

GAZİ ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
GÜZEL SANATLAR ANA BİLİM DALI
RESİM-İŞ ÖĞRETMENLİĞİ BİLİM DALI

İLKÖĞRETİM 8. SINIF GÖRSEL SANATLAR DERSİNDE
ÇAĞDAŞ SANAT AKIMLARININ ÖĞRETİMİNDE
İNERAKTİF CD ‘NİN KULLANIMI

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Hazırlayan
Meriç MURATHAN YİĞİTEL

ANKARA
Aralık, 2009

**GAZİ ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
GÜZEL SANATLAR ANA BİLİM
RESİM-İŞ ÖĞRETMENLİĞİ BİLİM DALI**

**İLKÖĞRETİM 8. SINIF GÖRSEL SANATLAR DERSİNDE
ÇAĞDAŞ SANAT AKIMLARININ ÖĞRETİMİNDE
İTERAKTİF CD ‘NİN KULLANIMI**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Meriç MURATHAN YİĞİTEL

Danışman: Yrd. Güzin ALTAN AYRANCIOĞLU

**ANKARA
Aralık, 2009**

JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAY SAYFASI

Meriç MURATHAN YİĞİTEL ‘*İn İlköğretim 8. Sınıf Görsel Sanatlar Dersinde Çağdaş Sanat Akımlarının Öğretiminde İnteraktif CD ‘nin Kullanımı* başlıklı tezitarihinde, jürimiz tarafından Eğitim Bilimleri Enstitüsü Güzel Sanatlar Ana Bilim Dalı Resim-İş Öğretmenliği Ana Bilim Dalında Yüksek Lisans tezi olarak kabul edilmiştir.

Adı Soyadı

İmza

Üye (Tez Danışmanı): Yrd. Güzin ALTAN AYRANCIOĞLU

Üye :

Üye :

Üye :

Üye :

Onay

Yukarıdaki imzaların, adı geçen öğretim üyelerine ait olduğunu onaylarım.

.../.../20..

(İmza Yeri)

**Akademik Unvanı, Adı Soyadı
Enstitü Müdürü**

ÖNSÖZ

Teknoloji her geçen gün gelişmekte ve yenilenmektedir. Teknolojinin gelişimine paralel olarak ortaya çıkan araçlar, sonuçlar ve yöntemlerin bilim dallarında nasıl kullanılması gerektiği tartışılmaktadır. Teknoloji baş döndürücü bir hızla gelişirken eğitimi bundan bağımsız düşünmek mümkün değildir. Eğitim ve teknolojiyi birbirine paralel düşünmek bu çağda önümüzde bir zorunluluk olarak durmaktadır. Teknoloji hızla gelişirken ortaya çıkan sonuç ve yöntemleri her alanda olduğu gibi eğitimde de kullanmak kaçınılmaz hale gelmiştir. Eğitim sadece bireyin gelişmişliğini değil ulusların da gelişmişlik düzeyini ortaya koymaktadır. O halde bir ulusun çağdaş dünya içindeki yerini belirlemek için teknolojiyle birlikte eğitimdeki verileri de somutlaştırmak gerekmektedir.

Bilgisayarın ortaya çıkmasıyla birlikte okullarda bilgisayarlı eğitime geçiş de eğitimle teknolojinin nasıl iç içe geçtiğini ve her ikisini birlikte düşünmek gerektiğini ortaya koymaktadır.

Bu araştırmada, ilköğretim basamağı ikinci kademesinde sanat eğitimi sürecini teknoloji desteği ile daha etkili hale getirmeyi amaçlayan “Çağdaş Sanat Akımları” konulu bir interaktif CD geliştirilerek, öğretimde etkililiği sınanmıştır.

Araştırmamda kaynak olarak başvurduğum tüm değerli akademisyenlere, desteğini hiçbir zaman benden esirgemeyen tez danışmanım Yrd. Doç. Güzin ALTAN AYRANCIOĞLU’na, bu yorucu ve uzun çalışmamda beni hep destekleyen gazeteci eşim Melik Yiğitel’e teşekkür ederim. En büyük teşekkürü de bu yoğun çalışma temposu içinde ilgilenemediğim 19 aylık kızım Dicle’ye etmeyi bir borç bilirim.

Meriç MURATHAN YİĞİTEL

Aralık 2009

ÖZET

İLKÖĞRETİM 8. SINIF GÖRSEL SANATLAR DERSİNDE ÇAĞDAŞ SANAT AKIMLARININ ÖĞRETİMİNDE İNERAKTİF CD ‘NİN KULLANIMI

MURATHAN YİĞİTEL, Meriç

Yüksek Lisans, Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı
Resim-İş Öğretmenliği Bilim Dalı

Tez Danışmanı: Yrd. Doç. Güzin ALTAN AYRANCIOĞLU

Aralık- 2009

Bu araştırmada, ilköğretim sekizinci sınıf görsel sanatlar dersinin müfredat konularından biri olan “çağdaş sanat akımları” konusunun interaktif eğitim CD ile öğretiminin öğrenci başarısına etkisi araştırılmıştır. Bu doğrultuda araştırma, ön test-son test kontrol gruplu deneysel desen üzerine modellenmiştir.

Araştırma, 2008–2009 Eğitim Öğretim Yılı’nda, 60 sekizinci sınıf öğrencisiyle yürütülmüştür. Araştırmanın deney grubunda bulunan öğrencilerle (n=30) dört haftalık sürede, hazırlanan interaktif CD ile ders işlenmiş, kontrol grubundaki öğrencilerle (n=30) ise olan normal sürecin devam etmesi için ders klasik yöntemle işlenmiştir. Araştırmada kullanılacak veriler Çağdaş Sanat Akımları Başarı Testi kullanılarak elde edilmiştir. Verilerin çözümlenmesinde, bağımsız örneklem ve bağımlı örneklem için t testi kullanılmıştır.

Verilerin analiz edilmesiyle elde edilen sonuçlarda, deney grubundaki öğrencilerin, “Çağdaş Sanat Akımları” konusunu interaktif CD ile uygulama süreci sonunda başarılarında artış olduğu görülmüş; ayrıca bu artışın kontrol grubuna oranla daha yüksek olduğu gözlenmiştir. Bunun yanında, deney grubu öğrencilerinin Çağdaş Sanat Akımları Başarı Testi’nden aldıkları puanlardaki artış, diğer aşamalardaki artıştan

daha yüksek bulunmuştur. Kontrol grubunda ise herhangi bir anlamlı artış gözlenememiştir. Elde edilen sonuçlar, ilköğretim görsel sanatlar müfredatlarından biri olan “Çağdaş Sanat Akımları” konusun interaktif CD yoluyla öğretilmesinin öğrenci başarısında artışa sebep olduğunu göstermektedir.

ABSTRACT

THE USAGE OF THE INTERACTIVE CD IN THE TEACHING OF MODERN ART STREAMS AT VISUAL ARTS COURSE OF EIGHT CLASS PRIMARY EDUCATION

MURATHAN YİĞİTEL, Meriç

Master, Department of Fine Arts Teaching, Painting Teaching Programme

Thesis advisor: Yrd. Doç. Güzin ALTAN AYRANCIOĞLU

December, 2009

In this study, it is examined how the interactive education CD for teaching “Modern Art Streams”, a topic of eighth-class visual arts’ curriculum, affects the achievement of students. For this aim, the research is modeled upon pretest-post-test control group experimental design.

The research is conducted with 60 eighth-class students in 2008–2009 education year. Lectures to the students in the experimental group (n=30) of the research are given with the interactive education CD for four weeks. On the other hand, lectures to the students in the control group (n=30) are given with the classical method in order for the normal process to go on. Data to be used in the study is provided via Modern Art Streams Achievement Test. “t test” is used in the analysis of the data for independent sample groups and dependent sample groups.

In the results reached through the analysis of the data, it is observed that the achievement of the students in the experimental group who are taught the topic of “Modern Art Streams” with the interactive CD is increased. Besides, it is observed that this increase is higher than the increase in the control group. In addition to this, it is found that the increase in the points that the students in the experimental group have got

from the Modern Art Streams Achievement Test is higher than the increase in the other stages. On the contrary, the control group have not showed a considerable increase in their achievement. Results of the study have showed that teaching the topic of “Modern Art Streams”, one of the visual arts’ curriculum of primary schools, via interactive CD provides an improvement in the success of students.

İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ	i
ÖZET.....	ii
ABSTRACT.....	iv
İÇİNDEKİLER	vi
TABLolar LİSTESİ.....	ix

BÖLÜM I

GİRİŞ.....	1
1.1. Problem Durumu.....	1
1.2. Problem Cümlesi	5
1.3. Alt Problemler.....	5
1.4. Araştırmanın Amacı	6
1.5. Araştırmanın Önemi.....	6
1.6. Varsayımlar	7
1.7. Araştırmanın Sınırlılıkları	7
1.8. Tanımlar	8

BÖLÜM II

KAVRAMSAL ÇERÇEVE.....	9
2.1.Eğitim ve Öğretim.....	9
2.1.2.Eğitim Teknolojisi.....	10
2.1.3.Eğitimde Araç Kullanma Yöntem ve Teknikleri.....	11
2.1.4.Eğitimde Araç-Gereç Kullanımının Faydaları.....	12
2.2.Öğretim Materyali Hazırlama İlkeleri.....	13
3.Sanat Eğitimi.....	14
3.1.Sanat Eğitiminin Gerekliliği.....	16

3.2.Sanat Eğitiminin Amaçları.....	19
3.3.Görsel Sanatlar Eğitimi.....	20
3.3.1.Görsel Sanatlar Eğitiminin Amaçları.....	22
3.3.2.Görsel Sanatlar Eğitiminin İlkeleri.....	23
3.3.3.Görsel Sanatlar Eğitimi Yöntemleri.....	24
3.3.3.1.Kolaydan Zora Gitme (Basitten Karmaşığa) Yöntemi.....	26
3.3.3.2.Kopya Yöntemi.....	27
3.3.3.3.Müzikli Yöntem.....	27
3.3.3.4.Bellek Eğitimi Yöntemi.....	28
3.3.3.5.Drama Yöntemi.....	29
3.3.3.6.Psikolojik Bireysel Yöntem.....	30
3.3.3.7.Görsel Etkinlikler (Demonstrasyon)Yöntemi.....	30
3.3.3.8.Çocuk Sanatı Yöntemi.....	31
3.3.3.9.Sanat Yoluyla Eğitim Yöntemi.....	31
3.3.3.10.Bilgisayar Destekli Öğretim Yöntemi.....	32
3.4.Görsel Sanatlar Eğitimine İlişkin Teknolojiler.....	33
4.Bilgisayar Destekli Eğitim.....	34
4.1.Bilgisayar Destekli Eğitimin Yararları.....	36
4.2.Bilgisayar Destekli Eğitimin Sınırlılıkları.....	38
4.3.Bilgisayar Destekli Eğitimde Öğretmenin Rolü.....	39
4.4.Bilgisayar Destekli Eğitimde Uygulamalar.....	40
4.5.İnteraktif Destekli Sanat Eğitimi.....	45
4.6. İnteraktif CD'ler.....	47
4.7. İnteraktif CD Tasarlama İlkeleri.....	49
4.7.1. İnteraktif CD Hazırlama Aşamaları.....	52
4.7.2. İnteraktif CD Oluşturma Aşamaları.....	53
5. Çağdaş Sanat Akımları.....	56
5.1. Empresyonizm (İzlenimcilik).....	56
5.2. Ekspresyonizm (Dışavurumculuk).....	57
5.3. Fovizm (Yırtıcılık).....	58
5.4. Kübizm.....	58
5.5. Fütürizm (Dinamizm-Hareket).....	59
5.6. Dadaizm (Dadacılık).....	60
5.7. Sürrealizm (Gerçeküstücülük).....	61

5.8. Soyut Sanat (Abstre-Nonfigüratif).....	62
5.9. Çağdaş Sanat Akımlarının Sanat Eğitimindeki Yeri ve Önemi.....	62

BÖLÜM III

YÖNTEM	64
6.1. Araştırmanın Modeli.....	64
6.2. Çalışma Grubu.....	65
6.3. Evren ve Örneklem.....	67
6.4. Veri Toplama Araçları.....	68
6.4.1. Başarı Testi.....	68
6.5. Verilerin Toplanması.....	71
6.6. Verilerin Analizi.....	71
6.7. Uygulama Süreci.....	72

BÖLÜM IV

BULGULAR VE YORUMLAR.....	73
---------------------------	----

BÖLÜM V

SONUÇ VE ÖNERİLER	81
7.1. Sonuçlar	81
7.2. Öneriler	82
KAYNAKÇA	84
EKLER	89

TABLÖLAR LİSTESİ

Tablo 1: Araştırma Modeli.....	65
Tablo 2: Çalışma Grubunda Yer Alan Öğrencilerin Dağılımı.....	66
Tablo 3: Deney ve Kontrol Gruplarının Ön Test Sonuçlarına Göre Karşılaştırılması.....	66
Tablo 4: Araştırmanın Çalışma Evreni.....	67
Tablo 5: Başarı Testi Madde Analizi Sonuçları.....	69
Tablo 6: Madde Ayırt Edicilik İndeksi.....	70
Tablo 7: Kontrol Grubundaki Öğrencilerin Çağdaş Sanat Akımları Testi’nden Aldıkları Ön Test-Son Test Puanlarının Karşılaştırılması.....	76
Tablo 8: Deney Grubundaki Öğrencilerin Çağdaş Sanat Akımları Testi’nden Aldıkları Ön Test-Son Test Puanlarının Karşılaştırılması.....	78
Tablo 9: Deney ve Kontrol Grubundaki Öğrencilerin Çağdaş Sanat Akımları Testi’nden Aldıkları Son Test Puanlarının Karşılaştırılması.....	79

I BÖLÜM

GİRİŞ

1.1. Problem Durumu

Yirmi birinci yüzyıl dünyasında bir ülkenin gelişmişlik düzeyi o ülkenin eğitim düzeyi ve eğitimli insanların sayısı ile açıklanabilir. Dolayısıyla bu paralellik eğitimin niteliğini tartışma konusu yapmaktadır. Tam bu noktada doğru ve sonuç alıcı eğitim nasıl olmalıdır sorusuna yanıt aramak gerekmektedir. Bu da ancak farklı eğitim yöntemlerini tartışmak ve denemekle mümkündür.

Eğitim insanlığın doğuşundan beri devam eden bir süreçtir. Hiç şüphesiz ki eğitim bir toplumun yeniliklere ve çağdaş uygarlığa ayak uydurmasının en önemli araçlarından biridir. Bireyin yaratıcılık ve yeteneklerinin ortaya çıkarılması ve geliştirilmesinde, kendini ifade etmesinin sağlanmasında eğitimin rolü tartışılmazdır. Eğitim insana yapılan uzun vadeli bir yatırımdır. Bu nedenle eğitim çok doğru planlanmalı, amaçları çok iyi saptanmalıdır (Özsoy, 2003, s.24).

Eğitimin temel öğeleri olan insan, toplum ve bilgi sürekli bir değişim içerisinde. İnsanın, bilgi ve toplumla olan ilişkisi de değişmektedir. Çağdaş toplum, yapı ve işlev yönünden farklılaşmaktadır. Eğitim, bu farklılaşmadan etkilenmekte, öğrenme-öğretme süreçlerinde verim ve etkinlik için değişim artan bir önem kazanmaktadır (Alkan, 1997, s.1).

Eğitimin amacı, bilgilendirme değil, bilgi üretmek olmalıdır. Hazır bilgilerin öğrencilere yüklenmesi, onların hiçbir çaba sarf etmeden bu bilgileri beyinlerine kaydedip kullanmamaları, istenilen şey değildir. Ancak, okullar hala gençleri bu şekilde yetiştirmektedir. Öğretmen, bilgiyi öğrenciye doğrudan vermekte ve öğrenci de beynine aynen kaydetmektedir. Hiçbir işleme tutulmayan bilgi, başka alanlarda ve başka şekillerde kullanılabilirliğini kaybetmektedir. Önemli olan, sadece bilgi yüklemek değil, bu bilgiler ışığında yeni fikirler ortaya koyabilmek, yeni gelişmeler meydana

getirebilmek, girişken, üretken, araştırmacı ve uluslararası düzeyde rekabet gücüne sahip bireyler yetiştirmektir (Demirel, 2001, s.15).

Okullar, eğitim sürecinin en önemli bölümünü oluştururlar. Okul bilim ve sanat bilgilerini sistemli olarak öğrenciye öğretmeyi amaçlar. Eğitim yalnız okullarda yapılmaz. Yaşantılar yoluyla deneyimleyerek ve gözlemleyerek yapılan bir süreç olarak gerçekleşir (Erken, 1995, s.2).

Eğitimin çok farklı türleri vardır. Bu türlerin en önemlilerinden biri kuşkusuz sanat eğitimidir. Tarihin en eski konularından biri olan sanat, eğitimle paralel gittiğinde bir anlam kazanır. Sanat eğitimi gelişmiş ülkelerde çok önemsenen ve çağdaşlığın sembolü olarak kabul edilen temel bir konudur. Sanat eğitimi özellikle son yüzyılda sadece tarihi bir miras olarak kabul edildiği gibi, bireyin eğitiminde de yadsınamaz bir gerçeklik olarak görülür.

Eğitim kuramları bağlamında, sanatsal öğrenme, öğretici ile öğrenen arasında önceden programlanmış estetiksel etkinlikler çerçevesinde oluşan anlamlı, amaçlı ilişkilerle gerçekleşir. Sanatsal etkinliklerde öğrencilere kazandırılacak istendik davranışların oluşturulmasında onların gelişim ve hazır bulunuşluk düzeylerine uygun program içeriklerinin oluşturulmasıyla ilişkilidir. Etkinlik sürecinde öğrencinin kendisi ile çevresindeki yaşantı arasındaki bağlantıları kurabilme olanağı sağlanmalıdır (Özsoy, 2003, s.88).

“Sanat eğitimi, eğitim ve sanatın değişik konumlarda, değişik boyutta ve ağırlıkta bir araya geldiği bir alandır. Çevreyle ilk tanışma, görme, algılama, adlandırma ve düzenleme ile başlayan sanat eğitimi daha sonra ürün verme, üründen tat alma olarak gelişir. Okul düzeyinde ise sanatsal bilgi ve deneyimin çocuğa, gence, yetişkine belirli bir düzen içinde kazandırdığı bir disiplin alanı olur. Burada artık sanat, ürünü, tarihi, eleştirisi ve estetiği ile öğretilen ve öğrenilen bir ders olma durumundadır (Kırıçoğlu, 1991, s.104)”.

Sanat eğitimi ilköğretim okullarında görsel sanat eğitimi olarak adlandırılır. Özellikle ilköğretim çağındaki çocukların gelişiminde görsel sanat eğitimi alınının

gelişmişliğiyle ilişkili bir durumdur. Çocukta görsel sanat eğitimi geliştikçe estetik bakış, algı ve kavrama yeteneği de gözle görülür bir şekilde artar. Bu gelişmişlik düzeyi öğrencinin görsel materyali zengin olan derslerde de ciddi başarı sağlamasına yardımcı olur. Kaldı ki görsel sanat eğitimi gelişkin bir çocuk da farklı davranış ve estetik gelişmişliğiyle kendini fark ettirir. Görsel sanat eğitimi aynı zamanda her yaştaki birey için gerekli olduğu gibi insan hayatında da önemli bir yer tutar. Sanat eğitimi, bireyin sosyal ilişkilerini ayarlamasını, işbirliği ve yardımlaşmayı, doğruyu seçme ve ifade edebilmeyi, bir işe başlayıp bitirme sevincini tatmayı, üretken olmayı sağlamaktadır. Görsel Sanat eğitimi, gözlem yapma, orijinalite, buluş ve kişisel yaklaşımları destekler, pratik düşünceyi geliştirir. Bireyin el becerisini artırır ve sentez yapmasına büyük ölçüde yardımcı olur.

Görsel sanatlar eğitimi Türkiye’de ilköğretimlerde geleneksel eğitimle, teknoloji kullanılmadan anlatım, gösterme ve uygulama yöntemiyle öğretilmektedir. Oysa günümüzde ilköğretim okullarında fen bilgisi, matematik gibi dersler teknoloji yardımıyla anlatılmaktadır. Ancak görsel sanatlar dersinin teknolojinin kullanılmasına en elverişli ders olmasına rağmen bu yeterince uygulanmamaktadır. Özellikle bu teknolojilerden en vazgeçilmezi bilgisayar teknolojisidir. Kaldı ki bu alanda yapılan çalışmalarda bilgisayar destekli eğitim geleneksel eğitim yöntemi ile karşılaştırıldığında başarının daha yüksek olduğu gözlenmiştir. Bilgisayar teknolojisi bireyin oluşturacağı bilgileri belleğinde grafiksel ve sembolik temsil biçimleri şeklinde depolamasını sağlar. Bunun yanı sıra bilgiyi yönlü ve çift boyutlu olarak depolatarak öğrenmeyi daha anlamlı hale getirir, bilgi depolamasının uzun vadede saklanabilmesine imkan tanır.

Geleneksel eğitim ortamında gerçekleştirilmesi zor ve olanaksız pek çok iş bilgisayarlarla başarılabilmektedir. Bir eğitim aracı olarak bilgisayarlar görsel işitsel araçların pek çoğunun işlevini yerine getirerek bireysel öğrenmeyi daha kolay gerçekleştirmektedir.

Bilgisayar teknolojisi öğretmenlere öğretim materyalleri hazırlamada oldukça geniş olanaklar sunmaktadır (Yalın, 2004, s.25).

Bir eğitim aracı olarak bilgisayarlar, görsel-işitsel araçların pek çoğunun işlevini yerine getirmekte ve iletişimi etkenleştirerek bireysel öğrenmeyi daha kolay hale getirmektedir. Son derece esnek bir yapıya sahip olan bilgisayarlar, özel hazırlanmış öğretim programları aracılığıyla öğretme-öğrenme sürecinde zengin bir yaşantı oluşturabilmektedir. Bilgisayarlar bugünkü durumda öğretimi büyük oranda bireyselleştirerek geleneksel sınıf öğretiminin olumsuzluklarını ortadan kaldırmaktadır.

Kalabalık sınıfla karşılanamayan eğitim talepleri, tesis, araç-gereç yetersizliği, fırsat eşitliği yönünden dengesiz dağılım, bireysel ihtiyaçların karşılanamaması, öğrenci başarısında verim düşüklüğü ve bunun gibi birçok problem geleneksel eğitim sistemlerinin can alıcı karakteristik sorunları olarak nitelendirilmektedir.

Bilgisayar destekli öğretim bir eğitsel ortam olarak, bilgisayarın öğretme-öğrenme süreçlerinde; öğretmenin eğitsel ortamı hazırlaması, öğrencilerinin yeteneklerini tanıması, onların yeteneklerine uygun bireyselleştirme, yönlendirme, alıştırmaya ve tekrar gibi etkinlikleri gerçekleştirmesi; öğreteceği konunun yapısına, belirlediği öğretim amaçlarına göre bilgisayarı değişik yer, zaman ve şekillerde kullanılmasını gerekli kılmaktadır (Keser, 1989, s.32).

Bilgisayar destekli eğitimde amaçlanan, öğretmen tarafından yapılan eğitimin desteklenmesi, geleneksel eğitimin yetersizliklerinin bilgisayarın olanakları ile tamamlanması ve böylece eğitimin niteliğinin yükseltilmesidir. Ancak yapılması gereken temel noktalardan biri öğrencilerin düzey ve ihtiyaçlarına uygun ders yazılımlarının hazırlanmasıdır (Keser, 1989, s.11; Numanoglu, 1992, s.78).

Eğitimde bilgisayar kullanımının yöntemlerinden biri de interaktif eğitimidir. İnteraktif eğitim öğrencilerin bilgiyi görsel ve işitsel yolla öğrenmelerini sağlar. İnteraktif eğitimin en büyük katkısı kuşkusuz eğitim dalında olmaktadır. Öğrencilerin bilgiyi görsel, işitsel yollarla edinmelerini sağladığı gibi, onların aktif yolları deneyerek hata yapma ve düzeltme özgürlüğü içinde öğrenmelerini sağlar. Onlara karmaşık kavramların, doğadaki süreçlerin görsel simülasyonlarını sunabilir, etki ve sonuçları kendi deneyimleriyle öğrenmelerine olanak tanır. Geleneksel bilgi edinme yöntemi yerine, bilginin öğrencinin denetiminde olmasını, öğrencilerin bireysel

farklılıklarından doğan öğrenme hızlarını kendilerinin ayarlamasını sağlar. İnteraktif CD'lerle eğitim kalitesi artırılıp, zamandan tasarruf sağlanır (Kul, 1995, s.33).

Bu uygulamayla öğrencilerin kendilerine güvenlerinin artması, bir bilgi karşısında pasif değil, aktif rol oynamaları, uygulamanın çok daha etkin olmasını sağlamaktadır.

Çoklu ortam adını verdiğimiz interaktif birden fazla ünitenin birleştirilmesi anlamına gelmektedir. Bunların biraya getirilmesi de bilgisayar ortamları için oluşturulan interaktif programlar ve donanımlar yardımlarıyla olmaktadır. İnteraktif eğitim, görselliği vurgulaması açısından bilgisayarlı iletişimde en önemli unsurlardan biri haline gelmiştir ve gün geçtikçe bu önemi artmaktadır (Kul, 1995, s. 32).

İnteraktif eğitim bu zengin görsel donanımlarıyla görsel sanatlar dersinin en önemli kaynağını oluşturmaktadır.

1.2. Problem Cümlesi

İlköğretim 8. Sınıf Görsel Sanatlar Dersinde Çağdaş Sanat Akımlarının Öğretiminde İnteraktif CD'nin Kullanılmasının öğrenci başarısına etkisi var mıdır?

1.3. Alt Problemler

1. İlköğretim 8. Sınıf Görsel Sanatlar Dersinde Çağdaş Sanat Akımlarının Öğretiminde geleneksel yöntemin uygulandığı kontrol grubu öğrencilerinin ön test-son test puanları arasında anlamlı fark var mıdır?
2. İlköğretim 8. Sınıf Görsel Sanatlar Dersinde Çağdaş Sanat Akımlarının Öğretiminde İnteraktif CD'nin kullanıldığı deney grubu öğrencilerinin ön test- son test puanları arasında anlamlı fark var mıdır?
3. İlköğretim 8. Sınıf Görsel Sanatlar Dersinde Çağdaş Sanat Akımlarının Öğretiminde İnteraktif CD'nin kullanıldığı deney grubu ile geleneksel yöntemin uygulandığı kontrol grubu öğrencilerinin son test puanları arasında anlamlı fark var mıdır?

1.4.Araştırmanın Amacı

Bu araştırmanın amacı görsel sanatlar eğitiminde teknoloji kullanımıyla nasıl bir başarı sağlandığının ortaya konulmasıdır. Aynı zamanda bu araştırma görsel sanatlar eğitiminde interaktif CD yardımıyla öğrencilerin kavrama ve öğrenme yetilerinin nasıl geliştiğinin ortaya konulmasını amaçlanmaktadır.

Bu araştırma, interaktif eğitim CD'lerinin ilköğretimde çağdaş sanat akımlarının öğretiminde etkililiğini ortaya çıkarmayı amaçlamaktadır.

1.5. Araştırmanın Önemi

Bu araştırma, “İlköğretim 8. Sınıf Görsel Sanatlar Dersinde Çağdaş Sanat Akımlarının Öğretiminde İnteraktif CD'nin kullanılmasının öğrenciler üzerinde başarıyı artırması açısından önemlidir”.

İlk ve ortaöğretim kurumlarında eğitim teknolojilerinin görsel sanatlar derslerinde kullanılması, bu derslerin özelliğinden dolayı oldukça fazla önem taşımaktadır. Derslerde yaygın bir biçimde görsel materyaller kullanılması gereklidir. İnternet yardımıyla sanal müze gezileri yapılma imkanı vardır. Ülkemizdeki okulların çoğunda ne yazık ki, diğer derslere verilen önem sanat derslerine verilmemektedir. Bu dersler için özel ayrılmış sanat dersliklerinin olmayışı ve okullarda da teknolojik araç, gereç, görsel materyallerin eksikliği, insanların görsel ve estetik eğitimini amaçlayan bu derslerin verimli olmasını engellemektedir.

Görsel Sanatlar Dersinde bugüne kadar dersler geleneksel yöntemlerle öğretilmiştir. Görsel Sanatlar Dersi 8. sınıf müfredatından “Çağdaş Sanat Akımları” konusunun bu uygulanan yöntemin dışına çıkılarak konuyla ilgili hazırlanan interaktif CD ile öğretilmesinin öğrenciyi daha katılımcı kılacağı, ders esnasında görsel materyalleri daha rahat kullanabileceği düşünülmektedir.

İlköğretim düzeyinde, sanat eğitimi sürecinde interaktif öğrenme ortamlarının işe koşulmasının, öğrenci başarısına, öğrenci öğrenmelerinin kalıcılığına olan etkisinin

ve tüm bunlara ek olarak öğrencilerin interaktif süreçler yoluyla öğrenmeye ilişkin olumlu düşüncelere sahip olmasının belirlenmesi; nitelikli insan yetiştirme sürecine, etkili sanat eğitimi süreçlerinin oluşturulmasına, katkıda bulunacaktır.

Bundan yola çıkarak interaktif CD yönteminin sanat eğitime katkısı ve öğrencilerin bu metotla verilmeye çalışılan çağdaş sanat akımları konusuna karşı nasıl bir tepki verdikleri ve yarattığı olumlu-olumsuz etkilerin neler olduğu incelenerek bir sonuca varılacaktır.

Bu araştırma ile ortaya konulan bulgular, sanat eğitiminin öteki alanlarında da öğretme-öğrenme süreçlerinin geliştirilmesi için bir örnek uygulama olma özelliği taşıyabilecektir.

1.6. Varsayımlar

1. Öğrencilerin başarı testi sorularına verdikleri cevapların samimi, geçerli ve güvenilir olduğu,
2. Deney ve kontrol grubu öğrencilerinin eğitim ortamları açısından denk koşullar altında olduğu,
3. Kontrol edilen değişkenler dışındaki etkenlerin, grupları aynı düzeyde etkileyecek olduğu, varsayılmıştır.

1.7. Araştırmanın Sınırlılıkları

Bu araştırmanın temel sınırlılıkları şunlardır:

1. Araştırma, ulaşılan bilimsel araştırma raporları, yazılı ve basılı kaynaklarıyla;
2. 2008 yılında Millî Eğitim Bakanlığı tarafından uygulamaya konulan ilköğretim Programı'nda belirtilen kazanımlara uygun biçimde; 6 haftalık süreçte işlenen Çağdaş Sanat Akımları konusuyla;
3. Araştırma, 2008-2009 öğretim yılıyla;

4. Arařtırmada elde edilen veriler, Ankara Sleyman Uyar İlkğretim Okulu 8/A sınıfındaki 30 ve 8/B sınıfındaki 30 ğrenci ile

5. Arařtırmada elde edilen ve deęerlendirmeye tabi tutulan veriler, ğrencilerin çağdař sanat akımları konusundaki biliřsel kazanımlarıyla sınırlıdır.

1.8. Tanımlar/Terimler

Bilgisayar Destekli Eęitim: Bilgisayarların klasik eęitim sisteminin amalarına uygun bir řekilde belirlenmiř ders programları çerevesinde yardımcı bir eęitim materyali olarak kullanılmasıdır.

CD : Compact Disk, yoğun teker. Manyetik olmayan ince metalden oluřmuř ve yksek yoğunluklu ıřık kaynaęı kullanılarak optik tarama dzeneęi ile okunan veri saklama ortamıdır.

İnteraktif : İnteraktif, etkileřimli insanın etkin biimde etkileřtięi, insandan girdi kabul eden insan-makine ara yzne iliřkin.

II BÖLÜM

KAVRAMSAL ÇERÇEVE

2.1. Eğitim ve Öğretim

Eğitim, bireyin davranışında kendi yaşantısıyla istendik değişimleri ortaya çıkarma sürecidir. (Seferoğlu,2006,s.13). Çilenti'ye göre ise eğitim, yaşadığımız toplumda arzu edilen davranışların kişide oluşturulması süreci olarak tanımlanmıştır.

Artut (2007) eğitimi, nüfusu az olan kabilelerdeki yaşamlarını sürdürebilmek için kullandığı araçları geliştirip bir taraftan da diğer çocuk, genç ve yetişkinlere özgün olmayan bir eğitim veren insanlarla açıklamaktadır (s.89).

Öğrenme, eğitimden farklı olarak bireyde bir davranış değişikliği veya yeni bir davranışın oluşması için planlanan sistematik eğitim olarak tanımlanabilir (Seferoğlu,2006,s.14).

İnsanlar hayatları boyunca karşılaştıkları durumlarda değişik davranışlar sergilerler işte bu oluşan kalıcı davranışlar öğrenmeyi oluşturur. Artut'un (2007) söylediği gibi öğrenme, bilgiyi algılama, kavrama, kaydetme, hatırlama ve kullanma, uygulama sürecidir (s.90).

İnsanoğlu doğduğu andan itibaren öğrenme merakıyla yaşar. Neyi, nerede ve nasıl öğrenebileceği sorusuna cevap arar. Bu öğrenme ihtiyacını farklı kişi ve nesnelerle yapar ve öğrendiklerini başka insanlara da öğretmek ister. Ortaya çıkan öğrenme ve öğretme birlikteliğine sadece kendisinin bilgi vermesinin yeterli olmadığını düşünüp öğretmenin daha verimli olabilmesi için yardımcı kaynaklara ve araç gereçlere ihtiyaç duyar (Şimşek, 2002, s.9).

Öğrenme sonucu ortaya çıkan davranışların günlük yaşamda anamlanabilmesi için gereken süreçte teknoloji karşımıza çıkmaktadır. Teknoloji kalıcı bir öğrenmede vazgeçilmez bir araç olmuştur.

Teknoloji, toplumda yaygınlaşmaya başladıktan sonra gelişerek ilerlemiştir. Bu gelişmeler her meslek alanında farklılık gösterdiği gibi eğitimde de yerini bulmuş, aynı zamanda uygun ders teknikleri ile desteklenmesi sağlanmıştır.

Bireyin öğrenmesinde ve eğitilmesinde teknolojinin rolü çok büyüktür. Teknoloji eğitimdeki uygulamaların yanı sıra öğrenmede bireye ek destek sağlamaktadır. Artık günümüzde teknoloji okuldaki öğretmenin vazgeçilmez bir kaynağı haline gelmiştir.

2.1.2. Eğitim Teknolojisi

Eğitim teknolojisi, insanın öğrendiği bilgileri başkalarına nasıl öğreteceğini düşündüğü anda kalıcı bilgi vermek amacıyla öğrenme-öğretme sürecinde belli yöntemleri uygulayarak yararlandığı araç ve gereçleri en etkin biçimde kullanmasını amaçlayan bir bilim dalıdır (Şimşek, 2002, s.10).

Eğitim teknolojisi, bireyde yaşayarak öğrenmeyi mümkün kılıp yeni değişim ve dinamiklerin yaşama geçirilmesini sağlar (Erdoğan, 2004,s. 11-12).

Bir başka tanımda ise eğitim teknolojisi insanın öğrenme olgusunu içeren problemleri ve sorunları analiz edip çözüm bulmak amacıyla insan gücünü, bilgileri, araç gereçleri düzenlemeleri kullanarak uygun tasarımlar geliştiren uygulayan ve yöneten bir süreçtir (Yalın,2007,s.5).

Günümüzde öğretmenin sınıftaki rolü değişmiştir. Artık öğretmen öğrencinin bilgiye nasıl ulaşacağına ve sonrasında bilgiyi nasıl kullanacağına rehberlik etmektedir. Bu rehberlik aşamasında öğretmen, teknolojiyi kullanarak etkin bir öğretme ve öğrenme süreci yaşatacaktır. Teknolojiyi kullanarak ders işlemek öğrenci açısından da daha ilgi çekici ve verimli hale gelecektir. Teknoloji öğrendikleri bilgileri sorgulamalarına bir başkasına sunabilmelerine, tartışabilmelerine imkan sağlamaktadır.

Eğitimde öğrenmenin daha faydalı olabilmesi için teknolojik araç gerecin kullanılması mutlaka gerekmektedir. Bir öğretim programı hazırlanırken önce dersin öğretim hedefleri belirlenir. Bu hedefler belirlenirken öğrencilerin özellikleri ve işlenecek konunun sınırlılık alanı göz önünde bulundurulur. Bu sınırlılık alanı öğrencinin öğrenebilme potansiyeline ve gurubun özelliklerine uygun olmalıdır. Sonrasında ise hedeflere nasıl ulaşılacağı, öğretme-öğrenme süreci tasarlanır. Öğretim yöntemi ve bu yöntemle birlikte kullanılacak araç gereçler ve öğretim materyalleri belirlenir. Seçilen materyaller ile seçilen yöntem ve teknikler birbiriyle uyum içinde olmalıdır. Son olarak değerlendirme sürecinde uygulanan yöntem ve materyallerin öğrenci başarısına etkisi hakkında bir yargıda bulunulur, varsa aksaklıklar ve eksikler tekrar kontrol edilir (Seferoğlu, 2006, s.3).

Eğitim teknolojisindeki gelişmeler dersin işlenişinde öğretmene önemli kolaylıklar sağlar. Bunlar:

- Öğretmenin ders anlatımındaki zaman önemli ölçüde azalır.
- Tahtayı kullanma ihtiyacı azalır.
- Öğrencilerin farklılıklarına göre örnek sayısı araç gereçler sayesinde çoğalır.
- Deney düzenekleri hazırlamada zamandan tasarruf edilir.
- Deneylerde öğrencilerin görev alabilmesi, birebir işin içinde olabilmeleri ve deneyleri tekrarlayabilmeleri sağlanır (Şimşek, 2002, s.26).

2.1.3. Eğitimde Araç Kullanma Yöntem ve Teknikleri

Eğitimde ve ders uygulamalarında araç gereç kullanırken önemli olan araç gerecin doğru kullanılması yani yöntem ve tekniğidir. Araç gereç kullanılırken uyulması gereken üç basamak vardır (Şimşek, 2002, s.30) Bunlar:

1-Kullanmadan önce yapılan hazırlık basamağı:

- Konuya, seviyeye, kullanma ortamına ve bireye uygunluğu.
- Etkileyeceği duyu organı.
- Ses mi, yoksa şekil mi önemli?

- Bilişsel amaç ve davranış mı, duyuşsal amaç ve davranış mı veya beceri mi kazandıracak?

2-Kullanma esnasında:

- Aracı kim nasıl kullanacak.
- Konu hakkında ön bilgi verilmesi.
- Dikkat edilecek hususlar.
- Öğretmenin hareket tarzı.
- Oluşturulacak Guruplar.
- Yardımcı araçların kullanılması.
- Sürecin izlenmesi.

3-Kullandıktan sonra:

- İçeriğin açıklattırılması.
- Araç ve konu bağlantısı.
- Soruların cevaplandırılması.
- Sınıf tartışması.
- Çalışma kağıtlarının doldurulması.
- Konunun değerlendirilmesi.
- Aracın etki derecesi

2.1.4. Eğitimde Araç-Gereç Kullanımının Faydaları

Eğitim teknolojisinin vazgeçilmez elemanları olan araç gereçler, eğitimde kalıcılığı arttırması adına çok önemli faydalar sağlarlar. Öğretmenin ders esnasında neyi kime, niçin, nasıl, ne zaman ve nerede öğreteceğinin sorularına yanıt ararlar. Öğrenilen bilgilerin, zihinde soyut bir kavram yerine, somut verilerle daha çok akılda kalmasını ve uzun süre hatırlanmasını sağlarlar. Dersin işlenişinde ilgi uyandırır ve öğrencilerin konuyla ilgilenmesini sağlar, öğrencileri daha çok araştırmaya ve öğrenmeye teşvik ederler. Eğitim öğretimi monotonluktan çıkarır ve verimli olmasında büyük rol oynarlar. Kısacası öğretmene ve öğrenciye müthiş kolaylıklar sağlarlar (Şimşek, 2002, s.31).

Zaman sabit tutulmak üzere insanlar:

- Okuduklarının % 10 ‘unu,
- İşittiklerinin % 20 ‘sini,
- Gördüklerinin % 30 ‘ unu,
- Hep görüp hem işittiklerinin % 50 ‘sini,
- Söylediklerinin % 70 ‘ini

- Yapıp söyledikleri bir şeyin ise %90' nını hatırlamaktadırlar (Çilenti, 91, s.36).

Eğitimciler öğrencilerinin farklılıklarını araştırıp onları belirleyerek sınıf içerisinde nasıl bir araç gereç kullanacaklarına karar vermelidirler. Kullanılan araç gereçler konunun takibine göre değişim gösterebildikleri gibi tekrar kullanılabilirler.

Öğrenilenlerin,

- % 83'ünü görme
- % 11'ini işitme
- % 3,5'ini koklama
- % 1,5'ini dokunma
- % 1'ini tatma duyularıyla edinilen yaşantılar yoluyla öğrenilir (Çilenti, 91, s.35).

Yapılan bu araştırmalardan çıkan sonuçlara göre eğitimci derslerini daha verimli hale getirebilmek için uygun öğretim materyallerini yeterli düzeyde kullanmak isteyecektir. Öğretimin en iyi seviyede gerçekleşebilmesi için doğru öğretim materyallerini kullanması, bu materyalleri hazırlarken içinde yazı, çizim, grafik gibi unsurlara da yer vermesi gerekmektedir (Şimşek, 2002, s.59).

2.2. Öğretim Materyali Hazırlama İlkeleri

Öğretimde araç gereç kullanımı doğru materyalin seçilmesiyle başlar. Bu seçim sürecinde üç aşama bulunmaktadır.

- Öğrenmenin gerçekleşebilmesi için uygun yöntemin belirlenmesi.
- Yöntemin uygulanabilmesi için uygun araç-gerecin seçilmesi.
- Seçilen araç-gereçlere uygun materyallerin belirlenip tasarlanması (Seferoğlu,2006, s.16).

Bir materyal tasarlanırken belirli aşamalardan geçer. İlk aşamada farklı tasarım ilkelerinin uygulanabilmesi için bir hedef analizinin yapılması gerekir. Öğrenecek olan

birey belirlenirken, daha önce konuyla ilgili ön hazırlığı olup olmadığı, bireyin sosyal özellikleri, yaşı, zeka düzeyi ve genel özellikleri dikkate alınır. Sonraki basamakta konunun içeriği belirlenir ve farklı biçimlerde tasarlanır. Son olarak ta içerik ve kullanılacak materyal uygun olarak belirlenip bireye sunulup çıkan sonuçlar değerlendirilir (Seferoğlu, 2006, s.16).

Eğitimciler öğretim materyali seçerken sınıfın durumunu, bireyin ihtiyaçlarını ders sonrasında çıkacak olan başarı oranını ve geri dönütleri çok iyi analiz etmelidirler. Kullanılacak olan materyalin uygun olup olmadığını şu sorularla pekiştirilebilir:

- Seçilen materyal öğretim programı ile uyumlu mu?
- Materyalin içerdiği mesajlar doğru ve güncel mi?
- Materyalde açık ve anlaşılır bir dil kullanılmış mı?
- Materyal öğrenciyi güdüleyici ve ilgiyi sürekli tutacak özelliklere sahip mi?
- Materyal öğrencinin katılımını sağlayıcı özelliklere sahip mi?
- Materyal, teknik özellikleri açısından yeterli mi?
- Materyalin etkili olduğunu kanıtlayacak veriler var mı?
- Materyal önyargılardan arındırılmış bir yapıda mı?
- Materyalin kullanımına ilişkin gerekli kullanma kılavuzları ve diğer metinler mevcut mu? (Seferoğlu, 2006, s.17)

3. Sanat Eğitimi

Sanat insanın hoşça giden biçimler yaratma çabasıdır (Read, 1960,s.21). Sanat insanın sosyal hayattaki davranışları gibi olağan bir süreçtir. Toplumsal yaşamın en önemli unsurudur. “Sanat, insana geniş bir açı içinde düşünme yeteneği kazandırır”(Telli,1990,s.23).

Sanatı anlamak, sanatsal etkinliklerde bulunmak, sosyal alanda kullanmak ve ilgilenmek her birey için vazgeçilmez bir istektir (Artut, 2007, s.99). Sanatı tanımak, onu anlamak ve uygulayabilmek ancak sanat eğitimiyle gerçekleştirilmektedir.

“Sanat eğitimi; çalışma alanı itibariyle tüm bilim dalları ile ilişkilidir, bu alan, kalkınmasını sağlamış ülkelerde bilim eğitimiyle aynı paralelde gelişme göstermiştir” (Tepecik, 2003,s.164).

Yeniçağdan bu yana sanat eğitimi, güzel sanatların bütün alanlarını okul içi ve okul dışı yaratıcı sanatsal eğitimi tanımlamaktadır. Bir başka tanımla da plastik sanatlar alanında verilen eğitim anlaşılmaktadır. Hangi tanımla olursa olsun sanat eğitimi yetişkin bireylerden çok, yetişmekte olan bireylere katkı sağlar ve gelişiminde önemli rol oynar (Artut, 2007, s. 99,100).

Sanat eğitimi kişilerin estetik yönünü geliştirir. Gelişmiş toplumların çoğunda sanatın gelişmişlik düzeyi ile başat gittiğini gözlemlemek mümkündür. Dolayısıyla sanat eğitiminin toplumların gelişiminde önemli bir rol oynadığı sonucuna varılabilir.

Sanat eğitimi, eğitimin önemli bir parçası olarak kabul edilse de kendi içindeki özgünlük ve yaratıcılık özellikleri dikkate alındığında özel yasaları ve ilkeleri vardır. Bu nedenle sanat eğitiminin eğitimsel yönünü şöyle sınıflandırabiliriz (Artut, 2007, s.100).

• Görsel Eğitim	Görme Becerisi	= Tasarlama Yetisi
• Plastik Eğitim	Dokunma, Algılama	= Dizayn Etme
• Duyuşsal Eğitim	Kulak Sesleri Tanımlama	= Kulak Eğitimi
• Ritmik Eğitim	Dans, Drama	= Ritmik beceriler- Hareket
• Bilişsel Eğitim	Konuşma Düşünme Yetisi	= Kelime dağarcığının gelişimi
• İş Eğitimi	Üç Boyut Kavramı	= El becerilerinin gelişimi

Sanat Eğitiminin eğitim kurumlarında bir disipline bağlanarak verilmesinin sonuçları yetişmekte olan öğrenci için çok daha olumlu sonuçlar doğurur. Çünkü sanat eğitiminin bir sistematik içinde yetişmekte olan bireye aktarılması durumunda onun başka alanlarda da başarılı olmasını sağladığını söylemek yadsınamaz bir gerçek olarak karşımıza çıkar. Zira sanat eğitimi kişide sadece estetik düzeyi geliştirmekle kalmaz beceri ve zeka gelişiminde de çok önemli bir rol oynar. Örneğin manzara resmi yapan bir çocuk yakın ve uzak objelerin kağıda nasıl yansıdığını bilmek zorundadır. Dolayısıyla burada ölçek ve perspektifi sanat eğitiminin doğal bir sonucu olarak öğrenir. Bu durum sanat eğitiminin başka alanlarla ne kadar ilişkili olduğunu ortaya koymaktadır.

3.1. Sanat Eğitiminin Gerekliliği

Sanat eğitiminin gerekli olmasındaki temel neden uygar toplumlar yaratmanın dışında insanın özgürleşmesi, yeteneklerinin ortaya çıkartılması, ruhsal gereksinimlerinin doyurulmasıdır. Sanat eğitimi dünyanın her yerinde nasıl veriliyorsa verilsin bütün ülkeler için çok önemli bir gereksinimdir. Sanayinin hızla gelişmesiyle beraber insanlar makineleşmiş ve bunun sonucunda da tekdüze yaşamlar oluşmuştur. İnsanlar arasındaki iletişim ve paylaşımlar artık eskisi gibi yapılmamaktadır. Eskiden insanlar problemleri ile ilgili farklı çözümler ararken günümüzde bu çözümler teknolojik alt yapıyla bulunmaktadır. Bu durum insanların farklı yaratıcılıklarını ya da meziyetlerini törpülemekte ve de sorgulamayan, çözüm üretmeyen aynı tip beyinler yaratmaktadır. Sanat eğitimi insanın bu eksik yanını doldurmakta, deşarj olmasını ve yetenekleriyle farklılıklar yaratabilmesini sağlamaktadır.

Sanat eğitimi bireye görmeyi, işitmeyi, dokunmayı ve tat almayı öğrettiğinden dolayı bireyin çevreyi algılayıp onu rahatlıkla biçimlendirebilmesinde etkin bir rol oynamaktadır. (San, 1985,s.17).

Herbert Read, sanat eğitiminin gerekliliğini “ Sanat, hayata uygulanan öyle bir mekanizmadır ki, onsuz toplumlar dengelerini kaybederler.” özdeyişi ile vurgulamaya çalışmıştır.

Sanat eğitimi yalnızca yetenekliler için değil herkes için bir kişilik eğitimidir. Sanat eğitimi sadece sanatçı yetiştirmeye yönelik bir eğitim değil kişinin sanat yoluyla estetik görgü ve kişilik kazanmasını amaçlayan bir eğitimidir (Buyurgan,2007,s.22).

Bireyin anne karnından çıktıktan sonraki süreçte çevresel faktörler ve aile içindeki birlikteliği sonucu ortaya çıkan bireysel farklılıkları, okul döneminde alınacak olan sanat eğitimi dersi ile disipline olmasını, gelecekte kullanılmasını ve başka alanlara destek olmasını sağlamaktadır.

Sanat eğitiminin okullarda önemli bir yere sahip olmasının birçok nedeni vardır. Linderman, bu önemi şu şekilde ifade etmektedir (Linderman, 1997, s. 15,16).

- Sanat eğitimi her çocuğun düşüncelerini açıklayabilmesine ve bu açıklama doğrultusunda yanıtlayabilmesine olanak sağlar.
- İçerik ve beceri gelişiminden oluşan öğrenme konularını birbirinden ayırır ve derslerde yönlendirici olur.
- Sanat eğitimi, bireylerin hayal gücü, yaratıcı tavır, estetik duyarlılık doğrultusunda kendi tavırlarını ve davranışlarını geliştirmelerine yardımcı olur.
- Sanat eğitimi bireye yaratıcı düşünme gücü sağlayıp problem çözme yetisi kazandırır. Farklı düşünceler, buluşlar, orijinal fikirler, düşünce alışverişi, risk alma, deneme yanılma, karar verme ve kararları sorgulayabilme gibi yetileri kapsayan bir düşünme ve yaratma alanıdır.
- Öğrencinin problem çözme becerisini geliştirerek okulda ve günlük yaşamda düşünme yetisini kullanarak hareket etmesini sağlar.
- Öğrencilerin dikkat etme, algılama, bellek, hayal gücü, buluş becerisini; algı, sezgi ve kavrayışını artırır.
- Sanat öğretimi sürecinde karşılaştıkları öğrenme ortamında maddelerin ve olayların farklılıklarını ve kullanımlarını bilmelerine, öğrencilerin alışkanlıklarını yaşam deneyimlerine yansıtma olanağı sağlar.
- Öğrencilerin estetik duyarlılığı; tamamlama, düzenleme, yaratma ve geliştirme gibi çözümler ile günlük yaşamda kullanmalarını sağlar.
- Sanat sözlü ya da davranışsal olarak iletişimin bir yoludur ve öğrencilerin iletişim becerisini geliştirir. Sanatın sözlü ya da davranışsal olarak bir iletişim yolu olması öğrencilerin iletişim becerilerini geliştirmesine yardımcı olur.

- Estetik duyarlılığı geliştirerek; öğrencilerin sanatsal kavramlar hakkında kültürel bir altyapı oluşturabilmelerini sağlar.
- Öğrenciler sanatsal becerilerini geliştirme, özel sanat süreç ve tekniklerini öğrenme, sanatçıları ve kendi çalışmalarını değerlendirebilme yeterliliği, sanat akımları, sanat form ve stillerini öğrenme olanaklarına sahip olurlar.
- Öğrenciler, yaşam ve sosyal çevre içerisinde sanatın ne derece önem taşıdığını kavrarlar.
- Sanat öğretimi sürecinde kazandıkları estetik duyarlılıkları kendi yaşamlarına ve yaşamlarının her alanına yansıtabilirler (mimari, iç mekan düzenlemeleri, giyim, çevre düzenlemesi gibi).
- Kişisel değer, başarı ve davranışlar konusunda bireyin kendi özgüvenini geliştirmesini sağlar.
- Bireylerin sanatsal yaratma sürecinin eğlence ve sevincini yaşamalarını sağlar.
- Öğrenciler, sanat eğitim sürecinde yapılan bir işi bitirmenin memnuniyetini yaşarlar ve bu memnuniyetin sonucu olarak yapılan bir işi bitirme gerekliliği düşüncesi yaşamlarının bir parçası haline gelebilir.
- Toplumdaki kültürel farklılıkları fark edip bu öğelerin toplumsal yaşam içerisinde değerini anlamaya yönelik tavır geliştirebilir.

Çocuk, anlatmak istediklerini kabiliyetlerine uygun bir şekilde gerçekleştirirken hem deşarj olur hem de yaratma arzusunu tatmin eder. Bu arada dünyanın döngüsüne fayda sağlayarak onunla arasında sıkı bir bağ kurar. (Boydaş,1990,s.282).

3.3.1. Sanat Eğitiminin Amaçları

Doğuştan yaratıcı güçlere sahip bireyin, bu gücünün ortaya çıkarılması yollarından biri de insanın estetik eğitimi yani sanat yoluyla eğitimidir. Bu anlamda, kişilik eğitimi sanat eğitiminin amaçlarından biri olmaktadır (Gençaydın,1993, s. 2).

Sanatın anlatım özelliğinin en önemli özelliği olduğunu varsayarsak bu özelliğin hazırlanması, somutlaşması ve sonrasında başkalarına anlatılması sonucu ortaya çıkan yaratma eyleminin ana ekseninde, izleyiciyle buluşmak onunla anlatılanı paylaşmak ve ortaya çıkan ürünü ona iletme çabası olduğu fark edilmektedir.

Günümüzde sanat eğitiminin ana amacı öğrenciyi yeterlilikleri doğrultusunda sosyal gelişimi açısından destekleyip ona entelektüel donanım sağlayarak onun kişisel istemlerine yanıt verebilme çabasıdır. Sanat eğitimi, bireye estetik amaçların yanı sıra eğitici ve öğretici amaçları da verebilmeyi hedefler. Bu özel amaçlar şunlardır:

- Sanatsal aktivitelerin ve yaratıcılığın doğasını tanımalarını ve benimsemelerini sağlamak.
- Duyusal, duyuşsal, bilgisel entelektüel etkinliklere bağlı artistik becerileri kazanmaları.
- Sanatsal etkinliklerle ilgili ortaya çıkan düşünce ve hareket özgürlüğü ile ilgili bazı olasılıkları öğrenmeleri.
- Görme, ayımsama ve görsel olan her şeyin netleştirilmesine olanak sağlayan aktif bir algılama işlemi olduğu şeklinde beceri kazanmaları, sanat yapıtlarını değerlendirebilecek, onları ayımsayabilecek nitelikli, sanat tarihi ve estetiksel bilgi birikimine sahip olmalarını sağlamak.
- Günümüzün en önemli sorunlarından biri olan “çevre” kavramının ne anlama geldiğini anlamalarını, yetişkin bir birey olarak onun geliştirilmesi için duyarlı olmalarını, sorumluluk alabilmelerini sağlamak.
- Araştıran, inceleyen, sorgulayan, hoşgörülü, geniş, özgür düşünceli bireylerin yetişmesine olanak sağlamak.
- Toplumsal ve kültürel yaşamda kendine güvenen katılımcı, sorumluluk sahibi, üretken kişiliklerin oluşumuna katkı sağlar (Artut,2007,s.116, 117).

İlköğretimde sanat eğitiminin amacı; kişiliği gelişmiş, güzel olanı sezen ve algılayabilen, düşünebilen, görme duyusu eğitilmiş, estetik duyarlılığa sahip, nitelikli, doğaya ve insana saygılı, duygu ve düşüncelerini ifade eden bireyler yetiştirmektir (Tomak, 2000, ss. 179-182).

Sanat eğitimi bakımından insan; bugünden yola çıkarak geleceğe bakabilen sanat tarihi, estetik ve günümüz sanatı hakkında yorum yapabilen bir varlık olmalıdır. Ayrıca sanatın insan yaşamında güçlü bir yerinin olması, insanın daha bilinçli ve duyarlı olup, her şeye daha geniş bir perspektiften bakabilmesine ve yaratıcılığını rahatlıkla ön plana çıkarabilmesine neden olur. Dolayısıyla günümüz dünyasında insanın yetişmesinde sanat eğitiminin önemli bir rolü vardır.

3.3. Görsel Sanatlar Eğitimi

Görsel sanatlar eğitimi, bireyin ruhsal ve bedensel eğitimi içinde estetik duygularının geliştirilmesi, yetenek ve yaratıcılığının ortaya çıkarılması çabası için önemli bir eğitim şeklidir (Yolcu, 2004, s.88).

Görsel sanatlar, dünyanın değişik yerlerinde ortaya konulan, bazılarının çeşitli ekollerle ve akımlarla ayrıldığı bir alan olarak, bize sanatın doğası hakkında tüm dünyayı kapsayacak bilgiler sunmaktadır (Özsoy, 2003,s.41).

Görsel sanatlar yaşantımıza canlılık verir; bizi daha duyarlı yapar ve kim olduğumuzu, neye inandığımızı, kendimizi ve toplumumuzu yansıtır. Görsel bir sanat eseri; bizim düşüncelerimizi, duygularımızı ve algılarımızı sergiler. Ona göre, her bireyin farklı kişilik yapısı, yaratıcı fikirleri ve hayalleri vardır (Özsoy, 2003,s.41).

Özellikle ilköğretimde görsel sanatlar eğitimi, sanatsal gelişimin de ötesinde, bireysel gelişime katkıda bulunduğu için son derece gerekli ve önemli bir öğrenim sürecidir. Öğrenciler, sanatsal öğrenim sürecinde; düşünen, algılayıp yorumlayan, sorgulayan ve eleştiren kişiler olup kendilerini ifade edebilme konusunda son derece sınırsız anlatım olanaklarına sahiptirler. Bu durum, öğrenim ortamındaki bireysel

farklılıklardan dolayı, öğrencilerin kendilerini ifade edebilecekleri zorlukları aşmaları adına son derece olumludur.

İlköğretim programlarında görsel sanatlar eğitimi, basitten karmaşığa doğru bir öğrenme süreci ile uygulanmaktadır. Son derece etkili ve anlaşılması zor olmayan bu teknik ve uygulamalar, öğrencilerin sanatsal ortamın zenginliklerini kavrayıp sanat eğitimi süresince uygulama etkinliklerinin çeşitliliklerinden faydalanıp yaratıcılıklarını ortaya çıkarabilen öğretim ortamları sağlarlar.

Görsel sanatlar eğitimi sürecinde elde edilen duyarlılık, algılamada seçicilik, olayları eleştirebilme ve yorumlama gibi bireysel gelişimin temelini oluşturan özellikleri bireye kazandırmaktadır. Sanatsal gelişim bu yönüyle, bireysel ve sonrasında toplumsal gelişime katkıda bulunmaktadır.

Görsel sanatlar eğitimi öğrencilere öğrenim sürecinde en temel gereklilik olan gözlem yapabilme ve bu gözlemlerini sanatsal yollarla aktarabilme yeterliliği kazandırır. Bu yöntemle öğrenciler çevrelerindeki objeleri, insanları, mekanları öncesinde yapılmış çalışmaları değerlendirip, kendi çalışmalarını yaratma sürecinde yeterliliklerini geliştirebilirler. Sanatçıların çalışmalarını incelemek, tartışmak öğrencilerin kendi sanatsal ifadelerini oluşturmalarında büyük katkı sağlar. Öğrenciler tarafından izlenilen gözlem ve araştırma onların daha farklı düşüncelerini ve değişik ürünler ortaya koymalarını sağlar.

Görsel sanatlar eğitimi programlarının oluşturulmasında, öğrencilerin içinde bulundukları dönemin ilgileri çok önemlidir. Bu süreçte; kim (yaş düzeyi), niçin (amaç), ne (uygulama), nasıl (malzemeler), nasıl daha iyi (gelişim) gibi sorular ile öğretim ortamları geliştirilebilir ve öğrencinin ilgi ve beklentilerine karşılık veren öğrenme ortamları oluşturulabilir. Bu durum öğrenme sürecinin etkililiğini artırmaktadır (Erişti, 2005,s.6).

Görsel sanatlar eğitiminin bir amacının bireyin yeteneklerinin fark edilip değerlendirilmesi sonucu yaratıcı, kendine güvenen, estetik duyguları gelişmiş kişiler

ortaya çıkarmak olduğunu varsayarsak bir başka amacının da bilim ve sanatın işbirliği sonucunda uygar bir toplum yaratmak olduğunu söyleyebiliriz.

Sonuç olarak görsel sanat eğitiminde amaç sanatçı yetiştirmek değil sanat ve sanat ürünlerini anlayıp eleştirebilen, estetik görgüsü olan yaratıcılığını ön plana çıkarabilen ve sanatsal ifade gücü yüksek bireyler yetiştirmektir.

3.3.1. Görsel Sanatlar Eğitimi'nin Amaçları

İlköğretimde verilen görsel sanatlar eğitimi programları; öğrencilerin sanat konusunda bilgi sahibi olup, sanatsal etkinlikler, ürünler oluşturabilecek yeterlilik ve beceri kazanmalarını amaçlamaktadır.

Görsel sanatlar eğitiminin amaçları aşağıdaki şekilde özetlenebilir (Milli Eğitim Bakanlığı (MEB), 1997, s. 16,17).

- 1.Türk Milli Eğitiminin amaçları doğrultusunda güzel sanatlarla ilgili bilgileri kazandırabilme.
- 2.Sanatı görsel bir iletişim formu olarak kullanmada ve değerlendirmede güven ve yeterlilik kazanmaları için, öğrencilerin görsel okur-yazarlığını sağlayabilme.
3. Sanatsal yaratıcılığı geliştirebilme.
4. Her alanda kullanılabilecek yaratıcı davranışlar geliştirebilme.
- 5.Düşünceleri gerçekleştirebilmek ve sanat eserlerini üretebilmek amacıyla bireysel anlayış ve teknik yeteneklerini geliştirebilme.
- 6.Estetik duyguların geliştirilmesi yoluyla, sanat ve tasarımla ilgili olarak bilinçli estetik hükümler vermelerini sağlayabilme.
- 7.Özgün düşünme, üretme ve deneme kapasitelerini geliştirebilme.
- 8.Düzensizliklerden rahatsız olmasını ve çevresini güzelleştirmesini sağlayacak estetik kişilik kazandırabilme.
9. Sanat yoluyla ifade imkanı vererek ruh sağlığına yardımcı olabilme.
- 10.Öğrencilerin kendilerini ispatlamalarına ve kendilerini bulmalarına imkan tanıyabilme
- 11.Öğrencilerin hayatları boyunca sanat yapan üreticiler veya sanatı bilinçli izleyen tüketiciler olarak içinde yaşadıkları kültüre katkılarını sağlayabilme.
- 12.Bireysel veya grup çalışmalarında sorumluluk ve iş birliği, dayanışma anlayışını; birbirleri arasında sevgi, saygı ve yardımlaşma gibi duygu ve davranışları geliştirebilme.
- 13.Sanatın özgünlük olduğunu ve hayata olan katkısını kavrayabilme.
- 14.Sanatsal yaratma hazzını duymasını ve takdir etmesini sağlayabilme.

- 15.Biçimsel anlatımla ilgili teknik bilgi ve beceriler kazandırabilme.
- 16.Tasarıma yönelik hayal gücünü geliştirebilme.
- 17.Tarihi ören yerlerini, anıtları, müzeleri, sanat galerilerini, atölyelerini ve tasarım stüdyolarını tanıyarak, kültür ve tabiat varlıklarına sahip çıkabilme.

3.3.2. Görsel Sanatlar Eğitiminin İlkeleri

İlköğretimde uygulanacak görsel sanatlar eğitiminde belirlenen amaçlara ulaşılması için aşağıdaki ilkelerin göz önünde bulundurulması gerekir. Bunlar: (MEB, 1992, s.7,9)

- a. Her çocuğun yaratıcı olduğu unutulmamalıdır.
- b. Uygulamada bireysel farklılıklar göz önünde tutulmalıdır. Sözelimi, çocukların gelişim basamakları açısından izlenimci, yapıcı, karışık olmak üzere üç değişik grupta olabileceklerine dikkat edilmelidir. İzlenimci gruplar, nesneleri bir bütün olarak renk ya da leke ilişkileri içinde algırlar. Örnek olarak, bir kuş dış hatları ile çizgileri kesintiye uğratmaksızın çizerler. Yapıcı gruplar nesneleri üç boyutlu hacimli olarak algırlar. Parçaları birbirine ekleyerek, bütünü oluşturmayı tercih ederler. Karışık gruplar ise izlenimci ve yapıcı grup özelliklerini taşırlar.
- c. Uygulamalar sırasında iki ve üç boyutlu çalışmalara yer verilmelidir. Grup özelliği gösteren bireylerden oluşan bir sınıfta iki ve üç boyutlu çalışmalar dengeli bir şekilde yaptırıldığında, öğrencilerin yatkınlıklarına göre imkan tanınmış olur. Ayrıca çocuğun yapısına uygun gereci ve alanı belirlemek için onların çeşitli gereçleri denemelerine fırsat verilir.
- d. Görsel sanatlar dersi diğer derslerin sürekli uygulama alanı olarak düşünülmelidir. Görsel sanatlar dersi "Bir ifade dersi" sözünden "Çocuğun kendini dışa vurması" anlamı çıkarılması gerekirken bu genellikle, "Çocuğun başka derslerde öğrendiklerini Resim dersinde, çizgi ve renkle ya da üç boyutlu biçimlerle anlatması" olarak değerlendirilmektedir. Bu yüzden Resim dersine diğer derslerle ilgili araç gereçlerin yapımı, onarımı gibi etkinlikler için ayrılmış zaman olarak düşünülmemelidir.
- e. Dersler ilginç duruma getirilmelidir: Konuyu verirken "Şunu ya da bunu yapın" yerine, olayı ilginç bir dille anlatarak veya oyunlaştırarak öğrenciye yaşatmalı ve konuyla öğrenci arasındaki duygusal iletişim sağlanmalıdır. Seçilen konular çocuğun yaşına, ilgisine, hayal gücüne, coşku dolu evrenine uygun olmalı, ayrıca çevresinde gelişen olayın güncelliğinden de yararlanılmalıdır. Gereçler konuya uydurularak seçilmelidir. Sözelimi; bayram, panayır, eğlence, lunapark vb. Konular renkli çalışmalara daha uygun olur.
- f. Zararlı etkenlerden kaçınılmalıdır: Özellikle ergenlik çağına giren çocuklar için, sanatsal değeri olmayan ve özgün tasarım örneği niteliği taşımayan zevkten yoksun sinema afişleri, posterler, kartpostallar,

reklamlar, çirkin tabelalar, niteliksiz kitaplar ve dergi resimleri, estetik eğitimi açısından son derece zararlı unsurlardır. Bu yüzden ilgiyi dağıtırlar. Önlem olarak sanat eserleri ve özgün tasarım örnekleri ile nitelikli röprodüksiyonların (tıpkı basım) kullanılmasına ve çocukların zararlı etkenlerden korunmasına dikkat edilir.

g. Görsel sanatlar eğitimi çocuğa göre olmalıdır: Kendini evrenin merkezi olarak gören çocuk, bütün olayları kendi şiir dolu evreninde yaşayarak duyar, biçimlendirerek dile getirir. Çocuk, yetişkin insanın, küçültülmüş örneği olarak görülmemelidir. Çocuğun yaptıklarını görülen ya da yaşanan gerçeklerle karşılaştırmaktan özellikle kaçınılmalıdır. İyi niyetli ve bu alanda bilgisi yeterli olmayan yetişkinler, çocukları kendi anlayışları doğrultusunda çizmeye yönelterek zararlı olmaktadır. Sözgelimi, çocuklar nesnelerin görünen doğal renklerini değil, kendine göre güzel ve ilginç bulduğu renkleri kullanırlar. Ağacı ya da gökyüzünü kırmızıya boyayan çocuğa "Ağaç kırmızı olur mu?" diyerek eleştirmek, onun şiirsel evrenini yıkarak kendi evrenimize çekmeye zorlamak doğru değildir. Bu durumda kendi evreni ile yetişkinlerin evreni arasında bocalayan çocuk öz güvenini yitirerek ya "Yapamıyorum, sen yapar mısın?" diye tutturacak ya da resim dersinden soğuyacaktır. Tüm bu zararlı etkenlere karşı alınacak en önemli önlem, çocukların kendilerine güvenmelerini sağlamaktır.

h. Teorik bilgiler çalışmalar sırasında verilmelidir: Derslerde kuru bilgiler verilmekten kaçınılmalı, dersler sıkıcı olmaktan kurtarılmalıdır. Gerekli teorik bilgiler tanımlamalar biçiminde değil, yeri geldikçe uygulamalar sırasında sezdirilmelidir. Sözgelimi; renklerin anlatım imkanları ile renk uyumuna ilişkin bilgiler konu ve öykü içerisinde sezdirilebilir. Köy manzarası konusu ile beyazın, deniz konusuyla mavinin, sis ve yağmur konusuyla grinin çeşitlemelerini sezdirerek renk uyumu kavratılabilir.

i. Değerlendirmede, gelişme süreci göz önünde tutulmalı, çalışmaların sergilenmesine önem verilmelidir. Her çocuk yaptığı çalışmayı sergilenmiş görmekten haz duyar. Sanat eğitiminde değerlendirme, çocuğun çalışmalarını tek tek değil, gelişme süreci de göz önüne alınarak yapılmalıdır.

3.3.3. Görsel Sanatlar Eğitimi Yöntemleri

Sanat eğitiminde planlanan hedeflere ulaşmak için öğretmenlerin derslerinde uyguladıkları birçok yöntem belirleyici olabilmektedir. Bu yöntemlerin belirlenmesinde Sanat eğitiminin kendine özgü öğretim teknikleri olduğu düşünüldüğünde eğitimcilerin yüksek bir alan bilgisine, deneyim ve beceriye sahip olmaları gerekir (Artut,2007, s.124).

Planlanan sanatsal eğitimde öğrencilerin farklı gelişim özelliklerini göstermeleri, öğrenme biçimlerinde de farklılıklar yaratmaktadır. Bu farklılıklar çeşitli sanatsal öğrenme ve araçların bir arada kullanılmasına ve gerektiğinde özel öğretime gereksinim duyulmasına neden olur (Artut,2007, s.124).

Günümüzde sanat eğitimi çocuğun yaratıcı düşünceleriyle analiz yapmasına ve bu analiz sonucunda ortaya çıkan ürünü değerlendirebilmesine imkân sağlar. Nitelikli bir sanat eğitimi aynı zamanda öğrencilere soyut düşünmeyi, duygularını ifade edebilmeyi, her problemin birden çok çözümü olduğunu öğretir. Öğrenciler bu problemler karşısında çözüm ararken, birden fazla doğru cevabın olduğunu düşündüklerinde karar vermekten korkmayıp yaratıcı zekâları ve yeterlilikleriyle sorunların üstesinden gelmeyi başarırlar.

Bir öğrenme programının hedefleri belirlenip bu hedeflerin gerçekleştirilebilmesi için öğretmenin sanat eğitiminin farklı yöntemlerinin hepsini kullanabilmesi, öğrencilerin farklı bireysel davranışlarını dikkate alarak hangi sanatsal etkinliği yaptıracağını ve bunun sonucunda öğrencilerin kazanımlarının neler olacağını planlayabilmesi gerekir.

Sanat eğitimi iki ayrı yöntemle incelemek gerekir. Bu yöntemler; öğretim yöntemleri, öğretmen ve öğrenciyi merkez almasına göre: öğretmen merkezli ve öğrenci merkezlidir. Öğretmen merkezli yöntemde, öğretmen bilgiyi aktaran öğrenci ise onu dinleyip anlamaya ve öğrenmeye çalışandır. Bu nedenle etkin olan öğretmendir. Bu yöntemde öğrenci pasiftir, sadece alıcı durumundadır. Geleneksel, düz anlatım ve soru cevap yöntemi öğretmen merkezli yöntemde en çok kullanılan yöntemlerdir. Öğrenciyi merkez alan yöntemde ise öğrenciler çeşitli donanımlara sahip öğretim ortamında bilgileri kendileri araştırırken öğretmenler öğrencilerin sorularına yanıt vermek, rehberlik etmek ve yol göstermekle sorumludurlar (Artut, 2007, s.125,126).

Öğrenciler farklı öğrenme stillerini uygularken uygun öğrenme ortamına da sahip olmalıdırlar. Öğrencilere verilen konular, yapılması istenilen etkinliklerin yöntem ve teknikleri öğrencilerin yaratıcılığını, düşünme gücünü ve analiz edebilme yeteneğini geliştirmelidir. Sanat eğitimi öğretim programlarında anlatılan kuramsal konular ders

esnasında gereğinden uzun tutulursa çocuğun sıkılmasına, dikkatinin dağılmasına, bilgilerin hatırdan kalmamasına neden olur.

Sanat eğitiminde öğretim yöntemlerinin uygulanmasında belirli bir kural olmamakla beraber gösterme, soru-yanıt, anlatma, usta-çırak ilişkisi, yaparak öğrenme gibi bilinen yöntemlerden sadece bir ya da birkaçı seçilip uygulanmaz. Bu süreçte sanat eğitimi yöntemlerinin dışında öğretimi daha aktif kılabilmek için çok farklı bir yol da izlenebilir (Artut, 2007, s.128).

Sanat eğitimi sadece okuldaki müfredatla sınırlı kalmamalı, öğrencinin okul dışında da bu durumu sistematik bir şekilde devam ettirebilmesi için okullarda sanat eğitimi dersi öğrenci merkezli farklı yöntemlerle uygulanmalıdır. Öğretmenler tarafından en çok dikkate alınan öğretim yöntemlerinden bazıları şunlardır:

3.3.3.1. Kolaydan Zora Gitme (Basitten Karmaşığa) Yöntemi:

“Basitten karmaşığa” diye de adlandırılabilen bu yöntem sanat eğitiminde ilk verilecek bilgilerin kolaylığı bakımından çocuğa en uygun yöntem olarak düşünülmektedir. Çocuğun edindiği tecrübeler, tanıdığı nesneler ve etrafından gördüğü izlenimler bu yöntemin ilkelerindendir (Yolcu, 2000, s.56).

Kolaydan zora doğru öğretim yöntemi, çocuğun bireysel farklılıklarını ve fiziksel gelişimini göz önünde bulundurarak konuların kolaydan zora doğru anlatılmasını öngören bir öğretim yöntemidir. Çocuğun gelişiminin ilk basamaklarında kolay bilgileri, gelişimi ilerledikçe daha karmaşık bilgileri algılayacağı düşünülmektedir.

Bazı eğitimciler bu yönteminde sanat eğitiminde yeterli olamayacağını düşünerek başka yöntem şekilleri denemeyi uygun görmüşler, bu durumu şöyle tariflendirmişlerdir;

Bu anlamda göz ardı edilmemesi gereken önemli bir nokta ise ilk ve ortaöğretimde sanat dersleri konuları genellikle birbirinden farklı teknik ve uygulamalar şeklinde yürütülmektedir. Örneğin bir gün suluboya ise bir

başka gün el becerilerine dayalı üç boyutlu (kesme, ölçme, yapıştırma vb.) etkinlikler şeklindedir. Bu anlayış bir ölçüde öğrencilerin ilgilerini yüksek tutabilir. Ancak anlamlı bir sanat öğretimi sistematik, disiplinli, aşamalı bir öğrenme sürecini gerektirir. Dolayısıyla verilen konu ve tekniklerin kavratılmasında ilkesel, anlamlı bir ardılığın olması gerekmektedir. Böylece süreç içinde, işlenen konuların içeriği ve kullanılan araç gereçlerin olanak ve işlevselliğinin yeterince tanınmasına fırsat verilmelidir. (Artut, 2007, s.129).

Tabii ki kolaydan zora gitme yöntemi sadece araç-gereç kullanımı bakımından kullanılmaz, konu ilerleyişi bakımından, ders işleyiş yöntemi seçimi ve genel bir strateji belirleme aşamasında da göz önünde tutulmasında fayda vardır.

3.3.3.2. Kopya Yöntemi:

Taklit etme prensibine dayanan kopya yönteminde karelere ayırarak ya da doğrudan kopya ederek nesnenin tıpkısı elde edilir. Günümüzde hala kopya yönteminin yaratıcılığı engelleyip engellemediği bir tartışma konusudur.

Wilson’a göre çocuklar resim yapmayı öğrenmeye, kopya yaparak başlarlar. Ayrıca Wilson üç boyutlu nesnelerin, iki boyuta aktarılmış fotoğraf gibi örneklerden çizmenin çocuklar için daha kolay bir yöntem olduğunu saptamıştır. Gombrich, “sanatçıların bir baş resmi çizmeye başladıklarında oval bir şema kullandıklarını, Çinli ressamların peyzajlarını doğaya bakarak değil kartpostallardan yararlanarak çizdiklerini, ünlü ressam Albert Dürer’in Zırhlı Gergedan adlı eserini yaparken gergedan yerine hayvan ve zırh resimlerine bakarak çizdiğini ileri sürmüştür.” Bu iki görüşün yanı sıra Nelson Goodman, “resim yapmanın taklitten çok bir yorum olduğuna ve bu yeniden üretilen tamamlanmamış orijinallerinden ya da benzerlerinden temelde farklı” olduğunu ileri sürmüştür. Kopya yöntemi çizim tekniklerini kavrama ya da sanat eserini çözümleme açısından faydalı olabilecek bir yöntemdir(Artut, 2007, s.131).

Kopya yöntemi sanat eğitiminde asla bir amaç olmamalıdır. Ancak sanat eğitimindeki tekniklerin ve bilgilerin geliştirilmesinde bir araç olarak görülebilir. Kopya yöntemi çizim tekniklerini kavrama ya da sanat eserini çözümleme açısından faydalı

olabilecek bir yöntem olduđu düşünölse de bu yöntem, sanatsal öğrenmeyi geciktiren, zorlaştıran, yaratıcılığı körelten, taklit eğilimli bireylerin yetişmesine olanak sağlar.

3.3.3.3. Müzikli Yöntem:

Daha çok yurt dışındaki okullarda özellikle de Almanya ve Avusturya'da kullanılmış olan bir yöntemdir. Öncelikle Almanya'da uygulanmaya başlanan bu yöntemin özünü; kişinin iç dünyasını harekete geçirerek duygularının gelişmesine yardım etmek, anlatımlarına yaratıcı etkinliklerle fırsat vermek oluşturur. Yaratıcı güç ve yetilerin gelişimi ve korunmasına yönelik olan bu anlayış öncelikle müzik merkezliyen, daha sonraki yıllarda ve uzun bir süre esas amacına hizmet eden Plastik Sanatlar Eğitimiyle kaynaştı (Yolcu, 2000, s.57).

Yaratıcılığın ve hayal gücünün geliştirilmesi için çalışmalar genellikle müzik eşliğinde yapılır. Kullanılan müzikteki sesler çocuğun yaratıcı gücünü zorlayarak şekillere ve renklere dönüşür(Artut, 2007, s.130). Kullanılan bu yöntemde seslerin renk ve şekillerle dönüşümünün çocukta yaratıcılığı geliştireceği düşüncesi ileri sürülmüştür. Müzikli yöntem sanat eğitimindeki ritm kavramının algılanması ve soyut düşünme ve imgeleme yeteneğinin geliştirilmesi açısından uygulanabilecek başarılı bir yöntem olabilir. Bu yöntemin uygulanmasında ortamın ve uygun koşulların hazırlanması çok önemlidir. İşlenecek konuya uygun müziğin seçimi ve bunun sonucunda ortaya nasıl sonuçların çıkabileceği ve bunların konuya katkısı önceden değerlendirilmelidir.

3.3.3.4. Bellek Eğitimi Yöntemi:

Bellek bireyin bugüne kadar yaşadıklarını, öğrendiklerini, bu durumun geçmişle ilişkilerini bilinçli olarak zihninde saklayabilmesidir. Sokakla ilişki kuran birey algıları ve duyu organları ile kaydettiği bilgileri zihninde bilinçli olarak saklar ve lazım olduğunda bunları kullanır. Bu yöntem, çocuğun bellekte topladığı izlerin, hazır halde bulunup, ihtiyaç olduğunda sanatsal yaratıcılığında kullanılmasını hedefler (Yolcu, 2004, s.102).

19. yy'da Johan Heinrich Pestalozzi' nin öne sürdüğü bu yöntem, öğrencinin katı kurallarla sınırlandırılması yerine, belleğin harekete geçirilmesi ve ondan yararlanılması yöntemidir. Bu yönetime göre öğrencinin yaratıcılığı, katı kurallar, ölçü, geometrik şekiller gibi kesin ve katı kurallarla değil, sevdiği, bildiği, tecrübe sahibi olduğu, nesneleri algıladığı ve kendine özgü yorumlama şekli ile değerlendirildiğinde ve bu doğrultuda sanat eğitimi verildiğinde gelişme göstereceği düşünülmüştür (Erbay, 1997, s.44). Bu yöntemde çocuk ve onun yaratıcılığı ön plandadır.

Leonardo da Vinci bu konuda, bellek üzerine şu düşüncesini dile getirir. "Bir çok insanın görmeden baktığını, hissetmeden dokunduğunu, dinlemeden duyduğunu ve düşünmeden konuştuğunu söyler". Buna göre insanların bir ressam gibi görmesi, bir şair gibi konuşması ve bir müzisyen gibi dinlemesi gerektiği vurgulanır (Artut, 2002, s.132).

3.3.3.5. Drama Yöntemi:

Drama çocukların görme, algılama, tanımlama, yaratma, anlatma ve iletişim kurma yetilerini geliştiren oldukça önemli bir etkinliktir (San,1979, s.37).

Başka bir deyişle drama, öğrencinin görme, algılama, imgelem, tanımlama, aktarma beceri ve sorgulama gibi birçok yeteneğinin geliştirilmesine ortam hazırlayan bir yöntemdir (Artut,2007, s.132).

Drama ya da oyunlaştırma yöntemi, çocuğun kendi iç dünyasını ve yaşantısını somut verilerle, anlık yaratıcılıkla oyunlaştırarak ortaya çıkarır. Özellikle okul öncesinde ve ilköğretimde kullanılan bir yöntemdir. Bu yöntem çocukların öğrendiklerini pekiştirmelerine, kendilerini rahatça ifade edebilmelerine ve kendilerini bir başkasının yerine koyup empati kurabilmelerine olanak sağlar.

Drama yönteminde çocuklar gördüklerini, düşündüklerini veya hayal ettiklerini hareket, konuşma ve taklit yoluyla ifade ederler (Artut,2007,s.132).

Dramanın eğitsel amaçla gerçekleştirilmesinde önceden hazırlanmış belli bir metin (senaryo) yoktur, oyun doğaçlama olarak gelişir. Yaratıcılık eğitiminde çocuğun

kendi hayal dünyasını keşfetmesi ve tanınması açısından kullanılabilecek etkili bir yöntemdir.

3.3.3.6. Psikolojik Bireysel Yöntem:

Psikolojik yöntem, çocuğun yaşantıları yoluyla elde ettiği verilerle duygularını anlattığı resimlerden psikolojik özellikleri ön plana çıkarılarak onu tanımaya yönelik uygulanan bir yöntemdir.

Psikolojik yöntem sanat eğitimi alanından çok klinik anlamda tedavi, tanı yöntemi olarak kullanılmıştır. Bu yöntemle çocukların ruh dünyaları aydınlanır, onların olumlu ya da olumsuz davranışları ortaya çıkar. Bu duruma bir örnek verecek olursak resimlerinde insanları küçük çizgilerle ve siyah beyaz renklerle yapan bir çocuğun karamsar, içine kapanık sadece kendi dünyasıyla iletişimi olan bir ruh hali içerisinde olduğunu söylememiz yapılan daha önceki klinik testlerdeki çıkan sonuçlara göre mümkündür.

Çocuğun yaratıcılığının gelişmesi açısından kişiliğinin tanınmasının önemli olduğunu göz önünde bulundurursak, çocuğu tanımaya yönelik olan bu yöntem etkili ve çağdaş yöntemlerden birisi olduğunu söyleyebiliriz (Yolcu, 2000, s.56).

3.3.3.7. Görsel Etkinlikler (Demonstrasyon) Yöntemi:

Demonstrasyon yöntemi, duyu organlarının tamamı ya da bir bölümünü harekete geçirici görsel materyaller kullanılarak oluşturulan bir yöntemdir (Yolcu, 2004, s.107). Sanat eğitimi dersleri, önceleri sadece klasik yöntemle işlenirken (konunun anlatılıp uygulamaya geçilmesi) günümüzde bu durum yerini daha görsel materyallerle işlenen derslere bırakmıştır. Öğrenci merkezli eğitimin uygulanmasıyla beraber, bu yöntem, son derece etkili olup sergiler, slaytlar, (sesli, sessiz, hareketli) gösteri, sembol ve posterlerin kullanılması ile derslerde daha anlamlı sonuçlar elde edilebilir. Öğrenciler, dersi daha aktif ve katılımcı halde dinleyip artık bir ressamın hayatını, resimlerini daha yakından görüp onu diğerleriyle kıyaslama şansına sahip olabilirler.

Bu yöntemde, öğretmen konuyu belirleyip hangi materyali nerede ve nasıl kullanacağına karar vermeli, bu uygulama esnasında ders saatinin süresi iyi planlamalıdır; çünkü bu yöntemle, derslerde zamandan tasarruf edilip verilen bilgilerin kalıcılığı sağlanılabilir.

3.3.3.8. Çocuk Sanatı Yöntemi:

20. yy' da yöntemin öncüsü eğitimci, çocuk ve çocuk resimlerine aşırı tutkusu olan sanatçı Franz Çizek:“Çocukların resimleri birer sanat eseri gibi değerlendirilmelidir.” diyerek onları serbest bırakmaktan yana bir tutum izlemiş; katı ilkelerden kurtarıp kendilerini rahat ve serbest olarak ifade etmelerini öngörmüştür. Ona göre, bütün çocukların anlatacakları bir şeyler vardır; bu anlatım süreci içinde, bitmiş işten çok çocuğun gelişimi üzerinde durulmalıdır.

Yolcu, çocuk sanatı ya da doğalcı görüşün en belirgin özelliklerini şöyle sıralar (Yolcu, 2000, s.57):

- Sanat, çocukların doğal gelişimlerine paralel olarak kendiliğinden gelişir.
- Sanat derslerinde biten işten çok, çocuğun çalışma süreci içinde yaşadığı mutluluk ve yaratıcılık adına kazandıkları önemlidir.
- Sanat derslerinde, çocuğun kendini kısıtlamadan özgür anlatımı için kalın fırçalar, büyük kağıtlar ve bol boya verilmelidir.

Bu yöntemin, çocuğun özgürlüğüyle yaratıcılığını geliştirmesi açısından önemli bir yöntem olduğu düşünülse de ülkemiz için, çocuğun kendi haline bırakılma mantığından dolayı çok geçerli bir yöntem olmamaktadır.

3.3.3.9. Sanat Yoluyla Eğitim Yöntemi:

H. Read'in ortaya koyduğu bu yöntemin özünü,“Estetik eğitim, eğitimin temelidir.” ilkesi oluşturmuştur. Toplumların bireylerinin ruhsal çöküntülerini, dağılımlılığını, bölünmüşlüğü, yalnızlığını ve yabancılaşmalarını gözleyerek sanat ve iş eğitimi yöntemini tek bir çare olarak düşünmüştür (Yolcu, 2000, s.58).

Makineleşmeyle beraber, insan daha da özgürleşse de kendini anlatamamaya, farklılıklarını ortaya koyamamaya başlamıştır. Bu durum, insanda ruhsal bozulmalara sebep olur. İşte sanatın mucizesi burada ortaya çıkmıştır. İnsan bu yabancılaşma ortamında; birlikte iş yapabilme, sosyalleşme ve üretme gücünü sanat yoluyla kazanmıştır. Batıda, insanın kendini var edebileceği, sanatı öğrenebileceği kurslar açılmıştır. Bu yöntemin ortaya koyduğu genel amaçlar içinde; kendini anlatmak, güven duymak, nitelikli olmak gibi hedefler vardır.

3.3.3.10. Bilgisayar Destekli Öğretim Yöntemi:

Günümüz toplumunda teknoloji ile ilgili gelişmeler hızla ilerlemektedir. Bilgisayar, bu toplumun kaçınılmaz bir gerçeği haline gelmiştir. Binlerce yıl önce insanlar iletişimlerini telgraf, mektup ve telefonla sağlarken bugün yüz yüze görüşüp etkinliklerini paylaşıyorlar. Bu değişim, sanat eğitimi için de önemli bir fark yarattı.

Bilgisayar, okullarda öğrenim süresinin verimli kullanılmasına olanak sağlar. Sınıftaki öğretmenin dersi klasik yöntemle işlemesine engel olurken ona rehber olma imkanı yaratır; ayrıca öğrencilerin, yazılı metinleri öğrenirken görsel öğeleri de öğrenmelerine yardımcı olur. Bilgisayarlar tarafından hazırlanan interaktif CD'ler, çocukların konuyu görsel materyallerle daha iyi anlamalarını, özgürce hareket etmelerini ve öğrendiklerini bilgisayar ortamında pekiştirmelerini sağlar. Öğrenciler, bilgisayarlı eğitim yöntemi kapsamında internet yoluyla, dünyanın bütün müzelerini ziyaret edebilir ve derste arkadaşlarıyla paylaşabilirler. Bu yöntem, öğrenci merkezli yönetime de büyük katkı sağlamaktadır. Bilgisayarlı öğrenim yöntemiyle çocuklar, ders öncesinde konuyla ilgili power point sunuları hazırlayarak öğretmenin rehberliğinde paylaşıp dersi daha verimli ve katılımcı hale getirebilirler.

Bilgisayarın eğitimde kullanılması, esas itibariyle, gör-ışit tekniklerinin mantıklı bir gelişimidir. Bununla beraber bu araç, diğer yardımcı eğitim araçları yanında yer alırken temel öğretme kavramında köklü değişikliklere yol açacağı benzetilmektedir (Alkan, 1984, s.149). Fakat üstün yönleri olduğu kadar eksiklikleri de vardır, bunlardan birkaçını Bilen şöyle sıralıyor:

- Eğitim ve öğretim ortamının mekanik hale gelmesi, sıcak arkadaşlık ilişkilerinin kurulmasına uygun olmaması,
- Yazılım ve donanımlarda belirli standartlara ulaşamaması,
- Bakım ve onarım ihtiyacı,
- Bilgisayarın tüm üstünlüklerine rağmen hiçbir zaman öğretmenin yerini alamayacağı ve onun işlevlerini yerine getiremeyeceği kesindir (Bilen, 1999, s.85,89).

Bilgisayarlar, eğitimde bazı eksiklikleri beraberinde getirirler de artık sanat eğitimi derslerinin vazgeçilmez birer aracı haline gelmişlerdir.

3.4. Görsel Sanatlar Eğitimine İlişkin Teknolojiler

Günümüzde çocukların büyük çoğunluğu televizyon programları, reklamlar, videolar, CD-romlar, bilgisayar oyunları gibi sanal alemlerle ilgilidirler. Eğitim de diğer alanlar gibi bu teknolojik gelişmelere ayak uydurmak zorundadır. Bu paralelde görsel sanatlar eğitimi programı konularını ve alanlarını oluştururken, öğrencilerin alternatif bir görsel kültürü yansıtan teknolojik gelişmeleri rahatlıkla kullanabilmelerine olanak sağlamalıdır. Görsel sanatlar eğitimi sürecinde teknoloji kullanımının gerekliliğini ortaya koyan birçok neden vardır (Matthews, 1997,s.29).

- Kullanımı kolaydır ve aynı zamanda çok yönlüdür.
- Bilgisayar kullanılmaya başladığı andan itibaren ikonlar yardımıyla bireyi yönlendirir. Çizim, boyama, ekranını açıp birçok seçenek (yağlıboya, suluboya, püskürtme boya) yardımıyla bireye uygulama alanı sağlar.
- Bilgisayarlar ilgiyi artırıcı bir ortam olduklarından görsel sanatlar sanat eğitimi sürecine katkıda bulunabilirler.
- Her yaş gurubundan çocuklar teknolojinin en önemli icadı olan bilgisayarla ilgilenirler.

- Bilgisayar destekli görsel sanat eğitimini tercih eden sanat eğitimcileri sanatın zenginliklerini keşfetmek istemeyen çoğu öğrencinin ilgisini çekmekte ve onları etkilemektedir (Erişti, 2005,s.26).

Teknolojinin okul sanat eğitimi programlarında uygulanması, öğrencilerin günlük yaşamlarında kullandıkları teknoloji ile öğrenme ortamında karşılaşmalarıyla beraber sanat eğitimi sürecini daha etkin ve kalıcı hale getirecektir. Bilgisayar, dijital kameralar, CD’ler ve diğer teknoloji olanaklarını kullanmak, öğrencilerin sınıf ortamı ile gerçek dünya arasında köprü kurmasına katkı sağlayacaktır. Öte yandan, teknolojinin sanat sınıflarındaki uygulanabilirliği öğrencilerin sanata olan ilgisini artırabilmektedir. Bu uygulamayla öğrenciler; düşünmeye, hayal gücünü geliştirmeye, olanaksız olanları olanaklı kılmaya, düşüncelerle oynamaya ve araştırmaya yönelten teknolojiyi kullanmayı öğrenebilirler. Bilgisayarların resim-iş eğitimi dersi içerisinde, doğrudan bir tasarım yapma aracı olarak öğrencilerin kullanımına sunulmasının yanı sıra; öğretmenin bir ders anlatma aracı olarak kullanımı da mümkündür. Öğretmen, daha önceden hazırladığı konuyla ilgili CD’lerini bilgi sunucu (data show) kullanarak tüm sınıfa gösterebilirken, internet yoluyla tüm sınıfı dünyanın diğer ucundaki müzelere, sergilere götürebilme ve öğrencilerin yapıtlarını web ortamında sergileme olanağına da sahip olacaktır (Tepecik ve Tuna, 2001, s.12). Bu durum hem öğretmenin hem de öğrencinin derse katılımını pekiştirecek ayrıca zamanın da daha iyi kullanılmasını sağlayacaktır.

“Bilgisayar ve iletişim teknolojileri, hızlı ve ekonomik çözümler sağlamaları ile ürün kalitesini en üst düzeye çıkarırken, maliyeti düşürmekte, verimliliği ise hiç olmadığı kadar arttırmaktadır” (Terzioğlu, 1995, s.2).

4. Bilgisayar Destekli Eğitim

Günümüzde teknolojinin ilerlemesi ve eğitime verilen önemin artmasıyla, eğitim sorunlarının çözümünde teknolojik olanaklardan yararlanmak kaçınılmaz hale gelmiştir. Bu teknolojik olanaklardan birisi olan bilgisayar, içinde yaşadığımız yüzyılın temel kültür öğelerinden biri olup, kullanımı hızla yaygınlaşan bir araç haline gelmiştir.

Bilgisayar sayısal ve alfabetik verileri işleyen elektronik bir aygıttır. Bilgisayar aldığı verileri belirli bir program mantığında okuyup anladığı dile çevirip sonuçları kullanıcıya sunan ayrıca verileri saklayıp, tekrar kullanılmak üzere belleğinde tutan elektronik bir araçtır (Seferoğlu, 2006, s.104). Bilgisayarlar insanlar tarafından yapılan işleri yapıp onların işlerini kolaylaştırırlar. Çok fazla veriyi işleyip, çok fazla bilgiyi hafızalarında saklayabilirler.

Bilgisayarın eğitimdeki önemi ve bilgisayarı diğer araçlardan ayıran en önemli özelliği bir üretim, öğretim, yönetim, sunu ve iletişim aracı olarak kullanılabilmesidir (Yalın, 2004, s.161).

Bütün bu ayrıcalıklara sahip olan bilgisayarların öğrenme-öğretme ve okul yönetimi ile ilgili bütün etkinliklerde kullanılmasına bilgisayar destekli eğitim denilmektedir. Bilgisayar destekli eğitim okullarda eğitimi kaliteli hale getirebilmek ve de öğretmene yardımcı olmak amaçlı kullanılmaktadır. Bilgisayar destekli eğitim, bilgisayarların ders içeriklerini doğrudan sunma, başka yöntemlerle öğrenilenleri tekrar etme, problem çözme, alıştırma yapma ve benzeri etkinliklerde öğrenme-öğretme aracı olarak kullanılmasıyla ilgili uygulamalardır.

Bilgisayar destekli eğitimde, bilgisayarlar öğretme esnasında öğretmenin yerine geçen değil öğretmeni tamamlayıcı bir araç olarak işlev görmektedir. Bilgisayar destekli eğitim sürecini etkileyen birçok değişken vardır; öğrenci motivasyonu, yenilik, etkileşim düzeyi, bireysel öğrenme farklılıkları, öğretmenin rolü, ders yazılımının türü, kapsamı ve niteliği, öğretilecek materyalin ve yazılımların hazırlanması bunlardan bazılarıdır. (Demirel, Seferoğlu, Yağcı, 2001, s.121).

Bilgisayar destekli eğitim, geleneksel eğitim yöntemiyle karşılaştırıldığında başarısının daha yüksek olduğu anlaşılmıştır. Bilgisayarlı eğitim, başarıyı arttırmanın yanı sıra öğrencilerde üst düzey düşünme yetisinin gelişmesini sağlamaktadır. Bu durum öğrencilerde ezberden çok olayı kavrayıp anlayarak öğrenmeyi gerçekleştirmektedir (Çekbaş, 2003; Yakar, vd.2003,s.109).

Bilgisayar destekli eğitim programları öğrencilere defalarca alıştırma yapma olanağı sağlar, ayrıca anlatılması güç gibi görünen olayların gerçekmiş gibi canlandırılmasına yardımcı olur. Bilgisayar destekli eğitim, öğrenme zamanından tasarruf ederken öğrenim sürecinde geleneksel yöntemle göre daha pozitif etkilere neden olur (Koşar, Yüksel, Özkılıç, Sarıtaş, Şentürk, Çiğdem, 2002, s.117).

Bilgisayar destekli eğitimde kullanılan eğitim programları özel bir öğretmenin öğretim sürecinde izlediği yola benzemektedir. Yazılımdaki bilgiler küçük paragraflar halinde öğrenciye bilgisayar yardımıyla sunulur. Resim, fotoğraf, ses ve animasyonlar bilgilerin daha iyi anlaşılabilmesi için gereklidir. Ayrıca iyi bir eğitim yazılımı yazılımın sonunda öğrenciye sorular sorar ve cevaplarını değerlendirir. Eğitim yazılımları öğrencinin doğru cevapları karşısında güdüleyici mesajlarla öğrenci motivasyonunu artırır. Eğitim yazılımlarında öğrenci öğrenme hızını kontrol edebilmekte ve istediği herhangi bir zamanda programdan çıkabilmektedir. (Koşar, Yüksel, Özkılıç, Sarıtaş, Şentürk, Çiğdem, 2002, s.117)

Bilgisayarlı eğitimde amaç uygar bir dünyada bilgi teknolojileri çağının ihtiyaçlarına göre insan gücü yetiştirmek, eğitim kalitesini arttırmak bilgilere daha çabuk ve kolay ulaşabilmektir.

Bilgisayar destekli eğitimin öğrenciler için amaçları ise şunlardır;

- Öğrencinin motivasyonunu arttırıp, bilimsel düşünme yetisini geliştirmek.
- Beraber iş yapabilme gücünü destekleyip öğretme yöntemlerini çeşitlendirmek.
- Öğrencinin kendi kendine öğrenme yeteneklerini geliştirip mantıklı sonuçlar çıkarabilmesini sağlamak.

4.1. Bilgisayar Destekli Eğitimin Yararları

Bilgisayar Destekli Eğitimin yararlarını şöyle sıralamak mümkündür (Odabaşı, 2003,s.138);

- Bilgisayarlar öğrencilerin derslerde daha aktif olmalarını sağlar. Bilgisayar destekli eğitimde öğrenciye sunulan her bilgiden sonra öğrenciden cevap beklenir sonrasında ise öğrenci verdiği cevabın doğru olup olmadığını bilgisayarın kendisine bildirmesiyle öğrenir.
- Bilgisayarlar görsel nitelikli (renkli grafikler, sesler, hareketli resimler, animasyonlar) makineler oldukları için öğretime çeşitlilik ve canlılık getirirler. Bilgisayarların gelişmiş grafik ve ses yetenekleri sayesinde görsel ve işitsel öğrenme ortamları sağlanır, bu yöntemlerle öğrenme, çok boyutlu olup derslerde değişik seçeneklerin kullanılmasına imkan sağlar.
- Öğrencilerin farklılıklarını dikkate aldığımızda bilgisayarlar, hızlı ve yavaş öğrenen öğrencilerin konuları kendi hızları doğrultusunda öğrenmelerine kolaylık sağlar. Hızlı öğrenen bir öğrenci konuyu hızı kesilmeden baştan sona takip edebilir. Yavaş öğrenen öğrenci ise anlayamadığı bölümlerde geri dönüp konuyu yeniden gözden geçirebilir.
- Bilgisayarlar öğrenciye istediği kadar tekrar olanağı sunar. Öğrenci unuttuğu ya da anlamadığı konuya tekrar tekrar dönebilir. Bu kolaylık öğrencide daha derin ve kalıcı öğrenmelere yol açarken aynı zamanda kendine güven duygusunu da geliştirebilir.
- Bilgisayarlar eğitim ortamında öğrencinin sıkıcı bulduğu matematik, fen gibi dersleri daha ilgili hale getirebilir. Bu dersler artık tablolar ve grafiklerle işlenebilir hale getirilebilir.
- Bilgisayarların zaman probleminin olmamasından dolayı öğrenci ders saatlerini kendi gereksinimlerine göre ayarlayabilirler. Öğrenci kendi zamanını nasıl planlayacağını ve kullanacağını bu şekilde öğrenenmiş olur.
- Öğrenciler herhangi bir konuyu yanlış yaptıklarında bilgisayarlar hemen mesaj vererek doğruyu bulma yolunda yol gösterirler. Bu durum öğrencinin hatasını anlayıp hemen doğrusunu öğrenmesine ve tekrar deneyebilmesine destek olur.
- Bilgisayar programları kullanıcıya testler uygulayıp konuyu bilip bilmediğini ölçer, kullanıcı konuyu biliyorsa bir sonraki konuya geçmesini sağlar.
- Bazı bilgisayar programları kullanıcı ile gerçekleştirdiği birtakım bilgileri kaydeder. Böyle bir durumda hem öğrenci hem de öğretmen kendi başarı durumları hakkında bilgi edinebilirler.
- Öğrenciler derslerde deneyler yaparak neden-sonuç ilişkisini ararlar. Bu deneyleri bilgisayarlarla yaptıklarında maliyetleri gerçek deneylerde harcanacak olandan az olmakla beraber zamandan da tasarruf edebilirler. Bilgisayarlar, sınıf ortamında

yapılması zor olan deneyleri zaman kaybı olmadan çok ucuza mal edebilme olanağı sağlarlar.

4.2. Bilgisayar Destekli Eğitimin Sınırlılıkları

Bilgisayar Destekli Eğitimin sınırlılıkları ise şöyle sıralanabilir (Odabaşı, 2003,s.138);

- Bilgisayar Destekli Eğitimde öğrencilerin bilgisayarla birebir etkileşimde olmaları öğrenciler arası iletişimi engellemekte dolayısıyla öğrenciler sosyalleşme sürecinden yoksun kalmaktadırlar.
- Bilgisayar yazılımlarında doğru ile yanlış arasına kesin bir çizgi çizildiği için, öğrenciden mükemmeliyet beklenir. Bu durumda öğrenciyi yüreklendirecek ve doğruya yönlendirecek bir mekanizma yoktur.
- Bilgisayarla çalışmak kitap sayfası çevirerek yapılan çalışmadan daha zor olduğu için Bilgisayar Destekli Eğitim görecekt öğrencilerin önceden bilgisayar okur-yazarlığını kazanmış olmaları gereklidir.
- Bilgisayarlar grafik, resim ve ses ve metinlerle harikalar yaratsalar da ekranın üzerinde gösterilen yazılı materyal sınırlıdır. Bilgisayarlar bir seferde sınırlı metinler gösterebilirler. Eğer bir derste çok miktarda yazılı metin kullanılması gerekiyorsa bu dersin ders kitabından işlenilmesi daha doğru olabilir.
- Ders programlarıyla bilgisayar yazılımlarının bir uyum içinde olması çok önemlidir. Yazılım ne kadar iyi olursa olsun eğer ders programı ile uyuşmuyorsa bu yazılım öğretim açısından fayda sağlayamayabilir.
- Eğitimciler bilgisayar kullanımında öğrenciye rehber olmak için iyi bir donanıma ve deneyime sahip olmaları gerekir.
- Bilgisayarlı eğitimde her zaman nitelikli yazılımlar mümkün olmayabilir. Bir öğretmen ya da öğrenci için nitelikli olan bir yazılım bir başkası için iyi sayılmayabilir.
- Bilgisayar destekli eğitim pahalı bir sistemdir. Sistem için gerekli donanımlar ve yazılım programları masraflıdır.

4.3. Bilgisayar Destekli Eğitimde Öğretmenin Rolü

Bilgisayar destekli eğitimin verimliliğini sağlamada en önemli rol öğretmene düşmektedir. Bilgisayar destekli eğitim konusunda öğretmenlerin yaklaşımı ise bu konuda aldıkları eğitime göre biçimlenmektedir. Bilgisayarlar tek başına bir mucize yaratmazlar, kullanıcılarına göre hareket ederler. Dolayısıyla bilgisayar destekli eğitimde yer alacak öğretmenlerin bu alanda eğitim almış olmaları gereklidir. Öğretmenler ancak bu eğitimi aldıkları takdirde bilgisayar destekli eğitim yönetiminde başarılı olabilirler. Öğretmenlik meslek bilgisi kapsamında, öğretimin verimini arttırmaya ve her öğrenci için üst düzeyde öğrenmeyi amaçlayan öğretimde denetimi sağlamak için öğretmenin öğretim etkinliği öncesinde, sırasında ve sonrasında kullanması gereken bazı nitelikleri sahip olmalıdır. Bu nitelikler ;

- Öğretmen bilgisayarla ilgili çıkabilecek bir arızayı teşhis edip bir uzmana aktarabilecek düzeyde teknik donanıma sahip olmalıdır.
- Öğretmen telefon veya yazıyla kendisine iletilen ve silme, kopyalama gibi basit işlemleri gerçekleştirebilecek düzeyde bilgisayarı kullanabilmelidir.
- Öğretmen bilgisayarda ortaya çıkabilecek problemin kalıcı mı ya da küçük bir sorun mu olduğunu teşhis edip karar verebilmelidir.
- Öğretmen donanımdan kaynaklanan problemleri, yazılımdan kaynaklanan problemlerden ayırt edebilmelidir.
- Öğretmen birkaç dakikada çözemeyeceği, yardıma ihtiyaç gerektiren durumları çok kısa süre içerisinde çözebilmelidir. Ancak böylelikle ders içinde ortaya çıkan ve çözümü zaman alacak bir problemi çözmeye çalışarak zaman kaybetmesinin önüne geçebilir (Odabaşı, 2003,s.139).

Yukarıda sayılan niteliklerin bir öğretmende olduğunu varsayarsak; Bilgisayar, öğretmenin, en çok zamanını alan işlerini üstlenecektir. Öğretmene, bu şekilde boşalan zamanını, eğitimin verimliliği ve kalitesini yükseltmek için, nasıl kullanması gerektiği öğretilmelidir. Bu, öğretmenin daha önce almış olduğu eğitimin bir bölümünün tekrarlanması anlamına gelebilir. Ancak belirli bir süre bilgi aktarıcı olarak görev yapan öğretmende, kolay kolay silinmeyecek alışkanlıkların oluştuğu unutulmamalıdır.

Gerek bilgisayar programlarının sahip olduđu imkanları kullanarak, gerekse sınıf içinde dolaşıp öğrencileri gözleyerek izlemek, öğretmenin en önemli görevlerinden biri durumuna gelecektir. Aktarma işinin bilgisayar tarafından üstlenildiği uygulamalarda, öğrencinin durumunu gösteren ipuçları değiştiği için öğretmene bu konuda yardım edilmeli ve kendisinin bilgilendirilmesi gerekmektedir. Ayrıca öğrencide teknoloji tarafından izlenme duygusunun yaratılmaması gibi ayrıntılar da bilgisayar destekli eğitimin başarısı için büyük ölçüde önem taşır.

Öğretmenin sınıf içindeki davranışlarında, öğrenciyi izlemek dışında da önemli değişiklikler gerekir. Öğrencilerin anlamadıkları yerlerde soru sormalarını sağlamak, geleneksel yaklaşımdan daha büyük önem taşır ve daha zordur. Bilgisayar benzetimleriyle oluşturulmuş olan deney ortamlarında, öğrenciler için de yeni bir uygulama olmasından dolayı yönlendirme ihtiyacı oldukça yüksektir. Bilgisayar destekli eğitimin sağladığı bireysellik imkanını zedeleyecek davranışlardan kaçınılması için, bazı alışkanlıklardan kurtulmak gerekir. Bu tür örnekler çoğaltılabilir. Bütün bu örnekler, öğretmenlerin daha önce karşılaşmadıkları durumlardır ve bu durumlarda nasıl davranılacağı öğretmene öğretilmelidir.

Dersin bitiminden sonra, öğrencilerin ders sırasında elde ettikleri verilerin bilgisayara kaydedilip, değerlendirilmesi bilgisayar destekli eğitimin önemli özelliklerinden biridir. Öğretmenin bu konuda da desteğe ihtiyacı vardır. Sınıf içindeki uygulamadan elde edilen verilerin nasıl değerlendirilebileceği önemli bir eğitim ihtiyacıdır. Sonuçların daha önceki yıllardaki sonuçlarla ve diğer sınıflarla karşılaştırılmasının sağlanabileceği avantajlar, öğretmene önemli ufuklar açar.

4.4. Bilgisayar Destekli Eğitimde Uygulamalar

Bilgisayarla öğrenme- öğretme yazılımlarını beş ana başlık altında toplayabiliriz:

1. Öğretim Amaçlı Yazılımlar
2. Tekrar ve Alıştırma Amaçlı Yazılımlar
3. Benzetim Amaçlı Yazılımlar

4. Oyun Amaçlı Yazılımlar

5. Problem Çözme Yazılımları

Öğretim Amaçlı Yazılımlar:

Bilgisayarlar bu yazılım alanında belirli bir ders içeriğini öğrenciye sunar, verilen bilginin anlaşılıp anlaşılmadığını ölçmek için sorular sorar, öğrencinin verdiği yanıtı değerlendirir ve kendisine bildirirler. Bu tür yazılımlarda öğrencilere dönüt verilmesi ve değişik çözüm yolları önerilmesi çok önemlidir aksi takdirde bu yazılımların ders kitaplarından tek farkı, öğretim materyalinin bilgisayar ekranından yansıtılması olacaktır.

Öğretim amaçlı yazılımların değerlendirme ölçütleri:

- Öğrencilerin dikkatini ve ilgisini çekecek şekilde hazırlanmalıdır.
- Öğrenim hedeflerini doğru şekilde belirtmelidir.
- Öğrencilerin işlenecek konuyu öğrenmeleri için gerekli olan bilgi ve beceriyi onlara hatırlatmalıdır.
- İşlenecek derslerde bilgisayarın özelliklerinden olan grafik, ses vb. özelliklerin kullanılmasını sağlamalıdır.
- Öğrencilerin konuyu daha iyi pekiştirebilmeleri için sonunda örnek sorular sorup, çözümler göstermelidir.
- Öğrencilerin doğru şekilde konuyu öğrenmeleri için zamanında ve faydalı geri bildirimler sağlamalıdır.
- Ders sonunda öğrencilerin ne kadar öğrendiklerini denetlemek için ders sonu testi uygulanmalıdır (Seferoğlu, 2006, s.115).

Tekrar ve Alıştırma Amaçlı Yazılımlar:

Bilgisayar Destekli Eğitimde en yaygın kullanımı olan yazılımlar alıştırma ve tekrar amaçlı olanlardır. Yaygın bir kullanım alanına sahip olan bu yazılımlar hazırlanması en kolay yazılım türüdür. Bu tür yazılımlar, öğrencinin konuyu daha önce

öğrendiğini varsayarak konuyu öğretmek yerine öğrenilen konularla ilgili uygulamalar yapmalarını sağlayan yazılımlardır. Bu yazılımlarda bilgisayara belirli bir konuda alıştırmalar programlanmıştır (Seferoğlu, 2006, s.113).

Öğrenciye bir alıştırma verilir yanıtlaması istenir, yanıt değerlendirilir ve bir diğer araştırmaya geçmeden dönüt sağlanır. Bu uygulamada bilgisayar öğretmene yardımcı bir ortam olarak hizmet verir. Burada öğretmenler tarafından işlenen derslerle tutarlı olmak önemlidir. Derste işlenmeyen konularla ilgili araştırmalar öğrencilere verilmez, bu uygulama derste işlenen konuların tekrarında ilgili araştırmalarda destek olarak kullanılır. Bu uygulamaların en önemli sınırlılığı yeni kavramların öğretilmesinde yetersiz kalmalarıdır (Odabaşı, 2003,s.142).

Bu tür yazılımların işlenişinde önce bilgisayar öğrenciye soru sorar, öğrenci soruyu yanıtlar, bilgisayar yanıtın doğru olup olmadığını kontrol eder son olarak bilgisayar öğrenciyi doğru ya da yanlış olduğu hakkında bilgilendirir (Seferoğlu, 2006, s.113).

İlköğretimlerde anlatılan toplama işlemleri alıştırma tekniğinin en basit örneğidir. Örneğin alıştırmada öğrenciye “2 ile 5 kaç eder ?” gibi sorular sorulduğunda öğrenci bu soruyu yanıtladıktan sonra “3 ile 4 kaç eder?” gibi bir başka soruyla karşılaşır (Kaya, 2006,s. 212).

Tekrar ve alıştırma yazılımları ardı ardına sorulan alıştırmalarla, öğrencinin konuyu çok daha iyi kavramasını ve konuları unutmamasını sağlamaktadır.

Tekrar ve alıştırma amaçlı yazılımların değerlendirme ölçütleri:

- Öğrencilere sorulan sorular öğrendikleri konunun yeteri kadar pratik yapılabilmesi açısından uygun olmalıdır.
- Yazılımın sonundaki soru sayısı öğrencilerin dikkatlerini verebilmeleri açısından süreye uygun olmalıdır.
- Yazılım öğrencilerin yanlış cevapları karşısında öğrencileri doğru geri bildirimlerle uyarmalıdır.

- Yazılım öğrencilerin dikkatini yoğun tutabilmek için ses, grafik ve renk özelliklerine sahip olmalıdır.
- Yazılım içindeki alıştırmalar ve pratik soruları öğrencinin daha önce öğrendiği konularla uyum sağlamalıdır (Seferoğlu, 2006, s.113).

Benzetim Amaçlı Yazılımlar:

Benzetim gerçek hayattaki olayların kontrollü bir şekilde ortaya konulması olarak tanımlanabilir (Kaya, 2006,s.214). “Benzetimler doğal ve gerçek ortamların, bilgisayar ortamında sanal olarak yaratılmasıdır. Sınıfta gösterilmesi zor ya da olanaksız olan bir olayın deneyimin ya da deneyin bilgisayar ortamında oluşturulmasıdır (Seferoğlu, 2006, s.117).”

Tehlikeli ve anlaşılması zor olabilen fizik, kimya deneyleri gerçeğe çok yakın bir biçimde bilgisayarlarla şematize edilebilir. Örneğin bir hidrolik veya elektrik devresi bilgisayar terminalinde izlenebilir. Bu sanal yazılımda öğrenci yanlışlarını rahatça görür, kimseye zarar vermeden, gereksiz malzeme kullanmadan olayı izler ve yapılacak etkinliği gerçekmiş gibi değerlendirir (Odabaşı, 2003,s.143).

Benzetim yazılımları öğretmenler için kolaylık sağlar. Öğretmen anlatacağı konuya ilişkin görülmesi ve uygulanması gereken gerçek ve idealize durumları bu yazılımlarla hazırlama olanağına kavuşur. Bu uygulama da bilgisayar öğrenilmesi zor olan durumları somutlaştırıp öğrencilere en gerçekçi haliyle sunmaktadır. Kısacası benzetim yazılımları gerçek yaşamdaki olgu ve olayların çok iyi hazırlanmış benzerlerini sınıf ortamında öğrenciye sunmak için düzenlenmiş yazılımlardır.

Benzetim amaçlı yazılımların değerlendirme ölçütleri:

- Gerçekten işlenmesi, görülmesi ve denenmesi zor olan konuları içermelidir.
- Maliyeti laboratuvar deneylerinden daha ucuz olmalıdır.
- Uygulanan deneyler ve deneyimler gerçek hayata uyumlu olmalıdır.

- Benzetim yazılımları dersin konusunun ve deneyin her yönüyle ala alınmasını sağlamalıdır.
- Yazılımdaki deneyi öğrenci istediği kadar ya da öğrenene kadar tekrar edebilmelidir (Seferoğlu, 2006, s.117).

Oyun Amaçlı Yazılımlar:

Oyun çocukların zihinsel ve fiziksel gelişimlerini geliştirdikleri önemli bir etkinliktir. Çocuk öğrenme yarışında en iyi oynayarak yani yaşayarak öğrenir.

“Oyun formatını kullanarak öğrencilerin ders konularını öğrenmesini sağlayan ya da problem çözme yeteneklerini geliştiren programlardır (Seferolu,2006,s.118).” Bu yazılımlar benzetim yazılımları ile problem çözme yazılımlarının birleşmiş halidir.

Oyun amaçlı yazılımlarda öğrenci oyun içindeki olaylarla konuyu öğrenirler. Burada amaç oyunun içinde olup bilgileri öğrenmek ve sonrasında oyun oynayarak öğrenilenleri pekiştirmektir.

Hazırlanan oyun amaçlı yazılımın öğrenciye uygun olup olmadığı çok iyi değerlendirilmelidir. Aksi takdirde zaman verimsizce harcanmış olup öğrenci için faydadan çok zarar getirebilir. Kaliteli bir program öğrenciyi olumlu yönde güdüleyecek, onu motive edecek ve öğretimi etkili kılacaktır.

Oyun amaçlı yazılımların en önemli yararlarından birisi de bu oyunlar sayesinde bilgisayarla çocuk arasında yakınlaşma ve teknoloji kültürü kazanmaya olanak sağlamasıdır. Oyun amaçlı yazılımlar benzetim yazılımları ve problem çözme yazılımlarının özelliklerine sahiptirler.

Problem Çözme Yazılımları:

Problem çözme öğrencilerin net bir çözümü olmayan problemleri bilimsel bir yolla yaparak ve yaşayarak çözmeleri için gerçekleştirilen yaratıcı düşünmeyi geliştiren bir öğretim yöntemidir (Uşun, 2004, s.50).

Problem çözme yazılımları öğrencilerin problem çözme yeteneklerinin geliştirilmesi için kullanılan oyun formatında yazılımlardır. Bu yazılımlar, öğrencinin şimdiye kadar görmediği problemi eski bilgilerini, yaratıcılığını ve varsayımlarını kullanarak çözmelerini sağlayan yazılımlardır (Seferoğlu, 2006, s.117).

Problem çözme yazılımının hazırlanmasında hem problemin çözümü hem de problemi çözmek için gerekli bilgi olması gerekir. Yazılımın esas amacı öğrenciye yeteri kadar alıştırma yaparak problem çözebilme yetisi kazandırmak ve bireysel öğrenmedense grup halinde öğrenmeyi etkin kılmayı sağlamaktır.

Problem çözme yazılımları değerlendirme ölçütleri:

- Problem çözme yazılımları öğrencinin problem çözme becericisini kazandırmak için öğrencilere yeteri kadar pratik yapma imkanı sağlamalıdır.
- Bu yazılımlar öğrencilerin cevap vermelerini ve sonuçlarını görebilme imkanı sağlamalıdır.
- Problem çözme yazılımları öğrenci kontrolünde olmalıdır.
- Bu yazılımlar öğrencilere ister bireysel isterseler grup halinde çalışma olanağı sağlamalıdır (Seferoğlu, 2006, s.117).

4.5. İnteraktif Destekli Sanat Eğitimi

İnteraktif (multimedya) “metin, ses, durağan görüntüler, grafik gibi bilgi kaynaklarının en azından ikisini içeren, insanlar arasında aracılık eden etkileşimli bilgisayar sunumları” olarak tanımlanmaktadır.

Teknolojinin günümüzde sağladığı önemli yeniliklerden biri olan interaktif (çoklu ortam) adı verilen bu sistem içerisinde görüntüleri kamera, grafik, metin, gerçek ses, animasyon gibi değişik ortamları barındırmaktadır. Bu sistemde kullanıcı doğrudan medyayla iletişim kurarak bilgi, grafik, metin, animasyon ve ses unsurlarını kendi isteğine göre seçebilmektedir. (Kaba, 1992, ss. 17-28).

İnteraktif sistemde, bir bilgiden bir başka bilgiye erişmek için bilgiyi sağlayan gerektiğinde bilginin değişmesine izin veren video tekniğinde olduğu gibi başı ve sonu belli olan ve kullanıcının isteğine göre bölümler arası atlayarak geçiş yapılabilen bir sistemdir (İyicil, 1998,s.19). Bu teknikte kullanıcı; planlanmış bir sıralama takip etmek yerine, ihtiyaç duyduğu anda, ihtiyaç duyduğu bilgiye ulaşabilir.

İnteraktif tasarımda kullanılan elemanlar şunlardır:

- Arabirim
- Görsel: canlandırma (animasyon), resim, çizim
- Metin
- Ses
- Video
- Programlama

Reklâm ve tasarım çalışmalarında dikkat edilmesi gereken ölçütler, bu yeni tasarım ortamında da geçerlidir. Bu özellikler:

- Yalınlık/anlaşılabilirlik
- Kullanıcı kitleye hitap etme
- Dikkat çekicilik
- Tutarlılık
- Az yer kaplamadır (bilgisayar teknolojisine özgü yeni bir ölçüt).

İnteraktif alanı sınırlayan dört ana özellik vardır bunlar:

1. İnteraktif sistemler bilgisayar kontrollü olmalıdır.
2. Entegre olmalıdırlar.
3. Bilgi yine sayısal formda sunulmalıdır.
4. Kullanıcıya kontrol olanağı veren etkileşimi sağlaması gerekmektedir.

4.6. İnteraktif CD'ler

“Eğitim CD’si öğrenci ve bilgisayar arasındaki iletişimi sağlayan, bir dersi görüntü, canlandırma, ses gibi öğeleri kullanarak anlatan bir çeşit elektronik kitaptır” (Gökçeaslan, 2003, s.12).

İnteraktif CD’ler yazı, ses, resim, animasyon, ve görüntü gibi farklı anlatımları bir arada bulunduran tasarımlardır. CD’nin nasıl tasarlanacağı, ne tür bilgiler içereceği, CD’de kullanılacak yazı, fotoğraf ve resimlerin nasıl kullanılacağı CD’nin sunulacağı hedef kitleye göre belirlenmektedir. İnteraktif CD’ler eğitim amaçlı, bilgi amaçlı, alışveriş amaçlı olmak üzere belli kategorilere ayrılmaktadırlar (Özcan, 2003, s. 142).

İnteraktif CD’ler öğrencilerin öğrenilecek bilgileri özgürce öğrenmesini sağlayan ortamlardır. Öğrenci öğrenmek istediği konuyu, CD’deki etkileşimli oyun, hikaye, yazılı metinler, sesler, hareketli görüntüler, fotoğraf, resim ya da grafik gibi farklı öğrenme araçları yardımıyla öğrenilmesi daha zengin ve kolay bir hale getirebilir. İnteraktif CD’ lerle işlenen konular geleneksel yöntemle göre daha etkileyici ve akılda kalıcıdır. CD’lerde renk, hareket ve ses özellikleri bir arada verildiği için kullanıcının dikkati sürekli olarak bilgiye yoğunlaşır, kullanıcının anlama süresi kısalmış ve böylelikle öğrenme zaman ve mekana bağımlı olmaktan kurtulur. CD’ler geniş kapasiteleri nedeniyle fotoğraf, grafik, ses ve animasyon, uygulamalarıyla basılı ürünlere göre çok daha ekonomiktirler.

İnteraktif CD’lerin amacı kullanıcının hedefe daha iyi ulaşmasını sağlamaktır. Örneğin interaktif CD’yi kullanan bir öğrencinin hedefi yazılımdaki kavram, görsel nesne ve bunlar arasındaki bağlantıların taşıdığı bilgiye ulaşmak ve kavramaktır. İnteraktif yazılımlar bilgi sunar, işlem yapar ve öğrencinin yaptığı işlemleri değerlendirip geri dönüt sağlarlar (Akpınar, 2005,s. 86).

İnteraktif CD’lerin kullanıcı tarafından anlaşılması son derece kolaydır. CD açıldığı andan itibaren kullanıcıya hangi işlemleri yapması gerektiğini şekil, resim, ses ve görüntü birimleri ile tanımlamakta, hatalı bir işlem yapıldığında yine aynı birimleri kullanarak hatanın nasıl ortadan kaldırılacağını göstermektedir (Sakalak, 1998, s.30).

Gelişmiş bir ders aracı olan eğitim CD'leri, bir anlamda elektronik kitaplardır. Belli bir yaş seviyesine hitap etmesi nedeniyle de; o yaş grubunun gelişim özelliklerine ve algılama kapasitelerine uygun olarak hazırlanması gerekmektedir. Ayrıca öğrencinin aldığı eğitim ve yetişme koşulları da göz önünde bulundurulmalıdır.

Tasarım faaliyeti sonucu ortaya çıkan her nesne gibi, eğitim CD'lerinde de uyulması gereken belli başlı kriterler söz konusudur. Yalın ve anlaşılabilir olmalı, amaca uygun içerik sunmalı, yeterli sayıda örnek barındırmalı, kullanılan görsellerle ve sayfa düzeniyle gözün kolayca takibine imkan sağlamalı, okumaya, incelemeye teşvik eden bir yapıda olmalıdırlar. Eğitim CD'lerinde verilen bilgi konuları sonunda, sınama bölümü yer almalı ve sınama neticesinde de öğrenciye geribildirimde bulunulmalıdır.

Verilen bilgi konularının gerektirdiği şekilde hazırlanacak olan soruların (çoktan seçmeli, klasik, boşluk doldurmalı, eşleştirmeli ya da doğru- yanlış) bulunduğu sınama kısmında öğrenci, o ana kadar CD'de verilen konular doğrultusunda edindiği bilgilerin derecesini kendi başına sınama imkânı bulabilmelidir. Verdiği doğru yanıtlar doğrultusunda bir sonraki konuya geçebilmek, olumlu geribildirimlerden biridir. Gülen yüz gibi görsel bir ifade; tebrikler vb. yazılı ifadeler ya da bu gibi bir ifadenin eş zamanlı biçimde sözel olarak verilmesi; diğer olumlu dönütlerdendir. Sınama durumu sonunda, yanlış ya da eksik öğrenilen konulara dönülmesi için uyarı yapılması da gereklidir.

İnteraktif CD'ler, alanında uzman bir eğitim kadrosu tarafından ve yine alanında uzman tasarımcılar yardımıyla hazırlanmalıdır. Öncelikle; eğitimi verilecek konuyla ilgili olarak sağlam bir alt yapı ve bu yapı üzerine inşa edilecek güçlü ve etkili bir anlatım yöntemi kullanılmalıdır. Dil bilgisi ya da imla hatalarına yer verilmemesi için yine uzman kişilerce kontrol edilmesi gereklidir. Ayrıca öğrencinin derse odaklanmasında önemli yer alabilecek olan canlandırma ve efektlerden de yeterli düzeyde faydalanılması ve bu yolla anlatımın görsel olarak cazip hale getirilmesi gerekmektedir. Öğrenciye, gerekli noktalarda net bir ifadeyle geribildirim verilmesi ve bu geribildirim neticesinde öğrencinin ne yapabileceğinin açıklanması da önemlidir.

Milli Eğitim Bakanlığı'nın bu gibi ders araçlarında (CD) bulunması gerektiğini belirlediği kriterler şunlardır (Mutlu, 1991, s.27):

- Ders metni
- Çizim ve grafik
- Boyama ve resim
- Canlandırma
- Benzetim
- Dallanma
- Fare (mouse) ve klavye etkileşimi
- Hypertext ortamı

4.7. İnteraktif CD Tasarlama İlkeleri

İki birim arasındaki iletişimi etkileşim olarak değerlendirirsek bilgisayar ile kullanan arasındaki iletişimde bir etkileşimdir. Buna göre bir bilgisayar yazılımı kullanıcısıyla iletişime geçebilecek şekilde hazırlanmalıdır. Böylelikle iki birim arasında sağlıklı bir etkileşim meydana gelebilir (Akpınar, 2005,s.86).

İnteraktif bir yazılımın öğrenci için faydalı olması esnek, dinamik ve öğrenilebilir gibi özelliklere sahip olmasıyla gerçekleşebilir. Yazılımdaki esneklik kavramı, öğrencinin CD'yi istediği şekilde kullanabilmesi anlamındadır. Öğrenci CD'yi istediği anda tekrar başlatabilmeli, geri dönebilmeli ya da ileri gidebilmelidir. Dinamiklik kavramıyla, öğrencinin yazılımla etkileşimi sırasında yaptığı hataların hatırlatılması ve bu hataların düzeltilebilmesi anlatılmaktadır. Yazılımın öğrenilebilirliğiyle ile kastedilmek istenen ise öğrencinin etkileşimli CD'nin özelliklerini kolayca kavrayabilmesi, konuya yabancı bir kullanıcının bile rahatlıkla kullanabileceği bir tasarıma sahip olmasıdır (Akpınar, 2005,s.87).

Tasarım süreci, belirli bir program doğrultusunda gerçekleşmelidir. Tasarlama sürecinde hedef kitlenin istekleri tasarımcı için birer göstergedir. Bu doğrultuda

tasarımcı tasarımın işlevsel, estetik ve ekonomik boyutlarını da göz önünde bulundurarak tasarlama sürecine geçmelidir.

Tasarım süreci, aşağıdaki aşamalardan oluşmaktadır (Erişti, 2005,s.29).

- Tasarım amacını tanımlama
- Tasarım oluşturma nedenlerini açıklama
- Tasarımın sınırlarını belirleme
- Tasarlama sürecine rehber olacak ana düşünceyi ve tanımlamalarını ortaya koyma
- Tasarlanacak sistemin tasarlanma amacı doğrultusundaki beklentileri, istekleri, önerileri ve gereklilikleri belirleme
- Alternatif tasarım önerileri yaratma
- Yaratılan alternatifleri geliştiren kriterler oluşturma
- Geliştirilen kriterleri kullanarak alternatifi seçme
- Tasarımın gelişim ve sonuçlandırma aşamalarını tanımlama
- Tasarımın tanımına bağlı olarak gelişimi için plan yapma

Tasarlama sürecinin ilk aşaması tasarım amacının net bir şekilde belirlenmesiyle başlar. Amaç, ne tür bir tasarıma ihtiyaç duyulduğu sorusuna yanıt aramaktır. İkinci aşamada ise tasarıma neden ihtiyaç duyulduğu ve var olanlar yerine neden yeni bir çözüm geliştirilmesi gerektiği sorularının yanıtı aranır. Bütün bu sorunlar çözüme kavuşturulduğunda, tasarımcının karşısına başka bir sorun çıkmaktadır. Bu sorun tasarımın kullanıldığı çevrenin nitelikleridir. Bu doğrultuda tasarımcı bu çevreyi incelemeli ve tasarımın hedef aldığı kullanıcı grubunun bu çevre ile ne tür bir etkileşim kurduğunu belirlemelidir. Böyle bir yaklaşım tasarımın başarısını artıracaktır. Özellikle eğitime yönelik tasarımlarda sorunların çözümündeki anahtar, öğrenen kitleye bağlıdır. Tasarımcı bu nedenle öğrenen kitle üzerine odaklanmalıdır. Tasarım bu kitleye yönelik olarak yenilik getirmeye ve geliştirilebilmeye açık olmalıdır. Bireysel, öğrencilerin ailelerin ve öğretmenlerin yeni eğitim ortamı ve yaklaşımı ile ilgili görüşleri alınmalıdır. Eğitim tasarımlarının oluşturulduğu çevre araştırılmalı, farklı çözüm olanakları oluşturulmalı, hedef kitlenin düşünceleri ve değerleri ile en uyumlu olan çözüm seçilmelidir. Farklı çözüm olanaklarının oluşturulması tasarımın niteliğini arttırmayı sağlar. Çözüm önerilerinin sunumunda önemli olan nokta, hedef kitleden tasarımcıya ulaşan dönütlerdir. Dönütler doğrultusunda ortak bir görüş birliği oluşturularak gerekli düzenlemeler ile tasarım geliştirilir. Son tasarımı oluşturmada değerlendirilen görüşlerin önemi büyüktür. Çünkü bu görüşler doğrultusunda, tasarım beklentiler ile uyum sağlar.

Tasarlama süreci başındaki küçük fikirler aslında tasarım problemini belirleyen kriterlerdir. Bu küçük fikirler, değerler, beklentiler, istekler ve gereklilikler karşısında olgunlaşır ve tasarım problemine yönelik çözüm önerileri geliştirilir.

Son tasarıma ulaşma sürecinde oluşturulan farklı çözüm önerileri karşısında tasarımcı ciddi bir karar vermelidir. Alternatif çözümler ile tasarımı sonuçlandırma sürecine girer. Bu süreçte tasarımcı kendi ekibi ile ya da uzman bir ekibin işbirliğine başvurarak tasarımı işlevsel hale getirir.

İnteraktif CD'leri herhangi bir kullanıcının kolaylıkla uygulayabilmesi için şu özelliklere sahip olmalıdırlar.

Aşinalık: Kullanıcı interaktif bir yazılımla iletişim kurarken önceden öğrenmiş olduğu bilgilerinden yararlanıp hayattaki deneyimlerinden faydalanabilmelidir. Önceki bilgi ve deneyimlerinden faydalanıp sistemin nasıl çalışacağını ve devamında nasıl iletişim kurabileceğini tahmin edebilmelidir. Bir öğrencinin oynadığı oyun CD'lerindeki şekilleri, renkleri, animasyonları eğitim CD'sinde de fark edip bir benzerlik kurabilmesi bu tahmine bir örnek sayılabilir.

Tutarlılık ve Genellenebilirlik: İnteraktif CD'ler sayesinde öğrenci benzer işlemlerde benzer çıktılar alarak sistemle etkileşimdeki etkinliklerini ve onların sistem üzerindeki etkilerini genelledebilmelidir.

Kestirebilirlik: İnteraktif CD'leri çok profesyonel tasarlanmalıdır. Kullanıcı sistemdeki etkileşimi incelediğinde bir sonraki etkinliklerin sistem üzerindeki etkisinin ne olacağına karar verebilmelidir.

Değerlendirebilirlik: Yazılımlar, kullanıcıya bir etkileşim anında, geçmişte yapılan işlemlerin etkisinin ne olduğunu görebilme fırsatı verebilmelidir.

4.7.1. İnteraktif CD Hazırlık Aşamaları

İnteraktif CD-ROM'u hazırlamada ilk aşama, dersin ya da konunun hedeflerinin belirlenmesidir. Öğrenciye kazandırılması gerekli görülen hedefler paralelinde bilgi konularının hazırlanması da bir sonraki aşamadır. Burada dikkat edilmesi gereken nokta, eğitim CD-ROM'unun anlatımının ders kitabından farklı ve daha etkili bir şekilde olmasıdır.

Eğitim CD'si tasarlanırken takip edilecek aşamalar şunlardır:

1. Akış şeması hazırlama
2. Görüntü işleme
3. Ses işleme
4. İnteraktif CD'si hazırlama programları kullanarak verilerin birleştirilmesi (Ergün, 2002, s.16).

İlk aşamada CD'de işlenecek konunun içeriği için yeterli kaynak araştırması yapıp, yazılı bilgilerin internetten ya da kaynak kitaplardan bulunup bilgisayara kaydedilmesi gereklidir. Görsel materyallerin bulunması ise dışarıdan scanner yardımıyla taranması ya da internetten faydalanılarak bulunması mümkündür. Konuyla ilgili yazılı ve görsel materyal bulunduktan sonra, akış şeması hazırlanır.

Akış şeması üzerinde:

- Hangi sayfada hangi bilginin aktarılacağı
- Bu bilgilerin hangi görsellerle destekleneceği
- Görsellerin ve metnin sayfa üzerinde nasıl yerleştirileceği
- Hangi sayfaya link (bağlantı) verileceği gösterilmelidir. Bağlantı, bir sonraki bilgi konusuna geçmeyi sağlayabileceği gibi, konuyla ilgili örnek resimlere ya da canlandırmalara da yönlendirebilir.

CD'nin bütününde, görsel bir bütünlük sağlanması için sayfalar, ölü (bağlantısız) olmamalıdır. Arka plan deseni/rengi, butonların (düğme) şekli ve rengi, kullanılacak yazı karakteri, boyutu ve rengi görsel olarak bütünlük taşımalı ve sayfa düzeni içindeki yerini koruyarak erişim/ kullanım kolaylığı sunmalıdır.

Animasyon (canlandırma) ve simülasyonlar (benzeşim) konu içinde gerekli yerlerde kullanılmalı, görsel karmaşa yaratmamalarına ve anlatımı destekler nitelikte olmalarına önem gösterilmelidir.

CD'de ses ögesi kullanılacağı durumlarda dikkat edilmesi gerekli noktalar şunlardır:

- Sesin, anlatılan bilgiyi bastırır nitelikte değil, pekiştirir ve vurgular nitelikte olması
- Düzgün bir Türkçe kullanılması ve telaffuzunun net olması
- Ritimsel/melodik ses ögesi kullanılacaksa, bunun verilen eğitimin niteliğine, öğrencinin yaş grubuna ve düzeyine uygun olması
- Sesin, metinle eşzamanlı devam etmesi.

4.7.2. İnteraktif CD Oluşturma Aşamaları

Resim ve Grafikler: Zor konuların anlaşılmasında yalnızca bilgi vermek yeterli olmamakta yazılımlarda görsel öğelerin de kullanılması yazılımı zenginleştirmektedir. Yazılımlarda kullanılan görsel materyallerin seçimine özen gösterilmeli, resim ve grafik kullanımında şu hususlara dikkat edilmelidir (Akpınar,2005,s.115):

- Görsel malzeme çok yoğun ve gereksizce kullanılıp öğrenciyi yormamalı ve dersin akışını engellememelidir.
- Görsel malzemeler, metinleri ve sesleri destekleyici olmalıdırlar.
- Metaforik görsel malzemenin seçiminde ve işlevinin ne olduğunun belirlenmesinde tasarımcı, öğretmen ve programcılarla birlikte karar verilmelidir.
- Süreç ve yöntemlerin belirlenmesinde hareketli resimler, animasyonlar kullanılarak öğrencinin dikkati konuya daha fazla çekilebilir.

- CD'deki butonlar resimlerle tasarlanıp öğrenciye somut bir görsellik kazandırılabilir.
- İnteraktif CD'de ses- resim, metin-resim ve canlandırma-diagram gibi bilgi ifade eşlemeleri yapılırken işlenen bilginin soyut ya da somut olup olmadığına bakılarak öğrenci için en uygun olan seçilir.

İnteraktif CD tasarımlarında kullanılan görsel, yazılı ya da işitsel öğeler kullanıcının özelliklerine uygun olmalı ve onların beklentilerine yanıt verebilmelidir. Yazılımların doğru bir biçimde tasarlanması içerisindeki renk, tipografi, biçim, malzeme gibi görsel öğelerin hedef kitlenin yaşına, cinsiyetine, sosyo-ekonomik durumuna uygun olması gerekmektedir (Erişti, 2005,s.32).

İnteraktif CD'lerin içeriği, hedef kitlenin beklentilerine karşılık vermediği takdirde etkileşimli eğitim ortamı amacına hizmet edemez duruma gelir. Bu yüzden hazırlık aşamasında hedef kitlenin özelliklerine uygun bir anlatım dili tercih edilmesi son derece önemlidir. Örnek verecek olursak ilköğretim düzeyi için hazırlanan bir eğitim CD'si ortaöğretim ya da lise düzeyi için hazırlanan bir eğitim CD'si ile aynı anlatıma sahip olmamalıdır. İlköğretim düzeyi için hazırlanan bir eğitim CD'si içeriği sıklıkla pekiştirilen oyunlarla desteklenirse CD daha zengin bir anlatıma sahip olabilir (Rabinowitz, Mitchells, 2004, s.7).

Renk: İnteraktif CD'nin ekran tasarımındaki en önemli öğelerden biri renktir. Renk tek başına bir mesaj verip kullanıcıyı yönlendirebildiği için bir tasarım öğesi olmasının dışında kendinde sembolik bir özellik de barındırır. Tasarlanan CD'de renk diğer tasarım elemanlarını ön plana iterek belirginleştirebilir veya arka plana iterek hiyerarşiyi oluşturmaya yardımcı oluşturabilir (Uçar, 2004, s. 45).

İnteraktif CD'lerde görsel öğelerin kullanımında doğru seçilen renklerin önemi çok önemlidir. Yazılımın içeriğine göre kavram ve olguları öne çıkarmada ve de öğrencinin dikkatini daha uzun süre çekebilmek için doğru renkler kullanılmalıdır.

Yazılımlarda renk kullanımına ilişkin öneriler şunlardır (Akpınar,2005,s.116).

- Bir ekranda en çok altı değişik renk kullanılmalıdır.
- Hiper ortamlarda buton, ikon ve köprüler için renk kullanılarak ilişkiler belirtilebilir.
- Bir yazılım boyunca renk kullanımı işlev ve ton bakımından tutarlı olmalıdır.
- Önemli ve kritik bilgiler için parlak renkler seçilmelidir.
- Ekran zeminlerinde gri tonlar veya pastel renkler kullanılmalıdır.
- Yazıların okunabilirliğini ve algılanabilirliğini artırmak için zemin ve metinlerde zıt renkler seçilmelidir.
- Kırmızı-yeşil ve sarı-eflatun gibi birbirini tamamlayan renk eşlemelerinden kaçınılmalıdır.
- Çok parlak renklerin kullanımından kaçınılmalıdır.

Yazılımdaki geçişlerde ve sayfalarda bir bütünlük oluşturmak amaçlanmalı ve renkler bu doğrultuda kullanılmalıdır. Kullanılan renkler kullanıcının tercihleri dikkate alınarak tercih edilmeli gözü yoran renklerden kaçınılmalıdır. CD’de arka planda kullanılan renkler her zaman diğer tasarım öğelerini ön plana çıkaran nitelikte olmalı, ön planda kullanılan yazılı ya da görsel sunular koyu ve canlı renklerden seçilmelidir (Hashimoto, 2003, s. 209).

Ses: CD tasarımı kapsamında yer alan bir diğer öğe de seslerdir. Ses, görüntü ya da yazılı metinleri destekleyen, sesli anlatım gerektiren durumlar için kullanılan bir tasarım öğesidir. Sesler, kullanıcıların işiterek ve dinleyerek verilmek istenilen mesajı algıladığı bir süreçtir. Sözlü, müzikli ya da karşılıklı diyalog şeklinde kodlanan mesaj, kullanıcının dikkatini çekerek anlamlandırması ile sonuçlanarak amacına ulaşır. Önemli olan tasarımda kullanılan seslerin alıcının dikkatini ve ilgisini toplar nitelikte olmasıdır. Tasarımın bütünü bir kompozisyon olarak düşünüldüğünde ses de bu kompozisyonun bir parçasıdır ve amaca uygun şekilde kullanılmadığı durumda CD’nin etkililiğini olumsuz yönde etkileyebilir.

Öğrenme ortamında özellikle okuduğunu anlamakta zorlanan öğrenciler için yazılımdaki ses ve konuşma özellikleri bu öğrenmeyi daha aktif hale getirebilir. İnteraktif CD’leri hazırlanırken öğrencinin okuduğu bölüme tekrar bakabildiği gibi konuşma veya sesleri de geri dönüp dinleyebilmesi için tüm özellikler sağlanmalıdır.

CD’de ses ögesi kullanılacağı durumlarda dikkat edilmesi gerekli noktalar şunlardır:

- Sesin, anlatılan bilgiyi bastırır nitelikte değil, pekiştirir ve vurgular nitelikte olmalıdır.
- Düzgün bir Türkçe kullanılmalı ve telaffuz net olmalıdır.
- Ritimsel/melodik ses ögesi kullanılacaksa, bu ses verilen eğitimin niteliğine, öğrencinin yaş grubuna ve düzeyine uygun olarak seçilmelidir.
- Sesin, metinle eşzamanlı devam etmesi gereklidir.
- Hem bay hem de bayan sesleri kullanılmalıdır.
- Seslendirilen cümleler anlamayı zorlaştıran nitelikte ve uzun olmamalıdır.

5. Çağdaş Sanat Akımları

Düşünürler, toplumdaki çeşitli değerler sistemi arasındaki bağlantı ve bu bağlantıda sanatın önemli bir yerinin olduğunu söylemişlerdir. Bu nedenle sanat, bir toplumun ortak duygu ve düşüncesi olarak tanımlanır. Gerek toplum gerekse o toplumun sahip olduğu kültürel yapı; coğrafi, siyasal ve ekonomik şartlara göre değişim gösterir. Gelişmenin bir zorunluluğu olarak meydana gelen bu değişim, o toplumun sanatında da açık olarak fark edilebilir. Sosyal-kültürel yapının içinde olan sanat tarzlarının değişimi sonunda yeni sanat akımlarının doğmasına sebep olmuştur (Şahin, 2006,s.80).

XIX. yüzyılın toplumsal ve ekonomik sorunları nedeniyle büyük değişim ve gelişime uğrayan sanat akımları teknolojinin ve sanayinin gelişmesi, aristokrasi ve kilisenin etkinliğini yitirmesiyle birlikte gelişimini sürdürmeye devam etmiştir (Artut,2007, s.69).

5.1.Empresyonizm (İzlenimcilik)

“İzlenimcilik” olarak da bilinen bu sanat akımı 19. yy’ın ikinci yarısında Fransa’da doğmuştur. Resim tarihindeki sürekli yeniliklerin hareket noktası sayılır.

Akım adını 1872 yılında ressam Claude Monet'in kullandığı *empresyon* sözcüğüyle almıştır (Tansuğ,2006,s.232). Empresyonizme göre, açık havada bulunan eşyaların renk görünümleri günün her saatinde değişir. Örneğin, ağaçların yeşil rengi öğle üzeri daha parlak, daha canlı görüldüğü halde, akşama doğru koyu renkte ve donuk görünür.

Bu akımın sanatçıları, genel geçer kurallara aldırmaksızın kendi kişisel yorumlarına göre nesneleri resmetmişler, atölye çalışmalarından çok, açık havada çalışmaya önem vermişlerdir. Çünkü aradıkları canlı ve temiz renkleri, gün ışığının parlaklığında bulmuşlar, koyu ve karanlık renklere resimlerinde yer vermemişlerdir (Artut,2007,s.68). Renk, ya olduğu gibi ya da değerini düşürmeyen başka bir renkle karıştırılmıştır. Işıklar sarı, turuncu, kırmızı tonlarında aranmış, gölgelerde, bunların zıtları olan mavi, mor ve yeşille boyanmıştır. Amaçları ışığın değişen etkilerini yakalamak ve bunu doğaya yansıtmaktı (MEB,2006,s.168).

Temsilcileri:

Edouard Manet, Claude Monet, Camille Pissarro, Georges Seurat, Paul Signac, Vincent Van Gogh, Paul Gauguin, Paul Cezanne, Edgar Degas, Henri De Toulouse-Lautrec, Pierre-August Renoir'dir.

5.2. Ekspresyonizm (Dışavurumculuk)

Çağdaş resim dünyasında önemli bir yeri olan ekspresyonizm (ifadecilik) akımı Kuzey Avrupa'da var olan şiddet ve abartıyı içeren biçim çarpıtmalarıyla aşırı heyecanları amaçlayan eğilimleri yeniden benimsemiştir (Tansuğ,2006,s. 242).

Ekspresyonizm bir hayat anlayışı, bir dünya görüşüdür. Fakat bu görüşte önemli olan kişinin ruhsal durumudur. Dışavurumculukta biçim ve yöntem önemsenmezken daha çok duyular üstü, ahlaksal, dinsel, psikolojik ve toplumsal dünya görüşünden süzülen duygular konuyu belirleyen faktörlerdir (Artut, 2007, s.70). Kısacası doğa ikinci planda kalır.

Bu akımın sanatçıları, kendilerini boğan, ezen ızdırapları sanatlarına sokmuşlar, haksızlıklara karşı olan isyanlarını, yeni bir renk ve biçim görüşüyle anlatmak istemişlerdir. Bu akımın temelini atan Norveçli ressam Edward Munch'ın haykıran kadın figürü “Çılgılık” adlı resmi akımın bu özelliklerini fazlasıyla taşımaktadır. Akımın ressamları yapıtlarında kadın vücutlarını çekinmeden çirkinleştirmişler; insan yüzlerini korkunç, iğrenç ifadeli karnaval maskeleri halinde yapmışlardır. Çizgileri kaprisli, kullandıkları renkler ise fovist ressamlarındaki gibi cesaretlidir (MEB,2006,s.169).

Temsilcileri:

Van Gogh, Munch, Kırchner, Nolde, Rouault, Modigliani, M. Beckmann O. Kokoshka'dır.

5.3. Fovizm (Yırtıcılık) (1898-1908)

20. yy'ın modern resim akımlarından biridir. Bir grup genç Fransız sanatçıların 1905'te Paris'te açtıkları bir sergiyle doğmuştur. Bunların çarpıcı ve hırçın çalışmalarına bakılarak verilen “fovlar (vahşiler)” adı, akımın adı haline gelmiştir. Akımın temel özelliğini, saf ve parlak renkli boyaların doğrudan tüpten çıktığı gibi resim yüzeyine uygulanmasıyla yaratılan patlama duygusu oluşturur. Fovist ressamlar da, izlenimciler gibi, doğrudan doğayı betimlemişlerdir, ama onların yapıtlarında yoğun bir dışa vurumcu tepki izlenir (MEB,2006,s.170). Bu akımın en önemli yanı modern resmin renkçi yaklaşımlarına yeni, çarpıcı ve sürekli bir vurgu getirmiş olmasıdır (Tansuğ,2006,s. 242).

Temsilcileri:

Henri Matisse, André Derain, Maruice De Vlaminck ve Raoul Duffy'dir.

5.4. Kübizm (1907-1914)

Kübist akım İspanyol ressam Pablo Picasso ile Fransız George Braque'ın bir yaratışıdır. Rönesans'dan beri Avrupa resim anlayışı hacim ve mekan merkezli, perspektif kurallarına bağlı, açık koyu renk tonlarının farklılıklarıyla yapılmıştır. Kübist

ressamlar bu durumu yıkmak adına belli bir nesneyi çeşitli açılardan görüp göstererek çizmişlerdir. Bu yüzden kübist resim bir uydurma değil bir nesnenin parçalarını yeniden konstrüksiyon (inşa) sanatıdır (Tansuğ,2006,s. 244).

“Doğadaki her şey küreye, koniye ve silindire dayanır.” Paul Cezanne’nın yukarıdaki sözünden hareket eden bu akımın sanatçıları çevresindeki her şeyi geometrik biçimler olarak görüyorlardı. Kübizmi Empresyonist görüşe bir tepki olarak incelemek yerinde olur. Sanatın gelişiminde bir devrim olarak nitelenen Kübizm, geleneksel perspektife, ışık-gölge kullanımlarına ve sanatı doğanın taklit edilmesi olarak gören kuramlara karşı çıkmış; doğadaki biçim, doku, renk ve mekânları taklit etmek yerine, parçalara ayrılmış nesneleri çeşitli yönlerden aynı anda algılanabilecek biçimde yan yana getirerek yeni bir gerçeklik yaratmıştır. Kübistler nesnelere bir de zaman boyutunu katmayı denemişler, biçim sorununu ön plana alıp rengi ikinci plana atmışlardır. Kübizm 1910–1912 arasında çözümsel (Analitik) evreyi, 1912’den sonra Bireşimsel (Sentetik) evreyi yaşamıştır (MEB,2006,s.172).

Temsilcileri:

Pablo Picasso, Juan Gris, Fernand Léger, Georges Braque, Jacques Lempchitz, Aleksander Archipenko’dır.

5.5. Fütürizm(Dinamizm– Hareket)

Fütürist akım 1909 ‘da şair Marinetti’nin çağdaş makinenin biçimini ve ritmini yücelten makalesiyle başlamıştır. İtalya’da önce şiirde sonrada resimde ortaya çıkan, geçmiş ve geleneksel görüşleri reddetmiştir. Çağdaşlık ve vatanseverlik tutkularına ilişkin yorumlarda bulunmuş, bazı politik eğilimleri de ifade etmiştir (Tansuğ,2006,s. 246).

Geleceğin sanatı olarak kabul edilen fütürizm yaratıcılığı olumsuz etkileyen geleneklere kurallara ve tek tip sanat anlayışına karşı çıkmış bir anlayışın ürünü olarak ortaya çıkmıştır. 1910’lu yıllarda Avrupa’da yaşanan makineleşme hızla değişen teknoloji ve kentleşme süreci bu akımın doğmasına zemin hazırlamıştır (Artut, 2007, s.70).

Fütürizmde yapılmak istenen şey, evrendeki hareketin bir anını tespit etmek değil; hareketin kendini duyurmaktır. Bu akıma göre her şey hareket halindedir ve değişmektedir. Hareket halindeki varlıkların gözde bıraktıkları etki algılanıncaya kadar hareket yeniden değişir. Bu nedenle koşan bir at, dört değil yirmi ayaklıdır ve ayakların hareketi de üçgen biçimindedir. Çok çabuk hareket eden cisim sanki parçalanmış moleküller halinde olduğu için çizgilerini hava içinde eritir. Bu yüzden gözlerimiz, onun yapısını fark etmez. Bu bilimsel gerçek fütüristlerin sanat görüşünü oluşturmuştur. Akımın ressamı daha çok fırtınalı denizler, son hızla giden otomobiller, dansözler gibi hareketli konuları seçmişlerdir (MEB,2006,s.170).

Temsilcileri:

Umberto Boccioni, Giacano Balla, Carlo Cara, Luigi Russolo, Gino Severini, Marcel Dumcham önemli temsilcilerindendir.

5.6. Dadaizm (Dadacılık)

1916'da Zürih (İsviçre)'de bir grup sanatçı ve yazar Cabaret Voltaire'i kurmuşlar ve dada adını verdikleri sanat hareketini başlatmışlardır. Onu diğer sürrealist (gerçek üstücülük) akımlardan ayıran temel özelliği “yıkıcı” olmasıdır. Sanata, daha doğrusu alışla gelmiş kural ve disiplinlere karşı tepki olan Dadaizm, Birinci Dünya savaşı süresince ve sonrasında yenen ve yenilen ülkelerde doğan köklü bunalımın, yarattığı moral ve sosyal çöküntülerin bir sonucudur. Savaş süreci boyunca modern uygarlığın bütün kurulu değerlerine karşı duyulan tiksinti ve bu sonuçla oluşan absürt yaşam çöküntüsü bu sanat akımına tümüyle yansımıştır. Dada neden ve niçin sorularına cevap bulamayan negatif bir yaşam kavramıdır (Artut, 2007, s.71).

Sanat ve estetik duygusu olmayan Dadaistlerin mantıksız konu seçtikleri; kâğıt, tahta ve benzeri malzemelerden garip tekniklerle resim yaptıkları görülmüştür. Çocuksu heyecanlarla, her türlü akılcılığa, Avrupa uygarlığına ve savaşa karşı bir protesto hareketidir. Sanata karşı sert tutumları olsa da, bazı sanat akımlarının (Sürrealizm) Soyut Sürrealizm, Pop art, Kavramsal Sanat vs.nin ortaya çıkmasına elverişli bir ortam hazırlamıştır.

Temsilcileri:

Marcel Dumchamp, Francis Picabia, Kurt Schwitters, Max Ernts, Raoul Hausmann'dır.

5.7.Sürrealizm(Gerçeküstücülük)

1916'dan bu yana etkisini sürdüren modern sanat akımıdır. Sürrealizm akımı birçok modern akımın aksine resimlerinde biçimsel niteliklere önem vermemiş resmin konusuna ve anlattığı şeye önem vermiştir. Sürrealist resim düş türünde anlamsız bir hikaye anlatarak seyircide şaşkınlık yaratacak onu sarsacak duygular uyandırır (Tansuğ,2006,s. 250).

Akımın ressamaları doğanın mantıki görünüşünü değil, insanın bilinç altında ve rüyalarındaki alemini göstermek istemişlerdir. Sürrealizm sanat yapıtlarında birbiriyle ilgisiz nesneler ve biçimler bir araya gelir, bir bütünlük içinde sunulur. Figürler asla var olmayacak düşsel bir ortamda bir kompozisyon içindedir(MEB,2006,s.172). Sürrealistlerin kendi kendileri konusunda yaptıkları tanımlamalardan biri aşağıdaki gibidir.

“Sürrealizm, saf psişik otomatizmdir. Düşüncenin gerçek işlevlerini sözlü veya yazılı olarak ya da başka bir yolla ifade etme girişimi, herhangi bir moral ya da estetik ön koşullandırmaya bağlanmadan, mantık kontrolü de olmaksızın düşüncenin yönlendirilmesidir (Artut, 2007, s.71).”

Sürrealizmin doğmasında en önemli etkenlerden biri ünlü psikanalist Freud'un bilinçaltı sorunlarını ve düşleri açıklayan araştırmalarıdır. Sürrealizm akımı bilinçaltını yansıtan fantezilerin yalnız sanat alanında olmadığını insan hayatının fantastik bir açıdan görülmesini savunmuştur.

Temsilcileri:

Giorgio de Chirico, Max Ernst, Jean Arp, Francis Picabia, Marc Chagal, Rene Magritte, Yves Tanguy, Alberto Giacometti, Salvador Dali, Frida Kahlo, Paul Delvaux, Joan Miro, Man Rey, Henri Rousseau, sayılabilir.

5.8. Soyut Sanat (Abstre -Nonfigüratif)

Soyut ifadecilik, Abstre ya da nonfigüratif(figürsüz) diye de adlandırılan ve doğa görüntülerine bağlı olmayan bir sanat akımıdır. Uygulama alanı resim sanatı içinde kalmamış; biçim ve renklere sonsuz bir serbestlik tanınması nedeniyle heykeltıraşlık, mimarlık, süsleme, dekor ve kostüm gibi sanatları da etkisi altında bırakmıştır. Günlük eşyaların biçim ve renkleri bile soyut sanatın etkisi altında kalmıştır.

Bu akımın sanatçıları çağdaş resmin geçerli olan akımlarından etkiler taşırlar. Bu sanatçıları birbirine bağlayan daha çok bir sanat düşüncesi olup sanatı, evrendeki doğal, coşkusal ve ruhsal güçlerin ardında gizlenen nesnelleşme aracı olarak görmüşlerdir (Tansuğ,2006,s. 245).

Soyut resimde sanatçının amacı, çizgi ve renkleri düzenli bir biçimde yüzey üzerine yerleştirerek duygusal kompozisyonlar elde etmektir. Soyut sanat doğayı ortadan kaldırmaz, başka türlü anlatır. İzlenimciler resim yaparken doğaya bakarken, soyut resim yapan sanatçı ise kendi içine bakmaktadır. Soyut resim sanatı, sanatın ta kendisi ve hiçbir zaman tükenmeyecek olandır. Soyut resim; her şeyi söyleyebilme özgürlüğü, her şeyi yeniden yaratma özgürlüğü, yalnız kendinin olan bir stil yaratabilme özgürlüğü olarak ifade edilebilir (MEB,2006,s.173).

Temsilcileri:

Wassily Kandinsky, Piet Mondrian, Robert Delaunay, Kazimir Maleviç, Jean Arp, Wols, Jackson Pollock, Nicolas de Stael, Mark Rothko, Hans Hartung, Antoni Tapies.

5.9. Çağdaş Sanat Akımlarının Sanat Eğitimindeki Yeri ve Önemi

Günümüzde sanatı anlamak için temel kriterlerini iyi anlamak ve bilmek gereklidir. Sanatı doğru değerlendirmek için toplumların gelişmesinde büyük önem taşıyan sanat akımlarını öğrenmek bir zorunluluk haline gelmiştir. Sanat akımları, toplumları anlamada önemli bir araçtır. Sanatçı ortaya koyduğu esere bulunduğu toplumun o günkü değerlerini yansıtır. Ortaya konulan her eser bir akımı temsil etmektedir. Örneğin Picassonun “Guernica” tablosu İspanya İç Savaşı’nı anlatır.

Kübizm akımının önemli bir eseri olan “Guernica” o dönemde yaşananları gözler önüne serer ve bu akımı günümüzde de anlamaya, kavramaya olanak sağlar.

Çağdaş sanat akımları sanat eğitiminde de önemli bir rol oynamaktadır. Sanat eğitimi küçük yaştan itibaren öğrenilmesi gereken bir ders olduğunu varsayarsak bu dersin en önemli konusu sanat akımlarıdır. Sanat akımlarının ilköğretim okullarında anlatılması öğrencinin gördüğü sanat eserini yorumlamasını, anlamasını, hangi döneme ait olduğunu ve o dönemde yaşanan tarihsel olayları bilmesini sağlar. Bir öğrenci Dushamp’ın “Psiuar” eserine baktığında sanatın Rönesans dönemindeki anlayışından çıkıp günümüz dünyasındaki popüler kültürü ve ortaya çıkan popüler kültürün tüketimi nasıl yansıttığını bilebilir.

Bununla birlikte çağdaş sanat akımlarının daima kalıcı olduğu ve ortaya çıkan yeni akımlara öncülük edeceği ortaya çıkmaktadır.

BÖLÜM III

YÖNTEM

Araştırmanın bu bölümünde, araştırma modeli, evren ve örneklem, araştırmada kullanılan uygulama aracı; veri toplama araçlarının hazırlanması ve verilerin toplanması ile toplanan verilerin çözümlenmesinde yararlanılan istatistiksel yöntem ve teknikler açıklanmıştır.

6.1. Araştırma Modeli

Araştırma; interaktif eğitim CD'lerinin ilköğretimde Çağdaş Sanat Akımları konusunun öğretiminde etkililiği; bu amaçla hazırlanan öğretim CD'si; etkileşimli öğrenmenin etkililiğini ortaya koyması beklenen başarı testi ilköğretim sekizinci sınıf öğrencilerinin öğrenme başarılarına dayalı olarak ortaya konulmuştur.

Bu yönüyle çalışma, öntest-sontest kontrol gruplu deneme modelinde bir çalışmadır. Öntest-sontest kontrol grubu deneme modeli, deneysel işlemin bağımlı değişken üzerindeki etkisinin test edilmesi ile ilgili olarak araştırmaya yüksek bir istatistiksel güç sağlayan, elde edilen bulguların neden-sonuç bağlamında yorumlanmasına olanak veren ve davranış bilimlerinde sıkça kullanılan güçlü bir desendir (Büyüköztürk, 2001). Karasar'a (1994) göre deneme modellenli araştırmalarda mutlaka bir karşılaştırma vardır; araştırmacının kontrolü altında bağımsız değişkenlerin, bağımlı değişkeni nasıl etkilediği görülmeye çalışılır.

Araştırma için ilköğretim 8. sınıf öğrencilerinden iki grup seçilmiştir. Yansız atama yoluyla guruplardan biri deney, diğeri kontrol grubu olarak atanmıştır. Deney grubunda çağdaş sanat akımları konusu interaktif CD öğretim yöntemiyle uygulanırken, kontrol grubunda aynı etkinlik geleneksel öğretim yöntemiyle sürdürülmüştür.

İki grup arasındaki farklar ve bu uygulamanın öğrenci başarısına etkisi incelenmiştir. Elde edilen verilerin analizinde ise bağımlı ve bağımsız örneklem için t testi kullanılmıştır.

Buna göre araştırmanın modeli, Tablo 1’deki gibi ifade edilmiştir:

Tablo 1: Araştırma Modeli

Gruplar	Ön Test	Uygulama	Son Test
Deney Grubu	Çağdaş Sanat Akımları Başarı Testi (Ön Test)	Uygulama (Çağdaş Sanat Akımları Öğretimi)	Çağdaş Sanat Akımları Başarı Testi (Son Test)
Kontrol Grubu	Çağdaş Sanat Akımları Başarı Testi (Ön Test)	Var olan normal süreç	Çağdaş Sanat Akımları Başarı Testi (Son Test)

6.2.Çalışma Grubu

Araştırmanın çalışma grubunu, Ankara ili Çankaya ilçesi Süleyman Uyar İlköğretim Okulu’nda öğrenim görmekte olan sekizinci sınıf öğrencileri oluşturmaktadır. Söz konusu okul, Millî Eğitim Bakanlığı’na bağlı olarak eğitim-öğretim faaliyetlerini sürdürmekte olan bir devlet okuludur.

Araştırma, okulda bulunan iki sekizinci sınıf şubesi ile yürütülmüştür. Grupların denklikleri incelendikten sonra bu şubelerden birisi deney, diğeri kontrol grubu olarak seçilmiştir. Bu seçim, yansız atama yöntemi ile yapılmıştır. Her iki şubede de 30’ar öğrenci vardır. Bu öğrencilerle çalışılmıştır.

Deney ve kontrol grubunda bulunan öğrencilerin sayıları, cinsiyetleri belirtilerek Tablo 2’de gösterilmiştir

Tablo 2: Çalışma Grubunda Yer Alan Öğrencilerin Dağılımı

BAŞARI TESTİ	Kız	Erkek	Toplam
Deney Grubu	17	13	30
Kontrol Grubu	19	11	30
Toplam	36	24	60

Deney ve kontrol grupları belirlenirken öğrencilerin içinde bulundukları sınıfların grup olarak alınmasının sebebi, bu sınıfların Millî Eğitim Bakanlığı sistemi içinde önceden oluşturulmuş ve yapılandırılmış olmasıdır.

Bunun yanında, deney ve kontrol gruplarının uygulama öncesindeki durumlarının ve denklıklarının araştırılması amacıyla, her iki gruba da uygulanan ön testlerin sonuçları da karşılaştırılmıştır.

Deney grubu öğrencilerinin ön test başarı puanları ile Kontrol grubu öğrencilerinin ön test başarı puanları arasında anlamlı bir farkın olup olmadığı bağımsız örneklem için t testi ile analiz edilmiş ve sonuçları Tablo 3’de gösterilmiştir.

Tablo 3: Deney ve Kontrol Gruplarının Ön Test Sonuçlarına Göre Karşılaştırılması

Ön test	Grup	N	$\bar{X}$	Ss	t	Sd	p
Çağdaş Sanat Akımları Başarı Testi	Deney	30	4,67	2,01	-0,132	58	0,896
	Kontrol	30	4,73	1,91			

Kontrol grubu öğrencilerinin ön test başarı puanları ($\bar{X}=4.73$), deney grubu öğrencilerinin ön test başarı puanlarına ($\bar{X}=4.67$) göre biraz daha fazla yüksek olduğu görülmüştür. Ancak istatistiksel olarak deney grubu öğrencilerinin ön test başarı puanları ile kontrol grubu ön test başarı puanları arasında anlamlı bir fark bulunamamıştır ($p>0.05$). Bu nedenle araştırmanın söz konusu gruplarla yürütülmesi uygun görülmüştür.

6.3. Evren ve Örneklem

Araştırmanın çalışma evrenini, 2008–2009 öğretim yılı Ankara ili Çankaya ilçesi Süleyman Uyar İlköğretim Okulu sekizinci sınıf öğrencileri oluşturmaktadır.

Bu ilke doğrultusunda, araştırmada çalışma evrenine alınacak öğrenci grubunun belirlenmesinde, seçilecek öğrenci grubunun temel düzeyde bilgisayar kullanma becerilerine sahip olması ve bu öğrenci grubunun öğrenim gördüğü okulun etkileşimli CD kullanmaya elverişli bir fiziksel donanımına sahip olması koşulları dikkate alınmıştır. Bu iki koşulu sağlayan öğrenci grubu ve onların öğrenim görmekte oldukları okul çalışma evreni olarak belirlenmiştir.

Araştırma bölgesi olarak Ankara ili Çankaya ilçesi Süleyman Uyar İlköğretim Okulu seçilmiştir. Bu okulda öğrenim gören sekizinci sınıf öğrencilerinden seçilen toplam 60 kişilik iki grup araştırmanın örneklemini oluşturmaktadır.

Araştırmanın çalışma evreni ile ilgili sayısal bilgiler Tablo 4’de verilmiştir

Tablo 4: Araştırmanın Çalışma Evreni

Çalışma Evrenine Seçilen (Sayı)	Araştırmaya Katılan (Sayı)	Değerlendirme Dışı Bırakılan (Sayı)	Değerlendirme ye Alınan (Sayı)
60	60	—	60

Tablo 4’de görüldüğü gibi, araştırmanın çalışma evrenine seçilen öğrenci sayısı 60’dır. Araştırma uygulamasının gönüllülük esasına dayalı olarak gerçekleştirilmesi gerektiği nedeni ile uygulamalar öncesinde öğrencilerle yapılan ön görüşmede; gerçekleştirilecek çalışmayla ilgili olarak öğrenciler bilgilendirilmiş ve kendilerine böyle bir çalışmada yer almak isteyip istemedikleri sorulmuştur. Sınıfı oluşturan her bir öğrenciden olumlu görüş alınmasıyla çalışmaya katılan öğrenci sayısı 60 olarak gerçekleşmiştir.

6.4. Veri Toplama Araçları

Araştırmada öncelikle konuyla ilgili literatür taraması yapılmıştır. Literatür taraması yapılırken, konuyla ilgili makale, kitap, tez ve internet kaynaklarından yararlanılmıştır. Görsel Sanatlar Eğitimi Dersinde kullanılmak üzere “Çağdaş Sanat Akımları” konulu bir eğitim CD’si hazırlanmıştır. Hazırlanan bu CD’nin öğrencinin öğrenme başarısına etkisini ölçmek için 15 soruluk bir başarı testi ile desteklenmiştir.

Araştırmada kullanılan veri toplama araçları ve bu araçların geçerlilik ve güvenilirlik çalışmaları sırasıyla aşağıda açıklanmıştır:

6.4.1. Çağdaş Sanat Akımları Başarı Testi

Başarı testleri, belli bir programa dayalı öğretim sonunda öğrencilerin bilgi, kavram ve anlayış yönünden gösterdikleri akademik gelişimi belirlemek amacı ile hazırlanan ve kullanılan testlerdir (Yıldırım, 1999, s.15).

Bu araştırma için İnteraktif CD ile öğrenme yönteminin, öğrencilerin başarılarına etkisi sınanmak istendiğinden program amaçları doğrultusunda “Çağdaş Sanat Akımları” konusuyla ilgili tespit edilen kazanımlara yönelik 15 soruluk, dört seçenekli, çoktan seçmeli başarı testi hazırlanmıştır. Bu testin hazırlanmasında, geliştirilmesinde ve geçerlilik-güvenilirlik çalışmasında aşağıdaki süreç izlenmiştir. Bu süreçte ölçme değerlendirme ve konu alanı uzmanlarının görüşlerinden faydalanılmıştır.

Hazırlanan başarı testinin, öntest olarak uygulanmadan önce geçerlilik ve güvenilirlik çalışması açısından 90 öğrenci üzerinde uygulanmıştır. Başlangıçta 25 maddeden oluşan ölçme aracı (başarı testi); uzman görüşleri, madde güçlük düzeyleri, madde ayırt ediciliği ve toplam madde korelasyonları dikkate alınarak 15 maddeye düşürülmüştür.

Tablo 5: Başarı Testi Madde Analizi Sonuçları

Soru No	Maddenin güçlük Derecesi	Maddenin ayırt etme gücü
1	.53	.41
2	.33	.34
3	.34	.31
4	.44	.41
5	.60	.46
6	.54	.38
7	.52	.47
8	.57	.47
9	.48	.32
10	.30	.30
11	.40	.40
12	.49	.49
13	.63	.53
14	.56	.38
15	.40	.40

Geçerlilik, güvenilirlik için yapılan testin değerlendirilmesinde her doğru cevaba “1” puan, yanlış ve boş cevaplar için ise “0” puan verilmiştir. Bu testten alınabilecek en yüksek puan “25”dir. Başarı testinin güvenilirlik analizi “ITEMAN” (Item and Test Analysis program) programı ile yapılmıştır.

Bu durumda ayırt etme indeksleri şu sınırlara göre değerlendirilebilir.

Tablo 6: Madde ayırt edicilik indeksi

Maddenin Ayırt Etme İndeksi	Maddenin Değerlendirmesi
0,40 ve daha büyük	Çok iyi bir madde
0,30-0,39	Oldukça iyi madde. Yine de geliştirmek için üzerinde düşünülebilir.
0,20-0,29	Bu durumdaki maddeler, genel olarak düzeltilmeye ve geliştirilmeye muhtaçtır.
0,19 ve daha küçük	Çok zayıf maddeler. Böyle maddeler, eğer düzeltmelerle geliştirilemiyorsa testten kesinlikle çıkarılmalıdır

Ayırt etme indeksi 0,40 ve daha büyük olan maddeler, ayırt etme gücü yüksek olan maddelerdir. 0,20–0,39 arası ayırt etme indeksine sahip maddeler, ayırt etme gücü orta; ayırt etme indeksi 0,19 ve daha küçük olan maddelerin ise ayırt etme gücü düşüktür (Tekin, 2000, s.249).

Bu kapsamda madde ayırt ediciliği, 0,30'un altında olan maddeler çıkartılarak 15 maddeye düşürülen başarı testinin, kapsam geçerliğini sağlanması için testteki soruların tüm konu içeriğini örneklemesine ve kapsadığı soruların her birinin ölçmek istediği davranışı en iyi derecede ölçmesine özen gösterilmiş; bunun için uzman görüşüne başvurulmuştur. Teste ilişkin konu uzmanlarının ve öğretmenlerin görüşleri alınmış; bu görüşler doğrultusunda gerekli düzeltmeler yapılmıştır. Başarı testinin kazanımlara göre dağılımını veren çizelge, ek 4'te verilmiştir.

Yapılan "ITEMAN" analizi sonucunda, testin Kuder-Richardson (KR 21/20) katsayısı 0.849 bulunmuştur. Bu sonuca göre hazırlanan başarı testinin oldukça güvenilir bir ölçme aracı olduğu söylenebilir.

Tablo 11'de başarı testine yapılan "ITEMAN" analizi sonuçları incelendiğinde; testteki maddelerin güçlüklerinin. 14 ile. 60 arasında değiştiği görülmektedir. Testin ortalama güçlük derecesi 0.430 olup, bu da oldukça yeterli bir orandır. Testteki

maddelerin ayırt etme gücü incelendiğinde ise testteki maddelerin ayırt edicilik güçlerinin. 30 ile. 53 arasında değiştiği, yani testin ayırt edicilik gücünün de yeterli bir seviyede olduğu görülmektedir. Bu sonuçlardan hareketle, testin daha çok orta güçlükte olduğunu söyleyebiliriz.

6.5. Verilerin Toplanması

2008-2009 eğitim öğretim yılında, dört haftası uygulamayla geçen ve öntest-sontestin de yapıldığı iki haftayla birlikte, toplam altı hafta süren uygulama deney ve kontrol gruplarında bulunan toplam altmış (60) öğrenciyle gerçekleştirilmiştir. Deney gruplarına interaktif CD yöntemiyle uygulama yapılırken, kontrol gruplarına geleneksel öğretmen merkezli öğretim yöntemi uygulanmıştır.

Öğrencilerin başarılarını ölçmek amacıyla geliştirilen “başarı testi” deney ve kontrol grubunda yer alan öğrencilere, uygulama öncesi ve sonrası öntest-sontest olarak uygulanmış ve veriler elde edilmiştir.

6.6. Verilerin Analizi

Araştırmaya katılan öğrencilerin araştırmanın veri toplama araçlarında yer alan sorulara verdikleri yanıtlar SPSS 15,0 paket programı kullanılarak çözümlenmiştir. Deney ve kontrol gruplarındaki başarı değişimini daha ayrıntılı incelemek için ayrıca bağımlı ve bağımsız t testleri kullanılmıştır.

Araştırma verileri yüzde değerleri ile birlikte yorumlanmış, elde edilen bilgiler doğrultusunda önerilerde bulunulmuştur.

6.7. Uygulama Süreci

Aşağıda, 2008–2009 eğitim ve öğretim yılı döneminde yürütülen bu araştırmanın hazırlık ve uygulama süreçlerinde yapılan uygulamalar ayrıntılı olarak anlatılmıştır.

Hazırlık Süreci

Araştırmacı Milli Eğitim Bakanlığına bağlı bir okulda öğretmen olduğu için okul müdürünün oluruyla araştırmayı kendi okulunda öğrencileri arasında yapmıştır.

Araştırmanın uygulanacağı öğrencilerle (deney ve kontrol grubu) önceden görüşmeler yapılmış uygulama süreci onlara detaylı bir şekilde anlatılmıştır. Deney ve kontrol gruplarının denkliği, ön testler öncesinde sözlü olarak araştırılmış, şubeler arasında farklılık bulunmadığı anlaşılmıştır. Daha sonra ön-testler uygulanmış ve test sonuçları grupların denkliği bakımından incelenmiş ve grupların denk olduğuna karar verilmiştir. Ön testler öğrencilerin bir ders saatinde cevaplayabilecekleri soru sayısı dikkate alınarak düzenlenmiş ve 40’ar dakika da uygulanmıştır.

Deney Grubu İnteraktif CD İle Öğrenme Yöntemi Uygulama Süreci:

Araştırmanın uygulama aşamasında deney grubu öğrencilerine çağdaş sanat akımlarının interaktif CD ile öğretilmesi için bir öğretim süreci uygulanmıştır. Uygulama etkinliklerine başlamadan önce, öğrencilerin genel olarak bilgilendirilmesi amacıyla kırk dakikalık hazırlık dersleri yapılmıştır. Deney grubunda yürütülen tüm etkinliklerin planlanması uzman görüşlerine başvurmak suretiyle araştırmacı tarafından hazırlanmıştır. Hazırlık derslerinde öğrencilere genel hatlarıyla interaktif CD’nin nasıl kullanılacağı ile ilgili bilgi verilmiştir. Daha sonra da araştırmacı görsel sanatlar dersi müfredat konularından Çağdaş Sanat Akımları konusunun interaktif CD ile uygulanacağı deney grubu öğrencileri için, dersin günlük planını hazırlamıştır.

Uygulama aşamasına geçilmeden önce öğrencilere başarı testi ön test olarak uygulanmıştır. Uygulamaya geçildiğinde CD ana bilgisayara takılmış ve aynı anda öğrencilerin bilgisayarında da belirmiştir. Araştırmacı CD’de ilerleyerek dersi işlemeye başlamıştır. Açılan her sayfa öğrenci ekranında da aynı şekilde görülmüştür. Önce

akımlardan, onların özelliklerinden, örnek resimlerinin neler olduğundan bahsedilmiştir. Daha sonra bir eser incelenirken nelere dikkat edilmesi gerektiği anlatılmıştır. Bu süreç iki hafta sürmüştür. Kalan haftalar ise öğrencilerin konuyu pekiştirmelerini ve bireysel tekrarlar yapabilmeleri için ayrılmıştır. Bu haftalarda öğrenciler işlenen akımlara tekrar tekrar dönebilmiş, unuttukları ya da yeterince kavrayamadıkları yerleri yeniden gözden geçirmişlerdir. Sonrasında ise öğrendiklerini pekiştirebilmeleri için hazırlanan puzzele ve çengel bulmaca oyunlarını oynamaya başlamışlardır. Hazırlanan bu pekiştireç oyunlar, öğrencilerin anlatılanları somutlaştırmalarını ve farklı öğrenme yöntemleriyle öğrenen öğrencilerin daha kalıcı öğrenmelerine imkan sağlamıştır.

Kontrol Grubu Geleneksel Öğretim Yöntemi İle Uygulama Süreci

Kontrol grubunu oluşturan öğrencilere, uygulamanın başlatıldığı süreç itibari ile başarı testi, öntest olarak uygulanmıştır. Geleneksel yöntemin uygulandığı sınıfta konu kısaca açıklanmış sonra uygulamaya geçilmiştir. Dört haftalık süreç içerisinde her ders, bir önceki dersin tekrarı şeklinde sürdürülmüştür. Akımlar anlatılmış her anlatılan akımın arkasında akıma ait resimler gösterilmiştir. Kontrol grubu öğrencilerine, başarı testi tekrar uygulanmıştır.

6.8. Uygulama Aracının Geliştirilmesi: Temel Sanat Elemanları CD'si

Söz konusu CD, araştırmacı tarafından geliştirilmiş çağdaş sanat akımları konusuna ilişkin çeşitli uygulamaları kapsamaktadır. CD'nin tasarımı yaklaşık altı aylık bir dönemde gerçekleştirilmiştir.

Uygulama sürecine kadar gelen zaman diliminde CD'nin; hedef kitlenin gelişim özelliklerine ve beklentilerine karşılık verir nitelikte geliştirilebilmesi amacıyla sistematik bir süreç izlenmiştir. Sürecin başlangıcında interaktif CD'yi oluşturmaya yönelik olarak nelerin gerçekleştirilmesi gerektiği ve bu süreçte ne gibi yazılım ve donanımlara ihtiyaç duyulacağı ile ilgili alan yazın taraması gerçekleştirilmiştir.

Hazırlanan CD'nin öğretim amaçlı olması nedeniyle öğretim sürecinin niteliğini etkileyen etmenler (ipuçları, pekiştirme, dönüt, düzeltme, oyunlaştırma, bireysel farklılıklar gibi) konusunda araştırma yapılmıştır.

Gerçekleştirilen çalışmalar doğrultusunda CD tasarlama süreci planlanmıştır. İlköğretim sekizinci sınıfı yıllık planı incelenerek; bu plan kapsamında yer alan konulardan biri olan çağdaş sanat akımları konusu, geliştirilerek CD'nin içeriği olarak belirlenmiş ve belirlenen konunun empresyonizm, sürrealizm, ekspresyonizm, soyut, kübizm, fütürizm, fovizm, dadaizm alt başlıkları altında ele alınmasına karar verilmiştir.

Hazırlan interaktif eğitim CD'si; Adobe photoshop CS2, Macromedia flash 8 programları kullanılarak gerçekleştirilmiştir.

CD tasarımının içeriği ve hedef kitle nitelikleri belirlendikten sonra CD öğretim ve pekiştireçler olmak üzere iki bölüme ayrılmıştır. Bu bölümlerden birincisi, giriş bölümü niteliğinde olup akımların hepsinin bir arada bulunduğu bir galeri ortamını andıran ana sayfadan oluşur. Sayfadaki resimlerin üzerine tıklandığında her resmin kendi akımı ortaya çıkar ve akımın özelliklerinden bahsedilir. İkinci bölümde ise pekiştireçlerle konu desteklenir. Pekiştireçler, sanat akımları ile ilgili hazırlanan puzzle ve çengel bulmacadan oluşur.

Öğrencinin konuları okurken, aktivasyonları yaparken sıkılmaması için klasik müzik eserlerinden biri olan Johann Pachelbel'in Canon and Gigue eseri tasarıma eklenmiştir. Ayrıca her sayfa geçişinde ve her konuya girişte butonlar sesli hale getirilmiştir.

Öncelikle ekran tasarımında kullanılan öğelerin hem renk, hem boyut, hem de yön olarak birbirinin etkisini yok etmeyecek şekilde ve önem sırasına göre belirli bir dengi ile tasarım içerisinde kullanılmasına dikkat edilmiştir. Renkler, arka plan ve ön plan renkleri olmak üzere ikiye ayrılmıştır. Arka planda kullanılan renklerin pastel ve ön plandaki tasarım öğelerinin etkililiğini artırıcı nitelik taşımasına dikkat edilmiştir. Ön planda ise daha canlı daha etkili ve ilgi çekici renkler kullanılmıştır (Bkz. Ek: 4).

Etkili bir ekran tasarımı oluşturmak için renklerin yanı sıra, akımlara ait örnek resimler de kullanılmıştır. CD'nin eğitim kısmında ise yazılı metinlere yer verilmiştir. (Bkz. Ek: 4).

Metin içerikleri, konular kapsamındaki alan taraması yapılarak belirlenmiştir. Metinlerin görsel anlatım ögesi olarak fonksiyonelliği ise o yaş grubunun ilgisini çekebilecek, çok ciddi bir görsellik taşımayan, daha serbest bir görünüme sahip olan, aynı zamanda yaş grubunun özellikleri doğrultusunda rahat bir okunurluk oluşturan niteliklere dikkat edilerek sağlanmıştır.

Metinlerin yer aldığı ekran tasarımlarında arka planda yazıyı ön plana çıkarmak amacıyla açık bir renk tercih edilmiştir. Metinler görsel bir öge olarak tasarımda kullanılmanın ötesinde temel olarak verilmek istenen öğrenme ortamı mesajının etkili bir biçimde sunmak amacını taşımaktadır. Kullanılan oyunlar ise (puzzle ve çengel bulmaca) öğrencinin konunun sonunda öğrenme durumunu pekiştirmesine yönelik olarak tasarlanmıştır. Özellikle bu bölüm; öğrencilerin yaş grubu özellikleri düşünüldüğünde hedef kitle beklentilerine uygunluk taşımaktadır. Oyun gurubunda hazırlanan puzzle ve çengel bulmaca öğrencilerin kendilerini ders ortamından çıkarmalarını ve daha eğlenceli bir şekilde öğrenmelerini sağlamayı amaçlamaktadır.

V. Bölüm

Bulgular ve Yorum

Bu bölümde, araştırma problemlerine cevap bulmakta kullanılmak üzere istatistiksel analizler yoluyla elde edilen bulgular ve bunlara ilişkin yorumlara yer verilmiştir.

Birinci Alt Probleme Ait Bulgular ve Yorumlar

1. “İlköğretim 8. Sınıf Görsel Sanatlar Dersinde Çağdaş Sanat Akımlarının Öğretiminde geleneksel yöntemin uygulandığı kontrol grubu öğrencilerinin ön test-son test puanları arasında anlamlı fark var mıdır?”

Bu alt problemi test etmek için, kontrol grubu öğrencilerine 6 haftalık süre boyunca görsel sanatlar müfredatından,”Çağdaş Sanat Akımları Konusu” geleneksel yöntemlere göre uygulanmıştır. Uygulanan süreç sonucunda elde edilen kazanımları ortaya koymak amacıyla, 15 sorudan oluşan bir başarı testi uygulamadan önce ve sonra öğrencilere öntest-sontest olarak uygulanmış ve erişim puanları yoklanmıştır. Öğrencilerin Çağdaş Sanat Akımları Başarı testinden elde ettikleri ön test ve son test puanlarının aritmetik ortalama ve standart sapma değerleri hesaplanmış, ardından, bağımlı örneklem için t testi ile ön test ve son test puanları arasındaki farkın istatistiksel olarak anlamlı olup olmadığının belirlenmesi yoluna gidilmiştir. Elde edilen değerler Tablo 7’de gösterilmiştir.

Tablo 7: Kontrol Grubundaki Öğrencilerin Çağdaş Sanat Akımları Testi’nden Aldıkları Ön Test-Son Test Puanlarının Karşılaştırılması

Grup	Test	N	$\bar{X}$	Ss	t	Sd	p
Kontrol	Ön test	30	4,73	1,91	1,563	29	0,129
	Son test	30	5,60	2,36			

*p<0.05

Tablo 7’de sunulan geleneksel öğrenme yaklaşımının uygulandığı kontrol grubu öğrencilerinin öntest-sontest erişim puanlarının sonuçlarından da anlaşılacağı gibi, kontrol grubu öğrencilerinin, öğretim öncesi öntest erişim puan ortalaması $\bar{X}= 4,73$ ve standart sapması $s=1,91$ sontest erişim puan ortalaması ise $\bar{X}=5,60$ ve standart sapmalarının $s=2,36$ olduğu görülmektedir. Elde edilen bu ortalamalar arasında anlamlı bir fark olup olmadığı t-testi ile test edildiğinde ise kontrol grubundaki öğrencilerin ön ve son test puanları arasında anlamlı fark gözlenmemiştir ($t= 1,563$, $*p>0.05$). Elde edilen bu sonuçlara göre kontrol grubu öntest puan ortalamalarının $\bar{X}=4,73$ düzeyde ve sontest puan ortalamalarının $\bar{X}=5,60$ düzeyinde olduğu görülmektedir.

Dolayısıyla bu sonuç, geleneksel öğrenme yaklaşımına göre işlenen görsel sanatlar dersi sonucunda öğrencilerin başarı durumlarında çok azda olsa bir artışın olduğu ama bu artışın öğrencilerin başarı düzeyini değiştirmedini göstermektedir.

İkinci Alt Probleme Ait Bulgular ve Yorumlar

2. “İlköğretim 8. Sınıf Görsel Sanatlar Dersinde Çağdaş Sanat Akımlarının Öğretiminde İnteraktif CD’nin kullanıldığı deney grubu öğrencilerinin ön test- son test puanları arasında anlamlı fark var mıdır?”

Bu alt problemi test etmek için deney grubu öğrencilerine 6 haftalık süre boyunca, görsel sanatlar müfredatından “Çağdaş Sanat Akımları konusu” interaktif CD’yle öğrenme yöntemine göre uygulanmıştır. Uygulanan interaktif CD ile öğrenme süreci sonucu elde edilen kazanımları ortaya koymak amacıyla, 15 sorudan oluşan bir başarı testi, uygulamadan önce ve sonra öğrencilere öntest-sontest olarak uygulanmış ve erişim puanları yoklanmıştır.

Deney grubu öğrencilerinin ön test başarı puanları ile son test başarı puanları arasında anlamlı bir farkın olup olmadığı bağımlı örneklemeler için t testi ile analiz edilmiş ve sonuçları Tablo 8’de gösterilmiştir.

Tablo 8: Deney Grubundaki Öğrencilerin Çağdaş Sanat Akımları Testi'nden Aldıkları Ön Test-Son Test Puanlarının Karşılaştırılması

Grup	Test	N	$\bar{X}$	Ss	t	Sd	p
Deney	Öntest	30	4,67	2,01	12,881	29	0.000*
	Sontest	30	11,73	2,18			

*p<0.05

Tablo 8’de sunulan interaktif CD ile öğrenme yaklaşımının uygulandığı deney grubu öğrencilerinin öntest-sontest erişim puanlarının sonuçlarından da anlaşılacağı gibi, deney grubu öğrencilerinin öğretim öncesi öntest erişim puan ortalaması $\bar{X}=4,67$ ve standart sapması $s=2,01$ sontest erişim puan ortalaması ise $\bar{X}=11,73$ ve standart sapmalarının $s=2,18$ olduğu görülmektedir. Elde edilen bu ortalamalar arasında anlamlı bir fark olup olmadığı t-testi ile test edildiğinde deney grubunun ön ve son test puanları arasında anlamlı fark gözlenmiştir ($t = 12,881$, $*p < 0.05$). Bu fark, son test puanlarının ($\bar{X}=11,73$, $Ss=2,18$) ön test puanlarından ($\bar{X}=4,67$, $Ss=2,01$) anlamlı düzeyde yüksek olmasından kaynaklanmaktadır. Dolayısıyla deney grubunun öntest-sontest erişim puanları arasında sontest erişim puanları lehine anlamlı bir farkın olduğu sonucu ortaya çıkmaktadır.

Bu sonuca göre, interaktif CD’yle öğrenme yaklaşımına göre hazırlanmış etkinliklerin, öğrencilerin başarılarında anlamlı bir artış sağladığı söylenebilir. Elde edilen bu sonuç, öğrenci başarılarına ilişkin saptanan değişimlerin deney grubunda gerçekleştirilen interaktif CD’yle öğretim yöntemine bağlı olduğunu göstermektedir.

Üçüncü Alt Probleme Ait Bulgular ve Yorumlar

3. “İlköğretim 8. Sınıf Görsel Sanatlar Dersinde Çağdaş Sanat Akımlarının öğretiminde İnteraktif CD’nin kullanıldığı deney grubu ile geleneksel yöntemin

uygulandığı kontrol grubu öğrencilerinin son test puanları arasında anlamlı fark var mıdır?”

Bu alt problemi test etmek için kontrol grubu öğrencilerine 4 haftalık süre boyunca görsel sanatlar müfredatından “çağdaş sanat akımları” konusu geleneksel yöntemlere göre uygulanırken, deney grubu öğrencilerine aynı etkinlik interaktif CD’yle öğrenme yaklaşımına göre hazırlanmış öğretim programı uygulanmıştır. Uygulanan süreç sonucunda öğrencilere son test verilmiş ve başarı puanları yoklanmıştır.

Deney grubu öğrencilerinin son test başarı puanları ile Kontrol grubu öğrencilerinin son test başarı puanları arasında anlamlı bir farkın olup olmadığı bağımsız örneklem için t testi ile analiz edilmiş ve sonuçları Tablo 9’da gösterilmiştir.

Tablo 9: Deney ve Kontrol Grubundaki Öğrencilerin Çağdaş Sanat Akımları Testi’nden Aldıkları Son Test Puanlarının Karşılaştırılması

Son Test	Grup	N	$\bar{X}$	Ss	t	Sd	p
Başarı Puanı	Deney	30	11,73	2,18	10,461	58	0,000*
	Kontrol	30	5,60	2,36			

*p<0.05

Tablo 9’da sunulan interaktif CD ile öğrenme yaklaşımının uygulandığı deney grubu öğrencilerinin, son test (erişi) puanlarının sonuçlarından da anlaşılacağı gibi, deney grubu öğrencilerinin öğretim sonrası son test (erişi) puan ortalaması $\bar{X}=11,73$ standart sapması $s=2,18$ kontrol grubu öğrencilerinin son test (erişi) puan ortalaması ise $\bar{X}=5,60$ ve standart sapması $s=2,36$ olarak bulunmuştur. Görüldüğü gibi deney ve kontrol gruplarının son test puanları arasında anlamlı fark gözlenmiştir. ($t = 10,461$, $*p<0.05$). Bu fark, deney grubunun puanlarının ($\bar{X}= 11,73$, $Ss=2,18$), kontrol grubunun

puanlarından ($\bar{X}=5,60$, $Ss=2,36$) anlamlı düzeyde yüksek olmasından kaynaklanmaktadır.

Bu sonuca göre, interaktif CD ile öğrenme yöntemine göre gerçekleştirilen “Çağdaş Sanat Akımları” etkinliğinin, geleneksel öğretim uygulamalarına göre, öğrencilerin başarılarında daha yüksek düzeyde artış sağladığı görülmektedir. Bu durum öğrencilerin, başarılarına ilişkin gözlenen değişimlerin deney grubunda yapılan işlemlere bağlanabileceğini göstermektedir. Diğer bir ifade ile deney grubu başarı puanlarındaki bu farkın, interaktif CD yöntemini kullanmalarına, öğrenme esnasında bilgiyi kendilerinin araştırıp yapılandırmasına ve eski bilgileriyle birleştirmesine, birbirleriyle fikir alış verişi yapıp, bilgiyi ezberlemekten ziyade, araştırarak öğrenmeye ve öğrendiklerini gerçek yaşamda kullanmaya bağlı olduğu söylenebilir.

Kontrol grubunda ise, geleneksel öğrenme yaklaşımına göre işlenen “Çağdaş Sanat Akımları” konusunun sonucunda, öğrencilerin başarı durumlarında çok az da olsa bir artışın olduğu ama bu artışın öğrencilerin başarı düzeylerini değiştirmedeğini göstermektedir.

Yapılan bu araştırmanın sonucunda ortaya çıkan bulgular, Butzin, (2000) on yıl süren ve “Bilgisayar Destekli Öğrenme ve Öğrenmenin Gelişimi” adlı araştırmalarında elde ettikleri bulgularla benzeştiği söylenebilir. Butzin, çalışmasında; bilgisayar ile bütünleştirilmiş öğretim programının ilköğretim öğrencileri üzerindeki etkisini araştırmıştır. Araştırma sonucuna göre, okul öncesinden ilköğretim beşinci sınıfa kadar olan öğrencilerden oluşan proje sınıfındaki öğrencilerin, geleneksel öğretim yöntemlerindense bilgisayarlı öğretim programıyla başarı testinde daha yüksek sonuçlar elde ettikleri gözlemlenmiştir (Butzin, 2000, s. 3).

VI. BÖLÜM

Sonuç ve Öneriler

7.1. Sonuç

Bu araştırmada, ilköğretim sekizinci sınıf müfredat konularından biri olan “Çağdaş Sanat Akımları” konusunun öğretilmesinde interaktif CD nin kullanılması için bir öğretim süreci uygulanmıştır. Yapılan bu öğretim sonucunda interaktif CD ile uygulanan bu sürecin öğrenci başarısına katkısı olup olmadığı incelenmiştir.

Birinci Alt Probleme İlişkin Sonuçlar.

İlköğretim 8. sınıf Görsel Sanatlar Dersinde Çağdaş Sanat Akımlarının öğretilmesinde geleneksel yöntemin uygulandığı kontrol grubu öğrencilerinin ön test-son test puanları arasında anlamlı bir farkın az olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Dolayısıyla öntest-sontest arasındaki farkın, geleneksel öğretim uygulamalarına bağlı olduğu söylenebilir.

İkinci Alt Probleme İlişkin Sonuçlar

İlköğretim 8. sınıf Görsel Sanatlar Dersinde Çağdaş Sanat Akımlarının öğretilmesinde interaktif CD’nin kullanıldığı deney grubu öğrencilerinin ön test-son test puanları arasında anlamlı fark olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Bu sonuca göre, görsel sanatlar dersinde interaktif CD ile öğrenme yöntemine göre hazırlanmış etkinliklerin, öğrencilerin başarılarında anlamlı bir artış sağladığı söylenebilir.

Üçüncü Alt Probleme İlişkin Sonuçlar

İlköğretim 8. Sınıf Görsel Sanatlar Dersinde Çağdaş Sanat Akımlarının öğretilmesinde interaktif CD’nin kullanıldığı deney grubu ile geleneksel yöntemin uygulandığı kontrol grubu öğrencilerinin son test puanları arasında deney grubu lehine anlamlı bir fark olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Bu durum araştırmacının uyguladığı yöntemin, geleneksel yönteme göre daha başarılı olduğunu ve süreç içerisinde interaktif

CD ile öğrenme yöntemine göre hazırlanmış etkinlikler sonucunda, öğrencilerin elde ettikleri kazanımları kavrama düzeylerinin daha fazla olduğunu göstermiştir.

7.2. Öneriler

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

Birinci Alt Probleme İlişkin Öneriler

Araştırmanın sonucunda, geleneksel yöntemle yapılan derslerin, çocuğun yaratıcılığını ve sanatsal gelişimini olumsuz yönde etkileyebileceği sonucu ortaya çıkmaktadır. Bunu gerçekleştirebilmek için ise modern çağa uygun, interaktif CD ile öğretim yöntemi gibi, alternatif yöntemleri görsel sanatlar dersi amaçları doğrultusunda planlayıp, uygulamaları faydalı olacaktır.

İkinci Alt Probleme İlişkin Öneriler

İnteraktif CD ile öğrenme, öğrencilerin görsel sanatlar dersinde başarılarını arttırdığından, interaktif CD ile öğrenme yöntemine, ilköğretim görsel sanatlar dersi müfredatında yapılacak olan etkinliklerde yer verilmesi ve içeriğin bu yönde yeniden düzenlenmesi gerekmektedir.

Üçüncü Alt Probleme İlişkin Öneriler

İlköğretimde, görsel sanatlar dersine yönelik uygulamalarda, interaktif CD ile öğrenme yöntemine yönelik etkinliklere yer verilmelidir. Özellikle bilişsel alanın kavranmasına ve daha üst düzey davranışların kazandırılmasına olumlu katkı sağladığından dolayı, ilköğretim ikinci kademe 8. sınıf görsel sanatlar dersinde gerçekleştirilmiş olan bu uygulamanın, diğer yaşlarda ve sınıf düzeylerinde de etkili olacağı düşünülmektedir. Bu nedenle çeşitli öğretim kademelerinde de yöntemin denenmesi önerilmektedir.

KAYNAKÇA

- Akpınar, Y. (2005). **Bilgisayar Destekli Eğitimde Uygulamalar**. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Alkan, C. (1984). **Eğitim Tenolojisi**, Ankara: Yargıçoğlu Matbaası
- Artut, K. (2007). **Sanat Eğitimi Kuramları ve Yöntemleri**. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Bilen, M. (1999). **Plandan Uygulamaya Öğretim**, Ankara: Anı Yayıncılık.
- Boydaş, N. (2004). **Sanat Eleştirisine Giriş**. Ankara: Gündüz Eğitim ve Yayıncılık.
- Butzin, S. M. “Project Child: A Decade of Success for Young Children [Feature]”,
Technology Horizons in Education Journal. Volume: 27; Number: 11, June, 2000.
- Buyurgan, S.U. (2007). **Sanat Eğitimi ve Öğretimi**. Ankara: Pegem Yayıncılık.
- Büyüköztürk, Ş. (2001). **Deneyisel Desenler**. Ankara: Pegem A Yayıncılık.
- Çilenti, K. (1991). **Eğitim Teknolojisi ve Öğretim**. Ankara: Kadioğlu Matbaası.
- Demirel, Ö. (2007). **Eğitimde Yeni Yönelimler**. Ankara: Pegem Yayınları
- Demirel, Ö., Seferoğlu, S. S., Yağcı, E. (2001). **Öğretim Teknolojileri ve Materyal Geliştirme**. Ankara: Pegem A Yayıncılık.
- Demirel, Ö. (2001). **Eğitim Sözlüğü**. Ankara: Pegem A Yayıncılık.
- Erdoğan, F. (2004). “Yeni Eğitim Teknolojilerinin Eğitim Programlarında Kullanılmasına İlişkin Bir Çalışma”. Ankara: XII. Eğitim Bilimleri Kongresi Bildirileri (Cilt II).
- Ergün, E. (2002). Etkileşimli Çoklu Ortam Ürünlerinde Grafik Tasarım Sorunları ve Bir Tasarım Önerisi. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Hacettepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Erişti, S. D. (2005). Grafik Tasarım İlkelerine Dayalı Olarak Geliştirilmiş Etkileşimli Eğitim CD'lerinin İlköğretimde Temel Sanat Elemanlarının Öğretiminde Etkililiği. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü (Yayımlanmamış Doktora Tezi).

Erken, V. (1995) . **Yetiskinler Egitimi**. Ankara.

Gençaydın, Z. (1993). **Sanat Eğitimi**. Resim-İş Lisans Tamamlama Programı. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Açık Öğretim Fakültesi Yayınları.

Gökçearslan, A. (2003). Eğitim CD'lerinde Grafik Tasarım Sorunları ve Coğrafya Dersi İçin Bir CD Uygulaması. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Hacettepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Grafik Anasanat Dalı.

Hashimoto, A. (2003). **Visual Design Fundamentals: A Digital Approach**. Hingham, MA,USA: Charles River Media.

İyicil, F. (1998). Bilgi Çağı ve Bilgisayarların Sanatsal Yaratıcılığa Etkileri. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Marmara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Grafik Ana sanat Dalı.

Kaba, F.(1992). Animasyonun Eğitim Amaçlı Kullanımı. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi).

Karasar, N. (1994). **Bilimsel Araştırma Yöntemi**. Ankara:3A Araştırma Eğitim Danışmanlığı Ltd.

Kaya, Z. (2006). **Öğretim Teknolojileri ve Materyal Geliştirme**. Ankara: Pegem Yayıncılık.

Keser, H. (1998). Bilgisayar Destekli Eğitim için Bir Model Önerisi. Yayımlanmamış Doktora Tezi. Ankara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.

- Kırıřođlu, Olcay. (1991). **Sanatta Eđitim**. Ankara: Demirciođlu Matbaası.
- Kořar, E. Yüksel, S. Özkılıç, R. Sarıtař, M. řentürk, A. Çiđdem, H. (2002). **ÖđretimTehnolojileri ve Materyal Geliřtirme**. Bursa: Ezgi Kitapevi Yayınları
- Kul, İ. (1995). **2000’li Yılların İletiřim Teknolojisi ve Multimedya**. İstanbul: Türkmen Kitabevi.
- Linderman, M.G. (1997). **Art in Elementary School**. USA: The McGraw Hill Companies.
- Matthews, J.C.(1997). **Computer and Art Education**, Eric Digest.
- Meb. (1997). **Resim – İş Öđretmen Kılavuzu 1. Kademe**. İstanbul: Meb Yayınları.
- Meb. (2006). **Görsel Sanatlar Dersi (1-8. Sınıflar) Öđretim Programı ve Kılavuzu**. Ankara: Devlet Kitapları Müdürlüğü.
- Mutlu, M. (1991). Yazar Sistemi Geliřtirme Çalışmaları: Anadolu Üniversitesinde İki Uygulama. **Anadolu Üniversitesi Eđitim Teknolojisi ve Bilgisayar Destekli Eđitim 1. Sempozyumu**. Eskiřehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları.
- Numanođlu, M. (1990). Milli Eđitim Bakanlığı Bilgisayar Destekli Eđitim Projesi Bilgisayar Destekli Eđitim Yazılımlarında Bulunması Gereken Eđitsel Özellikler. Yayınlanmamıř Yüksek Lisans Tezi. Ankara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Odabařı, F. (2003). **Bilgisayar Destekli Eđitim** Açık Öđretim Ünite 8; 138-143.Web: www.aof.anadolu.edu.tr/kitap/iOLTP/2276/unite08.pdf adresinden 15 Eylül 2009’da alınmıřtır.

Özcan, O. (2003). **İnteraktif Medya Tasarımında Temel Adımlar**. İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.

Özsoy, V. (2003). **Görsel Sanat Eğitimi Resim – İş Eğitiminin Tarihsel ve Düşünsel Temeller**. Ankara: Gündüz Eğitim ve Yayıncılık.

Rabinowitz, M. (2004). **The Design of Instruction and Evaluation: Affordances of Using Media and Technology**. Mahwah, NJ, USA: Lawrence Erlbaum Associates, Incorporated.

Read, H. (1960). **Sanatın Anlamı**. Ankara: Türk Tarih Kurumu Basımevi.

San, İ. (1979). **Sanatsal Yaratma ve Çocukta Yaratıcılık**. İstanbul: Türkiye İş Bankası Yayınları.

San, İ. (1985). **Yaratıcılık Açısından Sanat Eğitimi**. Ankara: Gsf Yayınları.

Şahin, T. E. (2006). **Arkeoloji ve Sanat Tarihi**. Ankara: Dikey Yayıncılık.

Şakalak, İ. (1998). **İnteraktif Programlama Dillerinin Yapısal Özellikleri ve Dizayn Edilmesi**. Ankara: Gazi Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi).

Şimşek, N. (2002). **Derste Eğitim Teknolojisi Kullanımı**. Ankara: Nobel Yayınları.

Tansuğ, S. (2006). **Resim Sanatının Tarihi**. İstanbul: Remzi Kitabevi.

Tekin, H. (2000). **Eğitimde Ölçme ve Değerlendirme**. Ankara: Yargı Yayınevi.

Telli, H. (1990). “Türkiye’de Resim-iş Öğretimine Genel Bir Bakış. Ortaöğretim Kurumlarında Resim-iş Öğretimi ve Sorunları” (Yah. Haz. İnci SAN), Türk Eğitim Derneği Bilim Dizisi, No:8, Ankara: Şafak Matbaacılık.

Tepecik, A. Tuna, S. (2001). Plastik Sanatlar Eğitiminde Bir Araç Olarak Bilgisayar Kullanımı. **Çağdaş Eğitim Dergisi**. (277), 8-12.

- Tepecik, A. (2003). Sanat Eğitimi ve Görsel Çevre. Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi 7. Ulusal Sanat Sempozyumu Sanat ve Çevre. Ankara: Alp Ofset Matbaacılık.
- Terzioğlu, S. (1995). Grafik Sanatlarda Tasarım ve Üretim Sürecinde Bilgisayar Grafiklerinin Kullanımının Yeri ve Önemi. Hacettepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Grafik Anasanat Dalı (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi).
- Tomak, A.(2000). “Okul Öncesi Dönemde Bilgisayar Destekli Görsel Sanat Eğitimi ve Arabirim Tasarımı”, **Bilgi Çağı ve Sanat VI. Ulusal Sanat Sempozyumu.** (08-10 Mayıs). Ankara: Hacettepe Üniversitesi Yayınları.
- Uçar, T. F. (2004). **Görsel İletişim ve Grafik Tasarım**, Ankara: İnkılap Yayınevi.
- Uşun, S. (2004). **Bilgisayar Destekli Öğretimin Temelleri**. Ankara: Nobel Yayınları.
- Yalın, H.İ. (2007). **Öğretim Teknolojileri ve Materyal Geliştirme**. Ankara: Nobel Yayınları.
- Yıldırım, C. (1999). **Eğitimde Ölçme ve Değerlendirme**. Ankara: ÖSYM Yayınları.
- Yolcu, E. (2004). **Sanat Eğitimi Kurumları ve Yöntemleri**. Ankara:Nobel Yayınları.

EKLER

Ek-1: Çağdaş Sanat Akımları Başarı Testi

Ek-2: Çağdaş Sanat Akımları Başarı Testi Cevap Anahtarı

Ek-3: Başarı Testinin Kazanımlara Göre Dağılımı

Ek-4: Çağdaş Sanat Akımları İnteraktif CD' den örnekler

EK-1: ÇAĞDAŞ SANAT AKIMLARI BAŞARI TESTİ (ÖN TEST- SON TEST)

Açıklama: Bu test toplam 15 çoktan seçmeli sorudan oluşmaktadır. Sizin yapmanız gereken, testte yer alan her bir soruyu okuyarak, sorunun doğru cevabı olduğunu düşündüğünüz seçeneği yuvarlak içerisinde alarak işaretlemenizdir.

1- Salvador Dali aşağıdaki akımların hangisinin sanatçısıdır?

- a) Fovizm b) Soyut Sanat c) Sürrealizm d) Kübizm

2- Çeşme (Pisuar) adlı sanat eseri hangi akıma ve sanatçıya aittir?

- a) Düsamp / Dadaizm b) Dali / Sürrealizm c) Matisse / Fovizm d) Picasso / Kübizm

3- Aşağıdakilerden hangisi Kübizm Akımı'nın özelliklerinden biridir?

- a) Geometrik şekiller
b) Hızla giden otomobiller
c) Gerçeküstü figürler
d) Figürsüz kompozisyonlar

4- Eserlerinde doğadan aldıkları renkleri kullanan sanat akımı hangisidir?

- a) Fütürizm
b) Empresyonizm
c) Kübizm
d) Sürrealizm

5- Fütüristler eserlerinde hangi konulardan etkilenmişlerdir?

- a) Piknik yapan insanlar
b) Dans eden balerinler
c) Koşan atlar, hızlı giden otomobiller

d) Tarlada çalışan insanlar

6- Ekspresyonizm (dışavurumculuk) akımı sanatçılarının, çalışmalarındaki ana tema nedir?

a) Korku-acı

b) Sevinç

c) Savaş

d) Aşk

7- Soyut Sanat Akımı'nın en belirgin özelliği hangisidir?

a) Doğa resimleri

b) Geometrik konular

c) Portre çalışmaları

d) Figürsüz konular

8- Empresyonizm (İzlenimcilik) Akımı ismini Claude Monet'in hangi resminden almıştır?

a) Gündoğumu

b) Şemsiyeli kadın

c) Çığlık

d) İsa'nın Doğumu

9 - Aşağıdakilerden hangisi Soyut Resmin sanatçılarından biridir?

a) Kandinsky b) Munch c) Picasso d) Monet

10- İnsanın bilinçaltındaki ve rüyalarındaki alemi yani gerçeküstücülüğü yansıtan sanat akımı hangisidir?

- a) Dadaizm b) Sürrealizm c) Kübizm d) Soyut

11- Birinci Dünya Savaşı'nın yarattığı moral ve sosyal çöküntülerin bir sonucu olan, sanata ve alışlagelmiş kurallara karşı çıkan sanat akımı hangisidir?

- a) Sürrealizm
b) Dadaizm
c) Soyut
d) Fütürizm

12- Aşağıdakilerden hangisi Fütürizm (Dinamizm) sanat akımının en önemli temsilcilerinden biridir?

- a) Umberto Boccioni
b) Henri Matisse
c) Georges Braque
d) Eduard Manet

13 -Eserlerinde kişinin ruhsal durumunu önemseyen ve doğayı ikinci plana alan sanat akımı hangisidir?

- a) Kübizm
b) Fütürizm
c) Fovizm
d) Ekspresyonizm

14- Fovizm (Yırtıcılık) akımının en önemli temsilcisi kimdir?

- a) Henri Matisse

- b) Van Goğh
- c) Salvador Dali
- d) Claude Monet

15 - Aşağıdakilerden hangisi K bizm Akımı'nın sanat ılarından biridir?

- a) Andre Derain
- b) Poul Gaugin
- c) Pablo Picasso
- d) Max Bekmann

EK-2: BAŞARI TESTİ CEVAPLARI

1) c	4) b	7) d	10) b	13) d
2) a	5) c	8) a	11) b	14) a
3) a	6) a	9) a	12) a	15) c

EK-3: BAŞARI TESTİNİN KAZANIMLARA GÖRE DAĞILIMI

KAZANIMLAR BAŞARI TESTİ	2.Farklı sanat akımları hakkında bilgi edinir.	5.Karşılaştığı evrensel ve ulusal sanat eserlerinin sanatçılarının yaşam öykülerini öğrenmeye istek duyar.	8.Gösterilen sanat eserinin oluşmasında, dönemin düşünce ve inanç sistemlerinin, coğrafi özelliklerin ve çeşitli olayların etkisini tartışır.	6.Çizgilerin kişiye özgü olduğunu kavrar.	1.Sanatın kendine özgü evrensel bir dili olduğunu kabul eder.	3.Farklı ifade biçimlerinin sanatın dallarını oluşturduğunu fark eder.	7. Sanat eserlerindeki konu çeşitliliğini sorgular.	9.Sanatın kültürü aktarma yollarından biri olduğuna ilişkin örnekler verir.	12.Gördüğü sanat eseri hakkında estetik bir yargıya varır.
S.1. Salvador Dali aşağıdaki akımların hangisinin sanatçısıdır?	*								
S.2. Çeşme (Pisuar) adlı sanat eseri hangi akıma ve sanatçıya aittir?							*		
S.3. Aşağıdakilerden hangisi Kübizm Akımı'nın özelliklerinden biridir?						*			
S.4. Eserlerinde doğadan aldıkları renkleri kullanan sanat akımı hangisidir?	*								
S.5. Fütüristler eserlerinde hangi konulardan etkilenmişlerdir?			*						
S.6. Ekspresyonizm (Dışavurumculuk) Akımı sanatçılarının çalışmalarındaki ana tema nedir?		*							
S.7. Soyut Sanat Akımı'nın en belirgin özelliği hangisidir?					*				
S.8. Empresyonizm (İzlenimcilik) Akımı ismini Claude Monet'in hangi resminden almıştır?									*
S.9. Aşağıdakilerden hangisi Soyut Resmin sanatçılarından biridir?		*							
S.10. İnsanın bilinçaltındaki ve rüyalarındaki alemi yani gerçeküstücülüğü yansıtan sanat akımı hangisidir?				*					
S.11. Birinci Dünya Savaşı'nın yarattığı moral ve sosyal çöküntülerin bir sonucu olan, sanata ve alışlagelmiş kurallara karşı çıkan sanat akımı hangisidir?								*	
S.12. Aşağıdakilerden hangisi Fütürizm (Dinamizm) Sanat Akımı'nın en önemli temsilcilerinden biridir?							*		
S.13. Eserlerinde kişinin ruhsal durumunu önemseyen ve doğayı ikinci plana alan sanat akımı hangisidir?									*
S.14. Fovizm (Yırtıcılık) Akımı'nın en önemli temsilcisi kimdir?		*							
S.15. Aşağıdakilerden hangisi Kübizm Akımı'nın sanatçılarından biridir?			*						

EK-4: ÇAĞDAŞ SANAT AKIMLARI İNTERAKTİF CD' DEN ÖRNEKLER

EK 4-devam



EMPRESYONİZM(izlenimcilik)



"İzlenimcilik" olarak da bilinen bu sanat akımı 19. yy.ın ikinci yarısında Fransa'da doğmuştur. Empresyonizme göre, açık havada bulunan eşyaların renk görünümleri günün her saatinde değişir. Örneğin, ağaçların yeşil rengi ,öğle üzeri daha parlak, daha canlı görüldüğü halde, akşama doğru koyu renkte ve donuk görünür. Bu akımın kurucuları, atölye çalışmalarından çok, açık havada çalışmaya önem vermişlerdir. Çünkü aradıkları canlı ve temiz renkleri, gün ışığının parlaklığında bulmuşlar, koyu ve karanlık renklere resimlerinde yer vermemişlerdir. Renk, ya olduğu gibi ya da değerini düşürmeyen başka bir renkle karıştırılmıştır. Işıklar sarı, turuncu, kırmızı tonlarında aranmış, gölgelerde, bunların zıtları olan mavi, mor ve yeşille boyanmıştır.

Temsilcileri: Claude Monet, Paul Cézanne, Ogist Renoar, Edgar Degas, Camille Pissarro'dur.

EMPRESYONİZM odası



EKPRESYONİZM



Ekspresyonizm bir hayat anlayışı, bir dünya görüşüdür. Fakat bu görüşte önemli olan kişinin ruhsal durumudur. Doğa ikinci planda kalır. Bu akımın sanatçıları, kendilerini boğan, ezen ızdırapları sanatlarına sokmuşlar, haksızlıklara karşı olan isyanlarını, yeni bir renk ve biçim görüşüyle anlatmak istemişlerdir. Yapıtlarında kadın vücutlarını çekinmeden çirkinleştiriyorlar; insan yüzlerini korkunç, iğrenç ifadeli karnaval maskeleri halinde yapıyorlardı. Çizgileri kaprisli, kullandıkları renkler ise fovist ressamlarındaki gibi cesarettir.

Temsilcileri: Van Gogh, Edvard Munch, Amedeo Modigliani, M.Beckmann O.Kokoshka'dır.





EK 4-devam

1)Empresyonizmin dilimizdeki adı

2)"Çiğlık" adlı ünlü tablonun ressamı

3)Ekspresyonizmin dilimizdeki adı

4)"Ayçiçekleri" adlı ünlü tablonun ressamı

5)Empresyonizmin en önemli temsilcisi

6)Fovizmin dilimizdeki adı

7)Empresyonizme adını veren ünlü mone tablosu

8)Sürrealizmin en önemli temsilcisi

9)Dadaizmin en önemli temsilcisi

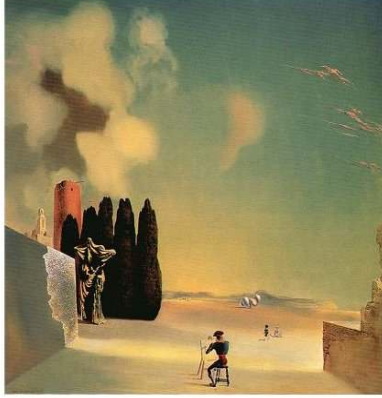
10)Kübizmin en önemli temsilcisi

11)Soyut resmin en önemli temsilcisi

12)Fovizmin en önemli temsilcisi

kontrol et tamamladım

başla



Salvador Dali
Manzarda Anlaşılmaz Öğeler

1. Sanatçının adı : **Salvador Dali**
2. Eserin adı : **Manzarda Anlaşılmaz Öğeler**
3. Yapım yılı : **1934**
4. Madde ve teknik :
Ahşap pano üzerine yağlı boya 61,5 x 58,5 cm

Eserin genel tanımı:

Manzara (Hayali ve anlaşılmaz öğelerden kurgulanmış manzara) Ön planda ressam şövalyesinin önünde bilinçaltındaki konuyu resmeder. Sağda ve solda birbirinden farklı betimlenmiş ufka doğru daralan duvar formları vardır (duvarlar çocukluğundaki engelleri simgeliyor). Sanatçı bu eserinde çocukluğuna doğru bilinçaltı yolculuğa çıkmıştır. Eserde kullandığı her simge özel anlamlar taşır ve bu anlamları yalnızca kendisi bilir. Resmin ortasındaki küçük çocuk kendisidir. Çocuk ve onun ardındaki sırtı dönük oturan kişi çocukla ilgisiz durumda görünür... >

sayfa 1



Claude Monet - Gündoğumu

1. Sanatçının adı : **Claude Monet**
2. Eserin adı : **İzlenim, Gündoğumu**
3. Yapım yılı : **1872**
4. Madde ve teknik : **Tuval üzerine yağlı boya : 47x 64 cm**

Eserin genel tanımı:

İzlenimci resme adını veren "Gündoğumu" adlı tablo, Kuzey Fransa'da Le Havre limanının, sabahın erken saatlerinde güneşin doğuşu anındaki görüntüsünü konu alır. Her şeyin "olduğu gibi" gösterilmesi, gerçekçi resmin başlıca değer ölçüsüdür. Buna karşılık burada, bir nesnenin ya da doğa olayının, belirli bir mesafeden, kısa bir süre içinde, rasgele ışık ve hava koşulları altında, sanatçının üzerinde bırakmış olduğu etkiler açısından yorumlandığına tanık olmaktayız. Sisli bir liman manzarasını yansıtan bu resimde açık kompozisyon vardır. ...>

sayfa 1