

GAZİ ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
GÜZEL SANATLAR EĞİTİMİ ANABİLİM DALI

İLKÖĞRETİM İKİNCİ KADEMESİNDE
GÖRSEL SANATLAR DERSLERİNDE MÜZE İLE EĞİTİMİN
ETKİLEŞİMLİ (İTERAKTİF) ORTAMDA GERÇEKLEŞTİRİLMESİ

DOKTORA TEZİ

Hazırlayan
ÖZLEM USLU

ANKARA-2008

GAZİ ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
GÜZEL SANATLAR EĞİTİMİ ANABİLİM DALI
RESİM-İŞ EĞİTİMİ BİLİM DALI

İLKÖĞRETİM İKİNCİ KADEMESİNDE
GÖRSEL SANATLAR DERSLERİNDE MÜZE İLE EĞİTİMİN
ETKİLEŞİMLİ (İTERAKTİF) ORTAMDA GERÇEKLEŞTİRİLMESİ

DOKTORA TEZİ

Hazırlayan
Özlem USLU

Danışman
Prof. Dr. Adnan TEPECİK

ANKARA-2008

Özlem Uslu'nun "İlköğretim İkinci Kademesinde Görsel Sanatlar Derslerinde Müze ile Eğitimin Etkileşimli (İnteraktif) Ortamda Gerçekleştirilmesi" başlıklı tezi 18/12/2008 tarihinde, jürimiz tarafından Güzel Sanatlar Eğitimi Resim-iş Anabilim Dalı Doktora Tezi olarak kabul edilmiştir.

Adı Soyadı

İmza

Üye (Tez Danışmanı): Prof. Dr. Adnan TEPECİK.....

.....

Üye : Prof. Hasan PEKMEZCİ.....

.....

Üye : Prof. Dr. Vedat ÖZSOY

.....

Üye : Prof. Atilla İLK YAZ.....

.....

Üye : Doç. Dr. Necati CEMALOĞLU

.....

ÖNSÖZ

Sanat eğitimi, temelde bireyleri, bütüncül anlamda bireylerin içerisinde yaşadığı toplumu aydınlığa, ileriye, yeniliklere, gelişmişliklere yönlendiren ve çağdaş medeniyetler seviyesine ulaştırmada önemli katkılar sağlayan bir süreçtir.

Sanat eğitiminin amacına ulaşması, araştırmalar ve uygulamalar sonucu ortaya konan yeni programların çocuk yaşından itibaren bireye eğitim öğretim faaliyetleri içerisinde kazandırılması ile olasıdır. Bu programların işleyebilmesi için yeni yöntem ve teknikler geliştirmek, öğrencilerin bilgiye ulaşmalarını çeşitlendirmek, yeni olanaklar sunmak gerekmektedir. Çağımızın belki de en belirgin özelliklerden birisi hızla gelişen teknoloji ve beraberinde bilgiye hızlı erişim ve iletişim olanaklarıdır.

Bu araştırmada; müze kaynaklı eğitim etkinlikleri bilgisayar destekli etkileşimli ortamda sunularak, İlköğretim Görsel Sanatlar Dersi için bir alternatif öğrenme ortamı olarak denenmiştir. Müze bilgisi ve etkinliklerini içeren eğitim CD'sinin, çeşitli sebeplerle ilköğretim okullarında müze ziyareti yapamayan öğrenciler için bir kaynak olabileceği, müze ziyareti yapabilen okullar için de müze ön bilgisi kazandıracağı düşünülmektedir. Müze kaynağına ulaşamadığı sürece, her geçen gün çeşitlenen yeni çoklu-ortam araçları kullanılarak, müzelerin eğitim CD'lerinin yaygınlaştırılması, müze hakkında daha çok öğrenciye bilgi aktarımını sağlayabilecek ve müzeler sıkıntılı mekanlar yerine eğlenceli ortamlar olarak bilinecektir. Oluşturulan müze eğitim CD'sinin, bundan sonra geliştirilecek müze kaynaklı eğitim CD'leri için örnek olması umulmaktadır.

Araştırmanın gerçekleşmesinde bilgi ve tecrübesi ile desteğini hiçbir zaman esirgemeyen danışmanım Prof. Dr. Adnan Tepecik'e, değerli katkılarından dolayı teşekkür ederim. Araştırma süresince, özellikle müze eğitimi konusunda önerilerinden yararlandığım Prof. Dr. Vedat Özsoy'a ve eğitim-öğretim araçlarının geliştirilmesinde, soruların hazırlanmasında önerilerinden yararlandığım Doç. Dr. Necati Cemaloğlu'na teşekkürlerimi sunarım.

Balıkesir'e çağdaş sanatlar müzesinin kazandırılmasında değerli katkıları bulunan ve araştırmamı gerçekleştirebilmem için bir müze ortamı bulmamı ve müzede çalışma izinlerimin alınmasını sağlayan Prof. Devrim Erbil'e teşekkürlerimi sunarım. Müze içerisindeki çalışmalarım sırasında güler yüzü ve misafirperverliği ile Devrim Erbil Çağdaş Sanatlar Müzesi Müdürü Çiğdem Ertürk'e ve müze içerisindeki çekimleri gerçekleştirmemde özverili yardımlarından dolayı Uzman Evren Sertalp'e teşekkür ederim.

Tüm araştırmam boyunca literatürlere ulaşmamda yardımcı olan, geniş kütüphanesinden ve arşivinden yararlanmamı sağlayan bu alanda bana yeni ufuklar açan gazeteci-yazar Özgen Acar'a teşekkürlerimi sunarım.

Ayrıca müze içerisindeki çalışmaların ardından görüntülerin birleştirilerek, gezilebilir bir CD ortamı oluşturulmasında bana yol gösteren ve araştırma boyunca desteğini esirgemeyen Doç. Dr. Ali Ziya Alkar'a ve öğrencisi Gökhan Taşkın'a teşekkürlerimi iletirim.

Çalışmalarım sırasında dostlukları ile yanımda olan sevgili arkadaşlarım; araştırmamın istatistik çalışmalarının hazırlanmasında değerli katkılarından dolayı Yrd Doç. Dr. Şaban Çetin'e, tezi hazırlarken her türlü desteklerini esirgemeyen Öğrt. Gör. Ömür Uçar'a ve Okutman Bekir Dilmaç'a teşekkürlerimi sunarım.

Maddi, manevi her zaman, her konuda yanımda olan, destek veren çok sevgili annem Sabahat Uslu'ya, babam Yücel Uslu'ya ve ağabeyim Murat Uslu'ya sonsuz teşekkürler.

Özlem Uslu

Ankara
Haziran 2008

ÖZET

İLKÖĞRETİM İKİNCİ KADEMESİNDE GÖRSEL SANATLAR DERSLERİNDE MÜZE İLE EĞİTİMİN ETKİLEŞİMLİ (İTERAKTİF) ORTAMDA GERÇEKLEŞTİRİLMESİ

Uslu, Özlem

Doktora, Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı

Resim-iş Öğretmenliği Bilim Dalı

Tez Danışmanı: Prof. Dr. Adnan TEPECİK

Müzeler ve sanat galerileri okul dışı sanat eğitimi merkezleri olarak görülmelerine rağmen, çeşitli nedenlerle ilköğretim öğrencilerinin çoğu müzelere gidememekte ya da müzelerden yeterince yararlanamamaktadırlar. Bu araştırmada; İlköğretim okullarında gerçekleştirilemeyen müze kaynaklı eğitim durumları için alternatif bir program olarak; ilköğretim ikinci kademe görsel sanatlar derslerinde müze eğitiminin etkileşimli (interaktif) ortamda sunulması konu alınmıştır. Etkileşimli eğitim CD'si hazırlanarak, sunulmasının başarıya ve kalıcılığa etkisi olup olmadığı araştırılmıştır.

Araştırmada, literatür taramalarının yanı sıra, nicel ve nitel veri toplama yöntemlerinden yararlanılmıştır. Bu bağlamda araştırma; “çok denekli-çift faktörlü deneysel desen” kullanılarak, öntest-sontest kontrol gruplu desen üzerinde yürütülmüştür.

Araştırma süresince; İlköğretim 7. sınıflarda Görsel Sanatlar Dersi içinde yer alan müzeye dayalı konuların öğretiminde iki farklı öğretim yöntemi kullanılmıştır. Gruplardan birisine sahip oldukları olanaklar doğrultusunda gerçekleştirilen geleneksel öğretim yöntemi; diğerine ise, konu kapsamında ‘bilgisayar destekli etkileşimli öğretim yöntemi’ denenmiştir. Deney grubuna dijital (sayısal) ortamda etkileşimli öğretim yöntemi uygulanırken, Çok Alanlı Sanat Eğitimi yönteminden de yararlanılmıştır.

Bu araştırmada elde edilen genel sonuca göre; deney grubu ile kontrol grubu öğrencileri arasında anlamlı bir fark vardır. 7. sınıflarda Görsel Sanatlar Dersi içinde yer alan ‘müzeye dayalı konuları içeren müze eğitim CD'si ile ders yapmanın başarı ve bilgilerin kalıcılığında etkili olduğu görülmüştür. Müze Kaynaklı Eğitim CD'si ile yapılan ders uygulamalarıyla ilgili öğretmen ve öğrencilerin görüşleri olumludur.

ABSTRACT**THE REALIZATION OF THE MUSEUM EDUCATION IN THE
INTERACTIVE MEDIUM IN THE PRIMARY EDUCATION SECOND STAGE
VISUAL ARTS CLASSES**

Uslu, Özlem

Ph.D., Department of Fine Arts Education

Supervisor: Prof. Dr. Adnan TEPECİK

Museums and art galleries are considered as centres for art education other than schools, however, for various reasons, many of the primary school students cannot visit museums or cannot take advantage of them adequately. In this research, we focus on the interactive presentation of the museum education in the primary education second stage visual arts classes as an alternative to the museum based education which cannot be realized in the primary schools. It has been searched to see whether the preparation and presentation of an interactive education CD have an effect on the success and persistency.

In the study, we have taken advantage of the literature scanning as well as quantitative and qualitative data collection methods. In this context, the study has been carried out on the pattern with the pretest-posttest control group by using “the multiple subject-double factors experimental pattern”.

During the study; two different education methods have been used in the teaching of the museum based topics within the Visual Arts Course in the 7th year of the primary school. One group has been tested with the traditional education method realized within the possibilities of that group and the other has been tested with the “computer aided interactive education method” in the scope of the topic. The test group has been applied with the interactive education method in digital environment by taking advantage of Discipline-Based Art Education method.

According to the general result obtained in this study, there is a significant difference among the test group and the control group. It has been seen that giving lessons with the museum education CD containing the museum based topics within the Visual Arts Course in the 7th year was effective in the success and persistency of the knowledge. The opinions of the teachers and students about the course applications with the Museum Based Education CD are positive.

İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ.....	I
ÖZET.....	III
ABSTRACT.....	IV
İÇİNDEKİLER.....	V
TABLolar LİSTESİ	IX
KISALTMALAR.....	X

BÖLÜM I

GİRİŞ.....	1
1.1. Problem Durumu	1
1.2. Problem Cümlesi	13
1.3. Alt Problemler	13
1.4. Araştırmanın Amacı	14
1.5. Araştırmanın Önemi	15
1.6. Varsayımlar	18
1.7. Sınırlılıklar	19
1.8. Tanımlar	20

BÖLÜM II

KAVRAMSAL ÇERÇEVE	23
2.1. Sanat Eğitimi	23
2.1.1. Çok Alanlı Sanat Eğitimi Yöntemi	27
2.2. Müze Kavramı ve Müze İle Eğitim	31
2.2.1. Müze Tanımı	31
2.2.2. Müze Türleri	34
2.2.3. Müzelerin İşlevleri	39
2.2.4. Müze Pedagojisi	42
2.2.5. Müze ile Eğitim	44
2.2.5.1. Müze ile Eğitim Etkinlikleri	45
2.3. Bilgisayar Destekli Öğretim	54
2.1.1. Bilgisayar Destekli Öğretimde Öğretmenin Rolü	61
2.1.2. Bilgisayar Destekli Öğretim Yaklaşımları	63
2.1.3. Bilgisayar Ortamında Sanal Gerçeklik	70
2.1.4. Bilgisayar Ortamında Etkileşimli (İnteraktif) Eğitim	73
2.1.5. Etkileşimli Çoklu Ortam (İnteraktif Multimedya) Araçları	75
2.4. İlgili Araştırmalar	82
2.5.1. Türkiye’de yapılan Bazı Araştırmalar	82
2.5.2. Yurt Dışında Yapılan Bazı Araştırmalar	88

BÖLÜM III

YÖNTEM	91
3.1. Araştırma Modeli	91
3.2. Evren ve Örneklem	93
3.3. Veri Toplama Teknikleri	96
3.3.1. Başarı Testi Ölçme Aracının Hazırlanması.....	96
3.3.2. Öğrenci Görüşme Formu	98
3.3.3. Öğretmen Görüşme Formu	98
3.4. Verilerin Toplanması	99
3.4.1. Deney Grubu Denel İşlem Materyallerinin Hazırlanması	100
3.4.2. Denel İşlemler (Öğretme Durumları)	110
3.4.3. Verilerin Analizi ve Yorumlanması	114

BÖLÜM IV

BULGULAR VE YORUMLAR.....	115
4.1. Etkileşimli (İnteraktif) Öğretim Grubu Erişi Puanlarının Karşılaştırılması	115
4.1.1. Etkileşimli (İnteraktif) Öğretim Grubu Genel Erişi Puanlarının Karşılaştırılması	115
4.1.2. Etkileşimli (İnteraktif) Öğretim Grubu Kalıcılık Puanlarının (Sontest-Kalıcılık Testi) Karşılaştırılması	117
4.2. Geleneksel Öğretim Grubu Erişi Puanlarının Karşılaştırılması	117
4.2.1. Geleneksel Öğretim Grubu Genel Erişi Puanlarının Karşılaştırılması	118
4.2.2. Geleneksel Öğretim Grubu Kalıcılık Puanlarının (Sontest- Kalıcılık Testi) Karşılaştırılması	119
4.3. İnteraktif Öğretim ve Geleneksel Öğretim Alan Öğrencilerin Başarılarının Karşılaştırılması	119

4.3.1. İnteraktif Öğretim ve Geleneksel Öğretim Genel Başarılarının Karşılaştırılması	120
4.3.2 İnteraktif Öğretim ve Geleneksel Öğretim Grubu Kalıcılık Puanlarının Karşılaştırılması	122
4.4. Nitel Bulgular ve Yorum	124
4.4.1. Öğrenci Görüşmelerinden Elde Edilen Nitel Bulgular ve Yorum	125
4.4.2. Öğretmen Görüşlerinden Elde Edilen Nitel Bulgular ve Yorum	133

BÖLÜM V

SONUÇ VE ÖNERİLER.....	136
5.1. Sonuç.....	136
5.2. Öneriler.....	139
 KAYNAKÇA.....	 143
EKLER.....	164

TABLOLAR LİSTESİ

Tablo	Sayfa
Tablo 3.1. Araştırmada Uygulanan Deney Deseni	92
Tablo 3.2. Deneklerin Şube ve Cinsiyetlerine Göre Dağılımı	94
Tablo 3.3. Bilgisayar Destekli İnteraktif Öğretim ve Geleneksel Öğretim Gruplarının Genel Ön test Puanlarının Karşılaştırılması (t testi)	95
Tablo 3.4. Ölçme aracında kullanılan maddelerin madde güçlük dereceleri ve madde ayırt etme katsayıları.....	97
Tablo 4.5. İnteraktif Öğretim Grubu Öğrencilerinin Genel Erişi Puanlarının (Ön Test-Son Test) Karşılaştırılmasına İlişkin t - Testi Sonuçları	116
Tablo 4.6. İnteraktif Öğretim Grubu Öğrencilerinin Kalıcılık Puanlarının (Sontest- Kalıcılık Testi) Karşılaştırılmasına İlişkin T - Testi Sonuçları	117
Tablo 4.7. Geleneksel Öğretim Grubu Öğrencilerinin Genel Erişi Puanlarının (Ön Test-Son Test) Karşılaştırılmasına İlişkin t - Testi Sonuçları	118
Tablo 4.8. Geleneksel Öğretim Grubu Öğrencilerinin Kalıcılık Puanlarının (Sontest- Kalıcılık Testi) Karşılaştırılmasına İlişkin t - Testi Sonuçları	119
Tablo 4.9. İnteraktif Öğretim ve Geleneksel Öğretim Grubu Öğrencilerinin Genel Başarı Puanlarının Karşılaştırılmasına İlişkin t-Testi Sonuçları	120
Tablo 4.10. İnteraktif Öğretim ve Geleneksel Öğretim Grubu Öğrencilerinin Kalıcılık Testi Puanlarının Karşılaştırılmasına İlişkin t - Testi Sonuçları	123

KISALTMALAR

AKDITYK - Atatürk K lt r, Dil ve Tarih Y ksek Kurumu

BD  - Bilgisayar Destekli  ğretim

BDT - Bilgisayar Destekli Tasarım

CD - (Compact Disk). Kompakt Disk

CD-ROM - (Compact Disk Read- Only Memory) Salt Okunur Bellekli Kompakt Disk

DDSE - Disipline Dayalı Sanat Eğitimi

 ASE -  ok Alanlı Sanat Eğitimi

INSEA - International Society for Education Through Art

POI - (Point Of Information). Bilgi Noktası

RPG - (Role Playing Game) - Role Dayalı Oyun

MEB - Milli Eğitim Bakanlığı

BÖLÜM I

GİRİŞ

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

1.1. Problem Durumu

Sanat eğitimi bireyin okul öncesinden başlayarak, yaşamı boyunca sürebilecek, çevresinde olup bitenleri anlama, doğru iletişim kurma, estetik duyarlılığını geliştirme, farklı kültürleri tanıma, yaratıcılığını geliştirme, sanat eserlerini ayırt edebilme, koruma gibi davranış değişiklikleri kazandıran en önemli eğitim alanlarımızdan biridir.

Önceki araştırmalarda; gelişmiş ülkelerde sanat eğitimi derslerine ihtiyaç duyulduğu ve önemsendiği sıklıkla vurgulanırken (Özsoy, 1998a, s.108), toplumumuzun genelinde, “sanat eğitime yönelik derslerin yetenek dersi gibi algılandığı (Özsoy, 1998b, s.60) ve görsel sanatların zeka uğraşısı olmadığı, el uğraşısı olduğunun, fazla düşünmeyi gerektirmediğinin” sanıldığı belirlenmiştir (Kırıçoğlu, 2002, s.6). Çağımızda bunun gerçekte böyle olmadığı çok sayıdaki araştırmacı tarafından defalarca ortaya konmuş, ancak eğitim-öğretim programlarımıza gerektiği gibi yansıtılamamıştır. Özellikle ilköğretimde sanat eğitiminin çok önemli olduğu bilindiği halde bu derslere sınıf öğretmenleri girmiş, ya da sanat eğitimi almamış öğretmenler tarafından yürütülmüş, bunun yanı sıra, zaman zaman bu ders saati amacı dışındaki diğer dersler için de kullanılmıştır (Tepecik, 2002a, s.78). Bu tespitlerle beraber, sanat eğitimi sorunları öğretmen kaynaklı sorunlarla sınırlı değildir. Toplum olarak sanata ve sanat eğitime bakış açısı ve bu konudaki bilinçsizliğin okul eğitime yansması temel sorunu oluşturmaktadır.

Sanat eğitimindeki bu başarısızlık her geçen gün çirkinleşen bir çevre, düzeysiz kültür ortamı, beğeniden yoksun, kendine ve geleceğe güvensiz, yaratıcılıktan uzak, yeniliğe kapalı bir toplumun ortaya çıkmasına neden olmaktadır (Ayaydın, 2005 s.33).

Yürütülen sanat eğitimi derslerinin sorunlarına değinen Boydaş, (1996, s.8); genellikle kağıt, kalem ve boyadan ibaret atölye ağırlıklı yaklaşım olduğunu; diğer disiplinlerden kopuk, düşünce boyutu olmayan yetersiz ve yanlış yönlendirmenin; öğrenciyi sanat eğitiminden soğutan ve tasarım gücünü sınırlayan bir yaklaşım olduğunu belirtmiştir. Sanat eğitimi üzerine çok yönlü araştırmalar yapmış olan San (1995, s.13); en temel sorunlardan birinin; sanat eğitimi dersleri adı altında sanatı bütüncül anlamıyla işleyen derslerin henüz örgün eğitimde programlara girmediğini vurgulamıştır. Bugüne kadar üniversite kadrolarında yer alan sanat eğitimcileri, sanat eğitiminin problemlerini ortaya koymuş ve araştırmalar sonucunda çeşitli seminer ve sempozyumlar düzenleyerek, bu konuda makaleler yazarak öncelikli olarak ilgili birimlere olmak üzere kamuoyuna yansıtmışlardır. Bu sorunların giderilmesi için yeni program önerileri sunmuşlardır (Özsoy, 1993c, s.37). Bunlarla birlikte sanat eğitiminin kapsamı, içeriği, uygulama alanları üzerinde görüşler ortaya konmuştur.

Uçan’a (1996, s.130) göre; sanat eğitimi, kavramsal temeller ve kuramsal model bakımından yeterince sağlam ve tutarlı bir çerçeveye oturtulmalıdır. Aynı görüşlerde olan diğer bazı sanat eğitimcileri; sanat eğitiminin estetik, sanat tarihi, sanat eleştirisi ve uygulama alanlarının birleşmesinden oluşan “Disipline Dayalı Sanat Eğitimi” anlayışına göre düzenlenmesi gerektiğini savunmaktadırlar (Stocrocki, Kırıçoğlu, 1996). Bütün bu çalışmalara karşın eğitim-öğretim ortamlarının yetersizliği, okul dışı gezilerinin imkansızlıklardan dolayı gerçekleştirilememesi, sınıfların kalabalık olması önerilen sanat eğitimi uygulamalarının gerçekleştirilmesine gölge düşürmüştür. Yapılan araştırmalar sonucunda ortaya çıkan yeni programlar sanat eğitimi güçlendirmiş, bu uygulamaları gerçekleştirebilen öğretmenlere başarı sağlamış ve öğrencilerde sanat eğitimine yönelik ilgi ve bilgi düzeylerinin yükseldiği görülmüş olmasına karşın, her ilköğretim okulu bu eğitim- öğretim ortamlarına sahip olamamıştır.

Halen görsel sanatlar dersinin işleyişine yönelik yeni düzenlemeler yapılmaya devam etmekle beraber, bu programların işleyebilmesi için yeni yöntem ve teknikler geliştirmek, öğrencilerin bilgiye ulaşmalarını çeşitlendirmek, yeni olanaklar sunmak gerekmektedir.

Okulların birçoğunda sanat odalarının dahi olmadığını belirten Kırıñoğlu (1990, s.98); bir makalesinde okullardaki fiziksel ortamın dersin amaçlarıyla örtüşmeyen olumsuzluklar içerisinde olmasının Türkiye için yaygın bir sorun olduğunu vurgulamıştır. Aradan 10 yıl geçmiş, bugünkü durumda ders adı ve içeriğı değışmiştir. Bunlarla birlikte halen sanat odaları her okulda bulunmamaktadır. Ancak diğler derslere de hizmet veren bilgisayar laboratuvarları tüm ilköğretim okullarında vardır. Öğrenci için görsel sanatlar dersinde de bilgisayar ortamından faydalanılarak eğitim öğretim ortamı yaratılabilir.

Günümüzde, eğitim alanında yapılan araştırmalar ile birlikte ortaya çıkan yeni olgular, sanat eğitiminde yeni yöntemler, programlar ve alternatif ortamların kullanımını gerektirmektedir. Sanat eğitiminin amacına ulaşmasında “müze ile eğitim”in önemli bir rol oynadığı belirtilebilir. Ancak, Türkiye’deki mevcut uygulamalar incelendiğinde sanat eğitimi sürecinde müzelerden yeterince yararlanılamadığı görülmüştür (Özsoy, 2003a, s.303). Oysa ki; MEB Talim ve Terbiye Kurulu İlköğretim Görsel Sanatlar dersinde müze bilincini öğrencilere kazandırmak ve bazı üniteler işlenirken müzelerden yararlanılmasına yönelik kararlar alarak, ders programlarını buna göre düzenlemiştir. Talim ve Terbiye kurulunun aldığı kararlarla 1970 ve 1992 yıllarında Resim, 1970 yılında İş bilgisi ve Tarih, 1990 yılında Sosyal Bilgiler gibi farklı derslerle eğitim-öğretim-müze ilişkisi kurulmuştur (Topallı, 2001, s:22). Ayrıca başka bir araştırmada da söz edildiğı üzere; gençlerin müzelere ilgisi çok az iken 02/10/1978 gün ve 276 sayılı Talim ve Terbiye Kurulu kararıyla 1978- 1979 öğretim yılından sonra orta okullarda okutulan “Turizm ve Sanat Eğitimi” dersi geçici programı 03/11/1978 gün ve 321 sayılı aynı kurulun kararı ile okullarda başlatılmış ve müzelere öğrenci ziyaretlerinin arttığı tespit edilmiştir. Ancak; öğrencilerin müze ziyaretlerinin genellikle okulda öğretmenleri tarafından verilen ödevden kaynaklandığı ve öğrencilerin çok kısa sürede not alıp, detaylı araştırma yapmaksızın ziyareti bitirdikleri gözlemlenmiştir (Toker, 1987, s:97). Bugün, 24/01/2008 tarih ve 2 sayılı MEB Talim Terbiye Kurulu kararı ile ilköğretim okullarının Türkçe, Matematik, Hayat Bilgisi, Sosyal Bilgiler ve Fen ve Teknoloji dersleri için de müze ile eğitim içerikli eklemeler yapılmıştır (MEB, 2008). 2008-2009 eğitim-öğretim yılından itibaren uygulanması

öngörölmüştür. Ancak müzede ders yapmaya ilişkin problemlerimiz henüz giderilememiştir.

Müze eğitimi almamış okul öğretmenlerinin genellikle müze ziyareti sırasında öğrenme potansiyelinin her zaman farkına varmadıkları ve böylece öğrenme fırsatlarının kaçırıldığına dair bazı bulgular vardır (Hooper-Greenhill,1999a). Öğretmenlerdeki alan bilgisi ve öğretmenlik bilgisi yetersizliği durumunda dersin işlenişinde yöntem ve uygulama sorunları yaşanmaktadır (Artut, 2001, s.110). Son yıllarda “Müze Eğitimi” bilinci yerleşmiş üniversitelerimizde bölümler açılmış, çeşitli araştırmalar yapılmıştır. Müze içinde eğitimin nasıl olması gerektiği konusunda birçok değerli araştırmalar gerçekleştirilmiştir. Bu konuda çok sayıda yurtdışı örnekleri de mevcuttur. Milli Eğitim Bakanlığı, üniversitelerle bağlantılı olarak kurulan komisyonlarda programları tekrar gözden geçirmişlerdir. Bugün mevcut ders programlarında “müze ile eğitim” yer almakta ancak, birçok okulda programın amaçlarına uygun olarak müzelerde gerçekleştirilememektedir. Türkiye için yapılan araştırmalar (Nirven, 1991; Belen, 1992; Abacı, 1996; Kılıç,1999; Ata, 2002; Buyurgan, 2002; Çakmak, 2002; Özsoy, 2002a, 2003; Mercin, 2002, 2006; Altun, 2003; Hamlan, 2007) ilköğretim okullarının tüm derslerinde müzeden kaynak olarak yeterince yararlanılamadığını ortaya koymuştur.

Müzeler, sanatsal ve kültürel zenginliklerin korunması, gelecek kuşaklara aktarılması, bu alanın eğitiminde yararlanılması açısından etkili kurumlardır. Osmanlı döneminde, İmparatorluk müzelerinin çekirdeklerinin oluşturulmasının ardından, cumhuriyetin ilk yıllarında bu olgu daha da önemsenmiş ve Kültür Müdürlüğüne müze kurulması için talimat verilmiştir. İlk olarak 1921’de Ankara’da Anadolu Medeniyetleri Müzesi, 1927’de Etnografya Müzesi, 1937’de İstanbul Güzel Sanatlar Akademisi’ne bağlı olarak, Resim Heykel Müzesi kurulmuştur. 1935’de Ayasofya Kilisesi ve Cami müzeye dönüştürölmüştür. 1956’da 33, 1963’de 87, 1984’de 124, 1993 yılında ise 170 müze ve birimini saymak mümkündür. Bugün bakanlığa ait 97 adet müze müdürlüğü ve bunlara bağlı birimlerle birlikte 200 civarında müze binası bulunmaktadır. Bunlara ek olarak Kültür bakanlığı denetiminde kamu-kurum ve kuruluşları ile gerçek ve tüzel kişilere ait 97 özel müze

varken, ancak bunların beşte dördü açıktır. Müzelerde bulunan birçok eser sergileme olanaklarının yetersizliğinden depolarda saklanmaktadır.

Türkiye’de müzecilik, cumhuriyetin ilk yıllarında önemsenmekle birlikte fazla yol alınmamıştır (Uslu, 2005, s.214). Üniversitelerde “Müzecilik” ve “Müze Eğitimi” alanlarında gerçekleştirilen çalışmalar henüz müzelerde yaygın olarak değerlendirilememektedir. Toplumda sanat bilincinin oluşturulması, sanatsal aydınlanmanın sağlanması; gelişmiş toplumlarda olduğu gibi, müze eğitiminin bireyin kişisel ve toplumsal yönden gelişmesini sağlayıcı bir ortamda, teknik ve teknolojik yeniliklerden faydalanarak yaşantılara dayalı etkin öğrenmesi ile olasıdır.

Erbay (1999, s.58); gelişmiş ülkelerdeki sanat eğitimi derslerinin daha ileri düzeyde olma sebeplerinden bahsederken, sanata verilen değerin daha fazla olması, bu konuda çok araştırma yapılması, sanat eğitime anaokulu seviyesinde başlanması ve okul programında müze ve galerilerle okul iş birliğinin yer almasına bağlanmaktadır. Ancak tüm bu koşullar yerine getirilse bile Türkiye için başka bazı problemleri de dile getirmek yerinde olacaktır. Buna örnek vermek gerekirse müzede eğitim için; sınıflarımızın verimli müze ziyareti gerçekleştiremeyecek kadar kalabalık olması, her ilde sanat müzesinin olmaması, ulaşım sıkıntısı, müzelerde müze eğitimcilerinin az sayıda oluşu ya da hiç olmayışı, öğretmenlerin müze ziyaretlerindeki eğitim süreci için yeterli donanımına sahip olmamaları gibi sorunlar halen giderilememiştir.

Sanat eğitimi içerisinde müzelerin amaçlarına ulaşabilmeleri; öğrenci ve öğretmenler ile etkileşim içerisinde olmasına bağlıdır. Sanat eğitimi programları içinde yer alamayan müzeler eğitsel işlevlerini tam olarak yerine getirmiş olmazlar. Değişen çevresel öğelere uyum sağlanması, gelişen teknolojiden yararlanarak, etkileşimsel ortamda da sanat yapıtlarını tanıtması, öğrencilerin merak ve ilgisini çekebilmesi gereklidir.

Müzeler, işlevlerini eksik yerine getirmişler ve halkın ilgisinden uzak kalmışlardır. Cumhuriyetin kurulduğu ilk yıllarda müzelere verilen önem, sonraki yıllarda bu anlamda sürekli bir kültür politikası oluşturulamadığından, bu konudaki

alıřmalar bütünlük ierisinde gerekleřtirilememiřtir. Son yıllarda bu alanda yapılan örgün ve yaygın eđitim ierisinde müze eđitiminin yer alması iin üniversitelerimizde yapılan arařtırmalar giderek artmıř, bazı müzelerde uygulamaya bařlanmıřtır. Ancak, bu müzeler incelendiđinde genellikle özel müzeler olduđu görölmüřtür. Bunlara örnek olarak bugün iin güzel sanatlar alanında eđitsel etkinlikleri aısından İstanbul Modern Sanatlar Müzesi, uygulamaya yönelik alıřmaları bakımından İstanbul Grafik Sanatlar Müzesi ya da etkileřimli müzeye örnek olarak Vehbi Ko Teknoloji Müzesi gösterilebilir. Halen devlet müzelerimizin genelinde profesyonel anlamda böyle eđitsel faaliyetler olmadıđı gibi birok yapıt depolarda saklanmakta izleyicilere sunulmamaktadır.

Mercin (2002, s:121), müzelerin eđitime yönelik iřlevindeki sorunlarını dile getirirken; müzelerin üniversiteler ve sivil toplum örgütleri ile iřbirliđine gitmediklerini, kitle iletiřim araçlarını etkin olarak kullanmadıklarını, müzelerin teřkilat yapısından kaynaklanan sıkıntılar olduđunu belirtmiřtir. Bunların yanı sıra; müze pedagojisi alanında eleman yetiřtirilemediđine, müzede gönüllü alıřan elemanların azlıđına, müzelerin sosyal olanaklarının olmamasına ya da ok sınırlı olmasına dikkat ekmiřtir.

Bugün diđerlerine oranla ok daha iyi durumda olan, gerek toplama, koruma, sergileme yönü ile gerekse eđitsel etkinlikleri ile biraz daha öne ıkan Anadolu Medeniyetleri Müzesi'nde dahi lokanta, park yeri, sinema, alıřma odaları bakımından mekansal sıkıntılar yařanmaktadır. Bununla birlikte Türkiye'de eđitsel faaliyetlere en ok önem veren devlet müzesidir. eřitli destekleri yönetim kendi iyi iliřkileri ile elde etmektedir. Bazı alıřmalarında destek veren müze gönüllüleri vardır. Genel olarak diđer devlet müzeleri bütün bunlardan uzaktır.

Müze eđitiminin önemi aslında ok önceleri fark edilmiřtir. Geliřmiř ölkelerde olduđu gibi Türkiye'de de müzelerin eđitim amalı kullanımına yönelik bazı raporlar hazırlanmıřtır. Farklı bir müze türü olan "okul müzesi" ilk olarak 1909 yılında M. Satı Bey'in Maarif Nezareti'ne sunduđu raporunda dile getirilmiřtir (Adıgüzel, 1999, s.75). 1925-1929 yılları arasında Millî Eđitim Bakanlığı yapan Mustafa Necati'nin sanat eđitiminin geliřmesine önemli katkıları olmuřtur. Bu

yıllarda müdürlüğüne İsmail Hakkı Tonguç'un getirildiği Mektep Müzesi kurulması (Telli, 1990, s.19) bu alanda atılmış önemli adımlardan biridir. Tonguç'un sanata bakışında; öğrencinin resmi bir anlatım aracı olarak görmesi, resimle tasarım becerisini ve yaratıcılığını geliştirmesi, sanat eserlerini tanıma ve değerlendirme deneyimini kazanması, resmin doğadaki güzellikleri duyumsatması, çocuğu ve genci sanata dost kılması gibi düşünceleri yer almaktadır.

Yıllarca müze eğitime yönelik müze ziyaretlerinin önemi belirtilmiş yurtdışı örnekleri dikkate alınarak Türkiye'de de çok sayıda araştırmalar yapılmış programlar geliştirilmiştir. Bütün bu çabalara karşın, bir türlü gerçek anlamda gerçekleştirilemeyen eğitsel müze ziyaretlerinin sorunlarını tekrar gözden geçirip yeni teknik ve yöntemler geliştirilmesi gereklidir.

Müzelerden eğitim etkinlikleri içinde yararlanılamamasının nedenlerinin başka bir boyutu da okul işleyişinden kaynaklanmaktadır. Okullardaki sınıfların çok kalabalık olması, müze ziyaretlerinin istenilen nitelikte gerçekleştirilememesinin başlıca nedenlerinden biridir. Kalabalık gruplarla yapılan müze ziyaretlerinde öğrencilerin ilgisini belirli konular üzerinde toplamak çok zor olduğu gibi, öğretmenlerin ya da müze pedagoglarının seslerini duyurmaları, öğrencilerin tamamını her an kontrol altında tutmaları zor olmaktadır. Grupta arkada kalan öğrenci müzede olmasına rağmen katılamadığı etkinlikten keyif almamaktadır. Kalabalık gruplarda kaybolmalar yaşanmaktadır. Bu gibi sorunlar müze ziyaretine gölge düşürmektedir. Müze ziyaretleri için İl Milli Eğitim Müdürlüğü ve velilerden izin alınma prosedürleri ile ilgilenmekte sıkıntı çeken öğretmenler müze ziyaretlerini ihmal etmektedirler.

Anadolu Güzel Sanatlar Liselerinde yapılan bir araştırmada (Mercin, 2002, s.135), müzelerin sanat eğitimi amaçlı kullanılmamasının nedenlerine yönelik öğretmen görüşlerinin en başında öğretim programlarının uygun olmaması yer almaktadır. Mercin (2002, s.135) ve Ata (2002, s.255) araştırmaları sonucunda öğretmenlerin müzeleri hem görsel sanatlar eğitimi, hem de tarih eğitimi amacı ile kullanamamalarının başlıca nedeninin ders öğretim programlarının elverişsizliği olduğu saptanmıştır.

Yapılmış araştırmalar sonucu öğretmenlerin müze ziyaretlerinde karşılaştıkları problemlerin birinin de müzelerde kendilerine rehberlik yapabilecek kişilerin bulunmaması gösterilmiştir. Bugün birçok müzede rehber bulundurulmaktaysa da, müze eğitimi konusunda uzmanların bulunmaması öğretmenin müze ziyareti sırasında zor durumda kalmasına yol açabilmektedir. Son bir yıldır az sayıda rehber, müze müdürü Hikmet Denizli'nin çabalarıyla, Ankara Anadolu Medeniyetleri müzesinde, çocukların müze ziyareti sırasındaki etkinliklerine yönelik bir eğitim verilmişse de; bu eğitimi alan rehber sayısı, ülke genelini ve çok sayıdaki müzelerimizi düşününce yok denecek kadar yetersizdir.

Yine okul programları ile ilgili başka bir sorun ders süresinin yeterince uzun olmamasıdır. Görsel sanatlar eğitimi dersi için İlköğretim okullarında haftada 40 dakikada, liselerde seçmeli ders olarak haftada 80 dakikada istenilen verim alınamamaktadır. Fiziksel şartlar son derece yetersizken bu zaman aralığında sanat eğitiminde başarıya ulaşmanın olanaksız olduğu çeşitli bilimsel yayınlarda ve toplantılarda tekrarlanmaktadır (Özsoy, 2003c, s.27). Son iki yıldır lise birinci sınıfta bu ders tamamen kaldırılmıştır. Sanat derslerine ayrılan zamanın azlığının birçok sanat eğitmeni tarafından vurgulanmasına karşın lise birinci sınıflarda tamamen kaldırılması işi daha da zorlaştırmıştır.

Müzede eğitim yapma fırsatını yakalayamamanın bir başka nedeni de ulaşım sorunudur. Ulaşım için yeterli maddi kaynağın her zaman için bulunamaması, her ilde sanat müzelerinin olmayışı dolayısıyla uzun mesafe yol kat edilmesi gerektiğidir. Bu da ulaşım şartlarının güvenilirliği hakkında başka bir takım tereddütleri akla getirmektedir. Geçen yıllarda okul gezisi sırasında yaşanan büyük kazalar çok sayıdaki öğrencinin hayatını kaybetmesi ile sonuçlanmıştır. Bunun en acı örneği İzmir Zafer İlköğretim okulunun okul gezisi sırasında yaşadığı 33 ölü ve 30 yaralının olduğu kazadır. Bunun üzerine MEB bir takım tedbirler almış ve okul gezilerine bazı sınırlamalar getirilmiştir.

Müzelerin sanat eğitimi amaçlı kullanılamama nedenlerinden birinin de yeterli deneyime sahip olmadıklarından kaynaklandığını belirtmişlerdir (Mercin, 2002, s.136). Üniversitelerde müze eğitimi konusunda yeterli donanıma sahip öğretmen yetiştirilmesi son yıllarda yaygınlaştığından ya da genelde yüksek lisans

seviyesinde müze eğitimine ağırlık verilmesinden önceki mezun öğretmenlerin müze eğitimi ile ilgili bilgi ve deneyimleri yetersizdir. Hizmet içi eğitimle daha fazla görsel sanatlar öğretmenleri bu konuda bilgilendirilmelidir. Özsoy (2002, s.17); yapıcı, yaratıcı, yetenekli ve araştırmacı bir öğretmenin, kendini sürekli yenileyen öğretmen olduğunu vurgulamış ve şunları eklemiştir: “Yirmi birinci yüzyıl bilgi ve iletişim çağıdır. Bu yüzyılın öğretmeni bilgisayar sanat öğretimine geniş kullanım alanlarıyla aktarabilmek için çabalamalıdır.” Müze eğitimi konusunda hazırlanacak bir CD veya müze eğitsel etkinliklerle zenginleştirilmiş web sitesi aynı zamanda öğretmenin kendini yetiştirmesi, geliştirmesi açısından da destekleyici olmaktadır. Öğretmen bu şekilde, müze eğitimi konusunda yönlendirilecek ve dersin akıcılığını sağlayacaktır.

Müze için eğitsel etkinlikleri içeren bir CD veya web sitesi aynı zamanda müzeler için hazırlanan tanıtım CD’sinin veya web sitesinin de yerini tutabilecektir. Burada eğitimde kullanılmak üzere hazırlanan müze eğitim CD’si söz konusu müze hakkındaki her türlü bilgiyi içermektedir. Böyle tanıtımların müzeyi yakından görme arzusu da uyandıracağı ve insanların farkındalıklarının artmasına yardımcı olacağı açıktır. Bugün, sürekli kendilerini yenilemek amacıyla bazı müzelerin bilgi ve teknoloji çağına yakışan bir yapılanma, eğitim ve sunuş çabaları vardır. Ancak bunların çoğu özel müzelerdir. Türkiye’deki devlet müzelerinin çoğu hala geleneksel, bilinen durağan yapılarını sürdürmektedirler (Özsoy, 2001a, s.14). Çok azı teknolojiden eğitsel boyutta faydalansa da, bu çabaların yine hızla gelişen teknolojinin gerisinde kaldığını görülmektedir.

Bilgisayar destekli etkileşimli ortamda hazırlanacak bir müze eğitim CD’si, müze güvenliği ve korumacılığı açısından yasak olan fotoğraf çekimlerine de çözüm getirebilir. Ders sırasında öğrencilere yaptırılan “resim tamamlama” gibi uygulama etkinliklerinde kullanmak üzere fotoğraf çekimine veya poster alınmasına gerek kalmaksızın müzedeki istenilen her resimden bilgisayar çıktısı alma gibi pratik olanaklar sağlayabilecektir.

Sanal müze ortamlarında öğretmen ve öğrenciler kendilerine uygun gün ve ders saatlerinde zaman kısıtlaması yapılmaksızın kesintisiz ziyaret olanağı bulurlar (Tepecik, 2008, s.240). Gerçekte müzeler ziyaretçi yoğunluğu sebebiyle genellikle

hafta sonu açık, hafta içi bir gün (çoğunlukla pazartesi) kapalıdır. Okul ziyaretlerinin verimli geçmesi amacıyla okul-müze iş birliği ile randevulu bir sistemde hem müzenin, hem de okulun açık olduğu bir günde rehber eşliğinde gerçekleştirilir.

Yurt dışındaki bazı örneklerde görüleceği gibi; müzede eğitim olanaklarının çok çeşitli ve geliştirilmiş olduğu halde günümüzün en popüler iletişim ve bilişim kaynağı olan bilgisayarları kullanarak, tanıtım CD'leriyle ya da web siteleri ile müze eğitimine destek verildiğine tanık olmaktadır. Bunun bir örneği olarak Arizona Çocuk ve Gençlik Sanat Müzesi (Arizona Museum for Youth- A Fine Arts Center For Children) gösterilebilir (Özsoy, 2001b, s.24). Bu örnekte de bahsedildiği üzere müzede çeşitli etkinlikler ve özellikle çocuklar düşünülerek resimlerin çocukların göz seviyesinde asılması gibi özel mekan düzenlemeleri yapılmıştır. Bütün bunlarla birlikte çocukların ilgisini çekecek interaktif (etkileşimli) etkinliklere de yer verildiğinden söz edilmektedir.

Müzeler amaçlarına ulaşabilmeleri için tanıtımlar yapmak, barındırdıkları yapıtları içeren yazılı ve görsel yayınlar yapmak zorundadırlar. Ayrıca, ev ortamına da taşınabilen, müzenin tekrar tekrar izlenebileceği kitaplar, kartlar ve CD'ler hazırlamak zorundadır. (Giray, 2002, s.53). Farklı yaş grupları için hazırlanacak eğitsel CD'ler okul ortamında da öğretmen eşliğinde bu olanağı sağlayacaktır. Bugün için Türkiye'deki herhangi bir müzeye ait eğitim CD'si yoktur.

İnsanın ruhsal yapısı, hareketli, renkli ve çok sesli olan biçimlere, eylemlere karşı özel bir ilgi gösterme özelliğine sahiptir. Televizyonun toplum yaşantısında başköşeye oturmasının ana gerekçesi de budur. Bu nedenle eğitim çalışmalarında hareketi, rengi, sesi ve bu içeriğe sahip biçimleri ders ortamına mutlaka katmak gereklidir. Öğretimin daha etkili ve verimli hale getirilmesi, öğrencilerin etkileşimde bulundukları eğitim ortamlarının kontrol altına alınmasına bağlıdır. Bilgisayar ve internet teknolojileri günümüz dünyasında eğitim ortamlarının birer vazgeçilmezi olma yolunda hızla ilerlemektedir. Eğitimciler ve uzmanlar, bu yeni teknolojileri eğitim ortamlarına en etkin biçimde aktarma yollarını aramaktadırlar.

CD (compact disk) olarak hazırlanacak bir müze eğitimi programının en önemli getirilerinden birkaçı; müze ziyaretinden önce müze hakkında ön bilgi sağlaması, zaman ve para kaybını en aza indirmesi, tekrar tekrar izleme fırsatı vermesi ve farklı müzelerdeki yapıtlarla aynı zamanda karşılaştırmalı bilgi sahibi olma olanağı sağlanabilmesidir. Ön bilgi ile ziyarete hazır olan öğrencide kalıcı öğrenmenin gerçekleşme olasılığı yükselecektir. Eğitimcinin buradaki görevi, öğrencinin ilgisini çekebilmek, öğrencinin dikkatini konu ile ilgili etkinliğe yoğunlaştırabilmektir.

Türkiye’deki çoğu müzemiz fiziksel engelliler için yeterli donanıma sahip değildir. Fiziksel engelli çocuklar müze ziyaretlerine katıldıkları takdirde sıkıntı çekmektedirler. Müzelerimizin fiziksel engelli çocuklar için daha donanımlı olmaları gerekmektedir.

Farklı fonların ve kaynakların desteği ile Milli Eğitim Bakanlığı’nın ülkemizdeki her okula bilgisayar laboratuvarları kurma girişimi sürmektedir. Bununla birlikte, Milli Eğitim Bakanlığı’nca üzerinde çalışılan başka bir konu da bilgisayar laboratuvarlarında, her dersin haftalık ders saati oranında, mutlaka uygulamalı ders yapma zorunluluğu getirilmesidir (Özbudun, 2004, s.336). Bu gerekçe ile Görsel Sanatlar dersi için etkileşimli ders uygulamalarının hazırlanması yerinde olacaktır.

Toplumdaki değişimler dikkate alındığında, eğitim ve öğretim kurumlarının yenilenmesi, gelişen teknolojiye yararlanılması doğal bir gerekliliktir. Öğretmen merkezli anlatım yöntemiyle öğretim ve bilgi aktarımına dayalı “bilgiyi odak noktası yapan” eğitim anlayışı geçerliliğini yitirmektedir. (Kaufman-Zahn, 1993, s.3) Okul ortamında özgürce araştırıp bulmayı güdüleyen, merak uyandıran, çok sayıda sanat eserlerine hızlı ve ucuz erişimi (ulaşımı) sağlayan yeni bir model oluşturulmalıdır.

Bilginin öğrencilere kısa zamanda, ekonomik ve kalıcı olarak verilmesi arayışları, okuldaki idari yazışmaların hızlı yapılabilmesi istekleri, bilgisayar destekli eğitim sistemine geçişi zorunlu kılmıştır. Okullarda bilgisayar destekli eğitime yönelik daha önce yapılan araştırmalar (Arslan, 2003), seçilen pilot okullarda bilgisayar destekli eğitim için araçların var olduğu ancak bazı öğretmenlerin öğretim faaliyetleri içerisinde nasıl kullanacaklarını bilmemeleri ya da alışlagelmiş

yöntemlerinden vazgeçmek istemeyişleri gerekçeleriyle dolaplarda saklandıkları gerçeğine de dikkati çekmek gereklidir. Bilgisayar Destekli Eğitim; öğretmen, bilgisayar donanımı ve yazılım olmak üzere birbirine bağlı bir sistemdir. Bunlardan birinin eksikliği sistemin çökmesi demektir. En iyi donanım özelliklerine sahip bilgisayar ve en nitelikli öğretmen yan yana gelse bile kaynaştırıcı etken olarak yazılım rol oynar. Bilgisayar destekli öğretimde hedefe sağlıklı bir şekilde ulaşmak istiyorsak bu üç öğeyi dikkate almalıyız. Bazı öğretmenlerin bilgisayar destekli eğitime yaklaşmamalarının sebebi nitelikli eğitim yazılımlarının olmamasından kaynaklanmış olabilir.

Gelişen dünyada 1980'lerden itibaren bilgisayar teknolojisi ve 1990'lardan itibaren internet yoğun olarak eğitim alanında bilgi alış-verişinin yeni bir yolu olarak amaç olmaktan çıkmış, yeni bir araç olarak girmiştir (Tokman, 1999). Türkiye'de çeşitli kuruluşların desteği ile tüm ilköğretim okullarında bilgisayar laboratuvarları ve internet bağlantıları kurulmaktadır. Kurulan bilgisayar laboratuvarların eğitsel amaçlarına ulaşabilmeleri; eğitim- öğretim yöntemleri belirlenmiş, müfredata uygun kazanımların edinildiği programlar dahilinde gerçekleştirilmelerine bağlıdır.

İnternet ortamı her türlü gerekli gereksiz bilginin iyi ve kötünün rastgele öğrenilebileceği açık bir alandır. Öğretmen eşliğinde belirli eğitsel içeriklerle zenginleştirilmiş, oyun yoluyla öğrenme ortamları oluşturabilecek nitelikte programların hazırlanması gereklidir. Çocuğun özelliklerine uygun eğitim yöntemlerinin seçilmesi, eğitimde başarıyı etkileyen en önemli şartlardan biridir (Tepecik, 1995, s.8). Bilgiler İnternet bağlantılarında olabilecek kesintiler göz önüne alınsa bile hazırlanacak bir interaktif (etkileşimli) müze ile eğitim CD'si bilgisayar laboratuvarlarında kullanılarak müzeye gidemeyen öğrenciler için ilgi çekici bir kaynak olarak yerini almalıdır.

Bu bağlamda, bir eğitim aracı olarak, ilköğretim görsel sanatlar dersi için oluşturulması gereken müze eğitim CD'si içeriği ve uygulama yöntemi araştırmamızın problemini oluşturmaktadır. Bu eğitim aracının geliştirilmesinde, öğretim programlarına uygunluğu ve eğitim öğretim sürecini zenginleştirici yönde kullanılması göz önünde bulundurulmuş, ilköğretim 7. sınıflar için denenmiştir.

1.2. Problem Cümlesi

İlköğretim ikinci kademe görsel sanatlar derslerinde müze eğitiminin etkileşimli (interaktif) ortamda sunulmasının başarıya ve kalıcılığa etkisi var mıdır?

1.3. Alt problemler

Bu araştırmada aşağıdaki alt problemlere cevap aranacaktır:

1. İlköğretim 7. sınıflarda Görsel Sanatlar dersi içinde yer alan müzeye dayalı konuları, müze eğitim CD'si ile öğrenen öğrencilerin genel erişimi (ön test- son test) puanları arasında anlamlı bir fark var mıdır?

2. İlköğretim 7. sınıflarda Görsel Sanatlar dersi içinde yer alan müzeye dayalı konuları, müze eğitim CD'si ile öğrenen öğrencilerin kalıcılık (sontest- kalıcılık testi) puanları arasında anlamlı bir fark var mıdır?

3. Geleneksel öğretim grubu öğrencilerinin genel erişimi (ön test- son test) puanları arasında anlamlı bir fark var mıdır?

4. Geleneksel öğretim grubu öğrencilerinin kalıcılık (sontest- kalıcılık Testi) puanları arasında anlamlı bir fark var mıdır?

5. İlköğretim 7. sınıflarda Görsel Sanatlar dersi içinde yer alan müzeye dayalı konuları, müze eğitim CD'siyle öğrenen öğrenciler ile müzeye gidmeden geleneksel öğretim yöntemi ile ders yapan öğrencilerinin genel başarı (son-test) puanları arasında anlamlı bir fark var mıdır?

6. İlköğretim 7. sınıflarda Görsel Sanatlar dersi içinde yer alan müzeye dayalı konuları müze eğitim CD'siyle ders yapan öğrenciler ile Geleneksel Öğretim Grubu (kontrol grubu) öğrencilerinin kalıcılık testi puanları arasında anlamlı bir fark var mıdır?

7. İnteraktif (etkileşimli) müze eğitimi uygulamalarıyla ilgili olarak öğrencilerin görüşleri nelerdir?

8. İnteraktif (etkileşimli) müze eğitimi uygulamalarıyla ilgili olarak öğretmenin görüşleri nelerdir

1.4. Araştırmanın Amacı

Sanat eğitimi genel eğitimin vazgeçilmez bir parçasıdır. Ancak ilköğretim okullarımızda müfredatta yer almış olsa da olanaksızlıklardan gerçekleştirilemeyen bazı ders konularının varlığı bilinmektedir. Müze ziyaretlerinin nitelikli olarak yapılamaması bu durumun çarpıcı örneklerinden biridir. “Müze eğitimi”nin gerçekleştirilememe sebepleri ortaya konularak, çözüm yollarının araştırılması ve bir an önce eğitim sistemi içerisinde etkin bir kaynak olarak kullanılma sürecine girilmesi gereklidir.

Bulundukları ilde sanat müzesi bulunmayan ilköğretim okulları ya da diğer başka birçok sebepten müzeye gidemeyen, ya da müze eğitimi ortamı yaratılamadan müzeden ayrılan öğrenciler için eğitimde fırsat eşitsizliğinin ortadan kaldırılması amaçlanmaktadır.

Müzeler kültür düzeyini yükseltmeyi, sanat anlayış ve sevgisini geliştirmeyi amaçlar. Tarihsel çevre varlığının yardımı ile uygarlığı, kültürü, sanatı geniş bir kitleye açarak, aydınlanma sürecinde Türk tarihinin kültürel ve sanatsal değerleri ile çağdaşlaşmaya yönelik ortam hazırlayıp gözler önüne serebilecek yapıda kurumlardır.

Atatürk’ün sanata ve müzelere verdiği önem bilinmektedir. Atatürk’ün 1921 yılında Anadolu Medeniyetleri Müzesi’nin kurulması için talimat vermesi bilinçli bir şekilde aydınlanma projesinin bir parçası olduğunu akla getirir (Uslu, 2005, s.213). Bu araştırma; Atatürk’ün izinde, yeni neslin görsel sanatlar dersi içerisinde, “müze ile eğitim” olanaklarının artırılmasını, Türkiye’deki tüm ilköğretim okullarının faydalanabileceği nitelikte örnek bir eğitim CD’si oluşturmayı amaçlamıştır. CD’ler, salt okunur nitelikte veri saklama araçlarıdır.

Bu araştırma, ilköğretim okullarında müfredatta yer alan ancak Türkiye genelindeki çoğu okul için gerçekleştirilemeyen “müzede eğitim” yerine konunun amaçlarına uygun nitelikte çoklu medya araçları (bilgisayar, projeksiyon makinası, v.g.) ve CD’lerle “müze ile eğitim” olanakları sunmayı amaçlamıştır. Araştırma süresince oluşturulan eğitim CD’sinin öğrenci başarısına etkisi incelenmesi, kontrol ve deney grupları için uygulanması, ortaya çıkan verilerin değerlendirilmesi ile bu eğitim öğretim yönteminin kazanımlarının ortaya konması amaçlanmıştır.

1.5. Araştırmanın Önemi

Çağdaş insan; toplumun bir üyesi olarak, bireyin kendisinde gelişmeye doğru değişme gereksinimi duyması ile yeniyi arayan, yenilik yapabilen, demokratik, evrensel değerleri içselleştirebilen, yaratıcı, üretken, kendini ifade edebilen, iletişime açık ve dünyaya eleştirel gözle bakabilen insan olmalıdır. Çağdaş insanın yetiştirilmesi tekniğin, bilimin ve sanatın işbirliği ile olasıdır (Okvuran, 1994, s.185). Bugün ülkemizde hala çağdaş olup olmama sorunsalı önemle gündemde yer almaktadır.

Evrensel bir dil olan sanat; insanın bilen, duyan, eğlenen, üreten yanlarının tümüyle ilgilidir. Bilim, teknoloji ve sanatı bir bütün olarak değerlendirmek gereklidir (Çakır, 1994, s.174). Sanat eğitimi çağdaş insan eğitiminin vazgeçilmez temel taşlarından biridir. 20. yüzyılda sanat eğitimi, geniş anlamda tüm sanat alanlarını kapsayacak şekilde okul içi ve okul dışı yaratıcı sanat etkinliklerinin bütünü olarak görülmektedir (San, 2000, s. 17). Bu eğitim etkinlikleri içerisinde ‘müze ile eğitim’ öğrenim süreci sonundaki kazanımlarda önemli farklılıklar oluşturmaktadır.

Atatürk’ün yıllar önce söylediği şu sözleri de hatırlamakta yarar var: “Bir vatanın sahibi olmanın yolu, o topraklarda yaşanmış tarihsel olayları bilmek, orada doğmuş uygarlıkları tanımak ve ona sahip çıkmaktan geçer”(AKDTYK, 1999). Müzeler bireyin sanat ve kültür konusundaki bilgisini yükselttiği gibi, bireyin sosyal gelişimine katkı sağlar. Estetik anlayışını, görsel belleğini, muhakeme gücünü, beceri ve yeteneğini geliştirir (Nirven, 1991, s. 149).

Müzeler içinde maddi ve manevi zenginlikleri barındıran bir hazine olarak görülmektedir. Özellikle batı toplumlarında yüz yıldan uzun bir süredir özgün sanat eserlerinin görülebileceği en prestijli ve güvenilir yerlerdir (Duncan, 2006, s.49) Bununla birlikte müze eğitimi anlayışı özellikle son zamanlarda üzerine düşünülen bir konu olarak karşımıza çıkmaktadır.

Müzelerin eğitsel misyonu sadece öğrencilere müze gezdirmekten ibaret değildir. Müze içinde ve müze dışı eğitsel etkinliklerle bir bütündür. Farklı yaş grupları için farklı etkinlikler düzenleyerek, öğrencilerin ve daha geniş anlamda halkın ilgisini çekmek, düş gücünü uyarmak, duyuşsal uyanıklılığını geliştirmektir (Onur, 1999. s.7). Müzeler bir anlamda yaşam boyu öğrenme sürecinde vazgeçilemez bir kaynaktır. Özsoy'a (2001a, s. 149) göre; sanat derslerinin bir bölümünün müzelerde yapılması sanat derslerin verimliliğini en üst düzeye çıkarması bakımından önemlidir.

Böyle bir kaynaktan ilköğretim okullarının çoğunluğunun faydalanamıyor olması eğitimde fırsat eşitsizliğinin acı gerçeklerinden biridir. Bu araştırma ve sonucu ortaya çıkan örnek program, CD-ROM olarak veya web ortamına aktarılmış bir program olarak eğitimde olanakların dengelenmesinde etkili olacağı düşünülmektedir. Hazırlanan ders CD'si, bilgiye erişimi kolaylaştırması, bilgi paylaşımının sağlanması ve öğretimde eşitlik ilkesini desteklemesi bakımından önemlidir.

Eğitim- öğretim sürecinde, öğretimi etkinleştirmek amacıyla öğrencilerin gelişim ve öğrenme özelliklerine uygun yeni materyaller tasarlanması, geliştirilmesi ve kullanılması önemlidir (Uşun, 2006, s.12). Bilgisayar teknolojisinin ilköğretim basamağındaki çocuklar için günümüzde ilgi çekici araçlar olduğu aşıkardır. Hem ses, hem görüntü olarak çocuklara hitap eden, oyun yoluyla onların ilgisini çekebilen nitelikte eğitsel programlarla, kalıcı kazanımlar elde edilebilmektedir. Sanal müzeler denenmiş ve oluşturma çabaları devam etmekte olsa da, halen eğitsel etkinliklerin yoğun olduğu ve ilköğretim müfredat programına uygun eğitsel içerikli müze ile eğitim CD'leri oluşturulmamıştır. Böyle bir CD tezin problem durumu bölümünde ortaya koyduğumuz sorunlara hızlı bir çözüm önerisi olma bakımından önemlidir.

Günümüzde, müzeler içerisinde bile daha fazla etkileşimliği sağlayacak teknolojik araçlar kullanılması konuyla ilgili müze uzmanları tarafından önerilmektedir. Neyişçi (2008 s.124) bir bildirisinde; “Müzeeye girdiğinizde, eğer interaktif bir müze değilse veya bu interaktifliği sağlayacak araçlar geliştirilmemişse, yani müzeyle konuşamıyor, ilişki kuramıyorsanız, bu müze size pek fazla bir şey ifade etmeyebilir.” diyerek interaktif (etkileşimli) ortamların müze içinde de ilgiyi toplaması açısından önemli olduğunu vurgulamaktadır.

Teknolojinin çok daha fazlasını sağlayabilme gücü vardır, ancak, zekice planlanması ve yönetilmesi şarttır. Teknolojinin rastgele yaşamımıza girmesi, okullarda yalnızca bilgisayar laboratuvarlarının oluşturulması, hiçbir biçimde onların eğitsel değerlerinin güvencesi olamaz (Healy, 1999, s.73).

Giderek insan yaşamında daha etkin konuma gelen teknoloji, eğitim öğretim sürecinde de her geçen gün daha büyük önem taşımaktadır. Bugün artık, çağdaş anlamda eğitim teknolojisi, “verimli bir öğretme-öğrenme sağlamak için davranış bilimleri ve iletişim alanındaki araştırma bulgularına dayalı olarak, tüm kaynaklardan yararlanarak, eğitim sürecini sistematik biçimde tasarlama, uygulama, değerlendirme ve geliştirmeyi esas alan eğitim bilimi” (Eisele, 1994, s.3) olarak tanımlanmaktadır.

Yukarda belirtildiği üzere, çağdaş eğitim; sanatın, tekniğin ve bilimin işbirliği ile olacaktır. Sanat Eğitimi bu süreçte temel taşlardan biridir. Temelin sağlamlığı ve sürekliliği doğru eğitim yöntemlerinin uygulanması, bilgiye ulaşma yollarının kolaylaştırılması, eğitimdeki hedef kitlenin ilgisi doğrultusunda programlanması gerekmektedir. Müzeden istenilen nitelikte faydalanamayan öğrenciler için eğitsel amaçlı bir müze CD’si öğrencilerin ilgi alanlarına girebileceği, öğretmenlere ucuz ve kapsamlı bir ders materyali sağlayacağından, oyun yolu ile etkileşimli planlanacağından sınıf içi etkin katılım sağlayacaktır. Bir anlamda sinerji (görevdeşlik) oluşturabilecektir. Ünite bitiminde kazanımların kalıcı olduğu düşünülürse ilköğretim okullarında eğitim- öğretim faaliyetleri açısından önemli bir uygulama olacaktır.

Türkiye’de eğitim ve öğretim kurumlarında bilgisayar destekli eğitim uygulamaları 1984 yılından bu yana gündemdedir ve Türk eğitim sisteminde üzerinde çok durulan bir konudur. Türkiye’de kültürel ve ekonomik farklılıkların varlığı eğitime de yansımaktadır. Eğitimdeki bu dengesizlik ve yetersizlik geliştirmekte olan ülkeye ket vurmaktadır. Aydın, çağdaş bir toplum oluşturmak eğitimle sağlanabilir. Tüm dünyada olduğu gibi Türkiye’de de müzelerin toplama, koruma, onarma, sergileme, eğlendirme gibi sorumlulukları yanında eğitsel görevi de dikkate alınmalıdır. Bunu gerçekleştirebilmede ve daha çok kişiye hitap edebilmek için de bilişim teknolojilerinden faydalanmak gerekir. Ülkemizin geleceği açısından çağdaş bir kültür-sanat politikasının oluşturulması, teknolojik gelişmelere açık ve bilinçli bir müze eğitimi ile mümkün olabilir. Böylece yeni neslin kültür-sanat değerlerine yönelik görüşlerinin olumlu yönde değişmesi, eserlere yönelik koruma bilinci kazandırılması; estetik değer yargılarının gelişmesi, görsel okuryazarlık düzeylerinin yükselmesi ve kültürlerarası iletişimin artmasına olanak verilmiş olacaktır.

1.4 Varsayımlar

Bu araştırmada aşağıdaki varsayımlardan hareket edilmiştir.

1. Deney ve kontrol gruplarındaki öğrencilerin öğrenmelerini etkileyebilecek etkenler ve öğrenmeye karşı ilgileri denktir.
2. Deney ve kontrol grubundaki uygulamayı yürüten öğretmenin her iki gruba karşı tutumu denktir.
3. Deney ve kontrol grubundaki kontrol altına alınamayan değişkenler, araştırmanın sonucuna anlamlı derecede etki etmezler.
4. Deney ve kontrol gruplarına rastlantısal yöntemle (random) atanan öğrenciler bilgi ve konuya ilgileri açısından denktir.
5. Gözleme dayalı verilen bilgilerin ve görüşlerin doğruluğu kabul edilmektedir.

6. Deney ve kontrol gruplarındaki öğrenciler deney süresince uygulamalarla ilgili ek bir çalışma yapmamışlardır.

7. Araştırmada öğrencilerin bilgi ve başarı düzeyini ölçme amacıyla kullanılan veri toplama araçlarının geçerliliği ve güvenilirliği yeterlidir.

8. Öğrencilerin ve öğretmenin araştırma sonucunda veri toplama aracını yanıtlarken görüşlerini içtenlikle yansıttıkları düşünülmektedir.

1.5. Sınırlılıklar

Bu araştırma; Adana’da bulunan ve Milli Eğitim Bakanlığı’na bağlı bir İlköğretim Okulunda 2006-2007 eğitim öğretim yılında örneklem alınan 7. sınıf öğrencileri ile 3 hafta süresince Görsel Sanatlar ders saatleri içerisinde (3x40=120 dakika) müzelerden yararlanılarak çok alanlı sanat eğitimi yöntemi ve bilgisayar destekli oyun yoluyla öğrenme yaklaşımlarına göre hazırlanmış etkinliklerin uygulanmasının sonuçlarını kapsamaktadır.

Bu araştırma,

1. 2006-2007 eğitim-öğretim yılı M.E.B.’na bağlı Adana Cebesoy İlköğretim Okulu 7. sınıf öğrencilerinin okul içi mevcut teknolojik donanımları ile sınırlıdır.

2. 2006-2007 eğitim-öğretim yılı Müze ile Eğitim kapsamında “Görsel Sanat Kültürü” ünitesi ile sınırlıdır.

3. 2006-2007 yılı itibari ile M.E.B. ilköğretim okullarında çalıştırılabilir nitelikte bilgisayar programları ve teknik donanım ile sınırlıdır.

4. 2006-2007 Mayıs ayı içinde üç haftalık Görsel Sanatlar ders saati (3x40=120 dakika) ile sınırlıdır.

5. Uygulama CD’si için Devrim Erbil Çağdaş Sanatlar Müzesi ve Müzede eseri bulunan bazı sanatçıların atölye görüntüleri ile sınırlıdır.

6. Uygulama Deney Grubu olarak; 7/E sınıfı öğrencileri ve Kontrol Grubu olarak; 7/G sınıfı öğrencileri olmak üzere toplam 76 öğrenci ve uygulamaya katılan 7. sınıf görsel sanatlar dersi öğretmeni ile sınırlıdır.

1.6. Tanımlar

Algı: Çevresel bilgilerin duyuvar aracılığıyla ve zihinsel bir süreçle okunması şeklinde tanımlanabilir. Algılama iki süreçten oluşur, bunlar; duylara dayalı duyumsal süreç ve bilgiye dayalı zihinsel süreçtir (Land, 1987, s.87).

Avatar : Sanal gerçeklik ortamları ve oyunlarında, insan kullanıcıyı temsil eden sanal yapı. (Cotton, 1997, s.22).

CD (Compact Disk): (Kompakt Disk)- Manyetik olmayan ince metalden oluşmuş ve yüksek yoğunluklu ışık kaynağı kullanılarak optik tarama düzeneği ile okunan veri saklama ortamı (Süder, 2006, s.16). Philips ile Sony'nin ortaklaşa geliştirdiği sayısal optik veri saklama aracı. 1982'de müzik kayıt ortamı olarak ortaya çıkmış, ancak günümüzde metin, görüntü, hipermedya (hipermedia) ve uygulama programları gibi her türlü sayısal(dijital) veri grubunun saklanması için kullanılır (Cotton, 1997, s.38).

CD-ROM (Compact Disk Read – Only Memory): Salt Okunur Bellekli Kompakt Disk. Lazerle okunan ve 640 MB'ye kadar sayısal veri saklayan 120mm.'lik disk. Veri tabanı, hipermedya ve etkileşimli multimedya programları için en yaygın kullanılan taşıyıcı olmuştur. Çok yoğunlaştırılmış bir veri saklama ortamı olan CD-ROM, kapasite bakımında 1500 diskete ya da 200.000 A4 sayfasına yazılmış bir metne eşdeğerdir. Ses, görüntü, canlandırma, video oyunları ve grafik gibi çok çeşitli olanaklar sağlar (Cotton, 1997, s.38).

Deneyisel Desen: Deney ve kontrol grupları diye adlandırılan iki farklı grubun araştırmaya dahil edilmesi, deney grubunun işleme tabi tutulduktan sonra elde edilen sonuçların her iki gruba karşılaştırılmasından oluşan bir yöntemdir (Ekiz, 2003, s.99).

Erişi: Bir eğitim programındaki girdiler ile çıktılar arasında program hedefleriyle tutarlı fark. Belli bir süre içinde bir kimsenin istendik yöndeki

kazanımlarıdır (Demirel, 2001, s.48). Bir ders, ünite ya da dönem süresi gibi çok kısa zaman birimi içinde gelişen öğrenci davranışlarını içerir (Kutlu, 2005, s.65).

Etkileşimli : (İnteraktif) Davranışı doğrudan kullanıcının girdiği verilere bağlı olup ürettiği çıkışı doğrudan kullanıcıya ileten bilgisayar tabanlı sistemleri belirtir (Cotton, 1997, s.112).

Hibermetin veya Hipermedya : Doğrusal olmayan, çeşitli konulara ayrılan programları anlatan terimlerdir. “Kullanıcı, sunumun öğelerini görmek/okumak/işitmek (hatta hissetmek) istediği düzen içerisinde seçer. “Bağlantı” adı verilen bu esneklik, programa bağlantılar ya da “düğmeler” eklemek yoluyla sağlanır; kullanıcı bir görüntüden diğerine geçmek için fareyle bu düğmelerin üzerine tıklayabilir” (Healy, 1999, s.62).

Kalıcılık/ Hatırda Tutma: Öğrencide bellek sistemine yerleştirilen bilgilerin tekrar geri getirilip kullanılıncaya kadar korunması durumudur (Demirel, 2001, s.59)

Küratör: Müzedeki eserlerin korunması, müze koleksiyonlarının zenginleştirilmesi, eser araştırması ve sanat eserlerinin sergilenmesiyle sorumlu müze görevlisidir (Heinich-Pollak, 2001, s.109). Çağdaş sanat bağlamında, sergi düzenleyicisi anlamında kullanılır.

Multimedia (Çoklu ortam): Karma malzeme (ortam) kullanımına dayalı sanat yapıtlarını belirtir ancak, çoğunlukla etkileşimli multimedya anlamında kullanılır (Cotton, 1997, s.136).

Multi-Platform (Çoklu-Platform): Birden çok sunuş sistemi (delivery system) ya da platform aracılığıyla aktarılmak üzere tasarlanmış bilgisayar yazılımı (software) (Video oyunlar, etkileşimli multimedya ve hiper medya programlarını içerir) (Cotton, 1997, s.136).

Nitel Araştırma: Gözlem, görüşme ve doküman analizi gibi nitel veri toplama yöntemlerinin kullanıldığı, algıların ve olayların doğal gerçekçi ve bütüncül bir biçimde ortaya konmasına yönelik nitel bir sürecin izlendiği araştırma (Yıldırım, 2000, s.19).

QTVR (Quick Time Virtual Readlity): Apple firması tarafından üretilen panoramik simulasyondur. Yurt içi literatürde panoramik sanal gerçeklik terimi yerine kullanılmaktadır. Apple Machintosh'ta dinamik veri işlemede kullanılan bazı standart ya da protokol. Mac'in ses, canlandırma ve video dosyalarını ek yazılım ya da donanıma gerek olmaksızın çalıştırmasını sağlar; ayrıca sıkıştırılmış görüntü sekanslarını yeniden genişletilmeyip monitör ekranında gerçek zamanlı olarak gösterilmesine olanak verir (Cotton, 1997, s.171).

Sanal Gerçeklik: Bilgisayarlar arasındaki iletişim bağı sayesinde dijital bilgiler ile gerçeklik duyumsamasının oluşturulmasıdır. Başka bir tanımla; bilgisayarda canlandırılan üç boyutlu görüntülerin, bazı aygıtların yardımıyla insanlara “gerçek bir dünya” gibi gösterilmesidir (Ünal, 1999, s.69).

Sanal Mekan: Bir yaşam ortamının çevresi ile birlikte simule edilmiş durumudur (Özen, 2006) En son jenerasyon insan-bilgisayar ara yüzü sanal mekandır. Sanal mekanlar kişinin mekanla karşılıklı ilişki kurarak içerisinde üç boyutlu deneyim yaşayabileceği ortamdır (Walker, 1990, s.439).

Sanal Müze: Değişik medya imkânlarından yararlanılarak hazırlanmış sayısal nesneleri ve bunlara ait bilgileri barındıran, ziyaretçi ile iletişimin kesintisiz olması ve muhtelif erişim şekillerini karşılamak için alışıldık iletişim metotlarının ötesine geçen, dünya çapında erişimini olanaklı kılmak amacıyla fiziksel anlamda bir mekâna ihtiyaç duymayan müzeler şeklinde tanımlanmaktadır (Schweibenz, 2004).

Siberuzay (Cyberspace) : Birbiriyle bağlantılı olan ve insan iletişimi ile eylemlerinde yeni bir uzay olarak algılanan veri tabanı ağları, telekomünikasyon bağlantıları ve bilgisayar ağlarını belirtmek için William Gibson'ın ortaya attığı terim (Cotton, 1997, s.56).

Simülatör: Öğrencelik; gerçeğe uygun yapay öğrenme aygıtı (TDK, www.tdk.gov.tr).

Yaratıcı Birey: Merak, sabır, buluş yapma yetisi, serüvenci düşünme, imgelerle düşünme ve imgelemci olma, deney ve araştırmalardan kaçmayan ve bireşimci (sentezci) yargıları taşıyan kişi (San, 2004, s.17).

BÖLÜM II

KAVRAMSAL ÇERÇEVE

İlköğretim okullarında yürütülmekte olan Görsel Sanatlar dersi öğretim programlarında yer alan, müze ile eğitim konularının gerektiği gibi yürütülememesine ilişkin problemleri giriş bölümünde ele almıştık. Bu bölümde konu ile ilgili diğer araştırmalar ve ortaya çıkan sonuçlar üzerinde tartışılan ‘sanat eğitimi’, “müze” ve ‘bilgisayar destekli interaktif (etkileşimli) eğitim’ kavramları üzerinde durulacaktır. Müzelerin işlevleri ve görsel sanatlar dersi kapsamındaki eğitsel rolü, müzelerin eğitsel içerikli olarak bilgisayar ortamına aktarılması, ‘müze ile eğitim’ çerçevesinde öğrenciye kazandırılmak istenen davranışlar, bilgisayar destekli eğitim kapsamındaki yazılımlar ve uygulamalar araştırmanın dayandırıldığı temeller ve kavramsal çerçeveyi oluşturmak amacıyla ele alınmaktadır.

2.1. Sanat Eğitimi

Günümüz sanat eğitimi anlayışının, yalnızca sanatı, ya da yalnızca eğitimi ele almayıp, tam olarak disiplinler arası anlayışla daha kapsamlı bir yaklaşımla, kültürlendirerek ve bilgilendirerek kendini gerçekten ifade edebilmeyi kazandırdığı ve bu şekilde yönlendirdiği (San, 1992, s.652) çok öncelerde de vurgulanmıştır. İnsana özgü bir gereksinim olarak karşımıza çıkan sanat eğitimi, bireyin duygu, düşünce ve izlenimlerini ifade edebilme, yeteneklerini ve yaratıcılık gücünü, estetik değerlerini yükselten eğitim süreci olarak nitelendirilebilir.

Örgün eğitimin ilk basamağı okul öncesi eğitim aşamasından itibaren programlarda yer alan sanat eğitiminin; insanın gelişme sürecinde “ben” kavramının oluşumunda, kişilik biçimlenmesinde ve yaratıcılığın gelişiminde doğrudan etkili bir alan olduğu artık kabul görmüş bir gerçektir. İnsanın sanatsal eğitimi yoluyla kazanabileceği tasarlayıcı, yaratıcı kişilik kazanımları hayatı boyunca gerek

toplumsal, gerekse mesleki ve ekonomik davranışlarını, kısaca tüm yaşamını etkileyebilmektedir. Bu nedenle çağdaş, nitelikli sanat eğitimi yalnızca yetenekliler ve sanatçı olacaklar için değil, tüm insanlar için gerekli görülmektedir.

Genel olarak düşünüldüğünde, okul içi ve dışı eğitim etkinliklerinin amacı; bireyi topluma yararlı hale getirme ilkesine dayanır (Küçükahmet, 2003, s.2). Sanat eğitiminin; bireyin duygu, düşünce ve yeteneklerini geliştirmeye yönelik yapıcı ve yaratıcı etkinlikleri içerdiği (Etike, 1996, s:15) düşünüldüğünde, eğitimin genel amacına yönelik en etkili alanlardan biri olduğu söylenebilir. Gökaydın'a (1996, s.28) göre; sanat eğitimi bilincin, zekanın, yargılama ve ifade gücüne dayalı olan tüm duyuların eğitimi ile ilgilidir. Sanat eğitim bilimcilerinin üzerinde durarak sıkça ifade etmeleri ile birlikte günümüzde, okul öncesinden başlayarak sanatsal zekanın belirlenmesi, yönlendirilmesi ve geliştirilmesinin gerekliliği üzerinde durulmaktadır.

Temelde çocuğa verilecek nitelikli bir sanat eğitimi; bireyin gelişim sürecinde; gözlem yapma, özgün buluş ortaya koyma ve pratik düşünme becerilerini geliştirmeyi amaçlar (Tepecik, 2008, s.236). O halde gelişme çağında alınan nitelikli bir sanat eğitimi, gelecekte, çevresinde olup bitenlere duyarlı, estetik duyarlılığı gelişmiş, anlama, algılama ve yaratıcı (tasarım) gücü yüksek, çağdaş, aydın bireyler yetiştirilmesinde önemli bir eğitim alanıdır.

Her birey gelişim sürecinde sanat eğitimi almalıdır. Bazı çevrelerce “sanat yetenek işidir” düşüncesi ile sanat eğitimi ihmal edilmekte, geçiştirilmektedir. Oysa sanat eğitimi olmaksızın, salt kuru ve katı bilgilerle bireyin aydın düzeyine ulaşması beklenilemez. Sanat beğenisi olmayan birey, insana ve topluma kapalıdır, kişiliğinde eksiklikler ve katılıklar taşır, ilgileri, davranışları ve becerileri sınırlıdır. İlhan'a (1994, s.174) göre; yaşamı yüceltmek, daha anlamlı kılmak sanatla olasıdır ve sanat insan yaşamının her kesiminde güç ve zevk verebilir. Sanat, insandaki estetik olgusunun irdelenmesi, algılanması, duyumsanması, sorgulanması ve insan nesne arasındaki güzele ulaşma çabası olarak da tanımlanmaktadır.

Sanat, bireyin anlama, düşünme, algılama yetilerini açık tutar, duygusal yanlarını harekete geçiren, iletişimi ve toplumsal değişimleri kolaylaştıran evrensel bir dildir (Demir, 1990, s.260). Sanat; “insanı yaşamlı kılan onun yaşam çizgisini

sonsuzla taşıyan, onu matematik ve geometrideki sonsuzluk işaretine dönüştüren en önemli insani etkinlik alanı” (Pekmezci; 2006) olarak tanımlanmaktadır. Sanat, her türlü eğitim sistemi içerisinde ve eğitimin her sürecinde bazen amaç, gerekirse araç olarak mutlaka ve önemle yer almalıdır (Erinç, 1985, s.45). Benzer bir yaklaşımla sanat eğitime değinen Gençaydın (1990, s.44); sanat eğitiminin sadece yetenekli bireylerin eğitimi için değil, herkesin faydalanması gereken bir kişilik eğitimi olduğunu belirtmiştir. İpşiroğlu (1994, s.14) yine bu görüşü destekler nitelikte; sanat eğitiminin düşünmeyi öğrenmede, kişilik gelişiminde ve bireye yaratıcılık yollarını açmada etkili olduğunu vurgulamıştır. İnsanın doğasında var olduğunu düşündüğümüz rastlantısal yaratıcılık zamanla körelerek yok olur. Özellikle 20. yüzyılda sıkça söz edilen “yaratıcılık” kavramının herkes tarafından tek ve net bir tanımı olmamasına rağmen bilimsel alandaki ortak görüş; “tüm insanlarda yaratıcılığın bulunduğu ve her insanda doğuştan az ya da çok böyle bir yetiye sahip olduğudur”. Yaratıcı düşünce; alışılan düşünceden farklı, deneye açık, alışılmışın dışına çıkan insan tipi olarak ele alınmıştır. Yaratıcı tiplerin en dikkat çeken özellikleri şöyle sıralanmıştır (Tepecik, 2002c, s.142);

- Hareketli ve oyuna düşkündürler,
- Merak duyguları fazladır, her şeyi kurcalamak, çevresindeki olan biteni öğrenip araştırmak isterler,
- Karşılaştıkları problemleri çözmek için yeni yollar ararlar,
- Olayların ayrıntılarında gözlem yaparlar,
- Sürekli yeni buluş yapmak isterler,
- Araştırma ve deney yapma istekleri fazladır,
- Hayalcidirler,
- Resim yapma ve yeni biçimler ortaya koyma istekleri fazladır.

Sanat eğitiminin amacı, yalnızca sanatçı değil, genel anlamda güzeli arayan, estetik duyarlılık taşıyan bireyler yetiştirmektir. Bu nitelikte bir insan sanatın aynı zamanda tüketicisidir (Kavcar, 1990, s.265). Benzer görüşle; Erinç (1998, s.33); sanat eğitiminin rastlantısal olarak kimi ilgileri ortaya çıkarabileceğini, ancak asıl

amacının yaşamı değerli kılmak, yaşamdan zevk almayı sağlamak olduğunu ve çağdaş ve çağcıl insan anlayışına uygun nesiller yetiştirmek, insanı kendi değerleri içinde var etmek olduğunu belirtir. Sanat eğitiminin amacına ulaşması, araştırmalar ve uygulamalar sonucu ortaya konan yeni programların çocuk yaşından itibaren bireye eğitim öğretim faaliyetleri içerisinde kazandırılması ile olasıdır.

Üzerinde önemle durulan şudur ki; sanat eğitimi sadece sanatçı yetiştirmeye yönelik bir eğitim süreci değil, bireye sanat yoluyla yaratıcı güçlerini ortaya çıkarmalarına, estetik bilince sahip olmalarına, çeşitli beceriler kazanmalarına, anlama, algılama ve kendilerini ifade etmenin farklı yollarını öğrenmelerine ve kişiliklerinin gelişimine etkisi olacaktır. Sanat eğitimi, temelde bireyleri, bütüncül anlamda bireylerin içerisinde yaşadığı toplumu aydınlığa, ileriye, yeniliklere, gelişmişliklere yönlendirir ve çağdaş medeniyetler seviyesine ulaştırır.

Sanatın her türünü kapsayan sanat eğitimi; sanat kuramları, sanat eleştirisi, sanat tarihi, kültür tarihi, sanat psikolojisi, sanat sosyolojisi gibi alanlardan yararlanır (Ünver, 1997, s.9). Sadece gerçeklere, kuramsal bilgilere ya da sadece uygulamalı çalışmalara ağırlık veren sanat eğitimi yetersizdir. Sanat çok geniş anlamda, “deneyim ve bilginin oluşturduğu bütündür”, diyebiliriz.

Sanat eserleri bir açıdan kültürlerin biçim almış somutlaşmış anlatımlarıdır. Sanatçı ile izleyen arasında, toplumlar arasında ve bunların da ötesinde çağlar arasında bir iletişim aracıdır. Tepecik’e göre (2008); “ ... sanat eğitimi geçmişle gelecek arasında, eskiyle yeni arasında, analitik değerlendirme yapabilme, yargılayabilme bilgisine sahip olmayı sağlar.” Özsoy (2004, s.29); sanat eğitiminin en önemli görevlerinden birinin görsel okur-yazarlığın geliştirilmesini ve iletişimi sağladığını belirtmiş ve bunun en üst seviyede kullanılan alan olarak da görsel sanatlar eğitimi alanına işaret etmiştir.

Günümüzde görsel sanat eğitiminde önemle üzerinde durulan hedef sanat yapmaya yönlendirmeden çok, sanat bilgisi kazandırma yönündedir. Amaç; öncelikle sanat yapıtlarını diğerlerinden ayırt edebilen, çözümleyebilen, sanattan keyif alan, yaşam alanlarına sanatsal estetik değerleri yansıtabilecek bireyler yetiştirmektir.

2.1.1. Çok Alanlı Sanat Eğitimi Yöntemi

Genel Eğitim içinde önemli bir alan olan görsel sanatlar eğitimine yönelik çok sayıda araştırmalar yapılmış, çeşitli teoriler geliştirilmiş ve uygulanmıştır. Bugün için en fazla geçerliliğini sürdüren yöntem olarak “Çok Alanlı Sanat Eğitimi” yöntemini müze ile eğitim çerçevesinde de yararlı olduğu açıkça görülmektedir. Bu aşamada bu sanat eğitimi yöntemine daha geniş olarak değinilmesi konunun kavramsal boyutunun anlaşılması açısından yararlı olacaktır.

Sanat eğitiminde en kapsamlı yöntem olarak düşünülen “Çok Alanlı Sanat Eğitimi Yöntemi”; estetik, sanat eleştirisi, sanat tarihi ve uygulama alanlarını içine alan kısaca çeşitli disiplinlerin birleşmesinden oluşan sanat eğitimi yöntemidir. Bu dört disiplinin (sanat tarihi, sanat eleştirisi, estetik ve uygulama) öğretimi yöntemi sanatın önemi ve gerekliliğinin anlaşılmasına, aynı zamanda görsel sanatların çeşitli kültürel ve tarihi çevreyle olan ilişkisinin kavratılmasına yönelik yeteneklerin de yapılandırılması konularında önemlidir.

Bugün, Amerika ve İngiltere başta olmak üzere birçok ülkede “Çok Alanlı Sanat Eğitimi Yöntemi” (ÇASE) kullanılmaktadır.

Amerika Birleşik Devletleri’nde, resmi okul sisteminde sanata gereken önemin verilmediğini tespit eden ve genel eğitim içinde sanatın merkezi bir konuma sahip olması konusunda çalışmalar yapan Getty Güzel Sanatlar Merkezi, Çok Alanlı Sanat Eğitimi Yöntemini 1982 yılında benimsemiştir. Enstitüde görevli uzman sanat eğitimcilerinin çalışmalarına başkanlık eden W. Dwaine Greer, bu yeni teoriyi Disiplin Temelli Sanat Eğitimi (Discipline-Based Art Education) olarak isimlendirmiştir (Stinespring, 1992, s.22; Özsoy, 1999, s.9).

ÇASE yönteminde sözü edilen dört disiplinin de sanatın öneminin ve gerekliliğinin anlaşılması, sanatla ulaşılan ve yaratıcılığa etki eden güçlü düşüncelerin oluşmasına önemli ölçüde katkısı olduğu bu alandaki araştırmacılar tarafından belirtilmektedir (Özsoy, 1998, s.63). Görsel ve estetik duyarlılığı olan, sanat eserlerini koruyan, kültürel mirasa sahip çıkabilen, aynı zamanda eleştirel bakış açısına sahip, yapıcı, yaratıcı, yetenekleri ve melekeleri geliştirmiş, özgür düşünebilen,

özgün üretebilen yeni nesiller için ÇASE yöntemi görsel sanat eğitimi içerisinde yaygın olarak kullanılmalıdır.

Çok Alanlı Sanat Eğitimi Yöntemi, öğrencilerin farklı kültürlerle ve tarihi çevre ile olan ilişkilerini, bir sanat eserini betimlemeyi, yorumlamayı, analiz etmeyi ve estetik değerleri öğrenmesini de içeren, kapsamlı bir sanat eğitimi sürecini gerektirir. Öğrencinin sanat yapıtına düşünsel boyutta bakabilmesini, bu bilgiler ışığında daha araştırmacı ve yaratıcı olmasını sağlar. Kırıçoğlu ve Strokrocki (1997) bu yöntemin, 20. yüzyılın son çeyreğinde Amerika Birleşik Devletlerinde gelişip, Avrupa ve Asya ülkelerini ve tabii ki Türkiye’yi de etkileyeceği yönünde görüşlerini bildirmişlerdir.

Herkesin sanatçı olması beklenemez. Sanat yolu ile eğitim sürecinde esas amaçlanan; algılama, düşünme, uygulama arasında bağ kurarak üretken düşünceye sahip olmalarının kazandırılması ve bireylerin yaratıcı yetilerinin ortaya çıkarılmasıdır.

Pekmezci’ye (2004) göre; “Nitelikli eğitim; bireylerinin gizil güçlerini, kendi cevherlerini keşfeden, geliştiren ve onu bilim, teknoloji, kültür ve sanat, spor, sağlık, ekonomi ve siyaset alanlarında toplumun dinamizmine katan etkinlikler bütünlüğüdür. Bu bilinci kazanan bir toplum da neden yaşadığını, niçin yaşadığını sorgulayan ve biyolojik yaşamları ne olursa olsun, yaşamı kalıcı olan ve geleceğe iz bırakan bireylerden oluşacaktır.”

ÇASEY; kültürel miras bilincinin gelecek kuşaklara aktarılması; güzeli ve estetik değerleri tanımayı ve seçmeyi bilen, müze ile sanata yakınlaşan, sanat yapıtlarını anlayan, yorumlayan üzerinde düşünebilen bireyler yetiştirilmesi için tüm okullarda yaygın olarak uygulanabilecek bir yöntem olarak sunulmaktadır.

Çağdaş Görsel Sanatlar Eğitimi, sanatın anlaşılmasına, değerinin bilinmesine ve yaratıcılığa katkı yapan dört disiplinin birleştirilmesinden oluşan ÇASE yöntemi “estetik”, “sanat tarihi”, “uygulama” ve “sanat eleştirisi” alanları ile çocuğa kazandırılmak istenenler şöyle açıklanabilir:

Estetik alanı; “bu sanat mıdır?” “Sanat ne işe yarar?” gibi belli başlı sorularla, sanatın doğası, alanı, işlevi, sanatsal yaratıcılık, sanata verilen değer ve kime sanatçı denilebileceği konularını irdeleyerek, inceleme yapma olanağı kazandırır. Kişiyi kendi toplumunda sanatı anlamaya ve değerlendirmeye yöneltirken, farklı kültürlerle ait nesnelere, düşüncelere, imgelere de hoş görü ile bakma anlayışını kazandırır (Özsoy, 2003d, s.172).

Sanat Tarihi; öğrencilerin hem kendi kültür varlıkları ile ilgili, hem de dünya kültür varlıkları ile ilgili bilgilenmelerini, anlamalarını, kavramalarını ve bağlantı kurmalarını sağlayan bir alandır. Sanat tarihi çalışmaları ile öğrenciler, tarihsel süreç içerisinde sanatın yolculuğuna ilişkin bilgiler edinirken, olaylar ve sanat akımları arasında bağlantılar kurarak, yapıtların ortaya çıkışlarına dair bilişsel kazanımlar elde ederler. Sanatın türleri, ortaya çıkış süreçleri irdelenirken üstün sanat yapıtlarını tanıma ve farklı toplumların kültürel değerleri hakkında karşılaştırma olanağı elde ederler. Bu anlamda bilgi ve görgülerinin artması, ileride karşılaşacakları olaylara ve yapıtlara daha geniş bir perspektiften bakma, anlama ve değerlendirme becerisi elde ederler.

Sanat Eleştirisi; bir sanat eserini incelerken, herhangi bir estetik yargıya varmadan önce, konu, kompozisyon ve anlama dikkat etmelerini sağlayan öğrenme alanıdır. Bu anlamda sanat eleştirisi; Öğrencileri eserin bütünlüğü içinde daldırarak, sanat eserini anlamaya, eser hakkında daha duyarlı tepki göstermelerine ve eksiksiz bir görsel deneyim kazanmalarına mecbur eden dört aşamalı bir süreci içerir (Boydak, 2004b, s.12). Bu dört aşama şunlardır:

1. Betimleme (Tanımlama): Sanat eserinde görünen nesnel bilginin listesinin çıkarılmasıdır. Görünende neler olduğunun sıralanmasıdır.
2. Çözümleme: Eserindeki tasarım elemanlarının ve tasarım ilkelerinin sanatçı tarafından nasıl kullanıldığının incelendiği aşamadır. Eserin nasıl tasarlandığına açıklık getirir.
3. Yorumlama: Eser hakkında betimleme ve çözümleme aşamasında elde edilen verilerden yola çıkarak, öğrencinin önceki bilgi birikimi ile birlikte

yorum yaptığı aşamadır. Eserin anlamı ve ideası hakkındaki düşüncelerin ortaya konulmasıdır.

4. Estetik Yargı: Eser hakkında vardıkları değerlendirme sonucudur. Yorumlamadan sonra eserin nasıl bir değer olduğunun ortaya konulduğu karardır.

Öğrenci; betimleme, çözümleme, yorum ve yargı aşamaları ile bir sanat eserine nasıl bakıldığını öğrenir (Boydaş, 2004b, s.43). Sanat eleştirisi, müze gezisi sırasında mutlaka öğrencilerle yapılması gereken bir öğrenme etkinliğidir. Müze gezisini anlamlı hale getirir ve öğrenciye yaşam boyu uygulayabileceği bir öğrenme yöntemi kazandırır. Öğrenciyi sadece eserlere bakmaya değil, görmeye ve düşünmeye yönlendirir.

Bu etkinlik öncesinde; betimleme, çözümleme, yorumlama ve yargı aşamalarının her biri ile ilgili öğrenciye yönelik sorular hazırlanmalıdır. Bu etkinlik sırasında öğrencilere yönlendirilen bazı soru örnekleri (EK- 8) de yer almaktadır. Etkinlik sırasında her öğrencinin eleştiriye katılması sağlanmalıdır. İsterlerse eserleri yakından görme olanağı sağlanmalıdır. Öğrencilerin farklı yorum ve yargılarında birbirlerine karşı saygılı olmaları kazandırılmalıdır. Eserin incelenmesi ile gerçekleştirilen sanatsal eleştirinin ardından sanat tarihi yöntemi ile eser ve sanatçısı hakkında bilgi verilmelidir.

Uygulama Çalışması; öğrencilerin kendi deneyimleri yoluyla, sanatsal becerilerini geliştirdikleri, kendilerine sunulan malzemelerle problem çözme anlayışı içerisinde tasarım yapma olanağı buldukları, kendi yapıtlarını ortaya çıkardıkları bir süreçtir. Uygulama çalışmaları yeni bir eğilim olmamakla beraber, çocuğun becerilerini geliştirmesi ve kendini ifade etmesinin bir yolu olması bakımından önemlidir. Çocukların sanatsal ifadeleri yaşantıları doğrultusunda olmaktadır. Çocukların bakış açısını genişletmek amacıyla farklı yaşantılar edinmeleri gerekmektedir. Farklı yaşantıları içerisindeki edindikleri görsel algı birikimleri, çocuğun sanatsal çalışmalarını çeşitlendirebilmesi açısından da önemlidir.

2.2. Müze Kavramı ve Müze İle Eğitim

2.2.1. Müze Tanımı

Müze sözcüğünün kaynağı mitolojideki müzik ve ilham perileri olarak bilinen “Musalar”dan gelir. Grek dilinde İlham perileri (Mousa’lar) nin evi ya da “bilimler tapınağı” anlamındaki “mouseion” kelimesinden türetilmiştir. Kelime “museum” şeklinde Latince’ye ve diğer dünya uluslarının dillerine de geçmiştir. Müze eserleri denince tarih öncesi ve tarih devirlerine ait bilim, kültür, din ve güzel sanatlarla ilgili yer üstünde, yer altında ve su altındaki tüm taşınır ve taşınmaz belgeler akla gelebilir.

Geçmişte sanat yapıtları, nadir bulunan ya da değerli nesneler, özel koleksiyonlarda toplanmıştır. Müzelerin kamu yararına kurumlar olarak kabul edilmeleri bu koleksiyonların toplumsal gelişme ve politik bilinçlenme sonucu topluma açılmaya başlaması ile gerçekleşmiştir. Rönesans’dan sonra kültür birikimlerinin zenginliği ile öne çıkabilecek saray, villa ya da dini mekanlar müzeye dönüştürülmeye başlanmıştır (Çakmak, 2002, s.24). Böylece geçmişte sadece ayrıcalıklı bir azınlığa hitap eden müze ve galeriler artık kamulaştırılarak daha geniş kitlelere hizmet verir hale gelmiştir.

Bu kuruluşlar, bulundukları bölgenin ya da kentin hayat kalitesini yükseltmek ya da ekonomik büyümeyi hızlandırmak amacıyla yerel yönetimlerin ve diğer resmi kurumların uyguladıkları kültür politikaları açısından büyük önem taşımaktadırlar. Bu bilinçle, özellikle Batı Avrupa ve Kuzey Amerika’da sanat kurumlarından yoksun bölgelerde, çoğu “modern sanat müzesi” olan pek çok müze açılmıştır (Barker, 2006, s.149). Müzeler; yüzyıldan uzun süredir örgün sanat eserlerinin görülebileceği en prestijli ve güvenilir yerler olarak nitelendirilmektedir. Maddi ve manevi zenginlikleri barındıran müzeler en önemli kurumlardır (Duncan, 2006, s.49). Müzeler, içerisinde bulunduğu toplumun kültür ve sanat eserlerini, bilim ve teknoloji ürünlerini sergileyerek bireylerin ve toplumların birbirini tanıyıp anlamalarına ve insanlıklarıyla gurur duymalarına aracı olmaktadır.

Değerli nesne ve sanat yapıtlarının bulunduğu devlet yöneticilerinin koleksiyonlarının önceleri saray ve benzeri ihtişamlı mekanlarda sergilenmeleri, bu

tür yapıların uzun yıllar tartışmasız bir şekilde müze binaları olarak kabul edilmelerine neden olmuştur (Atagök, 1992, s.116). 1739'da Lourve Sarayı'nın halkın izlenimine açılması ile başlayan bu anlayış; 1753'de İngiltere'de The British Museum'un, 1814'te The National Galery'nin, 1789'da İtalya'da Uffizi'nin 1819'da İspanya'da Prado'nun ve 1836'da Almanya'da Dresten Müzelerinin de halka açılması ile yaygınlaşarak süregelmiştir (Çakmak, 2002, s.23). Bu dönemde dinin kutsal ancak affetmeyen gücünü temsil eden tapınak ve kiliseleri, devletin çoğu kez halkı ezen iktidarını temsil eden sarayları müze haline dönüştürüldü. Bu görkemli binaların olağan dışılığı ve gizemi halkın önceleri çekingen ve uzak kalmasına sebep olmuştur. Sonraları meraktan kaynaklanan dürtü ile ilgi çekmeye başlamışsa da toplumun her kesimine yayılmadığından ve bu zamanlarda müze ve halk arasında hep bir mesafenin varlığından söz edilmektedir (Atagök, 1992, s.116).

Önceleri, geleneksel müzecilik anlayışında, müzelerin en önemli misyonları nesneler toplamak, korumak, araştırmak ve sergilemek olmuş, toplum tarafından ilgi çeken ve çok ziyaret edilen kurumlar olmamıştır. Günümüzde ise müzeler ellerindeki koleksiyonları toplumla paylaşmayı, ilgi çekmeyi amaçlamaktadırlar (Mac Donald, 1991, s.306). Müzeler, insanların yaşam tarzlarının, inançlarının, değerlerinin, geleneklerin ve sanatın sergilendiği mekanlardır. Bu anlamda kültürlerin buluşma noktasıdır. Genel anlamda, "Kültür; sanat, inanç gelenek-görenek, insan emeğinin tüm ürünleri ve belli zamanda yaratılan düşünce" (Atasoy, 1998, s.38) olarak tanımlanmaktadır. Tarihsel ve kültürel mirası koruyan, onaran, sergileyen, kamuoyunu eğiten ve yayınları ile aydınlatan kurumlardır (Acar, 1997, s.93). Türk eğitim tarihinin önemli isimlerinden İsmayıl Hakkı Baltacıoğlu da, toplumun sanatsal yetilerinin canlandırılması ve estetik beğeni düzeyinin yükseltilmesi için müzeyi bir kültür pedagojisi alanı olarak değerlendirmiştir. (Öztürk, 2000, s.195). Baltacıoğlu (1932); "müze" kurumuna, eğitim ve kültür alanında ulusal kültür bilincini oluşturma; ulusların bilimsel ve medeni seviyelerini gösterme; nesnelerin koruma ve sergilenme, halkın estetik ve sanatsal seviyesini yükseltme aracı olarak yaklaşmıştır. Müzeler, toplumdaki çok kültürlülüğü tanıyıp, öğrenip, sergileme yoluyla halka anlatmak amacıyla, günümüzde halkın zamanını, ilgisini enerjisini ve desteğini almak üzere etkin roller üstlenmişlerdir (Erbay, 2002, s.19). Bu nedenle; sosyal

yaşamda etkin olan diğer bilgi ve eğlence sektöründeki gösterim teknikleri ile de rekabet etmek, müzeye daha fazla izleyicinin erişebilmesi, kullanabilmesi, müzeden gerçek anlamda yararlanabilmesi için her türlü tanıtım kaynaklarını kullanarak halkın ilgisini çekmek zorundadır.

Kitlesel film, radyo, televizyon ve bilgisayar araçları günlük hayatla ilgili çok fazla bilgi sağladıkları için onların müze eşitleri olan unsurlar doğal olarak ziyaretçilere çekici gelmektedir. Geçmiş zamanlarda, ziyaretçiler sanat müzesi filmlerinin, dia gösterilerinin ve videoların Hollywood filmlerinde veya network televizyonlarındaki gibi aynı niteliklere sahip olması beklentisi içerisinde oldukları, ancak bugün, kablo TV'nin gelişmesiyle ve daha uygun fiyatlı video kameralar ve ev bilgisayarlarıyla halkın beklentilerinin daha da arttığı görülmüştür (Howze, 1989, s.205) .

Koleksiyonların daha etkili tarzda sergilenmesi için, geleneksel metotların yanı sıra teknolojik araçlardan yararlanmak da kaçınılmaz olmuştur. Müzelerin kültür ve sanat eserleri, objeleri ve sergileri ile ziyaretçiye bilgi mesajlarını aktarabilmesinde etkileşimsel bir müze yaşantısının rolü büyüktür. Müzede en çok bilgilenme, iletişim ve etkileşim sürecinde gerçekleşir.

Günlük yaşam içinde kolayca yer bulan televizyon ve bilgisayar gibi teknolojik iletişim araçlarının insanların ilgisini kolayca çektiğini vurgulayan Tezel; (2007, s.20) son zamanlarda giderek araştırma ve eğitim merkezleri haline dönüşmeye başlayan müzelerin de halkla yaklaşımını değiştirmeye başladığını belirtmektedir. Çağdaş müzeciliğin yenilikçi çalışmaları, kendini aşma isteği, sosyal ekonomik ve politik çevre ilişkilerine dayanmaktadır. Erbay (1994, s.22) çağdaş müzeciliği yönlendiren etkenleri sekiz başlıkta toplamıştır. Bunlar müze organizasyonunun bilimsel ve sistemli bir şekilde faaliyetlerini sürdürebilmesinde etkili olan teknik, toplumsal, beşeri, yönetsel, ekonomik, finansal, psikolojik, politik çeşitli etkenlerdir.

1950'lerden itibaren müzeler, eğitim işlevinin yanında, kültürel etkinliklerin de düzenlenmeye başladığı merkezler haline gelmişlerdir. Günümüzde çağdaş müze

olgusu; konferans salonu, kütüphane, performans mekanları ve sergi salonlarını da içeren müze kompleksi kavramını oluşturmuşlardır. Özellikle gelişme çağındaki bireylerin görsel sanatlar dersine ilişkin sanat yapıtlarını görme, görsel algıyı geliştirme ve sanat yapıtlarını anlamaya yönelik eğitimini içeren sanatsal etkinliklerin uygulanabileceği en ideal ortam şüphesiz ki çağdaş sanat müzeleridir. Müze ortamları eşsiz sanat eserlerini görme, seçilmiş eserler üzerinde sanata ilişkin bilgileri öğrenme, inceleme ve karşılaştırma olanağı sağlanabilen zengin örnekler sunarlar.

Müzeler ve sanat galerileri günümüzde okul dışı sanat eğitimi merkezleri olarak görülmektedir. Özellikle sanat müzeleri; koleksiyonlarında estetik, eğitsel, tarihi, bölgesel, görsel, değerli ve çeşitli objeleri esas alarak artistik değerleri öne çıkaran çalışmaların olduğu sergileri gerekçesiyle sanat eğitiminin vazgeçilemez mekanlarıdır (Çakmak, 2002, s.20). Bugün yeni müzecilik anlayışı ile birlikte eğitsel faaliyetlere önem vermeye başlayan çağdaş sanat müzeleri uygulama atölyelerini de bünyelerine katmaktadır. Ancak tüm müzelerimizin eğitimci kadrosu ile birlikte bu türlü donanımına sahip olması bugünkü koşullarda henüz sağlanamamaktadır.

2.2.2. Müze Türleri:

Sanal Müzelerin müze türleri arasındaki yerini belirleme açısından zaman içinde müzelerin çeşitliliğinin artmasına ve müze türlerinin sınıflandırılmasına kısaca değinmekte yarar vardır.

Dünya kültür mirasının korunduğu mekanlar olarak karşımıza çıkan müzeler 19.yüzyılın ortalarından itibaren gelişmeye başlamıştır. 20.yüzyılın ortalarından itibaren ihtisas müzeleri ortaya çıkmaktadır.

Antik çağlardan bu yana müze oluşumunun temel işlevlerinden biri olan toplama ve biriktirme etkinliklerini çok çeşitli şekillerde görmek olasıdır. Önceleri kapalı tutulan değerlerin, toplamadaki çeşitlenme ve koleksiyonların zenginleşmesi ile 18.yüzyıldan itibaren koleksiyonların özelliklerine göre değerlendirilmesine, arşivlenmesine ve sunumuna başlanmıştır. Bu dönemde özellikle sanat koleksiyonları, sanat okullarına göre ve kronolojik sırayla gruplandırılmaya

başlanmış ve böylece müzeografi ve sanat tarihinin ilişkilendirilmesi söz konusu olmuştur. 1789 Fransız devrimi ve getirdiği toplumsal yeniliklerle birçok sosyal alanda olduğu gibi müzecilik alanında da kavramsal değişiklikler olmuştur (Madran, 1999, s.5). Müzenin halka açılması ve ulusal değerlerin sergilenmesi sırasında yapılan gruplandırılma uzun bir süre müze organizasyonlarında temel bölümler olarak yer almıştır. Bu dört temel bölüm; sanat, tarih, doğa bilimleri ve teknik bilimler; bugün de müze denince ilk akla gelen temalardır.

Müzecilikte çağdaş sanat yaklaşımlarına yönelim ilk olarak Amerika Birleşik Devletleri'nde başlar. Sanat müzelerinin arttığı 1860- 1914 yılları arasında, henüz köklü bir geçmişi olmayan ve kültür konusunda kendini ispat etmeye çalışan Amerika Birleşik Devletleri; Metropolitan, Boston, Chicago, Philadelphia sanat müzeleri ile yeni bir müze anlayışı yaratmıştır. 19. yüzyılda endüstri devriminin ardından, teknolojik ve endüstriyel değişimin yansıması olarak, 1856'da Fransa'nın Lion kentinde ilk sanat ve endüstri müzesinin açılması ile birlikte müzeler çeşitlilik açısından yeni bir tür kazanmıştır. 1873 yılında Stockholm'de açılan "Nordiska Museet" İskandinav dilinin konuşulduğu yerlerdeki kırsal yaşamı anlatan mizansenler ve objelerle kültür varlığını tanıtmayı amaç edinmiş ve böylece etnoğrafik öğelerin yer aldığı bu müze gerçek anlamda bir yeniliğin ilk adımını atmıştır. Stockholm'un Skasen tepesinde, 1891 yılında, gerçek ölçekteki canlandırmalar ile günlük yaşam verilerinin canlı izlenebildiği ilk açık hava müzesi açılmıştır (Madran, 1999, s.6).

20. yüzyılın ikinci yarısında bilgisayar ve telekomünikasyon teknolojilerindeki önemli gelişmelerle birlikte gelişen terminolojideki açığı kapatmak için mekan ve yer kavramları yeniden oluşturularak kullanılmaya başlanmıştır. Mekan ve yer kavramları elektronik tanımlamalarda geçmeye başlamış, "sanal mekanlar"dan söz edilir olmuştur. Bu tartışmalar süre gelirken, yazılımcılar ve tasarımcılar fiziksel mekansızlık olgusuna karşılık elektronik mekanda geliştirdikleri alternatifler ve öneriler yaşamımızda hızla yer etmeye başlamıştır. Bu gelişmeler sanal müze mekanlarının da oluşturulmasına olanak vermiştir. Bugün dünyadaki

önemli müzelerin çoğunun tanıtım amaçlı olarak sanal müze ortamları oluşturulmuş veya oluşturulmaktadır.

Müze kavramının zaman içinde açılımı ve birçok müze türünün oluşması ile çeşitlilik artmış, müze türleri çok değişik başlıklar altında sınıflandırılmışlardır. ICOM'un 7 Temmuz 1995 yılında, Norveç'deki toplantısında yenilenerek kabul edilen çağdaş anlamdaki müze tanımının alt maddeleri incelendiğinde (<http://icom.museum/>), müzeleri; bağlı olduğu idari birimlere göre, bölgesel özelliklerine göre, işlevsel yapısına göre, koleksiyon çeşidine göre gruplandırılmış olduğu görülür. Madran (1999, s.5); müze türlerini konu aldığı bildirisinde; ICOM tanımlarından yola çıkılarak yapılmış olan gruplandırmalarda dahi, müze türlerinin sınıflandırılması konusunda çeşitli açılımların değişik yorumları da beraberinde getirdiğinden bahsetmektedir. Müze türleri konusundaki sınıflandırmaların halen tartışılmakta, müzeciliğin gelişimi ile birlikte yeni bakış açıları oluşmaktadır. Bugün için en genel anlamda müze türlerini aşağıdaki gibi sıralayabiliriz:

1. Koleksiyonlarına Göre Müzeler: Müze türlerinin sıralanmasında en çok başvurulan grupta şeklidir. Koleksiyon; Öğrenme, yarar sağlama veya zevk amacıyla bir araya getirilmiş ve özelliklerine göre sınıflara ayrılmış nesnelerin bütünü...’’dür (TDK, 1988, s.887). Buna göre; müze türlerini aşağıdaki gibi çeşitlendirebiliriz:

- Sanat Müzeleri,
- Arkeoloji Müzeleri,
- Etnografya Müzeleri,
- Tarih Müzeleri,
- Bilim Müzeleri,
- Askeri Müzeler,
- Doğa Tarihi Müzeleri,
- Jeoloji Müzeleri,

- Endüstri Müzeleri,
- Sanayi Müzeleri,
- V.b. ...

2. *Bağlı Oldukları İdari Birimlere Göre Müzeler:* Farklı ülkelere göre müzelerin yönetim biçimleri de farklı olabileceği gibi, müzelerin bağlı oldukları kurumlara göre de yönetsel farklılıklar göstermektedirler. Genel olarak bağlı oldukları idari birimlere göre müzeler aşağıdaki gibidir:

- Devlet Müzeleri,
- Yerel Yönetim Müzeleri,
- Askeri Müzeler,
- Üniversite Müzeleri,
- Özel Müzeler,
- Ticari Kuruluş Müzeleri.

3. *Hizmet Ettikleri Bölgeye Göre Müzeler:* Coğrafi alanlara göre yapılmış bir sınıflamadır.

- Ulusal Müzeler
- Bölgesel Müzeler
- Yerel Müzeler

Ulusal müzeler daha geniş bir sunum yelpazesine sahip olabilirken, yerel müzeler doğal olarak daha sınırlı bir içeriğe sahiptirler.

4. *Hitap Ettikleri Kitleye Göre Müzeler:* Toplumun belirli kesimlerini (çocuklar, gençler, öğrenciler, akademisyenler, özel koleksiyonerler gibi) hedef alan müzelerdir (Mardan, 1999, s.8). Hitap ettikleri kitleye göre geniş anlamda aşağıdaki şekilde gruplanabilir:

- Eğitici Müzeler,
- Uzmanlaşmış Müzeler,
- Genel Toplum Müzeleri.

5. *Koleksiyonlarını Sergiledikleri Mekanlara (Ortama) Göre Müzeler:*

- Geleneksel Müzeler,
- Açık Hava Müzeleri,
- Anıt Müzeler,
- Sanal Müzeler.

Koleksiyonların sergilenmesi ve müzelerin işlevlerini gerçek bir mimari yapı içerisinde gerçekleştirmeleri geleneksel müze kapsamında incelenebilir. Buna örnek olarak Ankara- Anadolu Medeniyetleri Müzesi, Balıkesir- Devrim Erbil Çağdaş Sanatlar Müzesi, İstanbul- Resim Heykel Müzesi, v.b. birçok örnek verebiliriz. Açık hava müzeleri genellikle yapıtların açık havada sergilendiği müzelerdir. Kırsal açık hava müzeleri, bölgesel açık hava müzeleri ve ulusal açık hava müzeleri olmak üzere üç grupta incelenebilir. Türkiye’de bulunan, Nemrut, Perge, Bergama, Göreme, Gordion açık hava müzesi bu türe örnektir. Anıt müzeler, mimari ve tarihi yönden değerli olan yapıların müze olarak tahsis edilmesi ile oluşan müzelerdir. Çanakkale şehitler Anıtı, Anıtkabir, Dolmabahçe Sarayı, Beylerbeyi sarayı anıt müzeler arasında sayılabilir. 20. yüzyılın ikinci yarısından itibaren teknolojinin gelişimi ile birlikte oluşturulabilen bilgisayar ortamlarındaki sanal ortamlardan dolayı “mekan” ve “yer” kavramları tekrar tartışılıp yeniden tanımlanır olmuşlardır. Günümüzde teknolojinin sağladığı imkanlarla sanal müzeler oluşturulmaya başlanmıştır. Araştırıldığında sanal müzeler iki şekilde karşımıza çıkar; bunlardan biri fiziksel olarak var olan bir mekanın sanal ortama aktarılmış hali, diğeri ise, müze anlayışı ile sanal ortamda tasarlanmış, fiziksel bir yere ait olmayan web siteleridir. ArtsConnected web sitesini örnek gösterebiliriz. Bu sanal müze, The Minneapolis Institute of Arts ve Walker Art Center Müzelerinin koleksiyonlarındaki varlık ve eserlerin sayısallaştırılması ile oluşturulmuş bir elektronik müzedir.

6. *Temalarına Göre Müzeler:* Yukarıda sıralanan grupta dışında, kalabilecek tek kişiyi, bir olayı, ya da nesneyi konu alan müzeleri de temalarına göre gruplandırılabilir. Bunlara örnek olarak,

- Kişiyi konu alan; Atatürk (Müze) Evleri, Picasso Müzesi, Şefik Bursalı Müzesi vb.

- Kent Müzeleri; Müze Kent Safranbolu, Antalya Kent Müzesi, Kayseri Kent Müzesi v.b.
- Devrim Müzeleri, Küba Devrim Müzesi, v.b.

Kent Müzeleri, dünyada 19. yüzyılın sonlarında ortaya çıkan, Türkiye’de son yıllarda gündeme sıkça gelen bir olgudur. “Kentler, yapılar ve o yapılarla bir bütün oluşturan sokaklar, meydanlar vb. diğer kentsel öğelerden oluşur. Yapılar yaşamın mekana yansıyan somut belgeleridir” (Madran, 2000, 81). Bu çerçevede kent müzeleri, bulundukları coğrafyada yaşayan insanların sosyal hayatını; yaşam biçimlerini, geleneklerini, alışkanlıklarını, ilişkilerini, tasarladıkları her türlü yapı ve yapı gruplarını kapsayan, bunların çözümüyle bilgi veren alanlardır. Türkiye kentler Birliği (TKB) Meclisi tarafından kabul edil 14 Eylül 2002 tarihli Edirne Toplantısı'nda, kent müzelerinin kuruluş amacı; binlerce yıllık geçmişleri ve üzerinde yaşadığımız toprakların ev sahipliği yapmış olduğu uygarlıkların yaratmış olduğu kültürel birikimin taşıyıcısı olan kentlerimizin, bu uygarlıklardan kendi payına düşen mirası, modern müzecilik anlayışları doğrultusunda, teknolojinin imkanlarından da yararlanarak bugünkü kuşaklara taşıyabilmektir” şekliyle kabul edilmiştir.

2.2.3. Müzelerin İşlevleri

Önceleri, müzeler genel anlamda; toplumsal ve kültürel kimliğin bir düzen içinde yansıtılarak, korunduğu mekanlardı. Başlıca işlevleri; yerel, bölgesel ya da ulusal kültürü derlemek, bunu gelecek kuşaklar için korumaya almak ve sergilemekti. Günümüzde, ulusların kendi kültür ve sanat değerlerinin belirli bir sisteme göre bir arada toplanarak, sergileme ve koruma amacının çok ötesinde, bireylerin ve toplumun modernleşmesinin bir aracı haline gelmiştir (Buyurgan, 2005, s.55). Bugün müzecilikte, toplumların müzelerdeki koleksiyonlara ulaşmaları ve müze kaynaklı eğitim önem kazanmaktadır. Müzeyi ve içerisindeki koleksiyonları halk için fiziksel olarak daha kolay ve erişilir duruma getirmek, müze koleksiyonlarını ve sergi konularını uzman olmayan ziyaretçiler için daha anlaşılır kılmak öne çıkmıştır.

Müzeler, kültürel değeri olan koleksiyonlara sahiptirler. Sahip oldukları bu koleksiyonlarını çeşitli bilimsel metotlarla, korumak, incelemek, değerlendirmek, sergilemek ve eğitime katkıda bulunarak halka sevdirmek amacı ile hizmet eden kurumlardır. Bu tanımlama ile müzelerin işlevlerini toplamak, belgelemek, korumak, sergilemek, eğitim başlıkları altında incelemek mümkündür.

Müzelerin Toplama İşlevi: Müze içerisinde bulundurduğu eserlerle var olur. Kültürel ve sanatsal değeri olan eserleri koruyabilmek, belli bir sistemde sergileyebilmek ve insanları bilgilendirebilmek amacıyla çatısı altında toplar. Genellikle müze, müzenin türüne, politikalarına, programlarına ve fiziki alt yapısına göre, tüm niteliklerini değerlendirilerek, kendi uzman personeli tarafından toplama işlevini yürütür.

Koleksiyonlar, bağış, zor alım, satın alma ya da resmi kazılardan gelen eserlerle geliştirilir. Satın almada takip edilen işlemlerin uzun zaman alması ve ödeneklerin yetersizliği dolayısı ile bağış, Türk müzelerinde en çok tercih edilen koleksiyon geliştirme yoludur. Müzeye bağış eser kabul edilirken eserlerin tarihsel ve/veya sanatsal değeri olmasına, var olan müze koleksiyonuna dahil edilebilir niteliklerde olmasına dikkat edilmelidir (Çoruhlu, 1997, s.59).

Müzelerin Belgeleme ve Arşivleme İşlevi: Müzedeki eserlerin kolay bulunabilmeleri, kaybolmamalarının sağlanması, yeni araştırmalarda görsel kaynak oluşturmaları için tüm bilgilerinin (nereden, hangi tarihte geldiği vb...) sistematik bir biçimde belgelenmesi ve arşivlenmesi önemlidir. Bu işlemler bilimsel anlamda belgeleme yapabilecek yeteri kadar uzman ve yardımcı personelle gerçekleştirilmelidir. Belgeler kronolojik sıra ile yapılabileceği gibi çeşitli yöntemlerle de arşivlenebilir. Günümüzde teknolojik araç gereçlerden (slayt, fotoğraf, video kamera ile CD-ROM kayıtları v.s.) yararlanılarak, basılı belgeler dışında bilgisayar ortamında arşivleme imkanlarından faydalanılmaktadır.

Müzelerin Koruma İşlevi: Müzeler sahip oldukları koleksiyonlarını nemden, ışıktan, sıcaklıktan, kirlilikten, çeşitli canlılardan (insan, küf, böcek vb.) korumakla yükümlüdür. Koruma, müzelerin en temel işlevidir. Eserlerini koruyamayan müze

yıpranmaya ve yok olmaya mahkumdur. Böyle bir durumda diğer işlevleri anlamsız bir hal alır. Müzelerin koruma işlevi, konservasyon ve restorasyon olmak üzere iki ana bölümde ele alınır.

Müzelerin Sergileme İşlevi: Müze eserlerinin malzemeleri, boyutları, vb. bir çok özellikleri dikkate alınarak, sergileme alanının ışık, mekan rengi, mekan genişliği, tanıtıcı bilgi panoları, etiketler, vitrin ve platformlar, ses düzeni, eserlerin sıralanış biçimi gibi bir çok etken dikkate alınarak sunulması görevidir. Pekmezci'nin de (2005) özellikle vurguladığı gibi; “bir sanat eserinin meydana getirilmesi kadar, onun onu yaratan sanatçı dışındaki insanlara, izleyiciye, topluma sunulması ve bunun yol ve yöntemleri de çok önemlidir”. Müze mimarisi ve tasarımı alanında yetişmiş uzmanlar ve müze küratörleri tarafından gerçekleştirilmelidir. Çağdaş müzecilikte sergileme işlevinde teknoloji de kullanılarak günümüzde çok çeşitli yöntemler geliştirilmiştir. Eserlerin özellikleri ve karakteri ortaya çıktığı sürece başarılı bir sergilemeden söz edilebilir.

Müzelerin Eğitim İşlevi: 19. yüzyıldan itibaren kurumlaşan ve 20. yüzyıla kadar gelen müzecilik anlayışı ziyaretçiyi pasif konumda ve otoriter bir iletişim içinde tutuyordu. 20. yüzyılın ikinci yarısından itibaren ziyaretçi ile karşılıklı ilişkiye dayanan, dayanışmayı, paylaşmayı hedefleyen post modern müzecilik yaklaşımı (Onur, 2002, s.7) “yaşam boyu eğitim” anlayışı ile müzelerin eğitsel yönlerini öne çıkarmaya başlamıştır. Sanat eğitiminin okul dışındaki uygulama merkezleri sanat galerileri ve özellikle sanat müzeleridir (Erbay, 2001, s.26). Müzelerin eğitim işlevlerinin amacı; müzede karşılaşılan yapıtla (eser/nesne) bireyi buluşturmak, o yapıtla ilgili tarihsel, sanatsal, işlevsel bilgiyi kazandırmak, değerlendirme ve koruma bilincine ulaştırmaktır (Atasoy, 1999, s.149). Müzelerin eğitim işlevleri, öğretimin planlanmasını, belli hazırlıkları, uygulamaları, yaratıcı çalışmaları ve değerlendirmeleri içerir. Müzelerin eğitim işlevlerinin yerine getirilebilmesi için müzede uzman eğitimcilerin bulunması gereklidir. İleriki konularda müze ile eğitim konuları ele alınırken müzelerin eğitsel işlevleri daha da açıklık kazanacaktır.

2.2.4. Müze Pedagojisi

Müzelerin dışa açılması, müzelerin eğitsel faaliyetlerinin önemli bir gereklilik olduğunun anlaşılması ile birlikte müzelerin eğitimde etkin ve verimli bir şekilde kullanılmaları tartışılır olmuştur. Aynı zamanda eğitim yaklaşımlarındaki yeni gelişmelerle birlikte bilgi aktarımının temel alındığı ezberci, edilgen eğitim sisteminden uzaklaşma ve daha etkin, araştırma, analiz ve sentez yolu ile yaratıcılığın da öne çıktığı bir eğitim sistemine geçiş başlamıştır. Böylece, kütüphaneler, laboratuvarlar ve müzeler önem kazanmıştır.

Müzelerin eğitim işlevlerinin benimsenmeye başlanması ile birlikte, önce ABD’de başlayan, sonra Avrupa’da özellikle İngiltere ve Almanya’da gelişen bu anlayışla, “müze pedagojisi” ve “müzecilik” eğitiminin gerekliliği ortaya konulmuştur (Atagök, 1999, s.137). Müze eğitimi ile ilgili bildirisinde, Almanya’daki müzelerde pedagojik bölümlerin kurulmasından bahseden Zwaka (2007, s.51); başlangıçta alçak gönüllü işleyen bu sürecin öncülerinin sanat müzeleri olduğunu belirtmektedir. Bunun çağdaş sanatın mutlaka açıklanması gereği ve bu sebeple aracıya gereksinim duyulmasından kaynaklandığını eklemektedir. Eğitim bilimlerindeki yeni disiplinler arası yaklaşım ve Müzecilikte oluşan eğitsel anlayış, müze pedagojisi alanının oluşturulması ve gelişmesinde etkili olmuştur. “Müze pedagojisi” müzeden hareketle ve müze yoluyla öğretmek olarak tanımlanmaktadır. Genel olarak müze pedagojisi; örgün ve yaygın eğitimde, bireyin yaşam boyu eğitim sürecinde yaşantılara dayalı çok yönlü öğrenme ve yaşam alanı olarak müzelerin etkin kullanımı kavramını içermektedir (Adıgüzel, 2000, s.132). Bu bağlamda; müze pedagojisi eğitimi alan kişiler, müzelerin eğitsel anlamda değerlendirilmesine ilişkin uzman kadrosunu oluştururlar.

‘Müze pedagojisi’ eğitimi alan kişi, müze kaynaklı bilginin izleyici kitlesine aktarılmasında etkin rol oynarlar. Müze pedagoğları; Müzeden edinilebilecek bilgileri izleyici kitlesine uygun olarak, eğitsel içerikli etkinliklerin programlanarak sunulmasını sağlar.

Türkiye’de Yıldız Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü’nde Müzecilik Anabilim Dalı’nın 1989 yılında ve Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsünde Müze Eğitimi Anabilim Dalı’nın 1997 yılında açılmış olması Türkiye’deki müze pedagojisinin gelişiminde oldukça önemli adımlar olarak değerlendirilmektedir. Yıldız Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Müzecilik Anabilim Dalı, Türkiye’de müzeciliğin gelişimi için çağdaş müzecilik anlayışında, alanda uzmanlaşmış personel yetiştirmeyi amaçlamıştır. Bu programda; “Müze ve Müzecilik”, “Müze Mevzuatı”, “Müze Yönetimi”, “Müzeler ve Toplum”, “Müzelerde Eğitim Etkinlikleri”, “Müzeler ve Küratörlük” gibi dersler okutulmaktadır.

Ankara Üniversitesi Müze Eğitimi Anabilim Dalı ise, müze eğitimcisi yetiştirmektedir. Böylece, müze eğitimi alanında araştırma yapan, geliştiren ve uygulanabilecek programları oluşturan uzman kadroyu oluşturabileceklerdir. Bu programda, “Müze ve Çocuk Gelişimi”, “Müzede Öğrenme”, “Müzede Yaratıcılık Eğitimi”, “Eğitimde Program Geliştirme”, “Müze Eğitimine Giriş”, “Müze Bilimine Giriş” gibi dersler yer almaktadır.

“Müze Pedagojisi” eğitimi; “müze ile eğitim” sürecinin en verimli şekilde nasıl gerçekleştireceği konusundaki çalışmaları kapsamaktadır. Burada söz edilen “müze ile eğitim” süreci müze izleyicisine yönelik, müzeden kaynaklı genel eğitimi kapsamaktadır. Günümüzde içerdikleri koleksiyonlara göre çok çeşitli müze türleri vardır. Bir teknoloji müzesinde içerdği koleksiyonlara dayanarak bir fen dersi verilebilir, tarih müzesinde görülebilinecek nesnelerle etkili bir tarih dersi gerçekleştirilebilir ya da bir sanat müzesinde görselleri etkileşimli ortamda inceleme şansı bulan öğrencilere bir görsel sanatlar dersi verilebilir.

“Müze pedagojisi” olgusu, “müze ile eğitim” ya da başka bir söylemle; “müze kaynaklı eğitim” uygulamaları konusunda çalışan uzmanların yetiştirilmesine yönelik bir bilim dalıdır. Bundan sonraki bölümlerde tez konumuzu oluşturan “müze ile eğitim” ve etkinlikleri geniş bir biçimde yer almaktadır.

2.2.5. Müze İle Eğitim

Çağdaş eğitim anlayışı ile birlikte pasif dinleyici ve izleyiciyle yürütülen öğretim yöntemleri önemini yitirmiştir. Okul içi ve dışında yaşayarak, yaparak, deneyerek öğrenme yöntemleri çağdaş eğitim anlayışı içerisinde yer almıştır. Okul içinde deney laboratuvarları, bilgisayar odaları, atölyeler kurulmuş, okul dışında da eğitsel faaliyetlerin sürdürülebileceği geziler düzenlenmesinin öğrenci başarısına etkisinin olduğu saptanmıştır. Müzeler okul dışı ziyaret edilmesi gereken önemli eğitim kurumlarından biridir. Doğru seçilmiş bir öğretim planı ile alana yönelik müzelerde tam bir öğrenim yapılabilir. Örneğin bir arkeoloji müzesinde tarih dersi, Tabiat tarihi müzesinde biyoloji dersi gerçekleştirilebilir. Ünitenin amaçlarına uygun işlendiği takdirde öğrenci başarısına etkisi görülmüştür.

Müze Eğitiminin görsel okur-yazarlığı geliştiren ve yaratıcılığı güdüleyen bir olgu olduğunun anlaşılması, gelişmiş bazı ülkelerin müze eğitiminin sanat eğitimi içerisindeki önemi üzerinde tartışılmasını ve süreç içerisinde layık olduğu ilgiyi kazanmasını sağlamıştır. Bu anlayış ile müzelerin eğitsel işlevinin öne çıkması, öncelikle Amerika Birleşik Devletleri'nde başlamış, sonra Avrupa'da özellikle İngiltere ve Almanya'da geliştirilmiş ve yaygınlaşmıştır. Sanat eğitimi yavaşça ama emin bir şekilde okul öğretim programları içerisinde önemle bir yöntem olarak yerleşmiştir (Funch, 1997, s38).

Çağdaş anlamda müzeler bir taraftan geçmişten kalan kültürel ve sanatsal yapıtları saklayıp, korurken, bir taraftan da sergiler ve çeşitli etkinliklerle sahip olduğu değerlerin işlevsel ve sanatsal açıdan öğrenilmesini, bilimsel, tarihsel, toplumsal ve sanatsal açıdan değerlendirilmesini sağlamaktadırlar.

Görsel sanatlar dersi okul programları içerisinde yer alan galeri ve müze gezileri, öğrencilere görsel algılama yeteneği kazandırır. Öğrenci sanat yapıtını görerek güzeli ve estetik değerleri tanımayı ve seçmeyi öğrenir. Sanatçıyı ve sanat eserlerini tanıma, sanatsal kurguları anlama ve karşılaştırma olanağı yakalar. Küçük yaşlardan itibaren bireye sanat eğitimine yönelik galeri ve müze gezme alışkanlığı kazandırmak ve bu eserleri nasıl incelemesi gerektiğini öğretmek bireye ileriki

yaşamında faydalı olacak ve ezbercilikten kurtaracaktır (Erbay, 2002, s.27). Genç nesiller müzelerin en önemli hedef kitlesidir.

Okul-müze dayanışması ile hazırlanacak etkili bir sanat eğitimi programı; müze turlarını, müzedeki sanat yapıtlarına ilişkin hikaye anlatımlarını, güzel sanatlarla ilgili canlı gösterimleri, müzelerdeki iki ve üç boyutlu plastik sanatlar ve tasarım çalışmalarını, müzede “hazine avı” ya da “resimde eksik tamamlama” gibi çeşitli oyunları ve teknolojinin sunduğu olanakları kullanan geniş açılımlı sanat eğitimi etkinliklerini içermelidir (Özsoy, 2002b, s.70; Berry, 1988, s.9).

Hemen her müze kendi konusu dahilinde eğitime doğrudan katkı sağlayabilecek yapıya ve potansiyele sahiptir. “Müze; kültürel değerleri taşıyan unsurlardan oluşan bir bütünü, çeşitli biçimlerde halkın beğenisini yükseltmek ve eğitmek için sergilemek amacı güden, kamu yararına yönetilen sürekli bir kurumdur.” (Erbay, 1987, s:1) Ancak günümüzde ilköğretim öğrencileri halen müzelerden eğitim amaçlı olarak yeterince faydalanamamaktadır.

Bu durumun en belirgin nedeni konu ile ilgili müze ziyaretlerinin çeşitli sebeplerden dolayı gerçekleştirilememesidir. Bu durumda Müzeye gidilemediğine göre, müze mekanını teknolojiyi kullanarak bilgisayar ortamında oluşturmak ve etkileşimli müze eğitim CD’leri hazırlanarak gerçekleştirmek mümkündür.

2.2.5.1. Müze İle Eğitim Etkinlikleri

Müzelerin eğitsel amaçlarına bütünüyle ulaşabilmeleri şüphesiz ki sadece sergilemelerle gerçekleşemez. Eğitsel işlevleri amacıyla farklı yaş grupları için, farklı etkinlikler gerçekleştirirler. Yetişkin topluluklar için konferans, seminer, film gibi bir takım eğitsel etkinlikler yanında çocuk yaş grupları için de çeşitli oyunlar, bulmacalar ve drama yöntemleri kullanarak eğitsel etkinlikler gerçekleştirilmelidir. Bu türlü eğitsel etkinliklerin okul-müze işbirliği içinde planlanmasıyla, çocuğun öğrenim gelişimine bağlı olarak, daha etkili sonuçlara ulaşılması beklenir. Müzeler bir taraftan topluma, yaşam boyu eğitim süreci içinde bilgi kaynağı olurken, bir başka taraftan da örgün eğitim sürecinde öğrencilere değerli bir öğrenme ortamı oluşturur.

Belli bir yönlendirmeden yoksun ve plansız toplu müze gezileri, müze deneyimi ve bilinci kazandırmayan bir etkinliktir. Müze gezileri; sınırlı sayıda öğrencilerle, seçilmiş eserlere odaklı, rehber ya da bir müze pedagogu denetiminde gerçekleştirilmelidirler.

Temel eğitimde ya da yaşam boyu eğitim sürecinde, müze eğitimi, yaşantılara dayalı, çok yönlü öğrenme yöntemleri ile müzelerin etkin kullanımlarını içerir (İlhan, 2001, s.86). Oluşturmacı bakış açısından; müzelerde ve müzelerden öğrenme; sadece müzenin ziyaretçilere öğretmeyi arzuladığı şey değil, aynı zamanda müze tecrübesinden ziyaretçinin hangi anlamı seçtiğidir (Macdonald, 2006, s.325).

Müze pedagojisi etkinlikleri; öğrencilere, kendi kültürlerini ve farklı kültürleri çok yönlü ve hoşgörülü bir biçimde tanıtmayı, benzerlik ve farklılıkları anlatmayı, kültürler arası anlayış ve empati geliştirmeyi içermektedir. Eğitimin kalitesini artırarak, çevreyi ve kültürel varlıkları koruma bilincini etkili bir biçimde geliştirir. Böylece insanın yaşadığı ortama, içinde yetiştiği kültüre yabancılaşmasını önlediği gibi, değişen dünyaya uyum sağlamasına da yardımcı olacaktır (Paykoç, 2000, s.104). Geçmişle bugün arasında bağ kurarak, günün sorunlarına yönelik anlayış kazandıracaktır. Müze pedagojisi; insanların, güncel yaşantıları ile yapıtların bağlantısını kurarak, siyasi, kültürel, sosyal, ekonomik, ve ekolojik ilişkileri anlamalarını sağlamayı, araştırmacı yönlerini ve yaratıcı düşünceyi geliştirmelerini amaç edinir. Bunlarla birlikte, müze kaynaklı eğitimin öneminin ve gerekliliğinin kabul edildiği günümüzde, müze kaynaklı eğitimin hangi yöntemlerle verilmesi gerektiği üzerinde tartışmalar yoğunlaşmaktadır.

Sanat eğitimi açısından anaokulu döneminden itibaren bireylere sergi ve müzelere gitme alışkanlığı kazandırılması, bireyi ezbercilikten kurtarıp, yaşamsal öğretiler sunarken, yaratıcı düşünme becerileri de kazandırmaktadır. Bu konuda Gartenhaus (2000, s.34) şunları söylemektedir:

“...bir müzede yaratıcı düşünme becerileri üzerine çalışmak kolaydır. Fikirler birbiri üzerine kurulma eğilimindedir. Çocukların bir müzede karşılaşacağı nesneler onlara ilk fikirlerini sağlamak için kullanılacaktır. Bu nesneler kendi ek fikirleri, seçenekleri ve iç görüleri için sıçrama tahtası ya da çıkış noktası hizmeti görür...”

Birçok müze türü olduğu gibi bu müzelerden faydalanma metotları da çeşitlidir. Sanat müzesi, bilim müzesi veya bir tarih müzesi ile yapılacak eğitim etkinlikleri benzerlikler gösterse de birbirinden farklı birçok eğitim etkinlikleri ile kullanım yöntemleri vardır (Gartenhaus, 1997, s.43). Bu etkinliklerle çocuğun bilişsel kazanımları yanında yaratıcı düşüncenin de geliştirilmesi önemlidir. Müzenin öğretileri etkileşimsel müze uygulamaları ile etkili ve kalıcı olur. Gözlem yapma, algılar ve ilgiler yoluyla etkileşim, gözlem yapma, bilgilenme, duyguları ifade etme, hayal gücünü kullanma, kendi yaşamına bağlama, müzenin mesajını anlama, eserleri okuma, kültürel değerleri ve yaşamı paylaşma, anlamlandırma ve gerçeği arama gibi boyutları ile müze kaynaklı eğitim, belli hazırlıkları ve uygulamaları gerektirir.

Rayala'ya (1995, s.31) göre; görsel sanatlar alanında bilgiyi geliştirmenin en etkili yolu; görerek ve yaparak öğrenme, görsel araştırma becerilerini geliştirme, beyin bölgesini güçlendirme aracılığıyla zihinsel gelişimi artırma, görsel algıyı ve görsel iletişim becerilerini geliştirme olanaklarının sağlanmasıdır. Bugün bu alandaki birçok araştırmacı aynı tezi savunmaktadırlar. Tepecik (2008, s.237); müzelerin sanat eğitimi açısından değerlendirilmesini “müzelerde bilgilenme”, “müzelerde alınan ilhamla yaratıcı düşünme” ve “müze bilgilenmesi sonrası sanatsal anlatım” olmak üzere üç ana hedefte toplamıştır.

Müzelerin yaratıcı bir biçimde kullanılması için öğretmenlerin müzeleri nasıl kullanacaklarını bilmeleri ve ziyaret edilecek müze hakkında ön bilgiye sahip olmaları gerekir. Müze kaynaklı etkili bir görsel sanatlar dersi hazırlığı; müze gezisi öncesi okulda, daha sonra müze içinde ve en son olarak müze gezisi sonrası olanaklar elverişli ise müzedeki sanat atölyelerinde ya da okulda yapması gereken etkinlikler olmak üzere üç ana başlıkta ele alınmalıdır.

Müze ziyareti öncesi öğretim elemanının hazırlığı; gidilecek müzenin belirlenmesini, uygun tarihin saptanmasını, müze yönetimi ile bağlantı kurulmasını, okul yönetiminin bilgilendirilmesini ve gerekli izinlerin alınmasını, görülecek müze ile ilgili bilgilerin toplanması, varsa konuyla ilgili mitolojik hikayelerin öğrenilmesini, müze personeli ile gezi programının detaylı görüşülmesini,

öğrencilerin müzede dikkat etmeleri gereken kurallar hakkında ön bilgilendirmelerini kapsar (Uslu, 2003, s.223).

Müze-okul işbirliği tarafından yürütülecek eğitim programları, sadece bilgi aktarımını değil, kendi kendine keşfetmeyi de vurgulamalıdır. Ancak bu şekilde öğrenciler, yaşama karşı ve etraflarındaki dünyaya karşı bakış açısı kazanabilirler. Yurt dışında bazı müzeler, eğitsel işlevleri en iyi şekilde yerine getirmek amacıyla kılavuz olabilecek nitelikte kitaplar hazırlamışlardır. Bunun bir örneğini Canada’da bulunan “Royal Ontario Müzesi”nde görmek mümkündür. Müzenin yayınladığı kitap, Royal Ontario Müzesi, Eğitim Servisi, Keşif Galerisi bölümünce hazırlanmıştır. Kitap (Freeman, 1998) ziyaretçilerinin, özellikle öğrenci gruplarının müzeden en fazla yarar sağlamalarını hedefleyecek nitelikte, 93 sayfadan oluşan etkinlikleri kapsamaktadır.

Müze ziyaretleri öğrencilerin doğal içgüdülerini ortaya koyan, eğitici ve eğlenceli çalışmalar olmalıdır. Müze içerisinde çalışma yapacak öğrenci gruplarının başarıları bu amaçlı kullanım mekanlarının uygunluğu ile de doğru orantılıdır. Bu nedenle okul-müze işbirliği eğitimde müzeden en fazla yarar sağlayabilmek açısından çok önemlidir.

Müze turu öncesinde öğrencilerde merak ve heyecan uyandırılmasına, öğrencilerin müzede görecekları yapıtlarla ilgili konu ve kavramlarla genel bilgi verilmesine yönelik planlama yapılmalıdır. Öğrencilerin aktif katılımının sağlandığı soru sorma gibi yöntemler kullanılabilir. Müzeye ait tanıtıcı film veya dia gösterimleri ya da müzeye ait oluşturulabilecek bir eğitim CD’si ile öğrencilerde merak uyandırılabilir.

Kitapların soyut metinlerinin müzelerdeki somut ve görsel yapı ile birleştirilmesinin çocuklar açısından daha ilginç olacağı ve müzeyi kaynak olarak kullanmada çocukların daha hazırlıklı olacakları düşünülmektedir. Bu konuda çoğu müze pedagoglarının önerileri bütün müzeyi keşfetme fikri yerine sadece müze koleksiyonunun bir parçası üzerinde yoğunlaşmak olduğu yönündedir (Seidel,1999, s.39). Müze Kaynaklı Eğitim sürecinde uygulanabilecek çok çeşitli teknik ve

yöntemler vardır. Eğitimin kalitesi açısından uygulanacak teknik ve yöntemler öncesi hazırlıklar önemlidir.

Müze Kaynaklı Eğitim Yaklaşımında, müze gezileri önemli bir süreci oluşturur. Okul-müze arasındaki köprüyü oluşturarak, okul-müze arasındaki işbirliğini oluşturma, gerekli izinlerin alınması için velilerle iletişim kurma, dersi planlama, okul yönetiminden ve il Milli Eğitim Müdürlüğü'nden onay çıkartma, müzeden randevu alma, müze görevlileri ile ders içeriğine uygun konuların seçimi gibi öğretmen üzerine düşecek birçok sorumluluklar vardır. Bu süreçte; öğretmen fiziksel rahatsızlığı olan ya da sınıf genelinden farklı hareketliliği olan öğrencileri varsa, müze ziyareti sırasında karşılaşılabileceği aksaklıkları göz önünde bulundurarak planlamalarını bu doğrultuda tamamlamalıdır. Karşılaşılan olası aksilikler nedeni ile müze ziyareti gerçekleştirilemiyorsa sanal ortamda müze gezilerek öğrenim sürecinde benzer etkinliklerin okul içerisinde gerçekleştirilmesi için çaba gösterilmelidir.

Müze kaynaklı gerçekleştirilebilecek çok çeşitli eğitim aktiviteleri vardır. Bunlar; rehberli turlar, eser eleştirisi, drama, yorumlayıcı tiyatro, içerik haritası oluşturma, tartışma grupları oluşturma, çalışma yaprakları oluşturma, atölye çalışmaları (workshops), sanat söyleşileri, bulmacalar yanı sıra; bilgisayar destekli simulasyon (benzetim) yazılımları veya oyunları, hazine avı oyunu, harita oyunu, zaman kapsülü oyunu, kimlik kartları oyunu gibi çok çeşitli eğitsel oyunlardır.

Sıkça karşılaşılan rehberli turlar, bilgilendirirken tura katılanların ilgisini, merakını ve coşkusunu dinamik tutmayı amaçlar. Bu sırada bazı ilgi çekici etkinliklere başvurabilir. Çocukların ilgisini eserler üzerinde toplamak için onlara izledikleri eserlerle ilgili olarak, değer yargılarına hitap edecek biçimde sorular sorup, etkinliğe aktif olarak katılmaları sağlanabilir.

Eser eleştirisinin asıl amacı; öğrencilerin estetik tepkisini “kısa bir bakış” atmaktan “daha sürekli” ve anlamlı bir bakış haline dönüştürmektir. Bu bağlamda, öğrencinin eleştirel becerisi arttığında, sanatsal çalışmaya değer verme yetisinin de artacağı düşünülmektedir (Alakuş, 2004, s.213). Öğrencilerin ilk bakışta dikkat etmedikleri eser veya nesneleri görme ve açıklama, bir sanat eserinin ön yapı elemanları ile arka yapı arasındaki bağlantıları çözümleme ve anlamları yorumlayıp,

yargıya varma gibi becerileri geliştirir. Böyle bir eğitim etkinliği; bireyin ileriki yaşlarda, sanata bakış açısını geliştirir, “sanat” ve “kitsch” arasındaki farkı ayırt edebilmesine yardımcı olur. Çağdaş eğitimin en önemli amaçlarından biri, öğrencilerin doğru karar verebilmeleri için eleştirel düşünebilmelerini ve bilgiye dayalı düşünce üretebilmelerini sağlamaktır. Bu bağlamda “eser eleştirisi” etkinliği sanat eğitimi açısından önemlidir.

Eser eleştirisi etkinliği dört aşamada gerçekleştirilir. Tanımlama (betimleme), çözümleme (analiz), yorumlama ve yargı başlıkları altında öğrencilere yöneltilen bazı sorular tezin ekler bölümünde yer almaktadır.

Hazine Avı Oyunu, Koleksiyon Avı Oyunu gibi isimlendirilen bazı oyunlar, öğrenme süreci içinde oluşturulan çalışma yaprakları arasında yer alabilen yazılı materyallerdir. Öğrenciye verilen ipuçları ile öğrenciyi araştırmaya ve keşfetmeye yönlendiren ve sonucunda bilgi yaprakları oluşturulan oyunla öğrenme sürecidir. Öğrenciye öğrenme süreci içerisinde kazanması gereken bilgilerin ipuçları verilir. Öğrenci oyun ortamı içerisinde kendi çabası ile bilgiye ulaşır.

Drama; müzedeki nesneler ve konularla özdeşleşen ve bir müze deneyimi sonrasında hazırlıksız bir şekilde rol yapma esasına dayanan eğitim etkinliğidir. Müze eğitim uzmanı işbirliği ile hazırlanacak programlar öğretmen gözetiminde uygulanmalıdır. Drama çalışması, konu ve amaç gözden kaçırılmadan tek seansla sınırlı tutulmalıdır (Atasoy, 1997, s.107). Drama çalışmaları müzedeki yapıtlarla özdeşleşen dönemin ve olayların canlandırılarak, “geçmiş yorumlamak” ve bu yolla günümüze taşıyarak konunun anlaşılmasını kolaylaştırmak amacıyla yapılır. Çok çeşitli drama örnekleri sunulabilir. Bu tür etkinlikler oyun gibi yaşatıldığından çocuklar için oldukça etkili öğrenme ortamları oluştururlar. Müzede, müze turu sonrası planlanması uygun olacağı gibi, müzelere gidilemiyorsa, ya da müzede kalış süresi yeterli olmadığı durumlarda, okul ortamında da gerçekleştirilebilir.

Öğrenmenin aktif bir süreç olduğu, öğrencilerin öğrendikçe değişiklikler geçirdiği, onu sadece kavramaktansa öğrenilecek materyalle daha temelden öğrencilerin etkileşime geçtikleri ve bir şekilde öğrendikçe akıllarının çalışma

mentalitesinin deđiřtiđi durumlar “keřifçi öğrenme yaklaşımı” olarak adlandırılmıştır (Hein, 1998, s.30). Anlamalı öğrenme, bağlantı kurma ile ilgilidir. Yeni bilgi; öğrencinin kavrama sisteminde var olan bilgilerle bağlantı kurulduđu zaman ortaya çıkar. Bu şekilde anlamalı öğrenme öğrencilerin çeřitli mesajlar ve anlamlar oluřturmalarına yol açar (Anderson, 2004, s.245).

Çalışma yaprakları (Work-sheets); müze kaynaklı eğitim programı içerisinde, öğrenciyi ders boyunca yönlendirici nitelikte, ders sürecinde öğrenilen sözcüklerin, kavramların ve nesnelerin zihinde kalıcı olmasını sağlamak amacıyla hazırlanır (Atasoy, 1998, s.52). Öğretmenin hazırladıđı ders planına uygun olarak, aşamalı bir şekilde öğretmek istedikleri hakkında hazırlanarak müze turu öncesinde öğrencilere dağıtılır. Öğrenci dosyalarında biriken bu materyaller, müze turu sonrası yapılacak etkinliklerde tekrar deđerlendirilebilir. Çalışma yaprakları bilgilendirici nitelikte yazı ya da haritalar olabileceđi gibi, öğrencilerin üzerinde çalışabilecekleri, boşluk doldurma, açık uçlu soruların bulunduđu yapraklar, ya da çizim yaprakları, eser tamamlama yaprakları şeklinde de olabilir. Çalışma yaprakları dersin bir düzen içinde yürütölmesinde öğretmene kolaylıklar sağlar.

Gazete oluřturma etkinliđi; öğrencileri sanat hakkında yorumlayıcı yazılar yazmaya yönlendirerek dil zekası geliřmiş çocuklara kendilerini ifade etme olanađı sağlar. Sınıfı gruplara ayırarak, müze kaynaklı görsel algıladıkları kültür ve sanat bilgileri ile ilgili köře yazısı, müzede gördükleri nesneler hakkında düşünceleriyle ilgili yazı, bir eseri betimleme, sanatı yorumlama ya da eser hakkında hikaye oluřturma yazıları hazırlatılarak sınıf içerisinde gazete oluřturulup, panoya asılabilir. Öğrenciler bu etkinlik ile müze kaynaklı bilgilerini tekrar ederken, duygu ve düşünce paylaşımında bulunurlar.

Bulmacalar; kavram ve sözcük öğretiminde etkili yöntemdir. Müze koleksiyonunda bulunan yapıt isimleri, eserlerin teknik özellikleri, yapılıř dönemleri, sanat akımları, müze kaynaklı bilgilendirme sırasında kullanılan terimler gibi konu içerisinde geçen birçok sözcüğün kavratılması amacıyla kullanılabilir.

Bulmacalar öğretim yaprakları içerisinde yer alabilir. Bu etkinlik, bireysel olarak uygulanabileceği gibi çoklu ortam araçları sayesinde büyük ekrana yansıtılarak, grup halinde de uygulanabilir. Hatta grup çalışması daha etkili olabilir. Grupla bir problem üzerinde çalışmak gerçek bir yaşantı olarak algılanır ve bu tür çalışmalar farklı zihinleri birlikte işe koşturur (Caine, 1999, s.123). Gruplar birbirlerini etkileyerek etkileşimli öğrenmeyi gerçekleştirebilirler. Çözüm ararken birbirleri ile tartışmaları da yaşantının bir parçasıdır. Böyle bir etkinlik öğrencilere bilgiyi yenileyerek yeniden yapılandırma fırsatı verir.

Benzetim (Simülasyon) yazılımları; simülasyon oyunları, okulun çoklu-oram (multi-medya) odalarında gerçekleştirilebilecek nitelikte, bir bakıma eğitsel bilgisayar oyunlarıdır. Simülasyon oyunları, öğrencilere, rekabet, işbirliği, empati, sosyal sistem, kavram, beceri, yeterlik, hatayı ödeme, şans faktörü ve eleştirel düşünme ile karar verme becerisi gibi kazanımlar sağlar. Simülasyon oyunları günümüzde çoğu çocuk tarafından oynanmaktadır. Bu türlü materyaller, ders içeriğini zenginleştirecek niteliktedir.

CD-ROM'lar (Compact Disk Read- Only Memorys); müze ve müzedeki eserler hakkındaki bilgileri görüntülü olarak CD'lere aktarmak şeklinde hazırlanabilir ve kolaylıkla çoğaltılabilir. CD-ROM'lar, müzeye gitmeden önce okullar için, tanıtım amacıyla hazırlanabileceği gibi, bazı müzelerin yaptıkları gibi, müzede eserlerle ilgili sunumlar şeklinde de hazırlanabilir.

Atölye çalışmaları (çalıştaylar); ziyaret edilen müzeye dayalı bilgiler ışığında, müzedeki ya da okul ortamındaki atölye ortamlarında çocuğun öğrendiği bilgilere odaklanarak denemesi, belirli fiziksel becerilerini geliştirmesi, müzede gördüğü nesnelerden yola çıkarak kendi yaratıcılığını ortaya koyması açısından önemlidir. Atölye çalışmalarının müze ziyareti sonunda, müze binası içerisinde gerçekleştirmek, esas arzu edilendir. Çocuğun edindiği bilgilere motivasyonu açısından, yeni gördüğü, karşısına çıkan eserlerle heyecanının henüz taze olduğu sırada denemesi dersten keyif almasını sağlar. Ancak, halen birçok müzede görsel sanatlar atölyelerinin oluşturulamamış olması nedeniyle okul ortamında da aynı atölye çalışmaları yapılabilir.

Müze kaynaklı eğitimin en etkili yolu müze ziyareti yapmanın yanı sıra, belirli aralıklarla müze uzmanlarının, eğitimcilerinin okula davet edilmesi ile öğretmen ve öğrencilere müzelerini tanıtmak, eğitim etkinliklerini aktarma ve müze eğitimi konularında bilgilendirme de müze kaynaklı eğitim etkinlikleri içerisinde yer alır. Bu bazı müzecilerle daha da geliştirilerek “müzebüs” olarak adlandırılan, müzede bulunan eserlerin birer kopyaları ile müzeye ulaşamayan çocuklara müzeyi anlatabilecek örneklerin gösterilmesi amacıyla öğrencilere ulaştırılması da söz konusu olabilmektedir. Ancak böyle uygulamalar olanaksızlıklar nedeniyle çok sınırlı kalmıştır.

Bilgisayar teknolojisindeki gelişmeler, görsel ve ses unsurlarını metin, müzik, resim, çizgi film, video çekimlerini kolayca işlenebilir hale getirmiş, bireysel kullanıcı düzeyinde hizmete sunulmuştur.

Duyu organlarının en etkin şekilde kullanılması eğitim öğretim sürecinde, etkililiği ve kalıcılığı sağlamaktadır. Gerek öğretmen, gerek öğrenci açısından beş duyunun tümüne hitap edilmesi önemlidir. Beş duyunun öğrenme üzerine etkisi genel olarak; görme duyusu %75, işitme duyusu %13, dokunma duyusu %6, koklama duyusu %3, Tat alma duyusu %3 olarak oranlanmaktadır (Küçükahmet, 2003, s.43). Buna göre; çeşitli nedenlerle müze ziyareti yapamayan öğrenciler için bilgisayar ortamında etkileşimli müzeye dayalı eğitim CD’si, görme ve işitme duyularına hitap ederek, öğrenme açısından %88 gibi yüksek bir veriye ulaşılabileceğini göstermektedir.

Gelişen teknoloji ile birlikte çoklu ortam araçları ile diğer duyu organlarını da etkilemek olasıdır. Bu durum ilerde “Sanal Gerçeklik” ve “Çoklu Ortam Araçları” başlıkları altında anlatılmaktadır. Ancak araştırma evrenini oluşturan ilköğretim okullarında henüz bu teknolojinin sağlanamayacak durumda olması, oluşturulan müzeye dayalı eğitim CD’sini görsel ve işitsel duyularla sınırlandırmıştır. İleriki yıllarda teknolojinin hızla ucuzlaması ve yaygınlaşması sonucu tüm duyu organlarına hitap edebilecek müze CD’lerinin hazırlanabileceği düşünülmektedir.

2.3. Bilgisayar Destekli Öğretim

Çağımızın belki de en belirgin özelliklerden birisi hızla gelişen teknoloji ve beraberinde bilgiye hızlı erişim ve iletişim olanaklarıdır. İnsan yaşamında daha etkili hale gelen teknoloji, doğal olarak eğitim ortamlarını da etkilemektedir.

Öğrenci sayısının ve eğitime olan istemin artmasına karşın, öğretmen yetersizliği, bilgi patlaması ve içeriğin karmaşık hale gelmesi, bireysel farklılıkların ve yeteneklerin giderek daha fazla önem kazanması, teknolojik gelişmelerin (Alkan, 1995, s.229) ve teknolojik olanakların yaygınlaşması v.b. nedenler eğitim ortamlarında bilgisayar kullanımına duyulan gerekliliği ve isteği artırmıştır.

Bilgisayar destekli öğretime yönelik araştırmalar 1960'lı yıllarda başlamasına karşın, büyük ve ciddi çalışmaların ancak 1980'li yıllarda mikrobilgisayarların yaygınlaşması ile başladığı bilinmektedir (Aşkar, 1991, s.149). Gelişmiş ülkelerin eğitim sistemleri incelendiğinde bilgisayar destekli eğitim adına büyük ve ciddi adımların 1983-1984 yıllarında atıldığı görülmektedir

Dünyada, eğitim sistemi içerisinde bilgisayarı en yaygın ve en kapsamlı kullanan ülkelerin başında Amerika Birleşik Devletleri gelmektedir. İlk bilgisayar destekli öğretim (Computer Based Instruction) geliştirme çalışmaları 1960'ların sonu ile 1970'lerin başında, geleneksel öğretime destek mahiyetinde ortaya çıkmıştır. 1970'lerin sonunda iki büyük sistem geliştirildi, bunlar; PLATO ve TICCIT sistemleriydi. PLATO (merkezi ders kütüphanesine bağlı eğitim ağı) ve TICCIT (bir öğrenci bilgisayarına ders desteği veren sistem). Bu sistemler önceleri beklenen potansiyele ulaşamamışlardır (Ergün, 1998). Kişisel bilgisayarların devreye girmesiyle 1980 ler de BDE yaygınlaşmıştır. Amerika Birleşik Devletleri'nde de bilgisayar destekli öğretimin başarıyla uygulanmasında üniversitelerde yapılan çalışmalarında rolü büyüktür. Okullar ve yerel yetkililer kullanılacak donanımı seçmekte serbesttirler, ancak donanım ve yazılım seçimlerinde güçlük çektiklerinde Minnesota Eğitsel Bilgisayar Konsorsiyomu (Minnesota Educational Computing Congortium, MECC) ve Program Geliştirme Uluslararası Merkezi (National Coordinating Center for Curriculum Devolopment) gibi kuruluşlara danışmaktalar.

Öğrenciler, alıştırma ve uygulama çalışmaları, eğitsel oyunlar, metin çalışmaları, bilgisayar okuryazarlığı ve laboratuvar çalışmalarında bilgisayarlardan yararlanmaktadırlar (Namlu, 1999, s.11).

İngiltere de BDE’de en önde giden ülkelerden biridir. İngiltere’de Bilgisayar destekli öğretim konusunda ilgili resmi kuruluş Mikro-Elektronik Eğitim Programı (Microelektronik Education Program-MEP) dir. Bu kuruluşun amacı; öğrencilerin teknolojiyi ve toplumsal etkilerini anlamalarını kolaylaştırmanın yanı sıra öğretmenlerin öğrencilerine daha iyi bir öğretim ortamı sunabilmeleri için teknolojiden yararlanmalarını sağlamaktır. Öğretmenlerin eğitimini de üstlenen bu program 1986’da tamamlanmıştır. İngiltere’de bilgisayar destekli öğrenme ve bilgisayarlarla yönetilen öğretim projelerini, gerçekleştiren bir başka ulusal kalkınma programı da NDPCAL (The National Development in Computer Assisted Learning)dir (Aşkar, 1991, s.149).

Son zamanlarda Türkiye’de de okullarda eğitimde teknoloji kullanımına ve bilgisayar destekli eğitime önem verilmektedir. 1998 yılında çeşitli kademelerdeki 1368 okula, 24311 bilgisayar alınmış, 14.300.000 öğrencinin 800.000’ine (%5.6) eğitimde bilgisayarlardan yararlanma olanağı sağlanmıştır. Ayrıca açık ilköğretime 63000, açık liseye ise 272911 kayıt yaptırılmıştır (MEB,1998). Bunu takiben, 2000 yılında, 2802 ilköğretim okulunda, 3188 bilgi teknolojisi sınıfı kurulmuş ve Marmara bölgesi dışındaki okullara eğitim yazılımlarının dağıtımı gerçekleştirilmiştir. İlköğretim okullarındaki “Bilişim Teknolojisi” sınıflarında bilgisayar, yazıcı, eğitim yazılımları, eğitsel içerikli oyunlar, elektronik referanslar, video, tepegöz, televizyon, eğitsel içerikli videokaset, saydam ve ofis yazılımları bulunması kararı alınmıştır. Her yerde sürekli eğitimin amaçlandığı “Eğitimde çağı yakalama” projesi kapsamında, etkileşimli uzaktan eğitim sistemlerinin geliştirilmesi ve uygulanması gerçekleştirilmiştir (MEB, 2000). 2001 Aralık ayı itibari ile ilköğretim ve ortaöğretim kurumlarında 117.250 bilgisayar kullanılmıştır. Bu araçlar, yalnız bilgisayar eğitim öğretim çalışmaları ile ilgilidir. Aynı yıl, eğitimde fırsat eşitliği sağlamak amacıyla verilen uzaktan eğitim hizmetlerinden ilköğretim ve lise düzeyinde yararlanan öğrenci sayısı 715510 olarak belirtilmiştir (MEB, 2001).

“Eğitimde Çağı Yakalamak 2000” adı verilen proje çerçevesinde en önemli noktalardan birisi de bilgisayar destekli eğitim yazılımı geliştirilmesidir. Öncelikle Türkçe, Matematik, Fen Bilgisi, Yabancı Dil, Sosyal Bilgiler derslerine ait yazılımların kullanıma sunulması ve ayrıca Türkiye’de 70000 okulun İnternet’e bağlanması için TTNET projesinden yararlanılması düşünülmüştür (Uşun, 2000, s.216). Bugün, Türkiye’de sanat eğitiminde de bilgisayar destekli eğitim için araştırmalar yapılmaktadır. Sanat eğitiminde bilgisayar destekli eğitimin yeni nesillere sanat bilgisinin aktarılması ve sanata ilgi, sevgi ve saygı kazandırılması konularında yararlı olacağı düşünülmektedir.

Çağımızda özellikle başta gelişmiş ülkeler olmak üzere birçok ülke, öğrenme ve uygulama etkinlikleri içerisinde tüm düşünme, araştırma, bilgi edinme, bilgiyi işleme ve bilgiyi biriktirme alışkanlıklarını genç kuşaklara kazandırmak için bilgisayar eğitimini ve bilgisayara destekli öğretim denemelerini eğitim kurumlarında başlatmışlardır (Namlu, 1999, s.10). Bu amaçla çok çeşitli araştırma ve uygulama projeleri hazırlanmış, uygulamaya konuşmuştur. Halen bu türlü teknolojiye dayalı öğretim çalışmaları geliştirilmektedir. Teknolojinin gelişmesiyle eğitim öğretim faaliyetleri içerisinde kullanılma olanakları ve öğretim kapsamındaki rolü de büyümektedir.

Bilgisayar Destekli Öğrenimde dört şekilde bilgisayarlardan faydalanılabilir (Varol, 1997, s.139); bunlar, bilgisayarla öğrenme (simülasyon, oyunlar), bilgisayardan öğrenme (araştırma-uygulama), bilgisayar yöntemli öğretim (veritabanı işlemleri, ölçme değerlendirme, v.b.) ve bilgisayar ışığında düşünme (problem çözme) durumlarıdır. Bilgisayarlar, öğrencilerin hata yapmaktan korkmayacağı, zaman sıkıntısının olmadığı bir ortamdır. İnternet sayesinde sınırsız bilgi erişimine olanak sağlar. Uygun konularla bilinçli kullandığında öğrenciyi öğrenmeye özendirici bir araçtır.

Bilgisayar destekli öğretim yönteminin nicelik açılarından eğitimde verimi yükselttiğine dikkat çeken Uşun (2006, s.27); bilgisayar destekli öğretim yöntemini; “öğretim sürecini ve öğrenci motivasyonunu güçlendiren, öğrencinin kendi öğrenme

hızına göre yararlanabileceği, kendi kendine öğrenme ilkelerinin bilgisayar teknolojisiyle birleşmesinden oluşmuş bir öğretim yöntemi” olarak tanımlamaktadır.

Bilgisayar teknolojisi, öğrenmeyi ve değerlendirmeyi ileri götürmede, yeni öğrenci ve öğretmen rollerini kalkındırmada zengin fırsatlar sunar (Lockard & Abrams, 2004, s.7). Hipermedya (ya da multimedya) yazı araçları, yardımcı ders malzemeleri oluşturmak, rapor hazırlamak ya da proje yaratmak için metin, çizim, ses, karikatür, fotoğraf ve grafiği bir araya getirmektedir. Bu programlar ev ve okul pazarında en hızlı gelişmekte olan programlardır. Küçük çocuklar bile öykü yazabilir, bilgisayar destekli çizim araçlarını kullanabilirler (Healy, 1999, s.63) Bugün evlerinde bu tür olanaklara sahip olan öğrenciler ödev hazırlarken bunlardan faydalanmaktadırlar.

Bilgisayarlardan eğitim alanında; araştırma, yönetim, rehberlik, ölçme-değerlendirme ve öğretme-öğrenme süreçlerinde yararlanıldığı (Hızal, 1989, s.26), bu sayede öğrenciye, öğretmene, eğitim kurumlarına ve eğitim sistemine pek çok yararları olduğu (Namlu, 1999, s.3), verimli sonuçlar alındığı çok sayıdaki araştırmacı tarafından ortaya konulmaktadır.

Okullar açısından, BDÖ eğitimde fırsat eşitliği sağlar, dünyadaki diğer öğretim kurumları ile paralel bir şekilde ders işleme olanağı sağlar, okullar arası iletişimi (bilgi alış-verişini) sağlar. Okul başarı düzeyini artırır. Sınıf ortamında yapılamayacak deney ve uygulamalar, benzeşim uygulamaları sayesinde okul ortamına girer (Uşun, 2006, s.29).

Bilgisayar destekli öğretim programları eğitim ortamında öğrenciye çok çeşitli alternatifler sunarak öğrencinin ilgi alanına göre eğitim almasına olanak sağladığından öğrencinin derse ilgisini ve katılımını artırmaktadır. Öğrencinin kendine güvenini artırmaktadır. Yaratıcılığının ortaya çıkmasını sağlayabilmektedir. Uygulamalar sırasında yapılan çeşitli etkinliklerle sosyal iletişimde bulunma yeteneğini geliştirebilmektedir. Bireysel öğretime uygun özellikleri vardır. Anında dönüt sağlanabildiğinden, kaçırılan ders veya konu öğrenci tarafından tekrar edilebilir.

Fizikçi Fritjof Capra (1996, s.69) ise bu konuda farklı olarak; bilgi teknolojilerinin öncelikli uğraşlarımız arasına girerek gün geçtikçe daha fazla zamanımızı çaldığını, insanların dünyayla ve birbirleri ile olan ilişkilerini çarpıttığını ve alternatif gerçeklik görüşlerini ortadan kaldırdığından söz etmektedir.

Çocukların bilgisayar kullanmaları konusuna şüpheyile bakan Capra'ya göre; çocukların bilgi birikimleri konusunun fazlasıyla üzerinde durulmaktadır, oysa çocukların, düşünen, paylaşımcı, estetik duyarlılığı gelişmiş insan olarak yetiştirilmesine özen gösterilmelidir. Bununla birlikte, her geçen gün artan oranda, bütün kültür biçimlerinin teknolojiye bağımlı hale geldiğini, ilerlemelerin de teknolojik gelişimle eş anlamlı hale geldiğini vurgulamıştır (Healy, 1998, s.30). Erken çocuklukta bilgisayar kullanımı konusundaki otoritelerden biri olan Wright (1994, s.10) da bilgisayar destekli eğitim etkinliklerinin çocukların estetik deneyimlerini zenginleştirdiğine inanmaktadır. Ancak bilgisayar deneyimleri konusunda seçimlerin doğru yapılması gerektiği konusunda uyarılmaktadır.

Bilgisayar destekli sanat eğitimi yönteminde; bilgisayarlarla yapılabilecek resim çalışmalarında başlangıçta oyun içinde öğrenmeler elde edilirken, ileriki sınıflarda resim analizlerinde, elemanların analizi, parçalar arasındaki ilişkiler, parçaların bütünle olan ilişkileri konusunda veya renk analizlerinde kalıcı öğrenmeler elde edilebilir. Bu yolla öğrenciler; sanat yapıtlarından daha fazla haz duyarak bilinçli birer sanat izleyicileri olma yolunda gelişme kaydedebilirler (Gel, 1997, s.135).

Bilgisayarın diğer sanat araçlarının tümünü yapabilecek özelliklere sahip olması nedeniyle, BDÖ öğrencinin sanatsal cesaretini arttırmayla görsel ilgi ve ilişkilerini keşfetmesine yardımcı olabilecektir (Tepecik, 2002a, s.547). BDÖ'de çoklu ortam araçlarının bu gibi eğitsel yararlarının yanı sıra, öğrencilerin tarayıcı, yazıcı ya da CD kaydedici gibi paylaşımına açık araç ve gereçleri ortaklaşa kullanmaları birlikte çalışabilme, sosyal ilişkiler kurabilme becerilerini de kazandırmaktadır.

Gelişmekte olan ülkelerde bilgisayar kullanımının dayandığı başlıca temel esaslar Hawkrige (1990, s.3)’e göre aşağıdaki gibi sıralanmaktadır:

Sosyal esas: Toplumun her kesiminde ve hemen her yerde önemli yer alan bilgisayarlar aracılığı ile öğrenciler dünyadan haberdar olabilmektedirler. Bilgisayar toplumun her yerinde önemli bir yer almaktadır. Eğer okullar öğrencileri toplum için yetiştiriyorsa bilgisayar bilgisi vermek zorundadır.

Mesleki esas: Bilgisayarları etkin kullanabilen öğrenciler güven kazanmakta ve hatta gelecekte bilgisayarla ilgili meslek seçimlerine neden olmaktadır.

Pedagojik esas: Öğrenciler bilim ve sanat alanlarında birçok konuyu bilgisayar yoluyla daha iyi öğrenmektedirler. Bilgisayar aracılığı, öğretim ortamında daha fazla örnek sunabilmeyi, öğrenci ilgisini çekebilmeyi ve benzeri birçok kolaylığı sağlamaktadır.

Hızlandırma esası: Bilgisayar, öğrencilerin ezberleme yüklerini hafifletmekte, öğrenim hızlarını artırmaktadır. Öğretim ve yönetim olumlu değişikliklerden yararlanmakta ve değişime daha açık olmaktadır.

Teknoloji bilgisinin sanayi esası: Gelişmekte olan yerli sanayi kesimi, okullarda yerli bilgisayarların yayılmasını istemektedir. Bu da milli sanayiye desteklemek anlamına gelmektedir.

Az külfet esası: Bilgisayarla eğitimin, öğretimin ekonomik külfetinden daha az bir külfetle yapılabileceği öne sürülmektedir. Bilgisayarın üretimi arttıkça birim maliyeti düşmekte, öğretmen maaşları artmaktadır (Uşun, 2000, s.212).

Bilgisayar destekli eğitimle başlayan bu değişim web ortamının gelişmesiyle daha da etkin bir şekilde devam etmektedir. Gates (1999a, s.230), dokuz yıl önce bunu şöyle vurgulamıştır; “eğitim bu yüzyılda da değişecektir ve bu değişimin en kritik ögesini bilgi teknolojisi oluşturacaktır; sadece Amerika’da değil, diğer ülkelerde de yaşanacaktır. On yıl içerisinde sınıf içerisinde ve dışındaki öğrenimde yeni teknolojiler etkili roller üstlenecektir.” Gerçekten de bugün bilgisayar teknolojisi eğitim öğretim sürecinde etkin bir şekilde yer almaktadır. Bunun için yeni yazılımlar geliştirilmektedir.

Bilgisayar destekli öğretimde, öğrenci- bilgisayar etkileşimi diğer programlı öğretim materyallerine göre daha eğlenceli ve öğrenciye daha somut yaşantılar kazandıracak nitelikte olmalıdır. Bu öğretim yöntemi ile öğrencinin düzeyine göre karmaşık ve geniş açılımlı programlar sunulabilir. BDÖ yönteminde, anında pekiştirme, dönüt sağlama, dikkat çekici ve heyecanlı gösterimler ve oyun ortamları öğrenciyi öğrenmeye güdülemektedir.

Bilgisayar destekli öğretim, öğrencinin kendi hızı ile ilerlemesine olanak verdiğinden, öğretim bireyselleştirilerek yapılabilir. Bu şekilde öğrencinin düzeyine uygun seçenekli öğrenme yolları sunulabilir. Bu açıdan özellikle başarısı düşük öğrencilerde daha etkili olduğu düşünülmektedir. Ayrıca dikkatini yoğunlaştırmada güçlük çeken aşırı hareketli çocuklar ilgi çeken bir program karşısında daha uzun süre kalabilirler.

Bilgisayarlar öğrenmeye olan hem davranışsal hem de bilişsel yaklaşımları desteklemek için kullanılmaktadır (Lockard, 2004, s.7). Bilgisayar destekli eğitimde öğrencilerin farklı öğrenme şekilleri ve farklı öğrenme hızları v.b. göz önünde bulundurularak uygun yazılımlar geliştirilmektedir. Öğretimde motivasyonu sağlamak açısından yazılımlar için iki ana motivasyon teorisinden söz edilmektedir. Bunlardan biri Malone'nin teorisi, diğeri Keller'in ARCS motivasyon teorisidir. Malone, yazılımların, sunulan malzemenin gücüğü, fantazi, merak ve öğrenci kontrolü başlıkları altında geliştirilmesi gerektiğini ileri sürmektedir. Keller ise motivasyonu sağlamada etkili olabilecek dört ana erken olarak; dikkat, ilgililik, güven ve doyum olduğuna işaret etmektedir (Akpınar, 1999, s.181).

BDÖ'de kullanılacak ders yazılımlarının hazırlanması çok çeşitli uzmanlık alanlarına ve geliştirilme süresi uzun, maliyeti yüksek, çok yönlü bilgi ve araştırmayı gerektirmektedir. Eğitim yazılımlarının etkinliği; eğitim programına uygunluk, öğretimsel uygunluk, programlama tekniğı ve biçimsel (kozmetik) uygunluk olmak üzere başlıca dört bölümde ele alınır (Uşun, 2006, s.30). Bunlarla birlikte etkin eğitim yazılımlarda aranması gereken özellikler şunlardır (Şahin & Yıldırım 1999, s.68):

Etkin bir yazılım:

- Ders içeriğinin hedefleri doğrultusunda planlanmıştır.
- Öğretim tasarımı ilkeleri göz önüne alınarak geliştirilmiş olmalıdır.
- Öğrencinin seviyesine ve özelliklerine uyumlu olmalıdır.
- Öğrenci katılımını ve etkileşimi artırıcı olmalıdır.
- Gerekğinde öğrenmeyi bireyselleştirebilmelidir.
- Öğrenciyi güdüleyebilmeli ve bunu ders boyunca koruyabilmelidir.
- Öğrenciye ait dönüt sağlamada etkin olmalıdır.
- Eğitim ortamına uygun ve öğretmenin destekleyicisi olmalıdır.
- Öğrenci performansını doğru ve uygun bir şekilde değerlendirebilmelidir.

2.1.1. Bilgisayar Destekli Öğretimde Öğretmenin Rolü

Bilgisayar destekli öğretimde eğitim sürecini sadece yazılımlara dayalı olarak aktarmak eksik olacaktır. Öğretmenler de öğretimin hedeflerine ulaştırılmasında önemli rolleri vardır. Öğrenme ortamının katılımcılarıdır (Ryba, 1990, s.11). Öğretmen bilgisayar yazılımını nasıl kullanması gerektiğini bilmeli ve öğrencileri dersin hedefleri doğrultusunda yönlendirmelidir. Programın öğretim ortamını düzenleme ve uygulamasını gerçekleştirme öğretmene bağlı olarak hedefe ulaşır. Öğretmen yazılımın işleyişini öğrenmeli ve yazılımın öğrenmeye dayalı hedef davranışlarını analiz etmelidir.

Bilgisayar destekli öğretimde öğretmenin görev ve sorumluluklarının göz ardı edilerek öğrenmenin bütünüyle yazılım tarafından gerçekleştirildiğine inanmak büyük hata olur. Bilgisayar destekli öğrenme ortamında öğretmenin sınıf içindeki rolü azalmaz, aksine daha aktif olması gerekebilir. Bilgisayar destekli öğrenme ortamı; öğretmenin hedeflerine ulaşmasında daha zengin olanaklar sağlanabilmesi, öğrenmenin çok yönlü gerçekleşmesi, öğrencilerin ilgilerinin ve konuya katılımlarının sağlayabilmeleri açısından öne çıkan bir öğrenme ortamıdır.

Öğrenme ortamında; programların kullanımı, ders konusuna ilişkin destek materyallerin kullanımı, programların seçimi, öğrenci seviyesine uygun nitelikte sıralanması ve kullandırılması, öğrenciler arasındaki etkileşimli ortamın kontrol altında tutulması öğretmene bağlı olarak gerçekleşir. Öğretmen, öğretim ortamının düzenlenmesi ve uygulamaların gerçekleştirilmesinden sorumludur.

Öğretmenin bu öğrenme ortamındaki sorumluluklarını yerine getirebilmesi için bilmesi gereken önemli hususlar şunlardır (Namlu, 1999, s.9):

- Öğrenme ortamında kullanılan yazılımın hedef davranışları,
- Okul programı içerisinde bu yazılımın uygunluğu,
- Bu programın etkili kullanılması için öğrencilerin gereksinimleri,
- Yazılımın bireysel öğrenmeye mi ya da, grup etkinliklerine yönelik mi olduğunu,
- Programın öğretiminde gerekli olan özel becerileri
- Programın kullanımındaki özel beceri gerektiren model ya da yaklaşımın ne olduğunu,
- Hedeflenen becerilerin gerçekleştirilmesinde yardımcı olmak amacıyla öğretmenin öğrencilere yönelteceği soruların neler olduğu.

Bilgisayar destekli öğretimde öğretmenin rolü; planlayıcılık, yöneticilik, kolaylaştırıcılık, danışmanlık, katılımcılık ve model olmak üzere altı ana başlıkta toplanmaktadır (Ryba, 1990, s.11). Eğitim teknolojilerinin herhangi bir şekilde kullanılması yeterli değil, uygun kullanılması gereklidir. Öğretmen, bilgisayara ayrılacak zamanın ve eğitim hedeflerini belirlenmesi açısından planlayıcıdır. Öğrencilerin yeteneklerinin geliştirilmesi sağlanırken yönetici, yönlendirici konumundadır. Öğrenciye bilgi ve program desteği verirken kolaylaştırıcı konumundadır. Soru sorarak, koordine ederek, güdüleyerek, yardım ederek danışmanlık yapar. Aynı zamanda bir grubun doğal üyesidir ve gözlemcidir, yani katılımcıdır. Esnek, güvenilir, duyarlı, anlayışlı, teşvik edici ve espritüel bir model oluşturmalıdır.

Öğretmenler, çağdaş sanat eğitimi içerisinde öğrenci öğretmen iletişimini kolaylaştıran, yeti ve yeteneğin yanı sıra algılamının geliştirilmesinde katkı yapan teknoloji araçlarından yararlanmalıdır. Ancak bu yararın sağlanması, uygun aracın, uygun zamanda, uygun yerde ve uygun biçimde kullanılmasına bağlıdır.

Görsel sanatlar dersliklerinin, öğrenci düzeyine uygun sanat dergilerinin, kitapların, slaytların yanı sıra televizyon ve bilgisayarlar gibi teknoloji destekli kaynaklarla donatılmış olmaları öğrenme çevresinin zenginleştirilmiş uyarıcılarla donanması öğrenmeyi olumlu etkiler (Özsoy, 2000, s.228). Öğretmen açısından, öğrencilerle kolay iletişim kurmanın yanı sıra, öğrencilere zevkli, heyecanlı, etkili ve kalıcı öğrenme ortamı oluşur, yeteneksiz olduklarını söyleyen çoğu öğrencinin de derse katılımı keyifli hale gelir (Özsoy, 2003b).

Geleneksel öğretimden farklı olarak BDÖ'de özel ders yazılımları, animasyonlar, gezinti araçları, iletişim araçları çeşitlilik göstermektedir. Bu yüzden öğrenme ve öğretme yaklaşımları, etkileşim biçimi ve değerlendirme şekilleri farklı yapılmaktadır.

2.1.2. Bilgisayar Destekli Öğretim Yaklaşımları

Teknoloji ile birlikte değişen şartlar ve yeni olgular insan ihtiyaçlarını da değiştirmiş ve bu değişiklikler eğitime doğrudan yansımıştır. Çağımızda, teknoloji; bilim ile gerçek hayat problemlerinin çözülmesinde bir köprü oluşturmaktadır. Hızlı iletişim ve teknolojik gelişmelerle birlikte eğitim sistemleri de kendini yenilemek durumunda kalmış, eğitim teknolojisi kapsamında yeniden yapılanmıştır.

Eğitim teknolojisi, öğretim ilkelerinin uygulanabilmesi için oluşturulmuş bütün metodolojileri ve teknikleri kapsar (Cleary, 1976, s.45; Tokdemir, 2002). Öğrenci için önceden belirlenmiş, hedeflenen davranışları kazandırabilmek, öğretimde başarı elde edebilmek için öğrenilecek konunun öğretim ilkelerine göre analiz edilip, öğrenilmeye uygun şekilde yapılandırılması gerekir. Buna göre; konunun aktarılabilmesi için; uygun çoklu ortam araçlarının seçilip kullanılması, bu süreçte araçların kullanım etkinliğinin belirlenmesi, öğrencilerin başarı durumlarının

değerlendirilmesi ve bunlara uygun bilgisayar destekli öğretim yaklaşımlarının belirlenmesi gerekir.

Bilgisayar destekli işbirliğine dayalı öğrenme üzerine araştırma yapan Namlu (1999, s.4), bilgisayar destekli öğretimde kullanılan öğretim yaklaşımlarını; bilgi aktarıcı alıştırma ve tekrar, benzeşim ortamları, problem çözme ve öğretici oyunlar olarak beş başlıkta sıralamaktadır.

Bilgi aktarıcı yaklaşımda; öğretici ve yönlendirici programlarla öğrenciye yeni tanımadığı bilgiler sunulur ve daha sonra konu ile ilgili sorular yöneltilir (Yaşar, 1993, s.10). Bilgisayar verilen cevaplara göre öğrenciyi yeni konuya geçmesi ya da eski konuların tekrar edilmesi konusunda yönlendirir (Bitter, 1984, s.45). Bilgisayarda sunu uygulamaları bir bakıma özenle ve özetle oluşturulmuş ders kitapları gibidir. Amaç öğrenciye yeni bilgiyi sunu olarak aktarmaktır. Bu türlü uygulamalarda, öğrenciye dönüt verilmesi ve değişik çözüm yolları önerilmesi önemlidir.

Alıştırma ve tekrar yaklaşımı; iyi bilinen ve en çok kullanılmakta olan yaklaşımdır. Öğretmenler bu yöntemi öğrencinin daha önceden kazanılmış bilgi ve becerilerini pekiştirmek için kullanır (Siegel, 1986, s.30). Öğrencilerin, önceki bilgilerini hatırlaması ve kullanması sağlanır. Bu süreç; çok sayıda açıklamaları, kuralları, ilkeleri, terimleri, grafikleri, çizimleri çeşitli yapı ve aşamada ele alarak öğrenilmiş bilgileri pekiştirir.

Üçüncü yaklaşım öğrencinin etkin olarak katıldığı veya etkileyebildiği benzeşim uygulamalarıdır. Bu yaklaşımla, öğrencilere oldukça pahalı ya da tehlikeli olan deneyler için sınıf ortamında olanaklar sunulur (Yaşar, 1993, s.10). Bir bakıma yaşamdaki gerçek olayların sunulması ya da gerçeğe yakın bir model olarak taklit edilmesidir. Bu yaklaşımı içeren programlar bazı durumlarda öğrenciye senaryoyu yönlendirme olanağı verir. Öğrenci senaryoyu anladıktan sonra analiz eder ve elindeki verilere göre karar verir. Öğrencinin cevabı doğrultusunda ortam değişir ve yeni kararlar için yeni durumlar yaratılır. Bu türlü çalışma sistemi zamanla sınırlandırılabilir ya da tamamen çözüme ulaşana kadar sürer (Namlu, 1999, s.5).

Benzeşim amaçlı uygulamalar, yaşamdaki gerçek olguların sanal ortamda sunulması ile gerçek yaşamda oluşabilecek kaza ve tehlike olasılıklarını ortadan kaldırır ve maliyeti düşürür (Gemici,2001,<http://w3.balikesir.edu.tr/~gemici/bdfenegotimi.htm>).

Benzeşim yaklaşımı; bireye, çağcıl koşullar içinde, uzun süren, tehlikeli ve pahalı öğrenme sürecini sanal ortamda gerçekleştirilmesidir. Bu durumda daha fazla araştırma ve deney olanağı sağlayarak, zararsız, para ve emek kaybı olmaksızın mesleki yaşam deneyimi kazandırır. Bilgiyi hazır olarak öğrenciye sunmak yerine öğrencinin keşfederek bulmasına olanak sağlar. Böylece, olayların neden sonuç ilişkileri arasında daha sağlıklı bağlantılar kurularak, kazanılan bilginin deneyimler ile tam olarak kavranmasını sağlar. Bu deneyimler, öğrencinin yeni fikirler geliştirmesine ve düşündüğünü uygulayabilme olanağı verir. Bu durum öğrenci motivasyonunu artırır. Öğrenci başarısının kalıcılığında da etkilidir.

Problem çözme yöntemi ile öğretim yaklaşımında öğrenci, programda sunulan problemi çözme çabasına girer, geliştirdiği çözüm seçeneklerini tek tek dener (Bitter, 1984, s.46; Yaşar 1993, s.11). Bu yöntem bir anlamda bilgisayar ışığında düşünme ortamının sağlanmasıdır. Bilgisayar ortamı, öğrencinin hata yapmaktan korkmayacağı tekrar tekrar deneme olanağı bulduğu, uygun konularda, bilinçli kullanımla öğrenciyi öğrenmeye özendirici bir zemin sunar.

Bütün bunlarla birlikte öğrencinin başarı durumunda en etkili yaklaşım, oyun yoluyla öğretim yaklaşımıdır diyebiliriz. Bilgiyi öğrenciye oyun yoluyla sunan yaklaşımları; dijital oyun tabanlı öğrenme olarak adlandırmaktayız. En basit anlatımıyla dijital oyun tabanlı öğrenme eğitim içeriği ve bilgisayar oyunlarının birlikteliğidir. Bu sistemin ardında yatan mantık bilgisayar ve video oyunlarını geniş çeşitlilikteki eğitim içeriği ile birleştirmek ve böylece geleneksel öğrenme metotları kadar iyi veya onlardan daha iyi sonuçlar başarmaktır. Dijital oyun tabanlı öğrenmeyi bilgisayarla veya online herhangi bir öğrenme oyunu olarak tanımlayabiliriz (Prensky, 2001, s.146). Bu türlü uygulamalar öğrenciye yarışma duygusu verirler, alıştırma ve tekrar konusunda güdüleyici niteliktedirler.

Prensky, dijital (bilgisayar oyunu tabanlı öğrenme) temelde üç sebepten dolayı faydalı olduğunu ileri sürer; birincisi, öğrenmeyi bir oyun ortamına entegre etmekten ortaya çıkan daha fazla etkileşimdir. Özellikle öğrenmekten hoşlanılmayan materyaller için önemlidir. İkincisi; karşılıklı öğrenme sürecidir. Bu öğrenme amaçlarına bağlı olarak çeşitli biçimler alabilir ve almalıdır. Üçüncüsü ise, ilk ikisinin tüm pakette bir araya getirilmesidir. Bunu yapmak için birçok yol vardır. En iyi çözüm artırılmış içeriktir.

Bilgisayar oyunu tabanlı öğrenme programları ses, renk, grafik, gibi unsurlarla zenginleştirilerek öğrencinin ilgisini sürekli ayakta tutacak şekilde ve yarışma duygusunu, merak ve hayal güçlerini harekete geçirecek niteliktedir (Yaşar,1993, s.11; Namlu, 1999, s.6). Bu özelliklerinden dolayı, insanların ve özellikle okul çağındaki çocukların başlıca eğlencelerinden biri olan bilgisayar oyunları, gün geçtikçe artan oranda kabul görmektedir. Bu kabul görme, Brand, Knight ve Majewski'ye (2003) göre; oyunların gerçekçi sanal ortamlarına, ses ve görüntü özelliklerine ve oyuncuya yükledikleri rollere göre sahip oldukları özellikler sebebiyledir.

Çevremize baktığımızda çocukların bilgisayar oyunlarına ilgilerini fark etmemek bugün için mümkün değildir. Bilgisayar oyunları özellikle bugün gelişme çağındaki çocukların çok ilgisini çekmektedir. Prensky'e (2001, s.146) göre, bu oyunların ilgi çekme nedenleri şöyle sıralanmıştır:

1. Eğlencelidirler ve katılımcıya keyif verirler.
2. Yoğun ve coşkulu bir katılım sağlarlar.
3. Yapısaldırlar.
4. Motive ederler.
5. Performans şansı verirler.
6. Süreklilik sağlarlar.
7. Bilgilendirirler, öğreticidirler.
8. Benliğin artırımını sağlarlar. (Ego tatmini)

9. Heyecan yaratırlar (adrenalin verirler)
10. Yaratıcılığı harekete geçirirler.
11. Sosyal grup anlayışını kazandırırılar.
12. Duygu katarlar.

Son yıllarda yapılan araştırmalar bilgisayar oyunları oynayan çocukların öğrenme durumlarına büyük etkisi olduğu ortaya çıkmıştır. Konu ile ilgili araştırmacılar; bilgisayar oyunları oynayan çocukların el- göz koordinasyonunun ve problem çözme, hızlı karar verme yeteneklerinin diğer çocuklara göre daha fazla geliştiğini söylemektedirler (Gemici, 2001, s.126).

Bilgisayar Destekli Eğitim Yaklaşımları'ndan söz ederken internet erişimine de yer vermek gereklidir. Bilgisayar aracılığıyla internet erişimi mümkün olan ortamlarda bize çok daha fazla öğretim olanakları sunar. Burada dikkat edilmesi gereken; internet erişimi sayesinde ulaşılan bilgilerin doğruluk ve hedefler açısından kontrolüdür.

Çeşitli nedenlerle örgün eğitim olanaklarından yararlanamayan bireylere, internet erişimi, elektronik sınıf, sesli/görüntülü konferans, tartışma grupları gibi etkileşimli teknoloji alt yapısının kazandırdığı yenilikler sayesinde uzaktan eğitim sistemi gelişmekte ve bilgiye ulaşmada eşitlik sağlanabilmektedir. Bilgisayar teknolojisinin potansiyeli dikkate alındığında BDÖ'e yönelik kazanımların sürekli olacağı düşünülmektedir.

BDÖ'de internetin etkisi çok fazladır. Özellikle son zamanlarda internetin uzaktan eğitim uygulamalarında kullanıldığı görülmektedir. Dünya çapında bilgisayarların birbirleri ile bağlandığı bir ağ olarak tanımlayabileceğimiz internet öğrencilerin öğrenme alışkanlıklarını ve deneyimlerini zenginleştirmek için kullanabilecekleri mükemmel bir araçtır. İnternetin etkileşimli iletişimin yanı sıra öğrenmeye olanak tanınması, kültürel, ekonomik ve sosyal alanlarda bir bilgi deposu olduğu açıkça görülür bir gerçektir. Teknolojik olanaklarla zaman ve mekan sınırlaması olmaksızın bilgiye kolay erişim, bilgisayar teknolojisini, dolayısıyla BDÖ'ü eğitimin vazgeçilmez bir parçası haline getirmiştir.

Bilgisayar alanındaki önemli gelişmeler artık donanımdan çok yazılım alanında ortaya çıkmaktadır. Yazılımdaki en önemli aşamalardan biri ise, Web yazılımıdır. Web, 1989’da ortaya çıkmış, 1992’de yayınlanmış ve Internet içinde önemli bir gelişme göstermiştir (Ergün, 1998).

Eğitim aracı olarak internet üzerine bir araştırma yapan Altun (2000), makalesinde, okullarda internet erişiminin kullanılmasının öğrenciler için aşağıdaki kazanımların sağlanmasında etkili olduğunu savunmaktadır:

“* İnternet bireylere bilgileri karşılıklı paylaşma ortamı yaratır ve diğer kullanıcılar ile fikirlerini tartışma olanağı sunar.

** İnternet, belli bir öğrenci ve öğretmen grubuna, ortak ilgi alanları çerçevesinde farklı bölgelerdeki insanlarla iletişim olanağı sağlar.

*** İnternet, öğrencilere kendi kendilerine dünya çapındaki bu ağ üzerinde arama ve araştırma yapma becerileri kazandırır. Uygun tekniklerle bu kazanımlar erişilen bilgileri etkin kullanma davranışlarına da dönüştürebilir....”

Bunlarla birlikte, bilgisayar teknolojilerinin ve internet kullanımının öğrencilere kazandıracağı iki önemli olgudan bahseden Wilson ve Marsh II (1995, s.199) öncelikle öğrencilerin iletişim kurma, araştırma yapma, bilgiye ulaşma ve paylaşma ortamı olarak kullanabilecekleri bir araç olarak tanımlamaktalar. Bu araçları etkin kullanabilen bireylerin kendilerini mezuniyet sonrası bilgi merkezli teknolojik bir ortamda daha avantajlı hazırlayacaklarını savunmaktadırlar. Bilgisayar teknolojisi, sohbet grupları, e-posta ve son zamanlarda web hizmetleriyle çeşitli ihtiyaçların karşılanmasında kullanılmıştır. Öğrenme merkezli ortamları yaratma potansiyeline sahip olan Web, uzaktan ve yüz yüze öğrenme ortamları arasında köprü görevi gören bir teknolojidir. Sunduğu canlandırma, ses, sohbet, grafik ve video gibi kapasitelerle, mümkün olan uzaklıktan öğrenme ortamında aktif öğrenme yapılmaktadır (Hill, 1997, s.75). Bilgisayar teknolojilerini bu yönde kullanabilen öğrenciler yaşam boyu eğitim anlamında yapıcı bir rol üstlenir ve araştırmacı, iletişimci ve beraber çalışmaya istekli bireyler olarak kendi bilgi kümelerini kendileri

oluştururlar. Wilson ve Marsh II (1995, s.199)'ın dikkati çektikleri diğer konu internet erişiminin sınıf duvarlarının da içinde bulunduğu tüm sınırları kaldırmasıdır.

Yapılan bir araştırmada, teknolojiye dayalı eğitimin özellikle altı yararının olduğu tespit edilmiştir. Bunlar; konuyu öğrenmede gelişme; bilgisayar ve internet kullanımında gelişme; mesleki eğitimde gelişme; öğrenmeye karşı ilgi ve istekte artma; bireysel öğrenme ve araştırma yeteneklerinde gelişme; sosyal gelişmedir (Gates, 1999b, s.362).

“Müze ile eğitim” amaçlı hazırlanacak bir eğitim CD’si aynı zamanda internet erişimi olan tüm okullarda gerektiği zamanlarda güncellenerek eğitim ortamında kullanılması sağlanabilir. Bununla birlikte, gelecekte, “Müze ile Eğitim” CD’si içeriği kapsamında eğitim öğretim uygulamalarının yanı sıra okulda işlenen ünite konusu ile ilgili müzeyle internet bağlantısı kurulabilir. İnternet üzerinden müze yetkilileri ile görüşme ayarlanıp, öğrencilerin bilgi almaları onlar için ayrı bir tecrübe olacak ve heyecan yaratacaktır.

Bilgi çağında gelişen teknolojik ve iletişim olanaklarının çeşitliliği, çağdaş entelektüel düzeydeki yeni bilgilenme kaynaklarının çokluğu, bilgiye kolay erişimin doğal sonucu olarak, gerek teknik, gerek sanat ve estetik bağlamda özgürlüğün ve özgünlüğün sanat eğitimindeki rolünü vazgeçilmez bir öğe olarak ortaya koymaktadır (Atan, 2002, s.81). İnteraktif eğitim-öğretim yöntemleri yoluyla hazırlanan eğitim CD’leri çeşitli sanat eserlerinin, dönem, tarz, sanatçı gibi sınıflamalarla ilgili derste hem görsel, hem de işitsel olarak sunulabilir (Hurwitz, 1995, s.28). BDÖ; düşünme yeteneğini geliştirme amaçlı programları, öğrenmeyi kolaylaştırma amaçlı programları, bilgisayar destekli eğitim-öğretim amaçlı oyunları, simülasyonları ve birebir eğitim programlarını içerir (Tepecik, 2001, s.8).

Bilgisayar ortamında simülatör ve sanal gerçeklik uygulamalarının geliştirilmesi ile eğitim teknolojilerinde bilgisayarlardan yararlanılması daha da önem kazanmıştır.

2.1.3. Bilgisayar Ortamında Sanal Gerçeklik

1960'lar, 1970'ler, 1980'ler, 1990'lar ve nihayet 2000'ler eğitimde değişik teknolojilerin kullanıldığı dönemler olmuştur (Mayer, 1999, s.28). Gelişen teknoloji ve sanal ortamlar, bilgiye erişimde ve pratik kazandırmada hizmet edebilecek yeni ortamlar sunmaktadır. Eğitim teknolojisinde, 2000'li yıllar üç boyutlu sanal dünyaların kullanılmaya başlandığı bir dönem olarak görülmektedir.

Çok öncelerden beri gerçek bir yolculuğun fiziksel sıkıntılarına girmeden, uzak mekanlara hızlı ulaşabilme arzusu, insanoğlunun sıkça tekrarlanan ve üzerinde düşünülen hayallerindendir. Uçan halı kurgusu ya da Uzay Yolu filmlerindeki “ışınlanma” sahneleri hemen herkesin hayatında en bir kez aklından geçirdiği bir durumdur. Son yıllarda bu gibi kurgusal filmlerin başında “Martix” gelmektedir. Bugün için teknoloji gerçek mekanlardan aktarılan “sanal ortamlar” sayesinde bir bakıma fiziksel sıkıntılara girmeden, uzak mekanlara ulaşabilmenin bir yolunu açmıştır.

Etkileşimli görüntü sistemlerinin geliştirilmesi ile birlikte, 1970'lerin sonlarından itibaren bilgisayar ve televizyon teknolojileri sayesinde gidilemeyen mesafedeki mekanlar insanların ayağına gelmeye başladı. 1979'da, “Mimari Makine Grubu” (ArchMac) ilk sanal gezi programını “Movie Map”i (Sine Harita) geliştirdi. Bu program Colorado'daki Aspen kenti çevresinde arabayla dolaşarak çekilmiş yüzlerce video görüntüsünden oluşturulmuştur. Kullanıcı sanal ortamda istediği gibi kenti gezebiliyor, hatta farklı mevsim videolarını izleyebiliyor, tarihsel fotoğrafları görüntüleyebiliyor ve binaların belgeselleri hakkında bilgi alabiliyordu. 1979'da teknolojiye bu gelişme, etkileşimli çoklu-ortam için büyük atılım, geleceğe dönük devrimci bir bakış olarak nitelendirilmektedir (Cotton, 1997, s.191).

Sanal gerçeklik; bilgisayarlar arasındaki iletişim bağı sayesinde dijital bilgiler ile gerçeklik duyumsamasının oluşturulmasına denilmektedir. 1980'lerden bu yana araştırılan sanal gerçeklik, yaşadığımız fiziksel dünyada algıladığımız duyumlardan ayırt edilemeyecek durumları bilgisayar ortamında elde etmeyi amaçlayarak bilgisayar ortamında tüm duyularla (görme, dokunma, koku alma, işitme ve tat alma)

algılanabilen bir dünya yaratır (Ünal, 1999, s.69). Sanal gerçeklik; en basit şekliyle, bilgisayarda canlandırılan üç boyutlu görüntülerin, bazı aygıtların yardımıyla insanlara "gerçek bir dünya" gibi gösterilmesidir.

“Sanal gerçeklik uygulamaları geniş bir alana yayılmıştır. Bilgisayar destekli tasarımda (BDT), tıbbi teşhis ve tedavide, fiziksel ve biyoloji bilimlerindeki bilimsel deneyimlerde, pilot ve astronotların eğitimi için uçuş simülatörlerinde ve eğlence olarak üç boyutlu video oyunlarında kullanılmaktadır. BDT en geniş şekliyle endüstriyel sanal gerçeklik uygulamalarında kullanılmaktadır. Mimarlar ve tasarımcılar, ürünlerin ve yapıların üç boyutlu modelleri üzerinde test ve tasarım işlemleri yapmakta kullanırlar” (<http://www.genbilim.com/content/view/511/90/>).

Bugün için ülkemizde de bazı sinemalarda siberuzayda üç boyutlu olarak hazırlanmış film izleme olanakları vardır. Paris’deki Disneyland’ta gösterimde olan filmlerden biri de buna örnek olarak gösterilebilir. Sinema IMAX (Image Maximum) üç boyutlu yüksek ölçü ve niteliklerde görüntüleri olan bir sinema sistemine sahiptir. Film üç boyutlu gösterim için özel gözlüklerle izlenir. Söz konusu film; çocukların hayal gücüne yönelik, etkileşimli bir sistem içerisinde sunulan komedi türündedir. Filmin hikayesi bir bilim adamının icadı olan “canlı kopyalama makinası” ile ilgilidir. Üç boyutlu izlediğiniz film teknoloji ve çeşitli efektler sayesinde yanılsamalarla gerçek bir dünya kadar etkili izlenebilmektedir. Çocuklar için hazırlanmış bu film, yetişkinlerin tarafından da büyük ilgi ile izlenmektedir.

Bugün birçok alanda farklı amaçlarla kullanılan bu teknolojiye, bu nedenle "yapay gerçeklik", "sanal dünyalar", "sanal ortamlar" gibi isimler de verilmektedir. Sanal gerçekliğin en önemli özelliği, özel aletler kullanan bir kişinin gördüğü görüntüyü gerçek zannederek, aldanmasıdır. Bu nedenle son yıllarda sanal gerçeklik ifadesinin İngilizce karşılığının başında "immersive" kelimesi de kullanılmaktadır ve bu kelimenin anlamı "dalmak, kaptırmak"tır. (Immersive Virtual Reality: Kaptıran Sanal Gerçeklik)

Yapay uyarılarla bir dünya oluşturulabileceği gerçeğine verilebilecek en iyi örneklerden biri de hipnoz tekniğidir. Bilindiği gibi hipnozda, hipnotize edilen kişiye

bir dizi telkin yapılır ve bu kişinin gerçeğinden ayırt edilemeyecek derecede inandırıcı birtakım olayları yaşaması sağlanır. Söz konusu kişi, bulunduğu odada olmayan görüntüleri, kişileri veya manzarayı görür, sesleri duyar, kokuları ve tatları alır. Bu sırada yaşadığı olaylardan dolayı sevinir, üzülür, heyecanlanır, sıkılır, endişelenir, telaşlanır. Hatta hipnoz altındaki kişinin yaşadığı olayların etkileri dışarıdan fiziksel olarak da izlenebilir; yapılan telkinle doğru orantılı olarak kişide tansiyon ve nabız artışı, cildinde kızarıklık oluşması, ateşinin yükselmesi, mevcut ağrıyı veya acıyı hissetmemesi gibi belirtiler meydana gelebilmektedir.

Fotoğraf makinesinin gerçek dünyanın görüntüsünü ölümsüzleştirdiği gibi, bilgisayarlar da düş gücünün ve insan zekasının görüntüsünü saptayıp ölümsüzleştirmektedir. Gerçek ya da sanal ortamlarda, yüksek çözünürlüklü ve fotografik olarak gerçekçi canlandırma görüntüleri, bilgisayarın gerçekten de daha önce başka hiçbir aracın başaramadığı ölçüde bizi eğlendiren, bilgilendiren ve eğiten bir sihirli kutu olabileceğini göstermiştir (Cotton, 1997, s.48).

Eğitim sürecinde deneysel ve uygulamaya yönelik bazı zorluklarla karşılaşılması, bu deneyimlerin bilgisayar ortamında gerçekleştirilmesi ile giderilmektedir. Bu türlü sanal gerçeklik ve simülatör (benzetim) uygulamalarına tıp eğitiminde de rastlamaktayız. Bilindiği üzere tıpta pratik eğitimi önemli konulardan biridir. Ancak hasta üzerinde yapılması gereken pratik eğitimi güç ve problemli olabilmekte, geri dönüşü olmayan sıkıntılar yaratabilir. Bu gibi öğretim durumlarında bilgisayar ortamında simülatör ya da sanal gerçeklik alanlarından yararlanma olanağı vardır. Bu konuda çeşitli çalışmalar yapılmaktadır.

Bu alanda çalışan, Mary Rasmussen ve arkadaşları anatomik yapısı çok karmaşık olan ve görme, işitme, denge gibi bazı önemli fonksiyonlara sahip organlarla ilgili sanal gerçeklik çalışması yapmışlardır. Yüz kaslarının hareketlerini kontrol eden sinirin ve önemli damarların içinden geçtiği temporal kemiğin üç boyutlu yapısını sanal gerçeklik uygulamaları sayesinde kolay anlaşılabilir ve öğrenilebilir duruma getirmişlerdir (Rasmussen, 1998, s.126). Bu gibi uygulamalar, çeşitli sebeplerle ziyaret edilemeyen müzeler için de gerçekleştirilebilir.

2.1.4. Bilgisayar Ortamında Etkileşimli (İnteraktif) Eğitim:

Davranışı doğrudan kullanıcının girdiği verilere bağlı kalarak, ürettiği çıkışı doğrudan kullanıcıya ileten bilgisayar tabanlı sistemler, “etkileşimli” olarak nitelendirilmektedir. Etkileşim burada kullanıcı ile bilgisayar hipermedya sistemi (programı) arasındaki denetim ve geribildirim sürecidir (Cotton, 1997, s.112). Günümüzde; etkili sunum özelliklerinden dolayı İnteraktif (etkileşimli) tasarımlar, eğitim, bilgisayar oyunları, ticari alanlar gibi birçok alanların bilgisayar destekli tasarımlarında yaygın olarak tercih edilmektedir.

Zaman içinde bilginin değişik şekillerde sunulma zorunluluğu ve teknolojinin hızla gelişmesi ile birlikte çok sayıda gereçle bilgi ifade etme biçimi yerini tek bir mekanizmada toplayabilen ve sunabilen bilgi teknolojilerine bırakmıştır. Ders kitapları ve diğer basılı gereçlerin formu değişerek, elektronik ortama aktarılmış, kolay ve hızlı ulaşımı sağlanmış, görsel ve sesli iletişim mekanizmaları geliştirilmiştir. Bu şekilde teknolojiye dayalı ortamlarda kullanıcının etkileşimi daha fazla, daha kolay ve doğal hale getirilmiştir.

Etkileşimli Öğrenme Ortamları, öğrenci ile bilgisayar yazılımı arasındaki etkileşime olanak tanıyan, kavramsal anlamayı destekleyici nitelikte, gösterimsel mekanizmalarla donanımlı, dönütleri çeşitli şekillerde sunabilen, sürekli öğrenci etkinlikleri ile işleyen bir yapıda, öğrencinin kendi kontrolünde de araştırmalar yapabileceği yazılımları içerir (Akpınar, 1996, <http://akpinar.et.boun.edu.tr/>).

Etkileşim düzeyi, kullanıcının programa katılım duygusuna bağlıdır. Laurel (1991, s.56); etkileşimliliği değerlendirmede sıklık, aralık ve anlamlılık olmak üzere üç parametreden söz eder. Sıklık, etkileşimin ne kadar aralıklarla gerçekleştiğini; aralık, sunulan seçeneklerin sayısını; anlamlılık, etkileşim ortamındaki gerçekleştirilen durum üzerinde bir etkisi olup olmadığının ifadesidir.

Etkileşimli ortamları programlarının üretimi; ön yapım, yapım ve son yapım olmak üzere üç ana aşamada gerçekleşir. İlk aşama, “tasarım aşaması” ya da “programlama aşaması” olarak adlandırılır. Bu aşama; yaratım, araştırma ve düzenleme gibi çeşitli işlemleri içerir.

Kavramsal kaynağını BDÖ'den alan programlama, önceleri genellikle biri konu uzmanı, biri ön tasarımcı ve biri de programcı olmak üzere bazen üç bazen iki kişinin gerçekleştirdiği tasarım ve üretim aşamalarından oluşurdu. 1980'lerin sonlarında çoklu ortam teknolojilerinin geliştirilip yaygınlaşması ve etkileşimli ortamların tüketim aracına dönüştürülmesi yapım aşamasındaki roller de değişmiştir. Artık, bu alandaki çalışmaları biri hipermedya tasarımcısı, biri programlayıcı, biri de bilişim tasarımcısı olmak üzere temelde üç kişi yürütmeye başladı. Ancak her biri bölüm sorumlusu konumunda yer alan bu görevliler, onlara bağlı olarak içinde genel araştırmacılar, resim araştırmacıları, grafik tasarımcılar, canlandırmacılar, film yapımcıları ve üretim görevlilerinin bulunduğu daha büyük bir altyapının çekirdeğini oluşturdular (Cotton, 1997, s.23).

Her alanda olduğu gibi eğitim alanına da yansıyan yeni interaktif tasarımlarla eğitim; öğrencinin merkez alındığı, kendi kendine çalışabileceği ve dönüt alabileceği çağdaş bir eğitim yöntemidir. Bilgisayar teknolojisinin hızlı gelişimi ve ucuzlaması ile eğitim teknolojisinde interaktif eğitim tasarımları yaygınlaşmaya başlamıştır. İnteraktif eğitim uygulamaları, öğrenciler açısından etkili ve keyifli bir yöntem olmakla beraber, öğretmenler için de 45 dakikalık gibi kısa derslerde zamanın daha iyi değerlendirilmesini sağlar.

Eğitim teknolojileri içinde bugün için sarmal olmayan sanal gerçeklik olarak adlandırılan, “ekran esaslı sanal gerçeklik” veya “masaüstü sanal gerçeklik” uygulamalarının kullanımı sağlanabilmektedir. Ekran ara yüzü, mouse ve klavye kullanımı ile sanal ortamda mekansal deneyime olanak sağlar. Bu çerçevede, iki farklı şekilde sanal ortamda müze mekanı deneyimi sağlamak olasıdır. Bunlardan biri, panoramik sanal gerçeklik, diğeri yürümeye dayalı sanal gerçeklik sistemidir.

Panoramik sanal gerçeklik sisteminde mouse veya klavye yardımı ile öğrenci içinde bulunduğu alanda 360 derece dönebilir, aşağı yukarı bakabilir, görüntüye yaklaşp uzaklaşabilir. Böylece oluşturulacak öğrenim mekanı içerisine öğrenciye kazandırılmak istenen bilgi dağarcığı da eklendiğinde, öğrenci ilginç bulacağı bu mekanda araştırmaya ve farkında olmadan öğrenmeye başlayacaktır.

2.1.5. Etkileşimli Çoklu Ortam (İnteraktif Multimedya) Araçları:

Hızla gelişen bilgisayar teknolojisi, günümüzde etkileşimli çoklu ortam özellikleri ile pek çok araç gereci bünyesine eklemiş ve gelişmeye devam etmektedir. Bilgisayar teknolojisindeki bu gelişmeler özellikle batı ülkelerinde sanat eğitime kullanılmaya başlanmış ancak şaşırtıcı derecede hızlı değişen bu ürünler, geleneksel araç-gereçlerle aralarında bir takım kavramsal ve teknik farklılıkları beraberinde getirmiştir. Bilgisayar ve buna bağlı etkileşimli çoklu ortam teknolojisinde kullanılan araçların sanat alanındaki potansiyelleri genelde tahmin edilenden çok daha fazladır (Tepecik, 2003a, s.48).

Bugün sanat eğitiminde multi-medya araçlarının, özellikle her öğrencide az ya da çok var olduğu düşünülen yaratıcılığını öne çıkarmak için son derece uygun araçlar olduğu gözlenmektedir. Öğrenciler, internet yoluyla elde ettikleri resimleri/ fotoğrafları, kendi çektikleri ya da tarayıcı (scanner) yoluyla aktardıkları fotoğraf ve çizimleri bilgisayar ekranına aktarabilmekte, aynı zamanda malzeme olarak hemen her türlü sanat aracını bir arada kullanabilmekte, kesip yapıştırabilmekte ve neredeyse sonsuz renk seçenekleri ile çalışabilmektedirler. (Tuna, 2003, s.27). Günümüzde çocukların yeniliklere çok daha açık ve kolay uyum sağladıkları gözlenmektedir. Multi-medya araçlarını tek başlarına da kullanabilmekte, özellikle işitsel ve görsel olarak uyarıldıkları bu araçlarla sıkılmadan saatlerce ilgilenmektedirler.

Gelişen fotoğraf teknolojisi çoklu ortam olanaklarının sağlanmasında en önde gelen araçlarından biridir. Fotoğrafçılığın başlangıç tarihi kesin olarak bilinmemektedir. Yapılan araştırmalar, ışığın kimyevi maddeler üzerindeki etkisi ve gümüş tuzlarının görüntü sapma duyarlılığının 200 yıl öncesinden de bilindiğini ortaya koymaktadır. Kireç ve gümüş nitrat sürülmüş bir kağıt üzerine bir şekil konulup güneşe tutulduğunda kağıt üzerinde bu şeklin bir görüntüsünün meydana geldiği 1725 yılında görülmüştür. 19. yüzyılın başında kağıt, gümüş nitrat çözeltisine batırılarak negatiflerin elde edilmesi başarılmıştır. Vernikle saydam hale getirilmiş olan kağıt üzerindeki bir görüntünün kalay levha üzerine getirilmesi, daha sonra Yuda Bitümü ile kaplanmış kalay levha üzerine düşürülen bir görüntüde güneş ışığı

düşen yerlerin beyazlaştığının görülmesi ile birlikte fotoğrafçılıkta ilk ve esaslı gelişmeler kendini göstermiştir (Teymur, <http://www.fotografya.gen.tr/issue-6/temel.html>) .

19. ve 20. yüzyıllarda değişik astigmat merceklerinin ve selüloz asıllı filmlerin kullanılması, zaman içinde yeni kameraların gelişimi ile birlikte fotoğraf teknolojisinde çok yol kat edilmiştir. Günümüzde bu alanda geliştirilen dijital teknolojiler, fotoğrafın çoklu ortama aktarımını ve çeşitli efektlerin kullanımını kolaylaştırmıştır. Böylece dijital teknolojiler, eğitsel çoklu ortam gereçleri arasında da önemli bir araç olarak fotoğrafların kullanımına olanak sağlamıştır.

Fotoğrafın yanı sıra, bilgisayarın görüntü işleme alanında kaydettiği ilerlemelerle birlikte çizim öğeleri de çoklu ortamların vazgeçilmez elemanları arasında yer almıştır. Eğitim amaçlı çizgi filmler ilk kez 1910 yılında Thomas Edison ile başlamıştır. Edison, “Filmlerin sınırsız bir öğretme potansiyeline sahip olduğunu, devrim yaratıp kitapların yerini alacağı” inancını savunmuştur (Arıkan, 2001, s.46).

Zamanla öğretici film tekniklerinin yeni boyutlara ulaşması ile birlikte, eğitim amaçlı filmlerin görsel-işitsel sunumunun öğretime katkısı birçok üniversitede araştırılmaya başlanmış, eğitici film yapımlarında artış görülmüştür. Günümüzde ses ve görsel öğelerin kullanıldığı eğitsel filmler, çoklu ortam araçları arasında yardımcı araç olarak kullanılmaktadır. Filmler; sadece gerçeğe dayalı çekimlerden oluşan kurgusal filmlerle sınırlı olmayıp, canlandırma filmler de kullanılmaktadır. Canlandırma filmler ise çoğunlukla çizgi film türünde olmakla beraber, kukla, çamur v.s. türde filmlerden de oluşturulabilmektedir. Bu tür canlandırma filmler; basite indirgenerek kolay algılanabilmesi sağlandığından ve renksel zenginlikleri ile okul öncesi çocukların ilgisini çekmesi açısından önem kazanmaktadır.

Philips ve Sony firmalarının ortaklaşa birleştirdiği sayısal optik veri saklama aracı olan cd’ler ilk kez 1982’de müzik kayıt ortamı olarak ortaya çıkmıştır. CD’leri tanımlamak gerekirse; manyetik olmayan ince metalden oluşmuş ve yüksek yoğunluklu ışık kaynağı kullanılarak optik tarama düzeneği ile okunan veri saklama ortamı denilebilir (Südor, 2006, s.16). Bugün ise görüntü, hipermedya, ve uygulama

programları gibi her türlü sayısal (dijital) veri grubunun saklanması kullanılır hale gelmiştir.

Genellikle 1.3 mm. kalınlığında, 120mm. çapında ve polikarbonat diskten oluşan CD'lerin diski çalıştıran yüzünde, sarmal düzen oluşturan küçük izler vardır. Bu izlerin arasında "düzlük" denilen, sayısal verileri temsil eden boşluklar yer alır. Her iz-düzlük ya da düzlük-iz geçişi "1" bitle gösterilir. Buna göre; sürekli iz, ya da sürekli düzlük "0" bir demektir. Yansıma oranını artırmak için altın ya da alüminyumla kaplanan dilsin yüzeyi lak katmanıyla korunur (Cotton, 1997, s.38).

Sayısal bilginin bu yolla kodlanması, diğer veri kodlama araçları karşısında iki önemli üstünlük sağlamaktadır. Birincisi, çok kalıcı veri saklama aracı olmasıdır. Çalıştırıldığında CD'ye dokunmayan bir optik kafa tarafından okunduğundan mekanik aşınmaya veya hasara uğramaz. Esasen fiziksel bir araç olduğundan da elektromanyetik bozulma da söz konusu değildir. İkinci önemli üstünlük CD'lerin ucuza çoğaltılabilir olmalarıdır. İzler güçlü bir lazerle oluşturulur. Bugün birçok bilgisayar kullanıcılarının evlerindeki bilgisayarlarında hatta diz üstü bilgisayarlarında dahi CD yazıcılar bulunmaktadır. Seri üretim içinse bir ana disk hazırlanıp, bundan kalıp çıkartılır. Isıtılmış polikarbonatı, enjeksiyon ya da sıkıştırma yoluyla kalıba dökerek (Cotton, 1997, s.38) seri ve ucuz üretim olasıdır.

Günümüzde CD'ler, hipermedya programlarının saklanması ve dağıtımı için kullanılan en yaygın araçlardır. Fiyatları PC'lerin standart donanımı olmalarına yetecek kadar ucuzlayan CD yazıcılar günümüzün en popüler yedekleme araçları arasındadır. Boş CD'lerin sunduğu 650 MB (74 Dakika) ve 700 MB (80 Dakika)'lık kapasiteler halen çoğu kullanıcı için yeterli olsa da, uygun donanım ve yazılımla daha fazlasını elde etmek mümkündür.

Etkileşimli çoklu-ortam sistemleri, kullanıcıyı gidemediği uzak yerlerde sanal "keşif" gezilerine çıkararak çok daha kapsamlı ve dolaysız bilgiler sağlayabilir. Videobantları ziyaret edilecek yerden uzakta kullanılıp izlenebilir elbette, ancak CD tabanlı sistemlerin etkileşimli özellikleri ve bilgisayarlar veri tabanının hız ve erişimi yayıncılık tarihi açısından son derece olağanüstü bir ürün olan CD-ROM'un yerini tutamamaktadır. Günümüzde çok çeşitli kare hızlarında ve kalite düzeylerinde

hareketli görüntü sunabilen 3DO Interactive Multiplayer, CD-i ve DVI gibi CD-ROM tabanlı ürünler hızla yaygınlaşmaktadır.

Etkileşimli CD-ROM ortamları, benzetim ile bilgilendirmeyi tek sistemde bir araya getirerek, ulaşılamayan bir müze ya da galeri ziyaret deneyimini kitap, broşür ya da bir videobandına göre çok daha zengin bir “paket” sunarak bize yaşatabilir. “Elektronik bilgi noktası” olarak adlandırdığımız bu sistem sayesinde müze gibi kamuya açık alanlarda görülmesi gereken yerleri, bunların konumlarını ve haklarında ayrıntılı bilgileri aktaran etkileşimli çoklu-ortamı oluşturabiliriz. Elektronik bilgi noktası (POI) kullanmaya başlamış olan kurumlar bu bilgi ortamının potansiyelini kavramışlardır. Kurumsal düzeyde POI üreticisi ya da müze, kendi önceliklerine göre bir etkileşimli bilgi yayıncısına dönüşebilir. Örneğin; katalog, rehber, arşiv ve araştırmalar yayımlayabilir. Özel sergileri elektronik olarak paketleyip dünya ölçeğinde kitlelere ulaştırma olanağı sağlar (Cotton, 1997, s.166).

Kodak, CD-ROM formatının genişletilmiş bir biçimini (CD-ROM XA) uygulayarak Photo-CD ürününü çıkarmıştır. 1990’larda geliştirilen Photo-CD potansiyel bir grafik çoğaltım, görüntü alma ve arşivleme aracıdır. Okuma aygıtları sayesinde, seçilen bir bölgeye yakınlaşarak ya da uzaklaşarak (zoom) görüntü alınabilmektedir (Cotton, 1997, s.164). Fotoğraflar farklı büyüklüklerde saklanabilir; başvuru amacıyla çok küçük görüntüler halinde olabildikleri gibi, incelemek istenildiğinde yansıtılan ekran boyutunda görüntülenmeleri de olasıdır.

Çoklu-medya kurulumları içerisinde; ses, görüntü, metin ve video hipermetin bağları aracılığı ile bir araya getirilerek elektronik monitörler tarafından alıcıya ulaştırılır. Bu elektronik monitörler; genellikle bilgisayar ekranları olmakla beraber, elde kullanılan küçük aletlerden, cep telefonları ekranlarına, duvar büyüklüğündeki perdelere ve hatta izleyicinin içinde bulunduğu mekanın tamamına yansıyan yerleştirmelere kadar çeşitli araç ve sistemler çoklu medya sunum araçları içerisinde yer alabilmektedir (Keene, 1998, s.52). Konumuzla ilgili olarak; temel çoklu medya araçları arasında hemen akla gelebilecek olanlar; CD-ROM’lar, internet ve çağdaş müze galerilerinde kullanılan çoklu medya araçlarıdır.

1991’de Macintosh işletim sisteminin bir yazılım uzantısı olarak ortaya çıkan “Quick Time”, ses, canlandırma ve video dosyalarını ek yazılım ya da donanıma gerek olmaksızın çalıştırmasını sağlar; ayrıca sıkıştırılmış görüntü sekanslarının yeniden genişletilmeyip ekranda gerçek zamanlı olarak gösterilmesine olanak verir. Her türlü sözcük-işlem, elektronik ileti, canlandırma ve sunum paketi gibi uygulama ve dinamik verileri destekleyebilmektedir (Cotton, 1997, s.171).

Sanal gerçeklik; gözlük ve stereo kulaklıktan oluşan başlık seti, vücut hareketlerini algılayan özel bir giysi veya eldivenden oluşan, çok algılayıcı giriř-çıkış cihazlarına bağılı olarak oluşturulmaktadır. Böylelikle üç boyutlu sanal dünyayı görebilir ve dokunabilirsiniz. Sanal gerçeklik sizin bilgisayar benzetimli nesneler ve varlıklar ile etkileşim içine girebilmenize olanak sağlamaktadır.

Sanal dünyanın oluşturulması için gerekli olan aletlerde kullanılan sistem, beş duyumuz için geçerli olan sistemle aynıdır. Örneğin, kullanıcının eline taktığı eldivenin içindeki mekanizmanın etkisiyle, parmak uçlarına bazı sinyaller verilir ve bu sinyaller beyine iletilir. Beyin bu sinyalleri yorumladığında bu kişi, çevresinde hiç olmadığı halde ipekli bir kumaşa veya yüzeyinde birçok girinti ve çıkıntı bulunan, kabarık desenli bir vazoya dokunduğunu hissedebilmektedir.

Role Dayalı Oyun (Role Playing Game) programları, oyuncuların, bir harita, labirent veya arazide geçen bir serüven ya da arayışta düşsel kimliklere büründüğü oyun türüdür. Günümüzde yaygın olarak pek çok video oyununun ve sanal gerçeklik ortamının temelini oluşturmaktadır.

Role Dayalı Oyun programları içerisinde oyuncular genellikle bir serüven ya da hazine avı gibi bir arayışa yönlendirilerek, oyun kurgusu içinde edindikleri rolü denetleyerek hareket ederler.

Bu tür oyunların ilki ve belki de en çok ilgi görenlerinden biri olan “Dungeons and Dragons” 1974’de, Amerika’da Dave Arneson ve Gary Gygax tarafından geliştirilmiştir. Bu tarihten sonra RPG’ler, giderek Amerika Birleşik Devletleri ve Avrupa’daki üniversiteler ile araştırma merkezlerindeki anabilgisayar ve mini bilgisayar sistemlerinde yaygınlaşmıştır. Bunlarda biri belki de ilki,

Standford Üniversitesi'nden iki öğrencinin yazdığı "Adventure" (Serüven) adlı oyundur. Oyuncular hedefe ulaşmak için klavyeyi kullanarak hareket ederler. Oyun kurgusu içinde sonuca doğru ilerleme kaydederler ya da söz gelimi birkaç kare önce bulamadıkları bir nesneden dolayı hareketleri sınırlandırılmıştır. İlk ticari "sanal gerçeklik" RPG'si olan "Legend Quest" (Efsanenin Peşinde) 1990'ların başında piyasaya çıkmıştır. Dört kişilik sanal gerçeklik ortamında oynanan bu oyun, W Industries'in "Virtuality" adlı aygıtında çalışacak biçimde tasarlanmıştır. Veri tabanında 18 ayrı karakter vardır. Oyuncuların hareketleri ve ilerleyişi veri tabanına kaydedilir. Dört karakterin de her biri servet ve bilgi peşindedir. Karşılarına çıkan çeşitli canavarların hareketleri ise yapay zeka araştırmalarının bir ürünü olan öğrenme tekniğine dayanır. Oyun asla iki kez aynı biçimde tekrarlanamaz çünkü oyuncular ve karşılarına çıkan farklı canavarların hareketlerine göre oyun gelişmektedir. Gelişimini sürdürmekte olan RPG'ler insanlara kendi telematik siberuzay deneyimlerini kişiselleştirecekleri araçları ve metaforu sağlayarak 21. yüzyıla damgasını vuran bilgisayar ağının özelliklerinden biri olacağı benzetilmektedir (Cotton, 1997, s.178).

Konumuz müze eğitimi çerçevesinde müze bilgilerine dayalı olarak uyarlanabilecek bilgisayar oyunlarına örnek olarak serüven (hazine avı) oyunlarını, boz-yap biçimindeki oyunları, canlandırma grafik ve mantıksal bulmacelere dayalı oyunları ve sanal müze ortamındaki bilgi yarışmalarını sayabiliriz.

Çağımızda teknoloji, duyu organlarına ulaşarak, insanları mümkün olduğunca etkilemek ve bunun sonucunda en keyiflisinden en tehlikelisine kadar tüm uygulama ve deneysel alanlarda avantaj yaratmakta kararlı görünüyor. Sanal gerçeklik gerçekte var olmayan ya da ulaşılamayacak uzaklıkta olan mekanı ve/veya olayları kullanıcıya "sandırarak" en doğru etkileşimi sağlamaya çalışmaktadır (Ünal, 1999, s.69).

Packer ve Jordan (2001, s.xxxv); Çoklu medya ortamlarını, diğer iletişim araçlarından farklı olarak; daha etkin kılan beş özelliğinin; "*bütünleşme* (integration, entegrasyon), *etkileşimlilik* (interactivity), *hipermetin* (hypertext), *dalma* (immersion) ve *öykülendirme* (narrativity) olduğunu belirtmişlerdir. Bu tür sunumlar sanatçılar ve mühendislerin işbirliğini gerektirmektedir.

Çoklu-medya ortamları doğası gereği etkileşimlidir. Yukarıda söz edilen “hipermetin”; birbirlerinden ayrı iletişim elemanlarının bir sistem içerisinde birbirleri ile bağlantılarının kurulmasıdır. İnsan beyninin düşünme sistematığına benzer bir şekilde işleyen bu özellik, çeşitli bilgiler arasında serbest ilişkiler kurarak, ihtiyaca yönelik kişisel düşünce bağları oluşturmaya olanak verir. Etkileşimlik özelliği ile gerçekleştirilebilen bu bağlantılar sayesinde sistemde ulaşılan veriler arasında serbest ilişkiler kurularak, araştırılan nesne, olgu veya kavramın algılanmasını ve anlaşılmasını kolaylaştırmaktadır (Packer, 2001, s. xxxv).

Etkileşimli çoklu-medya araçları her geçen gün çeşitlenmekte ve geliştirilmektedir. Kaliteli eğitim-öğretim ortamları için ilköğretim okullarında var olan tüm teknolojik donanımlardan yararlanarak, dersin içeriği ve gerekliliği doğrultusunda, gidilemeyen, görülemeyen bilgi kaynaklarına, çoklu-medya araçları sayesinde ulaşılmalı etkin ve etkili ders sunumları gerçekleştirilmelidir.

Sanal müze tanımı kendi içerisinde farklılıklar göstermekle birlikte, bugün günlük yaşamın bir parçası olan teknolojinin, çabuk ve anında ulaşılabilirlik kolaylığı sağlamasından dolayı çoklu medya olanakları ile sanal müze ortamları oluşturma çabaları yaygınlaşmaktadır. Dünya müzelerindeki uygulamaları da son zamanlarda görülmeye başlandığı bu alan, Türkiye müzeleri için, şimdilik var olan koleksiyonlara internet aracılığıyla ulaşılabilirlik kapsamında ele alınmaktadır. Günümüzde özellikle yeni gelişen kuşaklarda öğrenme biçimlerinin yalnızca okuma ile değil, görerek, dinleyerek, deneyerek tüm alanların etkileşim içinde olduğu bilgilenme sistematığı içinde olması, sanal alemin imgelerini daha da güçlendirmektedir. Bu süreçte etkileşimli çoklu ortam araçlarının geliştirilmesi ve zenginleştirilmesi öne çıkmaktadır.

Sanayi sonrası toplumları tanımlamada kullanılan “Bilgi Toplumu” söylemi, 1960’lı yıllarda başlayan ve günümüzde de hızla devam eden bilgisayar ve iletişim teknolojilerindeki gelişmelerin bir sonucudur. Bilgisayar ve iletişim teknolojilerinin kullanımının kolaylaşması ve söz konusu teknolojinin gündelik yaşamın birçok alanına girmesi, eğitim ve araştırma alanlarını da olumlu yönde etkilemiş ve tüm bunların sonucu olarak kültür kurumları bu teknolojileri kullanmaya yönelmiştir.

2.5. İlgili Araştırmalar

Bu başlık altında, kavramsal çerçeveye katkısı olabileceği düşünülerek; “ilköğretim okullarında müze eğitimi uygulamaları”, “sanat eğitiminde bilgisayar destekli interaktif (etkileşimli) uygulamaları” ve “ÇASE yöntemi içerisinde müze eğitimi uygulamaları” ile ilgili ulaşılan bazı araştırmalara kısaca yer verilmiştir. Bu araştırmalar yurtiçinde yapılanlar ve yurtdışında yapılanlar olmak üzere iki grupta ele alınacaktır.

2.5.1. Yurtiçinde Yapılan Bazı Araştırmalar

Belen (1992); “İlk ve Ortaöğretimde Arkeoloji Müzelerinde Eğitim Sorumluluklarının Belirlenmesi- Çözüm Üzerine Bir Deneme” konulu araştırmasında; Türkiye’deki arkeoloji müzelerini evreni içerisine alarak, müze-okul işbirliği ve müzelerin eğitsel etkinlikleri hakkında saptamalar yapmıştır. Araştırma genel tarama modelinde, betimsel nitelikte yapılmıştır. Araştırma gereği Türkiye genelinde yedi bölgeden müze ve okullara anketler gönderilmiştir. Araştırma sonucuna göre, öğrencilere, tarihi koruma bilincinin yeteri derecede verilmediği, okulların müzelere sadece müzeler haftasında gidebildikleri, bazılarının hiç gitmediği, müzelerin birkaçı dışında eğitim programlarının olmadığı, müzelerde özel rehber bulunmadığı ve Türkiye’de halkın müzelere rağbet etmediği belirlenmiştir.

“Yedi Oniki Yaş Arası Çocuklara Çizgi Film Yöntemi İle Müze Eğitiminin Verilmesi” (Arıkan, 2001) konulu Yüksek Lisans tezi teknolojik gelişmeler paralelinde gelişen sunum ortamlarının çizgi film, film, oyun gibi görsel unsurların ağırlıkta olduğu çalışmaları yaygınlaştığına ve bu çalışmaların eğlenceden eğitime kadar değişik amaçlar için kullanıldığına dikkat çekmiştir. Bu çalışmada değişik kitle iletişim araçları – televizyonlar, bilgisayarlar, dergiler, sinema, tiyatro v.s. çocuğun ilgisini çektiği ve eğitim sürecinde etkili olduğuna değinilmiştir. Araştırma sonucunda görsel unsurların eğitim-öğretim sürecinde kullanılmasının hem öğrenme

kolaylığı, hem kalıcılık açısından önemli olduğu saptanmıştır. Çizgi film gibi etkileyiciliği yüksek görsel ve ses unsurları, bilgi ve hedeflenen davranış tarzlarını öğrenciye daha çabuk ve kolay verebildiği, dolayısıyla bu unsurların eğitim öğretim ortamlarında kullanılmasının gerekliliği gözler önüne serilmiştir. Teknolojik imkanların hızla geliştiği ve ucuzladığı günümüzde bu imkanlardan yararlanmak ve yararlanmayı öğrenmek gerekliliği vurgulanmıştır. Araştırma sonucuna göre, teknolojik gelişmeler doğrultusunda, eğitim ve öğretim amaçlı filmler, oyunlar, materyaller oluşturmak ve geliştirmek gereklidir. Görsel ve ses unsurlarının en üst seviyede olduğu bu gibi materyallerin eğitim ve öğretimde etkin olarak kullanılması gerekliliği saptanmıştır.

Tokdemir'in (2002) "Sanat Eğitimi İçerisinde (Orta Öğretim, Klasik Liselerde Sanat Tarihi Dersi Müfredatında Yer Alan "Rönesans Sanatı" ünitesinin İnteraktif (etkileşimli) Yöntemle Verilmesi" konulu yüksek lisans tezi araştırması sonucunda hazırlanan interaktif CD'nin hazırlanmasındaki deneyimler ve eğitim amaçlı kullanıldığında yararları ortaya konmuştur. Bu araştırma sanatla teknoloji arasındaki ilişkinin insan yaşantısındaki etkilerini ortaya çıkarmış, bir uygarlık açınlayıcısı olan sanatı ve sanatsal bakış açısını yaşamsal değerlerin içine çekebileceğini göstermiştir.

"Müzelerle ve Tarihi Mekanlarla Tarih Öğretimi: Tarih Öğretmenlerinin 'Müze Eğitimi'ne İlişkin Görüşleri" konulu doktora tezi araştırmasında örnekleme alınan tarih öğretmenlerinden anketlere alınan cevaplarla elde edilen veriler sonucunda tarih öğretmenlerinin müze eğitimine ilişkin görüşleri ortaya konmuştur (Ata, 2002). Tarih bölümündeki sanat tarih derslerinin, tarih öğretmeni adaylarını, görsel kaynak ve müzeyi öğretimde etkili kullanmaya yönelik hazırlayamaması gezi-gözlem konusunda yapılan araştırmalar, gezi-gözlem ile yapılan bir dersin unutulmadığının belirlenmesi elde edilen bulgulardan bazılarıdır. Ata (2002, s.256) araştırmasında; tarih öğretmenlerine lisans eğitiminde müzelere ilişkin bir ders konması; tarih derslerinde müze ve tarihi yerlere gezilerin yıllık programlarda zorunlu hale getirilmesi ve müzelerin okul-müze işbirliği bağlamında tarih öğretmenlerine hizmet içi eğitim verilmesi gibi bazı öneriler sunmuştur.

Müze Eğitimi ile ilgili bir başka araştırma, Altun (2003) tarafından yüksek lisans tezi olarak gerçekleştirilmiştir. “Müzelerin Eğitimdeki Yeri ve Bu Bağlamda Müzelerin Eğitim Olanakları (Araç-Gereç-Personel) Açısından Yeterlilik Durumları” konulu araştırmasında; Ankara’da bulunan 23 müze evren içerisine alınarak anket çalışmaları yapılmıştır. Anket sonuçları One-way Anova tekniği ve aritmetik ortalama ile değerlendirilmiş, Ankara müzeleri eğitim olanakları (araç-gereç-personel) açısından yetersiz bulunmuştur. Müze türleri ile eğitim olanakları açısından yeterlilik durumları arasında anlamlı bir fark olmadığı belirtilmiştir. Yüzde ve frekans dağılımlarından ise müzelerde, müze eğitim uzmanları, eğitim servisleri ve eğitim programları bulunmadığı, müzelerde atölye çalışmaları ve kurslar düzenlenmediği, bilgisayar desteğinden faydalanılmadığı, çocuklar ve özürllüler için hazırlanmış sergilemeler ve eserlerin imitasyonu olmadığı görülmüştür. Bu durumda müzelerin eğitim yönüne ağırlık vermedikleri, özellikle eğitim uzmanlığı konusunda büyük ölçüde personel eksikliği bulunduğundan söz edilmektedir. Bireylerin müzelere gitmeme sebeplerine ilişkin yönetici görüşleri doğrultusunda elde edilen yüzde ve frekans sonuçlarına göre velilerin ve okulların konuyla ilgili olumsuz tutumları, müzelerin kendilerini tanıtamaması, müzelerin müze içi eğitim faaliyetleri açısından yetersiz olması bireylerin müzelere gitme sebepleri arasında görülmüştür. Bu durumda, bireylerin müzelere gitme konusunda bilinçsiz oldukları, bunun da müzelerin, okulların ve velilerin konuyla ilgili olumsuz tavırlarından kaynaklandığı söylenebilir.

“Müze ve Sergi Mekanlarının Elektronik Ortamda Yapılanması” (Aren, 2003) konulu yüksek lisans tezi fiziksel “yer” ve “mekan” olguları ve elektronik “yer” kavramının ortaya çıkışını araştırmıştır. Bu araştırmada; müze ve sergi mekanlarına ait web siteleri ile ilgili tarama yapılmış ve benzer nitelikteki müze ve sergi mekanları sınıflandırılmıştır. 18. yüzyıldan günümüze kadar gelen müze tipolojisine kısaca yer verilerek “elektronik müze” kavramı, “elektronik müze”nin yapısal ve mekansal özellikleri araştırılmıştır. Fiziksel ortamda var olan müzelerin web tanıtım siteleri incelenmiş ve elektronik ortamda tasarlanan müzenin fiziksel müzeyi tamamlayıcı özellikleri olduğu görülmüştür. Araştırma boyunca internet üzerinden alan araştırması yapılmıştır. Araştırma anketlerle desteklenmiştir. Fiziksel

müze ve elektronik müze yapısı arasındaki etkileşimin incelenmesi açısından edinilen sonuçları ve kullanıcılar ve fiziksel müze arasındaki ilişkinin incelenmesi açısından edinilen sonuçları ortaya çıkarmıştır. Müze ve sergi mekanlarının internet ortamında deneyimlenmesi ile gerçek müze mekanlarının önemini kaybetmeyeceği araştırma sonuçları arasında yer almaktadır.

Gürkan (2004); müze eğitimi ile ilgili olarak, “Bursa Örneğinde İlköğretim II. Kademe Eğitiminde Müze Eğitiminin Önemi Üzerine Araştırma” adlı yüksek lisans tezini hazırlamıştır. Gürkan (2004), İlköğretim II. Kademe müze eğitiminin yeterli düzeyde verilip verilmediğini ve öğrencilerin müzelere genel bakış açılarını saptayıp, müze eğitimi uygulamalarının sanat eğitimine ne gibi katkılar sağladığını ortaya koymuştur. Araştırmaların verileri araştırmacı tarafından geliştirilen 12 soruluk bir anketin 5 sorudan oluşan ön-test ile 7 sorudan oluşan son-test sonuçlarından elde edilmiştir. Araştırmanın sonucunda; müze eğitiminin, öğrencilerin kalıcı ve etkili öğrenmeyi gerçekleştirmesine yardımcı olduğu, öğrenciye farklı bir bakış açısı kazandırdığı, onların sanata ve tarihe karşı daha duyarlı ve bilinçli olmalarını sağladığı belirtilmiştir. Araştırma sonucu şu önerilere yer verilmiştir: MEB ile Kültür ve Turizm bakanlığı ortak çalışma yaparak müze eğitimi amacının gerçekleşmesini sağlamak için yönetmelikler hazırlamalıdır. Müzeler ve okullar işbirliği içerisinde yeni programlar geliştirip uygulamaya koymalıdır. 6,7,8. sınıf Resim-iş Eğitimi programlarında yer alan “sanat eserlerinin korunması” konusu, eğitim-öğretim yılının son haftasında değil, 2-3 hafta öncesinde konulmalıdır. “Disipline Dayalı Sanat Eğitimi” yöntemi ile müzelerden olabildiğince yararlanılmalıdır. İlköğretim okullarının resim-iş dersi programlarında, müze eğitimi ile ilgili daha açıklayıcı, yönlendirici ve daha net bilgiler bulunmalıdır. Müzelere ilgiyi artırıcı eğlendirici oyunlar hazırlanmalı ve çocukların müze ortamlarında sıkılmaları önlenmelidir. Müze ortamlarında öğrencilerin rahat çalışabilecekleri mekanlar oluşturulmalıdır.

Bir başka araştırma; Süzen’in (2005) “İlköğretim Okullarında Görevli Yöneticilerin ve Resim-iş Öğretmenlerinin Müze ve Sanat Galerilerinin Görsel Sanatlar (Resim-iş) Eğitimi Amaçlı Kullanılmasına İlişkin Görüşleri” konulu yüksek lisans tezidir. Araştırma, Milli Eğitim Bakanlığına bağlı Ankara ili merkez

ilçelerinde (Yenimahalle, Keçiören, Mamak, Çankaya) bulunan İlköğretim (25 adet) okullarında görevli yöneticiler (48) ve resim-iş öğretmenleri (40) olmak üzere toplam 88 denek ile yapılan görüşmelerle gerçekleştirilmiştir. Sonuçta; okul yöneticileri tarafından müze eğitimi ve uygulamaları derslerinin daha yoğun bir şekilde, uzman öğretim elemanları tarafından verilmesinin önemi vurgulanmasına karşın müfredat programlarında müze eğitimi için ayrılmış bir zaman diliminin olmadığı belirtilmiştir. Eğitici bir müze ziyareti için, öğrencilerin eserlerle ilgili merak ettikleri malzeme ve teknik hakkında öğretmenlerin detaylı bilgi vermesinin gerekliliği araştırmadan çıkan sonuçlar arasındadır. Ayrıca Milli Eğitim Bakanlığı'nın müze eğitimi konusunda görsel-işitsel materyaller geliştirmesinin ve ilköğretim okullarında yaygınlaştırılmasının gerekliliği vurgulanmıştır. Müze koleksiyonlarında sergilenen eserler hakkında sinevizyon, video, görüntüleri ya da işitsel materyallere ihtiyaç olduğu belirtilmiştir. Öğretmenlerin müze ziyaretlerinde yetersiz ve deneyimsiz oldukları söylenmiştir. Müzelerde çalışma atölyelerinin ve laboratuvarların bulunmadığı, bu nedenle müzelerin sanat eğitimi amaçlı kullanılmadığını ifade etmişlerdir. Yine aynı araştırmada müze ve sanat galerileri ziyaretleri için yeterli zaman ve maddi imkanın olmadığı belirtilmiştir. Müzelerin okul idarelerine konferans, sinevizyon ya da müze koleksiyonları ile tanıtım yapmadığı ve okul – müze işbirliğinin sağlanamadığı ifade edilmiştir. Müzelerin, okulların ziyaretlerine ilgisiz kaldıkları ve ziyaret sırasında öğrenci kalabalığı sebebiyle müze salonlarında eğitim yapılmasının mümkün olmadığı ifade edilmiştir.

Süzen'in (2005) araştırması sonucunda resim-iş öğretmenleri, müze giriş ücretlerinin pahalı olması nedeniyle müze gezilerinin yapılamadığını ifade etmişlerdir. Müzeler tarafından ihtiyaç duydukları eğitim öğretim araçlarının sağlanmasının gerekliliğini ifade etmişlerdir. Müze eğitimi, müze gezi planları ve müze ziyaretlerinde öğretim modellerini anlatan bir rehber kitaba ihtiyaçlarının olduğunu vurgulamışlardır. Müze ziyaretleri sırasında, öğrencilerin müzelerden eğitim amaçlı yeterince faydalanamadıklarını, bunun başlıca nedeninin müze ve sanat galerilerinin eğitim amaçlı nasıl kullanılacağına bilinmemesi olarak belirtmişlerdir. Müze koleksiyonlarındaki etiket bilgilerinin yeterince açık ve anlaşılır olmadığını bu nedenle koleksiyonlarda sergilenen eserler hakkında yeterli

bilgiye ulaşmadıklarını ifade etmişlerdir. Müze ziyaretleri için öğrencileri taşımada kullanılacak araçların temin edilmesinde okul yöneticileri ile sorun yaşadıklarını ifade etmişlerdir. Söz konusu araştırmanın büyük bir ilimiz hatta başkentimiz Ankara’da gerçekleştirildiğine dikkat çekmek gerekmektedir. Diğer illerimizin imkanlarının daha kısıtlı olduğu açıktır.

“Anadolu Medeniyetleri Müzesinin İnteraktif CD Yoluyla İlköğretim Altıncı Kademe Öğrencilerine Tanıtılması” (Sudor, 2006) konulu yüksek lisans tezi interaktif CD yoluyla müze eğitiminin İlköğretim 6. sınıf öğrencileri üzerinde ne derece etkisi olduğu nasıl ilişkilendirmede bulunduklarına değinilmiştir. Araştırmada yarı yapılandırılmış anket yöntemi kullanılmıştır. Anket soruları öğrencilerin müze tanımlamalarına, müzelerin görevleri hakkındaki bilgilerine, müze çeşitlerine dayalı sorulardır. Öğrencilerde müze bilincinin oluşturulması yönünde bir araştırmadır. Araştırma müze ziyareti yapan bir grup öğrenci ile interaktif CD yoluyla müze tanıtılan bir grup öğrenci karşılaştırması şeklindedir.

Bir başka araştırma da Mercin (2006) tarafından gerçekleştirilmiştir. Bu araştırmanın amacı, resim dersini müze kaynaklı oluşturmaya öğrenme yaklaşımı etkinliklerine göre uygulamanın, erişime, kalıcılığa ve tutuma etkisi ile deney grubundaki öğrencilerin uygulanan öğretim hakkındaki görüşlerini belirlemektir. Araştırmada hem nicel, hem nitel veri toplama yöntemlerinden yararlanılmış ve deneysel desen yöntemlerinden öntest-sontest kontrol gruplu desen kullanılmıştır. Araştırmada veriler; başarı testi (öntest-sontest), tutum ölçeği ve görüşme formu ile elde edilmiştir. Elde edilen nicel verilerin analizinde ortalamalar arasındaki farkları saptamak amacıyla “t-testi”, nitel bulguların analizinde ise “betimsel analiz”den yararlanılmıştır. Araştırma sonucunda, müze kaynaklı oluşturmaya öğrenme yaklaşımı etkinliklerine dayalı öğretimin uygulandığı deney grubu öğrencileri ile geleneksel öğretimin uygulandığı kontrol grubu öğrencilerinin erişim, kalıcılık ve tutum puanları açısından deney grubu lehine anlamlı bir fark vardır. Ayrıca deney grubundaki öğrenciler; resim dersinde uygulanan öğretime yönelik olarak, müze kaynaklı oluşturmaya öğrenme yaklaşımı etkinliklerine dayalı öğretimin derste başarılarını olumlu etkilediklerini belirtmişlerdir.

2.5.2. Yurtdışında Yapılan Bazı Araştırmalar

Marchessault, (1997) Toronto Üniveristesinde yaptığı “Pixels and Pigment: Designing Museum Web Sites That Support Art Education” isimli yüksek lisans tezinde; sanat eğitiminde ve teknolojiye eğitimi tanımlayıp ve sanat eğitiminde bir model olarak geniş şekilde destek gören, disipline dayalı sanat eğitimi yöntemini tartışmıştır. Araştırma genel tarama modeli çerçevesinde ilgili literatürün taranması şeklinde gerçekleştirilmiştir. Marchessault, Sanat eğitiminin, sadece teknoloji ile değil port-modernizm, oluşturmacılık, feminist sanat eleştirisi ve çoklu-kültürlülük gibi yeni entellektüel çerçevede yeniden tanımlandığından söz etmektedir. Ona göre teknoloji çevresel bir faktördür. Bu değişim sürecinde teknolojinin sadece bütüne yansımada etkili olduğundan söz etmektedir.

Schweibenz (1998) “The “Virtual Museum”: New Perspectives For Museums to Presentt Objects and Information Using The Internet as a Knowledge Base and Communication System” isimli araştırmada; müzelerle geniş kitleler arasındaki ilgi ve bilgi teknolojilerinin müzelere olabilecek etkilerini anlatmaktadır. “Sanal Müze”yi müzelere erişim, içerik ve destek ortamı olarak tanımlamaktadır. İnternetin sanal müzeyi sanal ziyaretçilerle etkileşimli bir diyalog haline getirdiğinden ve onlara, gerçek müze tecrübesi ile ilişkili sanal müze tecrübesini kazandırdığını ileri sürmektedir. İletişim teknolojilerinin kullanımının, müzeler için ilginç perspektifler ve geleneksel müzelere yeni ve dijital bir boyut eklemek için fırsat sunduğunu, böylece sanal müzenin ortaya çıktığına dikkat çekmektedir. Son 10 yılda çok sayıda orijinal nesnenin dijital ortama aktarıldığını vurgulamıştır. Bu yolla müzelerin ve dijital bilginin gelişen multi-medya endüstrisi için ve müze girişimlerinin halka ulaşımı için bir örnek teşkil ettiğinden söz etmektedir. Gelişen teknolojinin ve internet ortamının, müze ziyaretçilerinin sayısını artırmak için kullanması gereken büyük bir fırsat olduğuna değinmiştir.

Bu konudaki başka bir araştırma Roussou’nun (2000), “Immersive Interactive Virtual Reality and Informal Education” isimli araştırmasıdır. Roussou’ya göre; Yeni etkileşimli teknolojilerinin gelişimi kaçınılmaz olarak öğretimin ve eğitimin her türlü yönüne etki etmiştir. Bunun, sanal gerçeklikte olduğu gibi, kamuoyunu cezbeden

yeni etkileşimli teknolojilerinin durumunda daha da belirgin olduğuna dikkat çekmiştir. Sanal gerçeklikte ve eğitimdeki araştırmaların göreceli olarak yeni bir alan olduğundan ancak son yıllarda kayda değer bir gelişme göstermediğinden söz etmektedir. Araştırmada, çocuklar için; “sanal gerçeklik öğrenme ortamlarının” ciddi araştırma gerektirdiğine ikna olmak yönünde zorlayıcı ve haklı birçok neden olduğunu ortaya koymaktadır. Sanal gerçekliğin güçlü motivasyonel etkisi olabileceğine dair genel bir kabul olduğunu ortaya koymuştur. “Sanal gerçeklik” olgusunun; zaman, mesafe, ölçek, güvenlik gibi sebeplerden dolayı birçok genç çocuğa mümkün olmayan, özellikle de özürllülere çevreleri, ortamları tecrübe etme fırsatı sunduğunu ileri sürmektedir. Araştırmaya göre; Eğitim web siteleri ve CD-ROM’lar aracılığıyla müzeler yaygın eğitimin sağlayıcısı olarak işlevlerini genişletmişlerdir. Eğitimciler bu tür çabalara ılımlı yaklaşırlar, çünkü bu çabalar kısıtlı ders programları materyaline alternatif sağlar ve öğrenme süreci için daha fazla keşif olanağı sağlar. Çok az olmasına rağmen, müze alanlarında sergilerinin tamamlayıcısı olarak, dünya çapında son model teknolojiyi kullanan istekli ve kayda değer çabalar olduğunu ortaya koymaktadır. Bilim müzeleri, çocuk müzeleri, geniş eğitim-eğlence alanları ve rekreasyon parkları, geleneksel olarak bu yeni araçları kullanan ve “işaretle ve tuşla sistemi” ile çalışan multi-medyanın ötesindeki karmaşık etkileşimli sanal gerçeklik kurulumlarını ilk defa kullanan müzeler olmuştur. Araştırma sonucunda; mevcut müze teorisi ve uygulamasının, bugünün sergilerinde olduğu gibi teknolojinin iki başarılı biçimde gelişmesi gerektiği önerilmiştir. Bunlar; Sorgulama tabanlı eğitim aktiviteleri ve etkileşimli dijital ortam sergileridir. Araştırmaya göre; sanal teknolojilerin eğitim ortamlarında tanıtılması, göz önüne alınması gereken çok sayıda konuyu gündeme getirmektedir. Özellikle etkileşimli öğrenme çevresi mekanın fiziksel özelliklerini göz önüne almalıdır. Öğrenme amacının kavramsal ve estetik standartlarını desteklemelidir ve öğrenci grubuna yönelik işlevsel ve erişilebilir olmalıdır. Öğrenme için etkileşimli teknolojileri tanıtma sürecinde göz önüne alınan faktörler aşağıdakiler gibi sıralanmaktadır:

1. Teknoloji öğrenme ortamına uygun hale getirmek
2. Teknolojinin kesintisiz olması kısa sürede dönüt sağlaması

3. Anında dönüt sağlaması ve uzun süreli bir etkileşim sağlaması
4. İçeriğin akılda tasarlanması ve uzmanların bu tasarıma dahil edilmesi
5. Fiziksel ve erişim konuları hakkında özel özen gösterilmesi.

Roussou, araştırmalar devam ettikçe elde edilen sistemlerin eğitim teknolojilerinin kullanımında daha fazla yenilikçi yaklaşımlara gidilebileceğinden söz eder.

Vrasidas (2000); “Constructivism Versus Objectivism: Implications for Interaction, Course Design, and Evaluation in Distance Education” adlı araştırmasında oluşturma ile nesnelliğin karşılaştırmasını yapmış, “etkileşim için uygulamaları”, “ders tasarımlarını” ve “uzaktan eğitimi” değerlendirmiştir. Araştırmada ilk olarak uzaktan eğitim alanında kullanılan etkileşimli oluşturma üzerine kısa bir görüş bildirmiştir. İkinci olarak; nesnelci ve oluşturma felsefesiyle ilişkili olan düşünceleri ifade etmiştir. Üçüncü olarak; uzaktan eğitimde kullanılacak derslerin nasıl doğru olarak planlanacağı tartışılmıştır. Oluşturma ve uzaktan eğitimin müzelerde kullanılabilirliğinden bahsetmiştir. Sonuç olarak; teknoloji destekli uzaktan eğitim ders tasarımı için iki yaklaşım oluşturmuş, karşılaştırma yapmış ve uygulaması için önerilerde bulunulmuştur.

Yaskovich, (2007) “Designing Experience in Virtual Museum” konulu tezinde görsel müze websitelerinin gelişmesi halkın daha kolay ulaşabileceği daha iyi şekillenmiş bilgiler verme olasılığını güçlendirdiğinden bahsetmektedir. bu çalışma görsel sergiler ve buna müteakip ziyaretçi düşünceleri arasındaki ilişkiyi iyi yapılmış görsel bir serginin bileşenlerini tesbit etmeyi amaçlamıştır araştırma problemine yönelik bu çalışmada görsel sergi dizayn etmenin iki yönü vurgulanmıştır. Bunlar; iyi yapılmış görsel bir serginin bileşenlerinin neler olduğu, ve görsel sergiyi gezmenin, ziyaretçilerin hem fiziksel hem görsel müze deneyimleri hakkındaki düşüncelerini nasıl etkilediğidir. Araştırma sonucunda katılımcıların fiziksel ve görsel müze görüşleri görsel müzeleri ziyaret etme sıklıklarından etkilenmektedir.

BÖLÜM III

YÖNTEM

Bu bölümde; araştırma modeli, çalışma grubu, evren ve örneklem, verilerin toplanması ve uygulama, verilerin çözümü ve yorumlanması ile ilgili açıklayıcı bilgiler yer almaktadır.

3.1. Araştırma Modeli

Araştırmada, alt problemlere bağlı olarak çeşitli araştırma yöntemlerinden yararlanılmıştır. Bu kapsamda nicel verileri elde edebilmek için deneysel desenden yararlanılmış, ayrıca çalışmada elde edilen nicel bulguları desteklemek amacıyla nitel bulgulara da başvurulmuştur.

Bu araştırmada, İlköğretim 7. sınıflarda Görsel Sanatlar Dersi içinde yer alan müzeye dayalı konuların öğretiminde iki farklı öğretim yöntem kullanılmıştır. Gruplardan birisine sahip oldukları olanaklar doğrultusunda gerçekleştirilen geleneksel öğretim yöntemi; diğerine ise, konu kapsamında bilgisayar destekli etkileşimli (interaktif) öğretim yöntemi denenmiştir. Deney grubuna dijital (sayısal) ortamda etkileşimli öğretim yöntemi uygulanırken, ÇASE (çok alanlı sanat eğitimi) yönteminden de yararlanılmıştır. Öğrencilerin uygulamalar sonucunda başarı oranları ve öğrenme kalıcılıkları kullanılan yöntemler açısından incelenmiştir.

Desen olarak, “deneysel modeller” içerisinde yer alan, “çok denekli-çift faktörlü deneysel desen” kullanılmıştır. Bu bağlamda araştırma; öntest-sontest kontrol gruplu desen üzerinde yürütülmüştür. Araştırmada Adana Cebesoy İlköğretim Okulu 7. sınıf öğrencilerinden 2 grupta toplam 76 öğrenci seçilmiştir. Gruplardan biri deney, diğeri kontrol grubu olmak üzere random (rastlantısal) olarak atanmıştır. Katılımcılar deneysel işlemde önce ve sonra bağımlı değişkenlerle ilgili olarak ölçüme tabi tutulmuşlardır. Deney grubunda müzeye dayalı konuların öğretiminde bilgisayar destekli etkileşimli öğretim etkinliklerine yer verilirken,

kontrol grubunda aynı üniteye ilişkin geleneksel öğretim etkinliklerine yer verilmiştir. Araştırmada kullanılan deneysel desen, Tablo 1’de görülmektedir.

Tablo 3.1.
Araştırmada Uygulanan Deney Deseni

<u>Grup</u>	<u>Öntest</u>	<u>Denel İşlem</u>	<u>Sontest</u>	<u>Kalıcılık</u>
G _D	R Ö ₁	BDEÖY	Ö ₃	Ö ₅
G _K	R Ö ₂	GÖY	Ö ₄	Ö ₆

Bu desene göre; tabloda görüldüğü üzere G_D deney grubunu; G_K ise kontrol grubunu temsil etmektedir. “R”, deneklerin yansız atandığını simgelemektedir. Her iki gruba da deneysel ders işlemleri (denel işlem) öncesi ön-test uygulanmıştır. Uygulanan ön-test verileri sonucu grupların deneysel işlemde önce birbirlerine denklikleri gözden geçirilmiştir. Üç hafta boyunca görsel sanatlar dersinde deneysel işlem sürdürülmüş, son hafta ünite bitiminde son-test uygulanmıştır.

Tabloya göre; Ö₁-Ö₃, ön-test ve son-test verileri arasında kontrol edilmemiş herhangi bir değişken ve “bilgisayar destekli etkileşimsel öğretim yöntemi” nedeni ile deney grubunda oluşan farkı gösterecektir. Ö₂-Ö₄, ön-test ve son-test verileri arasında kontrol edilmemiş herhangi bir değişken ve okullarda yaygın olarak uygulanmakta olan “geleneksel öğretim yöntemi” nedeniyle kontrol grubunda oluşan farkı gösterecektir. (Ö₁-Ö₃) – (Ö₂-Ö₄), deney değişkeninin etkisini gösterecektir.

Araştırmada ayrıca nitel araştırma yöntemlerine de başvurulmuştur. Nitel araştırma; gözlem, görüşme ve döküman analizi gibi nitel veri toplama yöntemlerinin kullanıldığı, algıların ve olayların doğal ortamda gerçekçi ve bütüncül bir biçimde ortaya konmasına yönelik nitel bir sürecin izlendiği araştırma olarak tanımlanmaktadır (Yıldırım, 2000, s.19).

3.2. Evren ve Örneklem

Bu araştırma, deneysel desen modeli temelinde, nicel araştırma geleneği içinde gelişmiş olasılık temelli örnekleme yöntemleri (yani seçkisiz, sistematik, tabaka ve küme örnekleme) kullanılmıştır. Araştırma evreninin büyük olması nedeniyle örneklem alma yoluna gidilmiş ve deneysel desen gereği, evreni temsil edecek okulların seçimi “küme örnekleme” yöntemi ile yapılmıştır. Kaptan’a göre (1991, s.121); bu yöntemde elemanların ya da ünitelerin dağınık, birbirinden uzak olduğu durumlarda örneklemin küme yöntemi ile seçilmesi tercih edilir. Bu durumda bireylerin değil, grubun örnekleme yapılmaktadır. Yani örneklem olarak seçilen birey değil, gruptur.

Konumuz gereği müze kaynaklı görsel sanatlar dersi konularının öğrenci başarısı ve sosyalleşmesi açısından en iyi sonuç alınması ve okul dışı öğrenim alanlarının kullanılmış olması bakımından, sistemli, bilinçli bir şekilde çok alanlı sanat eğitimi yöntemi ile müze içinde öğrenileceğine inanılmaktadır. Ancak problem durumunda da ayrıntılı bir şekilde açıklanan çok çeşitli olumsuz nedenlerden dolayı, müzelere ulaşamayan ya da müze içerisinde öğrenim etkinlikleri gerçekleştiremeyen ilköğretim okulları araştırmanın evrenini oluşturmaktadır.

İlköğretim okulu evreni içerisinde fiziksel ve ruhsal gelişim özelliklerinin uygunluğu açısından, araştırmanın örnekleme ilköğretim 7. sınıf olarak belirlenmiştir. Ergenliğin başlangıcına rastlayan bu dönemde, çocukların doğal çevrelerinden haberdar oldukları dikkati çeker. Çocuk ya da ergen, bu dönemde renk farklılıklarından haberdar olduğu gibi yakın çevresinde gördüğü objelerin orantılarının, boyutlarının, derinliklerinin bilincindedir (Yavuzer, 2001, s.66). Bu yaş çocuklarının kaslar arası iş birliği ilerlemiş, görme duyusu olgunlaşmıştır. Bu gelişimler öğrenmeyi hızlandırmıştır. Dikkat süreleri 16-20 dakikaya ulaşmıştır, bu süre iyi motive edilirse daha da uzayabilir. Çeşitli deneyler sanat zevklerini geliştirir. Duygusal-toplumsal gelişimleri hızlıdır. Öğrenme isteği güçlüdür, iş birliğini severler (Sezer, 2001, s.5). Çocuklardaki fiziksel ve ruhsal değişiklikler çocuğun sanat eğitimindeki gelişimini de belirli oranda etkilediğinden örneklemin ilköğretim 7. sınıflar içerisinde belirlenmesi yerinde olacaktır.

Araştırmanın örneklemini, çalışma grubu olarak nitelendirilen, 2006 – 2007 öğretim yılında Adana İl Milli Eğitim Müdürlüğüne bağlı Adana Cebesoy İlköğretim Okulu 7. sınıf öğrencileri oluşturmaktadır. Bu sınıflarda derse devam eden öğrencilerin toplam sayısı 76’dır. Çalışma grubu içerisinde yer alan sınıfların seçiminde öğretmen görüşleri, sınıf yapısı ve öğrenci özellikleri dikkate alınmıştır. Hangi grubun bilgisayar destekli etkileşimli öğretim ya da geleneksel öğretim grubu olması gerektiğine yansız atama yoluyla karar verilmiştir. Bu doğrultuda, 7/E sınıfı deney grubu, 7G sınıfı kontrol grubu olarak atanmıştır. Sınıf listesinde görülen ancak devamsız öğrenciler, deney ve kontrol gruplarından çıkartılmışlardır. Araştırmaya katılan öğrencilerin deney ve kontrol gruplarına ve cinsiyetlerine göre dağılımları Tablo 2’de yer almaktadır.

Tablo 3.2.

Deneklerin Şube ve Cinsiyetlerine Göre Dağılımı

	Deney Grubu	%	Kontrol Grubu	%	Toplam Öğrenci
Kız	19	50	18	47.3	38
Erkek	19	50	20	52.6	38
Toplam	38	100	38	100	76

Çalışma grubu içerisinde yer alan sınıfların seçiminde öğretmen görüşleri dikkate alınarak, sınıf yapısı, öğrencilerin sosyokültürel ve önceki yıllara ait bilişsel özellikleri açısından benzerlikler gösteren gruplar olmasına dikkat edilmiştir. Çalışma grubunda eşit sayıdaki deney ve kontrol gruplarının kız öğrenci sayısı ile erkek öğrenci sayısı arasında önemli bir fark olmadığı Tablo 2’de görülmektedir. Buna göre; deney grubunda kız ve erkek öğrencilerin sayısal oranı % 50’dir. Kontrol grubundaki kız öğrenciler sınıfın % 47’sini oluştururken, erkek öğrenciler % 52’sini oluşturmaktalar.

Tablo 3’de bilgisayar destekli etkileşimli öğretim ve geleneksel öğretim gruplarının “Görsel Sanatlar” dersi içinde yer alan müze ile eğitim etkinliklerine yönelik genel ön-test başarı puanlarının karşılaştırılmasına ilişkin bağımsız grupların t-testi sonuçları verilmektedir.

Tablo 3.3.

Bilgisayar Destekli İnteraktif Öğretim ve Geleneksel Öğretim Gruplarının Genel Ön test Puanlarının Karşılaştırılması (t testi)

GRUPLAR	N	$\bar{x}$	ss	$\bar{x}_1 - \bar{x}_2$	Sd	t	p
Deney	38	41,67	11,62	0,22	74	,071	0,944
Kontrol	38	41,89	11,04				
P>0.05							

Tablo 3.’den de anlaşıldığı gibi Bilgisayar Destekli İnteraktif Öğretim Yöntemi uygulanan deney grubu ve Geleneksel Öğretim yöntemleri uygulanan kontrol gruplarının ön test puanları arasında anlamlı bir farklılık bulunmamaktadır. Bu nedenle öğrencilerin Görsel Sanatlar dersi içerisinde yer alan müze ile ilgili gerekli önkoşul öğrenmeler ya da giriş davranışları açısından bir farklılık taşımadığı ($t=0,071$; $p>0.05$) söylenebilir.

Deney ve kontrol gruplarının ön-test puanları arasında anlamlı bir farkın olmaması, grupların birbirlerine denk olduklarını göstermektedir. Bu nedenle görsel sanatlar dersi müfredat programında yer alan genel olarak “çağdaş resim sanatı” ve “müze bilgisi” konularında hazır bulunuşluk düzeyleri açısından denk oldukları söylenebilir. Bu durum araştırma sonucunda bilgisayar destekli interaktif müze ile eğitim öğretim uygulamaları içerisinde hazırlanan etkinliklerin, öğrenci başarısına etkililiğini belirlemek açısından önemli kabul edilmektedir.

3.3. Veri Toplama Teknikleri

Bu araştırmada verilerin toplanması amacıyla, ilköğretim 7. sınıf görsel sanatlar dersi öğrencilerine yönelik “çağdaş resim sanatı” ve “müze bilgisi” konularında hazırlanan bir başarı testi (Ek-1), deney grubu öğrencilerinin bilgisayar destekli interaktif müze kaynaklı eğitim uygulamaları ile gerçekleştirilen derse yönelik görüşlerini belirlemek amacıyla hazırlanan bir öğrenci görüşme formu(Ek-2), ders öğretmeninin etkinliklere yönelik görüşlerini belirlemek amacıyla öğretmen görüşme formu (Ek-3) olmak üzere 3 farklı veri toplama aracı kullanılmıştır.

3.3.1. Başarı Testi Ölçme Aracının Hazırlanması

Araştırmanın alt amaçlarına yönelik olarak görsel sanatlar dersi ünitelerinde yer alan “Çağdaş Resim Sanatı” ve “Müze Bilgisi” konularına ilişkin erişilerini belirlemek amacıyla Başarı Testi hazırlanmıştır. İşlemin başında ön test, sonunda son test 3.5 ay ara ile kalıcılık testi olarak uygulanan bu araç ile grupların görsel sanatlar dersi içerisinde eğitimine yönelik dersin başında ve sonunda akademik başarıları belirlenmiştir. Her iki gruba da aynı test aracı uygulanmıştır.

MEB Talim ve Terbiye Kurulu İlköğretim Görsel Sanatlar Dersi’nde müze bilincini öğrencilere kazandırmak ve bazı üniteler işlenirken müzelerden yararlanılmasına yönelik kararlar alarak, ders programlarını buna göre düzenlemiştir. Araştırma materyalini oluşturulurken yararlanılan müzenin çağdaş sanatlar müzesi olması, öngörülen konular arasından “Çağdaş Resim Sanatı” ve “Müze Bilgisi” üniteleri çerçevesinde hazırlıklar yapılmasını gerektirmiştir. Ölçme aracı, seçili üniteler kapsamında belirlenen hedef ve davranışlar dikkate alınarak 5 seçenekli 12 çoktan seçmeli sorudan oluşan başarı testidir.

Ön-test ve son-test olarak kullanılan bu ölçme aracı araştırmacı tarafından hazırlanmıştır. Aracın geçerliliğinin belirlenmesinde ölçme değerlendirme, konu uzmanı ve araştırma yöntembilim uzmanlarından yardım alınmıştır.

Uzman ve öğrenci katkısı doğrultusunda hazırlanan test, Ankara’da Keçiören İlçe Milli Eğitim Müdürlüğüne bağlı Hayri Erişen İlköğretim Okulunda öğrenim gören 80 öğrenciye ve Çankaya İlçe Milli Eğitim Müdürlüğüne bağlı Samanyolu İlköğretim Okulunda 20 öğrenciye uygulanarak ön denemesi yapılmıştır. Uygulamalardan elde edilen veriler 0 ve 1 şeklinde puanlara dönüştürülmüş, geçerlilik ve güvenirlikle ilgili çözümlemelerde kullanılmıştır. Başlangıçta 12 madde olarak hazırlanan ölçme aracı; uzman görüşleri, madde güçlük düzeyleri, madde ayırtıcılık indisleri ve toplam madde korelasyonları dikkate alınarak aynı madde sayısında kalmıştır. Aracın güvenirlik katsayısı 0.81 olarak hesaplanmıştır. Soruların madde ayırt edicilik güçleri ve güvenirlik katsayısı ITEMAN programı aracılığıyla analiz edilmiştir. Madde ayırt edicilik gücü 0.30’un altında olan (1 ve 10.sorular) 2 soru düzeltilmiştir.

Tablo 3.4.

Ölçme aracında kullanılan maddelerin madde güçlük dereceleri ve madde ayırt etme katsayıları

Madde No	Madde Güçlüğü	Madde Ayırt Ediciliği
1	0.974	0.243
2	0.592	0.578
3	0.882	0.405
4	0.553	0.618
5	0.579	0.713
6	0.789	0.577
7	0.632	0.652
8	0.658	0.673
9	0.684	0.603
10	0.645	0.267
11	0.645	0.772
12	0.776	0.558

Tekin (1996, s.249), madde ayırt etme katsayısı 0,40 ve daha büyük olan maddelerin çok ayırt edici, 0,30 - 0,39 aralığında bulunan maddelerin oldukça ayırt edici, 0,20-0,29 aralığındaki maddelerin düzeltilip kullanılabilecek düzeyde düşük ayırt edici, 0,19 ve daha küçük maddelerin testten çıkarılması gereken çok düşük ayırt edici maddeler olduğunu belirtmektedir. Test kapsamındaki 12 madde ayırt edici özelliğe sahip olduğu için teste kalmıştır. Ölçme aracının kapsam geçerliği için alan uzmanlarının görüşlerine de başvurulmuştur. Tablo 3'de ölçme aracıyla kullanılan maddelerin madde güçlük dereceleri, madde ayırt etme katsayıları ile ilgili detaylı bilgiler verilmiştir.

3.3.2. Öğrenci Görüşme Formu

Bu çalışmada, nicel araştırma yönteminin yanı sıra, nitel araştırma yönteminden de yararlanılmıştır. Nitel araştırma yöntemi; “araştırılan konuyu ilgili bireylerin bakış açılarından görebilmeyi, bu bakış açılarını oluşturan sosyal yapıyı ve süreçleri ortaya koymayı sağlar” (Özsoy, 2001c, s.42). Bu doğrultuda bilgisayar destekli etkileşimli öğretim ortamında “müze ile eğitim” sürecine yaşatılan deney grubunun öğrenme etkinliklerine ve derse ilişkin görüşlerini belirlemek amacıyla araştırmacı tarafından görüşme formu hazırlanmıştır.

Öğrenci Görüşme Formu; yapılandırılmış görüşmeye benzer nitelikte açık uçlu sekiz (8) sorudan oluşmaktadır. Görüşme formu, ilgili literatür taraması (tez, makale, bildiri v.s.) sonucunda araştırmacının kendisi tarafından hazırlanmıştır. Görüşme formunun güvenilirliğini sağlamak amacıyla uzman görüşüne başvurulmuştur. Gerekli düzeltmeler yapılarak görüşme formu son haline gelmiştir (Ek-2).

3.3.3. Öğretmen Görüşme Formu

Görsel Sanatlar Dersi öğretmeninin, uygulanan bilgisayar destekli etkileşimli (interaktif) öğretim yöntemine başvurularak gerçekleştirilen, “müze kaynaklı eğitim” etkinlikleri hakkındaki düşüncelerini öğrenmek amacıyla, yedi (7) açık uçlu sorudan oluşan görüşme formu (Ek-3), ayrıca 39 sorudan oluşan bir anket (Ek-4)

hazırlanmıştır. Hazırlanan anket üç bölümden oluşmaktadır. Bu anket bölümleri içerisinde; öğretmenin iş deneyimi ve çalışma şartlarını belirlemek amacıyla dokuz (9) soru, öğretmenin var olan koşullarında müze ile ilgili etkinliklerini kullanabilme olanaklarına dair onbeş (15) ve deney grubuna uygulanan yöntem ile yapılan üç haftalık dersin sağladığı öngörülen yararlarına katılıp katılmadığını belirleyen onbeş (15) soru bulunmaktadır.

Öğretmen için hazırlanan bu görüşme formu ve anket soruları, deney ve kontrol grupları öğrencilerinin derse karşı tutumlarını bilmesi bakımından öğretmenlik deneyimi de göz önünde bulundurularak önemli sayılmaktadır. Öğretmen görüşme formunun ve anketinin, bilgisayar destekli etkileşimli müze ortamının öğrenim açısından varsa açıklarını yakalamak ve yapılan etkinliklerin etkililiklerini tespit etmek amacıyla hizmet edeceği düşünülmektedir.

3.4. Verilerin Toplanması

Saptanan örneklem içerisinde ders sürecini gerçekleştirmek ve verileri toplamak amacıyla geliştirilen nicel araştırma yöntemi gereği başarı testinin ve nitel araştırma yöntemi gereği görüşme ve anket formları Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri kanalı ile Adana İl Milli Eğitim Müdürlüğü'ne sunulmuştur. (Ek:1-2-3-4-5)

Alınan üç haftalık araştırma, uygulama ve veri toplama araçlarının kullanımına dair izin sonrası denel işlemin gerçekleştirilebilmesi için okul müdürü, müdür yardımcıları ve görsel sanatlar dersi öğretmeni ile görüşülerek okulun bilgisayar laboratuvarlarından ve multi-medya salonlarından faydalanabilmek amacıyla ders saatinde deney grubu öğrencilerinin kullanımına açılması sağlanmıştır.

Kontrol grubuna geleneksel yöntem, deney grubuna bilgisayar destekli etkileşimli müze kaynaklı öğretim yöntemi gerçekleştirilmiş, etkinliklerle birlikte, öncesi ve sonrasında veriler toplanmıştır. Ayrıca araştırma ile ilgili literatür incelenmiş ve buna bağlı olarak yabancı ve Türkçe yayınlar (tez, makale, bildiri, kitap vb. basılı yayınlar ve CD'ler) taranmış internet kaynaklarına ulaşılmıştır.

3.4.1. Deney Grubu Denel İşlem Materyallerinin Hazırlanması

Öncelikle; tez konusu ile ilgili literatür taraması, Paris ve Berlin’de bulunan bazı Müzelerde araştırma, özellikle Berlin’deki Deutsche Guggenheim Müzesi ve Bergama Müzesi’nde (Pergamon Museum) müze pedagogları ile birlikte eğitim etkinliklerine görevli olarak katılarak incelemelerde bulunulmuştur (Ek-17).

Denel işlem materyalleri hazırlanmadan önce görsel sanatlar ders konusu için uygun niteliklerde müze araştırması yapılmıştır. Resim sanatı ve müzeye dayalı bilgiler ve müze olgusunun yerleşmesi açısından öncelikle Ankara Devlet Resim Heykel Müzesi düşünülmüştür. Ancak 2001 yılında bir elektrik arızası nedeniyle kapanan müze, ciddi bir tamirata ihtiyaç duyulduğu gerekçesi ile altı yıl boyunca kapalı kalmıştır. Sonrasında da süren tadilatı dolayısı ile araştırma konusu olabilecek başka bir müze arayışı içersine girilmiştir. Benzer şekilde Gazi Üniversitesi Müzesi’nin aşağı yukarı yine bu yıllarda sayıma girmesi, yeniden elden geçirilmesi sebebiyle kapalı olması, Hacettepe Üniversitesi Müzesi’nin henüz yeni olması ve bağımsız müze binasına geçmemiş olması, dahası müzelerde araştırma yapmak için izin alma ve resmi yazışmaların uzaması araştırmayı zaman kaybına uğratmıştır.

Bu süreç içerisinde; yeniden yapılanan, dört katlı yeni binasına geçen Balıkesir Belediyesine bağlı Devrim Erbil Çağdaş Sanat Müzesi için izinlerin çıkması, içerisinde günümüz sanatçılarının da yapıtlarının bulunması araştırma konusu açısından uygun görülmüştür. Üç kat sergi alanı içerisinde, çoğu resim olmakla birlikte görsel sanatlar derslerinin konusu olabilecek vitray, mozaik, fotoğraf, halı, seramik gibi farklı türde eserler de yer almaktadır. Müzenin bodrum katı, müzenin sanat atölyeleri olarak değerlendirilmektedir. Özgün baskı atölyesi, resim atölyesi ve seramik atölyeleri; gün ışığı alabilen, atölye olması için gerekli şartların sağlandığı donanımlı ve kullanıma açık durumdadır. Devrim Erbil Çağdaş Sanatlar Müzesi hakkında genel bilgi (Ek:6,7), kat planları (Ek:8) ve koleksiyon bilgileri (Ek:9) ekler bölümünde sunulmuştur.

Araştırma sırasında uygulama yapılacak müzenin belirlenmesinin ardından, denel işlem materyallerinin hazırlanma aşamalarına geçilmiştir. Etkileşimli eğitim

CD'si müze video çekimi, sanal tur, müze bilgi katalogu, oyunlar ve sanatçı atölyeleri çekimi olmak üzere beş ana bölümden oluşturulmuştur. Hazırlanma aşamasında bir takım bilgisayar programlarının bir arada kullanılması söz konusu olmuştur. Bu programlar hazırlanan materyalin görsel tasarımı, ses, hareket ve interaktif kazanması için kullanılan tasarım ve uygulama programlarıdır.

Video Çekimi: Müzenin bir bütün bina olarak görüntülenmesi, müze binası kavramının öğrencide oluşması, ön bilgi edinilmesi ve öğrencide ilgi uyandırması amacıyla video çekimi yapılmıştır. Video çekimi kurgusu, müze binasının karşısından başlamış, herhangi bir ziyaretçinin izleyebileceği yolla çekimi yapılmıştır. Müze videosu; müze merdivenleri de içinde olmak üzere tüm eserlerin, müze görevlisinin ve müdürün görülebileceği sadece gözleme dayalı bir turdur. Müze girişinde müze güvenlik görevlisi ile karşılaşılır, giriş katı gezilir, üst katta müze müdürü odasından çıkarak kendini tanıtır ve müze ile ilgili çok kısa bilgi verir. Böylece müze içi gezi sürer. İkinci katta tur sona erer.

Video gösterimleri, hareketli ve sesli görüntüleri gözleyerek öğrenme olanağı yaratır. Video sunusu aşağıdaki yararları göz önünde bulundurularak hazırlanmıştır.

- Öğrenmeyi özendirir.

-Gözün algı sınırlarını aşan çok büyük ve çok küçük nesnelerin algılanabilmesini sağlar.

-Zaman ve uzaklık yönünden ulaşamayan nesne, olgu ve olayların algılanabilmesini sağlar.

-Aynı anda her yaş ve düşüncedeki bireyleri nesne ve olaylar hakkında bilgilendirir.

-Konuları özlü anlatım ve etkili görüntülerle verdiği için uzun süre kalıcı yaşamlar sağlar (Yılmaz, 1996, s.37).

Müze Mimari Planının Hazırlanması: Müzenin sanal ortama taşınması ve müze katlarının izlenebilmesi için öncelikle karmaşık olan müze kat planlarının

basitleştirilip, sadeleştirilmesi, asılı resimlerin her birinin ölçülerinin belirli bir ölçekte küçültülerek çizgi halinde yerlerinin belirlenmesi gerçekleştirilmiştir. (Ek- 8)

Müze binası eski Elektrik Su Otobüs İşletmesi'nin tarihî binasının güçlendirilmesi ile Balıkesir Üniversitesi Mimarlık Mühendislik Fakültesi öğretim üyesi Doç. Dr. Mehmet Terzi tarafından projesi hazırlanarak “Çağdaş Sanatlar Müzesi”ne dönüştürülmüştür. Planın sadeleştirilerek çocukların anlayabileceği bir çizim haline dönüştürme, mimari kat planlarından yola çıkılarak yapılmıştır. Resimler, gerçek boyutlarının belirli oranda (ölçekli olarak) küçültülmeleri yoluyla plan üzerinde işaretlenmiştir.

Müze mimari planı, öğrenci için soyut görsel sembolleri gözleyerek öğrenme durumlarını oluşturur. Bu gibi durumlar, gerçeğe benzeyen ya da benzemeyen görsel sembollerden yararlanır. Plan, harita, kroki ve şemalar soyut görsel semboller olarak nitelendirilmektedir (Yılmaz, 1996, s.39). Bu türlü materyaller öğrenmenin daha kısa sürede gerçekleşmesini sağlar.

Sanal Tur: Müze CD'sinin bizim için birinci derecede önemli bölümü müze içerisinde öğrencinin istediği gibi bağımsız olarak tur yapabileceği nitelikte koridorlarında dolaşımını sağlamaktır. İsteddiği eserin önünde durup, yaklaşıp uzaklaşabilmeli, isterse eserin üzerine tıklayarak sanatçısı hakkında bilgi alabilmeli ya da müzeye dayalı oyunlar içerisinde kullanabilmelidir. Böyle bir turun gerçekleştirilebilmesi için müzeden izin alınarak; belirli bakış açılarından müze bütünüyle fotoğraflanmıştır. Kullanılan fotoğraf makinası panoramik özelliğe sahiptir.

Müze binası içerisinde yönetim odaları, depo ve kent arşivi için de ayrılmış bölümler olması nedeniyle binanın her katı farklı bölüntülerden oluşmaktadır. Eserlerin sanal tur içinde görülebilmesi için, giriş katında beş, birinci katta dört, ikinci katta üç olmak üzere toplam on iki (12) nokta tespit edilip, bu bakış açılarından müze içi görüntüler planlanmıştır. Oluşturulan eğitim CD'si “sanal tur” içerisindeki ara yüzlerde kat planları içerisinde bu noktalar belirtilmektedir. (EK- 10) Bu açılardan fotoğraf çekimler gerçekleştirilmiştir.

Müze katlarının tüm fotoğraflarının çekimi tamamlandıktan sonra bunların uygun bilgisayar programlarında bir araya getirilerek, görüntülerin bozulmadan birleştirilerek sanal ortama aktarılması ile üçüncü boyutun algılanması işlemi gerçekleştirilmiştir.

Devrim Erbil Çağdaş Sanatlar Müzesi eğitim CD'sinin hazırlanma aşamalarında ADG Panaroma, Panaroma Factory, Photoshop programları denenmiştir. ADG Panaroma programının iyi yanları, Java Script ile kontrol edilebiliyor olması, ancak uğraştırıcı ve her bilgisayarda bunu çalıştıracak program (JVM) yüklü olamaması açısından başka programlar denenmiştir. Panaroma Factory daha yaygın olan Quicktime programında çalıştırılabilir, ancak hataları düzeltmek daha zor ve ayarları çok fazla. Photoshop internete yerleştirilmesi zor ve farklı amaca hizmet ediyor. Devrim Erbil Çağdaş Sanatlar Müzesi eğitim CD'sinde Macromedia Dreamweaver, Swishmax ve Macromedia Flash programları kullanılmıştır. Bu programlar etkileşimli CD ortamlarının prototiplerini hazırlamada dinamik görüntü, video sekansı ve sesi birleştiren sunumlar ile hipermedya programlarının geliştirilmesini sağlar. Pek çok ortam ile uyumlu hareket ve etkileşim özellikleri sayesinde tercih edilen yazılımlardır.

Sanal ortam, fiziksel mekanın erişilemediği durumlarda, erişimi sağlamak, çeşitli insani deneyimleri yaşatmak ya da bunları güçlendiren bir ortam oluşturma açısından alternatif olma özelliği taşımaktadır (Tanney, 2000, s.82). Öğrencilerin görsel algıları zenginleştirme adına geliştirilen bu türlü yeni yöntem ve teknikler, onlara görmeyi, algılamayı ve farklı yaşantılar kazanmayı amaç edinir.

Müze Bilgi Katalogu: Devrim Erbil Çağdaş Sanatlar Müzesinde bulunan tüm eserlerin adının, sanatçısının adının, eserin boyutlarının, eserin tekniğinin ve sanatçısı hakkında bilgi içeren katalog düzenlenmesi yapılmıştır. Katalogların altına o sanatçı hakkında daha detaylı bilgi veren web adresleri yerleştirilmiştir. Bu olası internet bağlantısı olan okullardaki çocukların ya da öğretmenin oluşabilecek sorular karşısında cevapsız bırakılmaması daha fazla bilgiye de erişimin sağlanması amacıyla düşünülmüştür. Ancak ders içi etkinliklerde buna öncelikli olarak yer verilmeyecektir. (Ek - 9).

Oyunlar: Müze Eğitim CD'si ayrıca eğitsel oyunlar için kullanılabilir. Bunlar; Puzzle (bulmaca) (Ek-10) , Kelime Bulmaca (Çapraz bulmaca), Hazine Avı gibi bazı oyunlardır. Benzer oyunlar gerçek müze ortamlarında da gerçekleştirilmektedir. Çağdaş eğitim sistemlerinde yaygın olarak kullanılan “eğlendirirken eğitim” (edutainment= education&entertainment) yöntemine duyulan ihtiyaç; Özsoy’un (2002, s.68) bir araştırması sonucu, öğretmenler tarafından çarpıcı bir biçimde ortaya konulmuştur. Çapraz bulmaca gibi eğitimde yer alan etkinlikler, alternatif biçimde eğlenceli görünen içerik sunumuyla, öğrenmeyi destekleyici yönde hizmet verebilir (Lockard, 2004, s.223). Bu tür oyunlar çalışma yaprakları olarak yer alabileceği gibi, bilgisayar ortamında da gerçekleştirilebilir. Bu tür bulmacaların öğretmenlerin öğrencilerine uygulamak amacıyla bilgisayar üzerinden kolay hazırlanabilmeleri için bazı internet siteleri (www.puzzlemaker.com ya da www.varietygames.com gibi) vardır. Teknoloji ile iç içe yaşadığımız günümüzde etkileşimli (interaktif) uygulamalar ile öğrenciler hep eğlenip hem öğrenebilirler. Sanal ortamda bu oyunların oynanabilmesinin bazı açılardan kolaylıkları vardır. Örneğin, sanat odası ya da atölyesi olmayan bir müzede çocuklar yerlerde ya da dar alanlarda dizleri üzerinde yazmaya çalışırken, bilgisayar laboratuvarında çalışmak fiziksel bir yorgunluk ya da rahatsızlık duymadan oyuna adapte olmalarını sağlamaktadır. Ayrıca hazine avı türü oyunlar için kalabalık gruplar içerisinde tüm çocukların müze içinde dağılarak oyunu oynarken öğretmenlerinin onların hepsini aynı anda kontrol edebilmesi zorlaşacaktır. Bilgisayar oyunlarına alışık olan günümüz çocukları, öğretmenin yönlendirmesine bile gerek kalmadan bu oyunları okul içindeki bilgisayarlarda, hatta isterlerse evlerinde tekrar etme şansı bulabilmekteler. Hazine avı oyunu, bireysel oynanabileceği gibi, sınıf içerisinde çoklu ortam araçları sayesinde duvara yansıtılarak gruplar halinde de oynanması olasıdır. Böylece sınıf içi iletişim de artacak, öğrenciler arasında daha heyecanlı ve motivasyonlu bir katılım sağlanacaktır. Puzzle (bulmaca) oyununu da duvara yansıtılarak oynanması, öğrencilerin arasında zamana karşı yarışma ve keyif alma durumlarını oluşturmaktadır. Bunlar dışında sınıf içerisinde gezilen tur sonrası, ille de bilgisayarda oynanması gerekmeyen, öğrencinin el becerisini ve hayal gücünü geliştirebileceği bulmacalara da yer verilebilir. Sanal müze turu tamamlandıktan sonra CD’den çıktı alınarak şekil tamamlama yaptırılabilir.

Sanatçı Atölyeleri: Sanal ortamda müze ziyaretinin, gerçek müze ziyaretine göre belki de en fazla avantajını bu bölümde görebiliriz. Gerçek müze mekanlarında eserin geldiği yer ya da sanatçısı, eserin yapım aşamaları gibi bilgilere her zaman ulaşma imkanı bulamazken sanal ortamda çoğu sanatçı atölyesi çekimleri izlettirilebilir. Aynı düşünce ile bazı müzelerde bilgilendirici film gösterimleri oluyorsa da her müze bu olanağa sahip değil, zamanın çoğunun yolda geçtiği düşünülürse, bu tür etkinliklerin okul içinde tamamlanması öğretmen açısından kolaylık getirecektir. Devrim Erbil Çağdaş Sanatlar Müzesi'nde bulunan yapıtlara ilişkin bazı örnekler şunlardır:

Müze koleksiyonunda farklı tekniklerde, farklı sanatçılara ait baskı resimler bulunmaktadır. İlköğretimde ünite konusu olan baskı resim çalışmalarını okullarda gerçekleştirmek zor ve özellikle 45 dakikalık bir ders saatine sığdırılabilmesi neredeyse olanaksızdır. Ayrıca gravür baskı resim tekniği gibi bazı baskı atölyelerinin asitle çalışıldığı akla geldiğinde sağlıklı ortamlarını oluşturabilmek kolay değildir. Çocukların çok kısa ders saatine farklı şehirlerde bulunan üç atölye ziyareti sığdırabilmek olanaksızdır.

Müze'de bir taşbaskı ve gravür baskı eseri yer alan Atilla Atar'ın Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi içerisindeki baskı atölyesi ile ilgili çok kısa video çekimi oluşturulan Müze CD'si içinde yer almaktadır (Ek-10). Hem çocukları sıkmayacak, hem de ilgili çocuklara bir atölye ortamı görmeleri, bir sanatçı tanımaları, gördükleri eserin nasıl aşamalardan geçtiğine tanıklık etmeleri açısından meraklarını giderecek düzeydedir. Sanatçının üniversitedeki atölyesinde çekilen kısa video gösteriminde, sanatçı hem taş baskı ve gravür baskının tarihçesi, Türk'lerde ne zamandır kullanıldığı, hangi aşamalardan geçtiği hakkında kısa bilgiler verir, hem de bir baskı ve gravür baskının aşamalarını gösterir nitelikte demonstrasyon yapar.

Bir başka video gösterimi; Görsel sanatların başka bir dalı seramik yapıt hakkındadır. Eser Anadolu Üniversitesi Öğretim Üyelerinden Kemal Uludağ'a aittir. Müze içerisinde sanal ortamda gezen öğrenci, istediği yapıtın üzerine gelerek eser hakkında bilgi aldığı gibi, üç boyutlu seramik eser üzerine tıkladığında da öncelikle eseri her açıdan izlemeye başlar. Burada öncelikle öğretilmek istenen üç boyutlu bir

eserin nasıl izleneceğidir. Çocuğa, üç boyutlu sanat eserlerini her açıdan görülebilmesi bu şekilde değerlendirilmesi gerektiği vurgulanır. Video gösterimi, öğrenciyi o eserin içinde bulunduğu serinin, yani sanatçının diğer eserlerine götürür. Öğrenci benzer birçok eserin aslında bir bütün içerisinde anlatım dili olduğunu, sanatçıların belirli üslup özellikleri olduğunu fark eder. Seramiği anlatırken öğrencileri seramik atölyesi ortamına çekmek, onlara ilginç gelebilir. Seramik eserin sanatçısı ile de oluşturduğu sergi koleksiyonu, teması hakkında bilgi alınır, modern seramik eserler hakkında çocuğun düşünmesi, fikir yürütmesi beklenir. Video çekimleri çok sayıda olmasına rağmen özellikle kısa tutulmuş, öğrencinin dikkatini dağıtacak uzun video gösterimlerinden kaçınılmıştır.

Mekan ve zamanın süreksizliği, “hyperlink”lerle yan yana olmayan mekanlar arasında geçişlerin sağlanması da yalnızca sanal ortamda gerçekleşebilecek durumlardır (Barbieri, 2007; Aren, 2003, s.2). Gerçek müze mekanlarından farklı olarak; sanal ortamda müzedeki esere tıklandığında, sanatçı atölyelerine bağlantı kurulabilmektedir. Bu şekilde bir eserin ne gibi aşamalardan geçtiği ve sanatçısının çalışma ortamı görsel olarak öğrenciye sunulabilmektedir.

Bağlantılar: Türkiye’de ve dünyada bulunan diğer sanal müzelerle bağlantı kurulabilecek internet adreslerin yer aldığı bölümü oluşturmaktadır. Eğitim CD’lerinin internet bağlantısı kurulabileceği bilgisayar ortamları için hazırlanmıştır. Öğrenciler bu yolla birbirlerinden çok uzakta olan müzeler ve müze koleksiyonlarındaki kültür ve sanat eserlerini yan yana görerek karşılaştırma olanağı bulmaları açısından önemli sayılmaktadır.

Yukarıda anlatılan materyal geliştirime süreci dışında bunların birlikteliği ile oluşacak müze eğitim CD’sinin diğer bölümlerinin hazırlığına ve linklerin verilmesine geçilmiştir. Bu bölümlerden bazıları ve oluşturulma sebepleri şöyledir: Müze katalogunda yer alan resimlerin sanat eleştirisini yapabilmek, öğrencilerle üzerinde konuşup tartışabilmek, bir sanat eserinin öğelerini, ilkelerini anlatabilmek için tam ekran yansıtılabilmesi kolaylığı sağlanmıştır.

Sergi Duyuruları: İnteraktif müze CD'si içerisinde müzede gerçekleştirilen geçici sergi duyuruları da yer almaktadır. Böylece ilgili çocuğun müzeye gittiğinde çok daha fazlasıyla karşılaşabileceği, bir müzede neler yaşanabileceği konusunda bilgi aktarımı sağlanmış olacaktır. Ayrıca müzeyi gezme olanağı yakaladığı takdirde, ilgisini çeken sergi tarihlerini de takip ederek kendisini ona göre programlayabilecektir. Ancak bu bölüm internet bağlantısı olduğu sürece güncellenebilecektir.

Sanal müze CD'sinin oluşturma mantığını ve sunumları açıklamak gerekirse; Sanal Devrim Erbil Çağdaş Sanatlar Müzesi Katalogu, foto gerçekçi bir yaklaşımla sanal ortama aktarılmıştır. Foto gerçekçi sunum ile oluşturulan mekanlar durağandır. Mekanın okuması durağan kare içindeki ayrıntılarla algılanabilir. Foto gerçekçi sunumda mekan sadece görsel bir elemandır.

Devrim Erbil Çağdaş Sanatlar Müzesi videosu ise, animasyon anlayışında aktarılmıştır. Animasyon ise, bir hareketin anlık resimlerinin ardışık bir sıralama ile bir araya getirilerek sayısal (dijital) ortamda benzetimidir. Animasyonun fotogerçekçi sunumdan farkı, istemsiz de olsa, kamera hareketine bağlı olarak mekan içerisinde hareketidir. Bu durumda, kamera hareketi ile mekanı dolaşmaya başlayan kişi durağan halden farklı olarak, görsel algı ile birlikte farklı zamanlarda, farklı açılarda, mekanın içerisinde görsel bir deneyim yaşar. Böylece 4. boyut olarak nitelendirilen “zaman” devreye girmektedir. Animasyon her ne kadar içerisinde “hareket” ve “zaman” kavramını içerse de, buradaki hareket öğrencinin isteğine bağlı olmadığından bu gösterim de sunum aracı niteliğindedir. Mekan sadece görsel olarak algılanır.

Devrim Erbil Çağdaş Sanatlar Müzesi CD'si içerisindeki sanal tur, sayısal (dijital) ortamda da olsa mekanı tanımlanabilir yapar. Bilgisayar destekli tasarım araçları, sanal mekanların görsel olarak inşa edilmesi için gerekli elemanlardır. Sanal ortamlarda mekansal algının gerçekleştirilebilmesi için, öğrencinin mekanla karşılıklı etkileşim kurabileceği ve mekansal çözümlemeye ulaşabileceği bir sistemin kurulması gereklidir. Buna “sanal gerçeklik” öğrenceleri (simülasyonları) diyoruz.

“Sanal gerçeklik” konusu Kavramsal Çerçeve bölümünde (Bölüm II) daha geniş bir şekilde açıklanmıştır.

Bu araştırmada uygulanan bilgisayar sistemleri ile oluşturulan müze içi bölümler, gerçek yaşamsal deneyimden farklı olarak izleyicinin belirli noktalardaki duruşuna ya da bakış açısına göre görselleştirilmiştir. Bu mekansal izleniş, duruş noktalarından araştırmacının belirlediği anlık görüntülerin bir araya getirilmesi ile kamera ayarları ile gerçekleşir.

Oluşturulan interaktif Müze Eğitim CD’si; renk, hareket ve ses özelliklerini bir arada sunduğu için öğrencinin dikkatini sürekli olarak kendi üzerinde toplayabilecektir. Böylece öğrencinin anlama süresinin kısalacağı, ayrıca öğretimi zaman ve gerçek mekana bütünüyle bağlı kalmaktan kurtaracağı düşünülmektedir.

Teknik araç-gereçlerden oluşan materyal hazırlığı tamamlandıktan sonra, dersin işlenişine, yönteme dayalı ders planlarına ilişkin materyallerin hazırlığına geçilmiştir. Bu materyaller hazırlanırken “Çok Alanlı Sanat Eğitimi Yaklaşımı” ile “Bilgisayar Destekli Öğretim Yöntemi” çerçevesinde ünite planlarının hazırlanması düşünülmüştür. Planlar hazırlanmadan önce; Milli Eğitim Bakanlığı tarafından hazırlanmış diğer ders planları ile internette, dergi ve kitaplarda yer alan daha önce uygulanmış örnek planlar incelenmiştir. Ders içeriğinin, Milli Eğitim Bakanlığı 2006 yılı yayınlanan, Görsel Sanatlar Dersi Öğretim Programları (1- 8. Sınıflar) kitapçığında yer alan, “Görsel Sanatlar Dersi Öğretim Programı”nın özellikleri, genel amaçları, ilkeleri, öğrenme alanları ve programın temel yaklaşımına uygun olmasına dikkat edilmiştir. Buna göre; öğrenme süreci öğrencinin etkin katılımını, öğretmenin ise rehberliğini sağlayacak bir biçimde düzenlenmiştir. İlköğretim düzeyinde sanat eğitiminin amacının sanatçı yetiştirmek olmadığı bilinci ile sanattan zevk alan, sanatı içselleştiren, bilinçli, estetik zevke sahip ve eleştiri yapabilen nesiller yetiştirilmesi hedeflerine (MEB, 2006, s.5) göre hazırlıklar tamamlanmıştır. İnteraktif eğitim programı; öğrencinin ilgi, istek, ihtiyaç ve beklentileri doğrultusunda, öğretmene de esneklik sağlayacak bir yaklaşımla hazırlanmıştır.

Öğretme durumlarında her bir ders için günlük plan özelliğinde olmasına dikkat edilmiş, bilgisayar destekli müze kaynaklı örnek ünite konusu için üç öğretim durumu planlanmıştır. Öğretim durumlarında ünitenin ve konunun adı, süre, araç-gereçler, hedef ve davranışlar dersin giriş, gelişme ve sonuç etkinlikleri yer almıştır. Ünite planı ve ders planları hazırlanmadan önce “Görsel Sanatlar Becerileri ve Uygulamalar - Öğrenme Alanı Kazanım İlişkisi” tablosu oluşturulmuştur. (Ek-11) Bu tabloda öğrenme “Müze Bilinci”, “Görsel Sanat Kültürü” ve “Görsel Sanatlarda Biçimlendirme” alanlarına ilişkin kazanımlar ve görsel sanatlar eğitiminde öğrencilerin elde etmesi öngörülen temel beceriler birbirlerine bağlantılı olarak gösterilmiştir. Buna göre aşağıdaki becerilere yer verilmiştir:

- Türkçeyi Doğru, Güzel ve Etkili Kullanma
- Kendini İfade Etme
- Sanat Aracılığıyla İletişim Kurma
- Eleştirel Düşünme
- Bilgi Teknolojilerini Kullanma
- Yaratıcı Düşünme
- Kişisel ve Sosyal Değerlere Önem Verme
- Araştırma
- Çevre ve Doğa Bilinci Kazanma
- Girişimcilik
- Estetik Bilinç Kazanma
- Karar Verme
- Şerit, Grafik, Kavram Haritası Oluşturma
- Görsel Okuma
- Problem Çözme
- Sanatı ve Sanatçıyı Takdir Etme
- Sorumluluk Alma
- Milli, Manevi ve Evrensel Değerlere Duyarlı Olma
- Estetik Yaşam Kültürü Edinme
- Başladığı İş Bitirme

Ayrıca, ünite konularına (Ek-12) ilişkin olarak, kavram haritaları, çalışma yaprakları, bilgi yaprakları, sanat tarihi şeridi, Çağdaş Türk Resim Sanatı Tarihi Şeridi ve eser eleştirisi çalışma yaprakları hazırlanmıştır.

Deney ve kontrol grubu ile yapılan uygulama öncesinde, görsel sanatlar öğretmenine Müze Kaynaklı Bilgisayar Destekli Öğretim Yöntemi ile ilgili ayrıntılı bilgi verilmiş ve görüşülmüştür. Hazırlanan öğretim etkinliklerinde ilköğretim 7. sınıf öğrencilerinin fiziksel ve ruhsal gelişimleri ile kültürel ve ekonomik durumları da göz önünde bulundurulmuştur. Bunlarla birlikte; okulun, çevrenin ve ders ortamının durumu da etkinliklerin hazırlanmasında belirleyici olmuştur. Öğretme durumlarına ilişkin ders içerikleri (Ek-13) ve bazı materyaller ekler bölümünde yer almaktadır. (Ek-14).

3.4.2. Denel İşlemler (Öğretme Durumları)

Araştırmada yer alan denel işlemler aşağıdaki gibidir;

1. Verilerin toplanması aşamasında, uygulamadan önce başarı testi geçerlik-güvenirlik açısından denenmiş, bu arada öğrencilerin konu hakkındaki genel durumları, konuya ilgileri, beklentileri ve yaş özellikleri de gözlemlenmeye çalışılmıştır.

2. “Bilgisayar Destekli Öğretim Yöntemi” ile “Müze ile Eğitim” eğitim sürecini başlatmadan önce, ön-test ve anket ölçeği uygulanmıştır. Öğretim her iki grupta da ders öğretmeni tarafından yürütülmüştür. Uygulanacak etkinlikler deney başlamadan önce öğretmene tanıtılmış öğretmenin görüşleri alınmış ve buna göre bazı değişiklikler de yapılmıştır. Böylece öğretmenin bilgilendirilmesi ve katılımı sağlanmıştır.

3. Hazırlanan öğretim etkinlikleri; araştırmanın gerektirdiği gibi yürütülebilmesi için; öğretime yardımcı olmak, planların doğru şekilde uygulandığını tespit etmek, gerekli durumlarda müdahale etmek ve sınıf atmosferini izlemek amacıyla araştırmacının gözlemciliği ve zaman zaman da öğretime katılımıyla uygulanmıştır. Öğretim etkinliklerinin planlandığı şekliyle uygulanabilmesi için ders

öğretmenine yardım edilmiş, bilgisayar ve diğer multi-medya araçlarının kullanımı araştırmacının desteği ile sürdürülmüştür.

4. Denel işlem süresince deney grubu multi-medya donanımlı bilgisayar laboratuvarlarında, kontrol grubu her zamanki görsel sanatlar dersi için uygun görülen sınıfta ders işlemişlerdir. Okulun birden fazla multi-medya donanımlı sınıfı ve bilgisayar laboratuvarları olduğundan, deney grubu 3 hafta boyunca ders saatlerinde hangisi boşsa orada derse katılmışlardır, ancak bu durum dersin etkinliklerini yürütme açısından sorun olmamıştır.

5. Denel işlemler sırasında, gerçek müze ziyaretleri içerisinde uygulanan eğitim etkinliklerine benzer, bulmaca (puzzle), kelime bulma, hazine avı, resim eleştirisi, görsel tamamlama testi, kavram haritası oluşturma gibi etkinlikler sanal müze CD'si kaynak alınarak zaman zaman bilgisayar ortamında gerekli görüldüğü durumlarda da çalışma yaprakları üzerinde gerçekleştirilmiştir. Müze video çekimi, "Hazine Avı" oyunu ve "Bulmaca" (puzzle) multi-medya araçları yardımı ile duvara yansıtılarak büyük ekranda tüm sınıfın aynı anda katılımı ile gerçekleştirilmiş, sınıfta büyük bir heyecan ve odaklanma gözlenmiştir. Bu süre içinde sınıfta öğrencilerin birbirleri ile konu hakkındaki sıkı iletişimi ve oyuna kendilerini kaptırdıkları gözlenmiştir. Bazı çocuklar bir sanat eserinin, ya da sanatçının adını ya da hangi teknikle yapıldığını bulmak için birbirleri ile yarışırken, bazıları da birbirlerine yardım etmeye, ortaklaşa tartışarak hatırladıklarını birbirleri ile paylaşarak daha hızlı bulmaya çalışmışlardır. Öğrencilere Puzzle'i nasıl yapacakları, büyük ekranda gönüllü öğrencilerle uygulama yapılarak gösterilirken, öğrencilerin büyük dikkatle izledikleri ve kendi aralarında zamana karşı yarışmaya başladıkları görülmüştür. Bu arada tesadüfen seçtikleri resimler üzerinde konuştukları, bulmacanın zorluğunu-kolaylığını tartışırken, resimlerin sadeliği, çok renkliliği, az figürlü ya da çok figürlü olmaları, renklerinden dolayı dikkat çekip çekmediği, nedenleri ile sınıf içerisinde tartışılmıştır. Bu etkinlikte öğrencilerin genellikle sevdikleri eseri bulup onun üzerinde bulmaca yapma istekleri görülmüştür. Etkinlikler sırasında, resmi seçtiklerinde ya da bulmacayı bitirdiklerinde neden seçtikleri ve neden o eseri sevdikleri sınıf içinde konuşulmuş öğrenciler arasında tartışılmıştır. Bu

konuşmalarda, eserin sanatçısının hangi duygularla yaptığı ya da hangi mesajı vermek istediği sınıfta öğrenciler arasında söz alınarak tartışılmıştır. Etkinliğin oyun özelliği taşıması, yarışma havasında gerçekleştirilmesi, büyük ekranda tüm öğrencilerin oturdukları yerden rahatlıkla eseri görebilmeleri ve müzik eşliğinde gerçekleştirilmiş olmasından dolayı keyifle derse katıldıkları ve birbirleri ile aralarında sinerji oluşturdıkları gözlenmiştir.

Yapılan etkinlikler öğretmen merkezli olma yerine öğrenci merkezli olmuştur. Dersin araç-gereçlerle zenginleştirilmesi, öğrenci yorumlarına yer verilmesi dersi hareketlendirmiş ve canlanmasına sebep olmuştur. Müze koleksiyonunda yer alan eserler incelenirken sorulan soruların, yapılan yorumların, işlenen imgelerin görsel okur-yazarlığı geliştirdiği ve kalıcılığı sağladığı düşünülmektedir. Uygulanan bu yöntem öğrencilerin öğrenme stillerine uygun bulunmuştur. Yaratıcılığın gelişebilmesi için öğrencilerde görsel algının oluşması ön koşul olarak görülmektedir. Görsel algının gelişmesi öğrenciye sunulan görsel materyallerle gerçekleşmektedir. Eserler üzerindeki incelemeler, puzzle oyunu ve sanat eleştirisi etkinlikleri; öğrencilerin; özgünlüğe dair unsurları, farklı tasarımları, farklı renkleri, biçimleri, düzenlemeleri fark ederek görsel özellikleri kavramalarına yardımcı olmaktadır. Bazı eserler incelenirken; eserde kullanılan madde ve tekniklere (tuval, seramik, kağıt, suluboya, fotoğraf vs.), eserin konusuna (natürmort, portre vs.), figür özelliklerine (insan, hayvan figürleri vs.), şekil-form bilgilerine (kompozisyon, çizgi, kontur, renk, ışık-gölge, vs.), eserin anlam yüküne (yapıldığı dönemin, ya da sanatçısının anlayışı, görüşü, verilmek istenen mesaj, v.s.) değinilmiştir.

Ders sürecinde; öğrencilerin gördükleri bazı eserlerin sanatçı atölyelerinde yapılma aşamalarını konu alan video gösterimleri ile eserin teknik aşamalarının kavramalarının yanı sıra; teknik becerinin ve özenli çalışmanın gerekliliğini de fark etmeleri sağlanmıştır.

Ders sürecinde ayrıca, Atatürk'ün, resim sanatına ve sanatçılara verdiği öneme değinilmiştir. Atatürk'ün Türk toplumunun gelişmesi için güzel sanatlara verdiği önem ve çağdaş Türk sanatının oluşması için çalıştığı belirtilmiştir.

Atatürk'ün güzel sanatlarla ilgili söylediği sözlerden de örnekler verilerek vurgulanmıştır.

6. Denel işlem ünitesi süresince, araştırmacı deney grubunu gözlemlediği gibi geleneksel yöntemin uygulandığı kontrol grubunu da gözlemlemiştir. Geleneksel yöntemin uygulandığı sınıfta da dersin amaç ve hedefleri aynı tutulmuş; ancak, genellikle soru-cevap, tartışma ve uygulama yöntemleri kullanılmış, örnek sanat eserleri kitaplardan, çeşitli dergi ve broşürlerden gösterilmiştir. Okul imkanlarının kısıtlı olması ve ilde resim-heykel müzesi olmaması, öğrenci sayısının çokluğu, zaman sınırlılığı gibi sebeplerle müze ziyareti yapılmaksızın müze bilinci oluşturulmaya çalışılmaktadır. Kontrol grubu gösterilen örneklerin çok büyük boyutlarda olmamaları nedeniyle uzaktan tam göremediklerini ifade etmişler ve zaman zaman yerlerinden kalkarak öne gelip örnekleri incelemişlerdir, bazı zamanlarda da örnekler öğrenciler arasında dolaştırılmıştır. Bu durumun derse odaklanmayı güçleştirdiği, öğrencilerin kendi aralarında başka konularda da konuşmaya başladıkları, hareketliliğin böylece artmasıyla gürültünün olduğu gözlenmiştir. Bireysel farklılıkları sebebiyle merak ettikleri farklı konularda sorular yönelttikleri, soruya karşı ilgisi olmayanların ise sıkılarak konudan daha da uzaklaştıkları gözlemlenmiştir. Daha önce ailesi ile müze ziyareti yapma olanağı bulan öğrencilerin konuya biraz daha hevesle yaklaştıkları, önceki deneyimlerini paylaşma istekleri gözlenmiştir. Ancak bu öğrenciler içerisinde bazıları ailesi ile müze deneyimi yaşadıkları halde, bu deneyimin muhtemelen çocuğa yönelik eğitsel içerikli olmadığından, müze ziyaretlerinin sıkıcı olduğunu ve fazla birşey öğrenmediklerini ifade etmişlerdir. Öğretmenin sanat müzeleri ile ilgili bilgilendirmeleri, sanat, sanat eseri, sanatçı kavramları üzerindeki açıklamaları, sanat eleştirisi yaptırma çabalarına rağmen genel olarak sınıfın ilgisinin konuya odaklanmasında güçlükler yaşandığı gözlemlenmiştir.

7. Her iki grup için ünitenin tamamlanması 3 haftalık bir zaman dilimini almış, uygulamalar sunucunda her iki gruba da son-test uygulanmış öğretmen ve öğrenciler tarafından görüşme formları doldurulmuştur.

8. Öğrencilere uygulanan son-test 14 hafta sonra her iki gruba da kalıcılık testi olarak, uygulanan öğretim yönteminin kalıcılığının tespit edilmesi amacıyla tekrar uygulanmıştır.

3.4.3. Verilerin Analizi ve Yorumlanması

Araştırmanın genel amacı çerçevesinde elde edilen nicel veriler önce veri kodlama formlarına işlenmiştir. Daha sonra istatistiksel çözümler için, bilgisayara aktarılmış ve SPSS 11.05 paket programından yararlanılmıştır.

Kontrol ve deney gruplarında kullanılan öğretim yöntemlerine ilişkin ön-test, son-test (erişi) ve kalıcılık testi puanlarının karşılaştırılmasında bağımlı ve bağımsız gruplar için t-testi tekniklerinden yararlanılarak sonuçlar tablolastırılmıştır.

Nitel verilerin çözümlenmesinde ise gözlem ve görüşme yöntemleri ile elde edilen verilerden yararlanılmıştır. Elde edilen veriler araştırma probleminde ortaya çıkan temaya göre organize edilebileceği gibi, görüşme ve gözlem süreçlerinde kullanılan sorular ya da boyutlar dikkate alınarak da sunulabilir, bu durum betimsel analiz yaklaşımı olarak tanımlanmaktadır. Bu tür analizde amaç; elde edilen bulguları düzenlenmiş ve yorumlanmış bir biçimde ilgililere sunmaktır (Yıldırım, 2000, s.158).

Nitel verilerin analizinde betimsel analiz yaklaşımına başvurulmuştur. Bilgisayar Destekli Öğretim Yöntemi için hazırlanan Müze Eğitim CD'si ile ders yapan sınıf öğrencilerinin denel işlem sürecine ve gelişimlerine ilişkin; ders öğretmeninin görüşleri ve öğrencilerin cevapladıkları açık uçlu anket sorularının yanıtları araştırmacı tarafından incelenmiştir. Buradan elde edilen bulgular; ders öğretmeni tarafından değerlendirilen, öğrenci çalışma yapraklarından ortaya çıkan bulgularla birlikte analiz edilerek yorumlanmıştır.

BÖLÜM IV

BULGULAR VE YORUM

Bu bölümde araştırmada incelenen alt problemler doğrultusunda elde edilen bulgular sunulmuş ve bu bulgulara dayanılarak yorumlar yapılmıştır. Araştırmada ortaya çıkan erişiş ve kalıcılık puanları (nicel bulgular) ile deney grubu öğrencilerinin ve öğretmenin İnteraktif Müze CD'si ile gerçekleştirilen öğretim yöntemine yönelik görüşlerine ilişkin bulgular (nitel bulgular) ve yorumlar aşağıda sunulmaktadır.

4.1. İnteraktif Öğretim Grubu Erişiş Puanlarının Karşılaştırılması

Araştırmanın birinci ve ikinci alt problemleri ile ilgili olarak geliştirilen testlerle, İnteraktif (etkileşimli) Öğretim Yöntemi'nin, öğrencilerin erişiş puanlarına (ön-test, son-test, kalıcılık-testi puanlarına) bakılarak anlamlı bir artış gerçekleştirip, gerçekleştirmediği belirlenmeye çalışılmıştır.

4.1.1. İnteraktif Müze CD'si ile Öğretim Grubu Genel Erişiş Puanlarının Karşılaştırılması

İnteraktif Müze CD'si ile öğretim yönteminin uygulandığı öğrencilerinin erişiş puanları ilk olarak genel erişiş düzeyleri açısından incelenmiştir. Bunun için; çoklu bilgisayar sistemlerinin bulunduğu ortamda, İnteraktif Müze CD'si ile öğretim yöntemi kullanılarak 3 haftalık bir süreyle görsel sanatlar dersinin içerdiği müze eğitimi konularında öğrencilere öğretim yapılmıştır. Uygulamadan önce ve sonra başarı testi uygulanmış, bunlar ön-test ve son-test olarak değerlendirilmiş ve öğrencilerin erişiş puanları hesaplanmıştır.

Tablo 5'de İnteraktif Müze CD'si öğretim yönteminin uygulandığı öğrencilerin genel erişiş (ön test- son test) puanlarının karşılaştırılmasına yönelik bağımlı gruplar t-testi sonuçları verilmektedir.

Tablo 4.5.
İnteraktif Öğretim Grubu Öğrencilerinin Genel Erişi Puanlarının (Ön Test-Son Test) Karşılaştırılmasına İlişkin t - Testi Sonuçları

İŞLEMLER	N	$\bar{x}$	ss	$\bar{x}_1 - \bar{x}_2$	Sd	t	P	Anlam
ÖNTEST	38	41,67	15,62					
SONTEST	38	91,67	8,66	50,00	37	17.462	0,000	*

$P < 0.05$

Tablo 4.1.1’de de görüldüğü gibi İnteraktif Müze CD’si ile öğretimin uygulandığı grubun ön test puan ortalaması $\bar{x} = 41,67$ iken son test puan ortalaması $\bar{x} = 91,67$ ye ulaşmıştır. Öğrencilerin ön test-son test puanları arasındaki bu artış (erişi), $\alpha = 0.05$ düzeyinde manidar bulunmuştur [$t = 17.462$, $p < 0.05$]. Standart sapma değerleri incelendiğinde ise ön-test puanlarının $ss = 15.62$, son-test puanlarının $ss = 8.66$ olduğu görülmektedir. Bu dağılıma göre; son-test puanlarının, ön-test puanlarına göre daha homojen olduğu söylenebilir.

Bu bulgulara göre, İnteraktif Müze CD’si ile gerçekleşen öğretim uygulamaları “Çağdaş Resim Sanatı” ve “Müze Bilgisi” konularında bilişsel öğretiminin öğrencilerin erişilerinde anlamlı bir artış sağladığı ve farklı bilişsel düzeydeki öğrencilerin, bilgisayar destekli öğretim yönteminin bireysel öğretim konusundaki etkililiği ile başarılarının aynı düzeye yükseltildiği söylenilebilir. Bu olumlu sonuç, öğrenci erişilerine ilişkin gözlenen değişmelerin İnteraktif Müze CD’si ile ders yapan öğretim grubunda gerçekleştirilen işlemlere bağlanabileceğini dolayısı ile umulan davranış değişikliklerini gerçekleştirdiğini göstermektedir.

Başarı düzeyinin öğrenciler arasında aynı düzeye yaklaşılarak yükselmesinin, İnteraktif Müze CD’si ile öğretim yönteminde öğrenci merkezli bir eğitim uygulamasının yararlarından kaynaklandığına da bağlanabilir. Bu eğitim modeline göre, öğrencinin ilgileri, ihtiyaçları ve beklentilerine göre ders planlanmaktadır.

4.1.2. İnteraktif Müze CD'si ile Öğretim Grubu Kalıcılık Puanlarının (Sontest-Kalıcılık Testi) Karşılaştırılması

Tablo 4.1.2'de İnteraktif Müze CD'si ile öğretim yönteminin uygulandığı öğrencilerin genel eriş (son test-kalıcılık testi) puanlarının karşılaştırılmasına yönelik bağımlı gruplar t-testi sonuçları verilmektedir.

Tablo 4.6.

İnteraktif Öğretim Grubu Öğrencilerinin Kalıcılık Puanlarının (Sontest-Kalıcılık Testi) Karşılaştırılmasına İlişkin T - Testi Sonuçları

İŞLEMLER	N	$\bar{x}$	ss	$\bar{x}_1 - \bar{x}_2$	Sd	t	P	Anlam
SONTEST	38	91,67	8,66					
				7,68	37	4.292	0,000	*
KALICILIK	38	83,99	10,85					

$P < 0.05$

Tablo 4.1.2. incelendiğinde interaktif öğretimin uygulandığı *deney* grubu öğrencilerinin “Çağdaş Resim Sanatı” ve “Müze Bilgisi” konularında son-test puan ortalaması $\bar{x} = 91,67$ iken, kalıcılık testi puan ortalaması $\bar{x} = 83,99$ 'a düşmüştür. Öğrencilerin sontest ve kalıcılık testi puanları arasındaki bu düşüş, $\alpha = 0.05$ düzeyinde anlamlı bulunmuştur [$t = 4.292$, $p < 0.05$]. Standart sapma değerleri incelendiğinde ise son-test puanlarının $ss = 8.66$ kalıcılık testi puanlarının $ss = 10.85$ olduğu görülmektedir. Bu dağılıma göre; son-test puanlarının, kalıcılık testi puanlarına göre daha homojen olduğu söylenebilir. Bu bulgulara göre; öğrencilerin konu ile ilgili kazanım düzeylerinde bir azalma olduğu ancak farkın çok yüksek olmadığı göz önünde bulundurulduğunda konu ile ilgili kazanımların yeterince kalıcı olduğu söylenebilir.

4.2. Geleneksel Öğretim Grubu Eriş Puanlarının Karşılaştırılması

Araştırmanın üçüncü ve dördüncü alt problemleri ile ilgili olarak; geleneksel öğretim yönteminin, öğrencilerin eriş (ön test- son test- kalıcılık testi) puanlarında anlamlı bir artış gerçekleştirip, gerçekleştirmediği belirlenmeye çalışılmıştır.

4.2.1. Geleneksel Öğretim Grubu Genel Erişi Puanlarının Karşılaştırılması

Geleneksel öğretim yönteminin uygulandığı öğrencilerinin erişiş puanları ilk olarak genel erişiş düzeyleri açısından incelenmiştir. Uygulamadan önce ve sonra ön test-son test verilmiş ve öğrencilerin erişiş puanları hesaplanmıştır. Tablo 4.2.1’de geleneksel öğretim yönteminin uygulandığı öğrencilerin genel erişiş (ön test-son test) puanlarının karşılaştırılmasına yönelik bağımlı gruplar t-testi sonuçları ve Tablo 4.2.1’de verilmektedir.

Tablo 4.7.

Geleneksel Öğretim Grubu Öğrencilerinin Genel Erişiş Puanlarının (Ön Test-Son Test) Karşılaştırılmasına İlişkin t - Testi Sonuçları

İŞLEMLER	N	$\bar{x}$	ss	$\bar{x}_1 - \bar{x}_2$	Sd	t	P	Anlam
ÖNTEST	38	41,89	11,04					
				4,56	37	2.499	0,017	*
SONTEST	38	48,46	15,60					

$P < 0.05$

Tablo 4.2.1’de de görüldüğü gibi geleneksel öğretim’in uygulandığı kontrol grubu ön test puan ortalaması $\bar{x} = 41,89$ iken, son test puan ortalaması $\bar{x} = 48,46$ ’ya ulaşmıştır. Öğrencilerin ön test-son test puanları arasındaki bu artış (erişiş), $\alpha = 0.05$ düzeyinde manidar bulunmuştur [$t = 2.499$, $p < 0.05$]. Standart sapma değerleri incelendiğinde ise ön-test puanlarının $ss = 11,04$, son-test puanlarının $ss = 15.60$ olduğu görülmektedir. Bu dağılıma göre; ön-test puanlarının, son-test puanlarına göre daha homojen olduğu söylenebilir.

Bu bulgulara göre, geleneksel öğretim uygulamalarına dayalı “Çağdaş Resim Sanatı” ve “Müze Bilgisi” konularına yönelik yapılan bilişsel öğretimin, öğrencilerin erişişlerinde bir artış sağladığı söylenebilir. Bu sonuç, öğretim amaçlı yapılan etkinliklerin öğrenci erişişleri üzerinde etkili olduğunu göstermektedir.

4.2.2. Geleneksel Öğretim Grubu Kalıcılık Puanlarının (Sontest-Kalıcılık Testi) Karşılaştırılması

Tablo 4.2.2’de geleneksel öğretim yönteminin uygulandığı öğrencilerin genel erişi (son test-kalıcılık testi) puanlarının karşılaştırılmasına yönelik bağımlı gruplar t-testi sonuçları verilmektedir.

Tablo 4.8.

Geleneksel Öğretim Grubu Öğrencilerinin Kalıcılık Puanlarının (Sontest-Kalıcılık Testi) Karşılaştırılmasına İlişkin t - Testi Sonuçları

İŞLEMLER	N	$\bar{x}$	ss	$\bar{x}_1 - \bar{x}_2$	Sd	t	P	Anlam
SONTEST	38	48,46	15,60					
				17,98	37	8.213	0,000	*
KALICILIK	38	30,48	11,01					

P<0.05

Tablo 4.2.2. incelendiğinde geleneksel öğretimin uygulandığı kontrol grubu öğrencilerinin sontest puan ortalaması $\bar{x}=48,46$ iken, kalıcılık testi puan ortalaması $\bar{x}=30,48$ ’e düşmüştür. Öğrencilerin sontest ve kalıcılık testi puanları arasındaki bu düşüş, $\alpha=0.05$ düzeyinde anlamlı bulunmuştur [$t=8.213$, $p<0.05$]. Standart sapma değerleri incelendiğinde ise son-test puanlarının $ss=15.60$, kalıcılık testi puanlarının $ss=11.01$ olduğu görülmektedir. Bu dağılıma göre; son-test puanlarının, kalıcılık testi puanlarına göre daha homojen olduğu söylenebilir. Bu bulgulara göre; öğrencilerin konu ile ilgili kazanım düzeylerinde önemli bir azalma olduğu konu ile öğretim etkinliklerinin kalıcı öğrenme sağlama yönünde çok yeterli olmadığı söylenebilir.

4.3. İnteraktif Öğretim ve Geleneksel Öğretim Alan Öğrencilerin Başarılarının Karşılaştırılması

Araştırmanın beşinci ve altıncı alt problemiyle ilgili olarak; İnteraktif Müze Eğitim CD’siyle öğretim yapan öğrenciler ile geleneksel yöntemlerle öğretim alan öğrencilerin başarı puanları arasında fark olup olmadığı karşılaştırılmıştır.

4.3.1. İnteraktif Öğretim ve Geleneksel Öğretim Genel Başarılarının Karşılaştırılması

Tablo 4.3.1’de İnteraktif Müze Eğitim CD’si ile öğretim yapan deney grubu ve geleneksel yöntemlerle öğretim yapan kontrol grubu öğrencilerinin genel başarı puanlarının karşılaştırılmasına ilişkin bağımsız t-testi sonuçları verilmektedir.

Tablo 4.9.

İnteraktif Öğretim ve Geleneksel Öğretim Grubu Öğrencilerinin Genel Başarı (Son Test) Puanlarının Karşılaştırılmasına İlişkin t- Testi Sonuçları

GRUPLAR	N	$\bar{x}$	ss	$\bar{x}_1 - \bar{x}_2$	Sd	t	P	Anlam
İnteraktif Öğretim	38	91,67	8,66					
Geleneksel Öğretim	38	48,46	15,60	43,21	74	14,922	0,000	*
P<0.05								

Tablo 4.3.1’den de anlaşılabileceği gibi interaktif öğretimin uygulandığı öğrencilerinin son test puan ortalaması $\bar{x}=91,67$, geleneksel öğretimin uygulandığı öğrenci grubunun son test puan ortalaması ise $\bar{x}=48,46$ ’dır. İnteraktif Öğretim ve Geleneksel Öğretim grubu öğrencilerinin son test puanları arasındaki bu fark (başarı), $\alpha=0.05$ düzeyinde manidardır [$t=14,922$; $p<0.05$]. Standart sapma değerleri incelendiğinde ise; İnteraktif Müze Eğitim CD’si ile öğretim yapan deney grubunun puanlarının $ss=8.66$, geleneksel yöntemle öğretim yapan kontrol grubunun puanlarının $ss=15.60$ olduğu görülmektedir. Bu dağılıma göre; İnteraktif Müze Eğitim CD’si ile öğretim yapan deney grubunun genel başarı puanlarının, geleneksel yöntemle öğretim yapan kontrol grubunun genel başarı puanlarına göre daha homojen olduğu söylenebilir.

Bu bulgulara göre, “Çağdaş Resim Sanatı” ve “Müze Bilgisi” konularının öğretiminde İnteraktif Müze Eğitim CD’si ile öğretim uygulamalarını içeren görsel sanatlar dersinin öğrencilerin başarılarında, okul içi gerçekleştirilen geleneksel

öğretim uygulamalarına göre daha anlamlı bir artış sağladığı söylenebilir. Bu sonuç, öğrenci başarılarına ilişkin gözlenen değişimlerin İnteraktif Müze Eğitim CD’si ile öğretim grubunda yapılan işlemlere bağlanabileceğini göstermektedir. Başka bir ifadeyle; deney grubu erişim puanlarındaki bu farkın, öğrencilerin sanal ortama aktarılan müze ile eğitim etkinliklerinin, öğrencinin bilgi teknolojilerini kullanarak, araştırma yapmalarına, problem çözmelerine, karar vermelerine, görsel okumalarına, birbirlerinin gelişimini desteklemelerine, oyun yolu ile konuya odaklanmalarına, bilgiyi ezberlemeden öğrenmelerine bağlı olduğu söylenebilir.

Türkiye’deki çok sayıdaki ilköğretim okullarının, MEB müfredat programlarında yer alsa bile okul dışı etkinlikleri içerisinde geçen, müze gezileri gerçekleştirilememektedir. Bunların “bulundukları ilde görsel sanatlara yönelik müzenin bulunmaması, sınıf mevcudunun çok kalabalık olması, güvenliğin sağlanamaması, 45 dakikalık ders saatine sığdırılamayacak olması gibi çeşitli sebepleri problem bölümünde ayrıntılı bir şekilde sunulmuştur. Bu koşullarda görsel sanatlar öğretmenleri müzeye dayalı üniteleri, okul ortamında geleneksel öğretim yöntemlerini kullanarak gerçekleştirmeye çalışmaktadırlar.

Geleneksel öğretim yöntemleri ile “Çağdaş Resim Sanatı” ve “Müze Bilgisi” gibi konularda istenilen başarı düzeyinde sonuç alınmadığı bundan önceki araştırmalarda da, bu araştırmada da açıkça görülmektedir. Konuya başka bir açıdan yaklaşılsa, gerçek müze ziyareti yapılabilen okullarda dahi, öğretmenlerin müzeyi nasıl kullanacaklarını bilmediklerinden, çok iyi bilseler bile müzelerin çoğunun eğitsel faaliyetlerinin olmaması, eserleri camekan arkasında sunmaları, etiketlemelerinin ve bilgi panolarının yetersiz oluşu, kadrolu müze pedagogu olmayışı, müzede eserlere dokunmanın, yüksek sesle konuşmanın yasak olması, gibi bir çok müze kaynaklı nedenlerle de öğrencilerin müze deneyimleri kısıtlı ve hızlı bir şekilde gerçekleşmektedir. Bu şartlarda; öğrencilikte ilk deneyimlerinin kazanıldığı, ancak ileriki meslek hayatlarında, her meslekten bireylerin yaşam boyu öğrenme sürecinde yararlanabilecekleri belki de en yaygın ve etkili mekan olması gereken müzeler, sıkıcı yerler olarak düşünülmektedir. Bugün yetişkinlerin çoğu, müzelerde değerli kültür ve sanat yapıtlarının olduğunu bilseler de müze ziyaretlerinden

kaçınmaktadırlar. İlerisi için, müzelerin tüm bu eksikliklerini gidermeye yönelik kurumsal ve özel çabaları olmakla birlikte, Türkiye’deki tüm ilköğretim okullarına müze eğitim olanaklarının sağlanması ve müzelerin eğitimde gerektiği gibi yapılandırmacı öğretim yöntemleri ile kullanılması uzun zaman alacaktır. İnteraktif Müze Eğitim CD’si bu zaman dilimini doldurarak, geleneksel öğretim yöntemlerine oranla çok daha başarılı ve kalıcı bir öğretim ortamı yaşatacağı yukarıdaki bulgulardan da anlaşılmaktadır. Bununla birlikte, bugün bile bir çok yurt içi ve yurt dışı müzelerinde; Lourve Müzesi’ndeki “Monaliza” tablosu örneğinde olduğu gibi, yapıtların camekan arkasında sergilenme ve kalabalıklar içinde yeterince izlenememe durumları düşünüldüğünde İnteraktif Müze Eğitim CD’sinin daha yararlı olabileceği akla gelmektedir.

Müzelerde genellikle fotoğraf çekmek yasak olduğundan, öğrenciler isterlerse müzedeki yapıtların bulunduğu kartları para ile satın almaları gerekirken, Müze Eğitim CD’sinden kaliteli çıktı alabilecekleri gibi, kişisel bilgisayarlarında beğendikleri ya da seçtikleri yapıtlarla kendi küçük müzelerini oluşturabilirler. Bu gibi çeşitli durumlar için İnteraktif Müze Eğitim CD’si, müze içerisinde gerçekleştirilebilecek oluşturmacı öğretim yönteminin de bir parçası olarak, bu gibi eksiklikleri giderme olanağı da sağlayacaktır.

Araştırmanın birinci alt problemine ait bulgular, İlköğretim 7. sınıflarda Görsel Sanatlar Dersi içinde yer alan müzeye dayalı konuları içeren İnteraktif Müze Eğitim CD’siyle ders yapılan deney grubu ile müzeye gitme olanağı bulamayıp, geleneksel yöntemlerle ders yapan kontrol grubu öğrencilerinin başarı testi puanları arasında anlamlı bir fark olduğunu ortaya koymaktadır.

4.3.2 İnteraktif Müze Eğitim CD’si ile Öğretim ve Geleneksel Öğretim Grupları Kalıcılık Puanlarının Karşılaştırılması

Tablo 4.3.2’de interaktif öğretim ve geleneksel öğretim yönteminin uygulandığı öğrencilerin kalıcılık testi puanlarının karşılaştırılmasına yönelik bağımsız gruplar t-testi sonuçları verilmektedir.

Tablo 4.10.
İnteraktif Öğretim ve Geleneksel Öğretim Grubu Öğrencilerinin Kalıcılık
Testi Puanlarının Karşılaştırılmasına İlişkin t - Testi Sonuçları

GRUPLAR	N	$\bar{x}$	ss	$\bar{x}_1 - \bar{x}_2$	Sd	t	P	Anlam
İnteraktif Öğretim	38	83,99	10,85					
Geleneksel Öğretim	38	30,48	11,01	53,51	74	21,338	0,000	*

P<0.05

Tablo 4.3.2'nin incelenmesinden de anlaşılabileceği gibi geleneksel öğretimin uygulandığı *kontrol* grubu öğrencilerinin kalıcılık testi puan ortalaması $\bar{x}=30.48$ iken, interaktif öğretimin uygulandığı deney grubunun kalıcılık testi puan ortalaması $\bar{x}=83,99$ 'dur. Deney ve kontrol grubu öğrencilerin kalıcılık testi puanları arasındaki bu fark, $\alpha=0.05$ düzeyinde anlamlıdır [$t=21,338$, $p<0.05$]. Kalıcılık testi standart sapma değerleri incelendiğinde ise; İnteraktif Müze Eğitim CD'si ile öğretim yapan deney grubunun puanlarının $ss=10.85$, geleneksel yöntemle öğretim yapan kontrol grubunun puanlarının $ss=11.01$ olduğu görülmektedir. Bu dağılıma göre; İnteraktif Müze Eğitim CD'si ile öğretim yapan deney grubunun kalıcılık testi puanlarının, geleneksel yöntemle öğretim yapan kontrol grubunun kalıcılık testi puanlarına oranla daha homojen olduğu söylenebilir.

Bu bulgulara bağlı olarak; İnteraktif Müze Eğitim CD'si ile öğrenmenin, geleneksel anlamdaki öğretime göre öğrenci başarısı üzerinde daha etkili olduğu, öğrencilerin müze eğitimi konusunda öğrenme başarısını artırdığı ileri sürülebilir. Bu durum uygulamadan 3.5 ay gibi bir süre geçmesine rağmen geleneksel anlamdaki öğretim üzerindeki üstünlüğünü koruduğu şeklinde yorumlanabilir. Ayrıca deney grubunun hem son-test, hem de kalıcılık testi standart sapmalarının, kontrol grubunun son-test ve kalıcılık testi puanlarına oranla daha düşük olması, uygulanan öğretim yönteminin öğrenciler arasındaki bireysel bilişsel farklılıkları azalttığı, grubu bilişsel anlamda daha homojen hale getirdiği söylenebilir.

Araştırmanın beşinci ve altıncı alt problemlerine ait bulgular, İlköğretim 7. sınıflarda, Görsel Sanatlar Dersi içinde müze kaynaklı konularda, interaktif Müze Eğitim CD'siyle ders yapılan *deney grubu* ile müzeye gitme olanağı bulamayıp, geleneksel yöntemlerle ders yapan *kontrol grubu* öğrencilerinin başarılarının kalıcılık düzeyi arasında anlamlı bir fark olduğunu ortaya koymaktadır.

4.4. Nitel Bulgular ve Yorum

Araştırmanın yedinci ve sekizinci alt problemlerinde yer alan interaktif (etkileşimli) müze eğitimi uygulamalarıyla ilgili olarak öğrenci ve öğretmen görüşlerine ilişkin bulgular ve yorum bu bölümde ele alınacaktır.

Günümüzde ilköğretim okullarında yürütülmekte olan “Görsel Sanatlar” dersi öğretim programı “yapılandırmacı” öğrenci merkezli öğretim modeline göre düşünülmüş ve oluşturulmuştur (MEB, 2006, s.7). Bu yaklaşıma göre en önemli öğe öğrencinin kendisidir. Öğretim modelinin temel ilkeleri; öğrencinin ilgileri, ihtiyaçları ve beklentileri doğrultusunda belirlenmektedir. Öğrenme süreci öğrencinin etkin katılımını ve öğretmenin rehberliğini sağlayacak bir biçimde düzenlenmiştir.

Bu doğrultuda, araştırmanın bulguları içerisinde, “bilgisayar destekli etkileşimli müze ile eğitim” sürecini deneyen öğrencilerin görüşlerine ve yine aynı yöntemi araştırma kapsamında deneyen tecrübeli öğretmenin görüşlerine de yer verilmektedir. Bu türlü görüşmelerin araştırmalara önemli etkileri olduğu belirtilmektedir (Yıldırım ve Şimşek, 1999, s.93). Böylece, görsel sanatlar dersine yönelik öğrenci başarılarının ve öğrendiklerini hatırla tutabilmelerinin istatistiksel sonuçları kadar, öğretmen ve öğrencilerden oluşturulan yeni öğrenme ortamına ilişkin görüşleri de önemli görülmüştür. Görüşmeler Ekler bölümünde sunulan (Ek- 15 ve Ek- 16) görüşme formlarındaki soruların yöneltilmesi ile gerçekleştirilmiştir.

4.4.1. Öğrenci Görüşmelerinden Elde Edilen Nitel Bulgular ve Yorum

Araştırmanın yedinci alt probleminde yer alan interaktif müze eğitimi uygulamalarıyla ilgili olarak öğrenci görüşme formunda sekiz soru yer almaktadır.

Öğrencilerle gerçekleştirilen görüşme formunda yer alan ilk soru; “bilgisayar ortamında müze gezerken yaptığımız etkinlikler size ne tür bilgiler kazandırdı?” şeklindedir. Bu soru ile öğrencilerden genel bir cevap beklenirken, aynı zamanda bilişsel kazanımlarının ne kadar bilincinde olduklarının görülmesi hedeflenmiş; bir bakıma öğrencilerin, dersi kazanımları açısından değerlendirilmeleri düşünülmüştür. Görüşmeye katılan öğrencilerin % 96.9’u hem “müze bilinci” kazanımlarından, hem de “Çağdaş Türk Resim Sanatı”na ilişkin kazanımlardan söz etmişlerdir. Bir öğrenci sadece “Çağdaş Türk Resim Sanatı” kazanımlarından söz etmiştir. Birinci soruya verilen bazı cevaplar aşağıdaki gibidir:

M.D.: “Kültürün ne olduğunu öğrendik. Müze çeşitlerini öğrendik. Müzelerde bulunan kültür ve sanat eserlerinin nasıl geldiğini öğrendik. Sanatçıları tanıdık. Baskı tekniklerini öğrendik. Oyun oynarken farklı sanat eserlerinin adlarını ve tekniklerini öğrendik, müzeyi ve atölyeleri gördük.” P.D.: “Resim teknikleri ve baskı teknikleri hakkında bilgi kazandık. Müze gezdik. Kültür ve sanat eserlerinin neler olduğunu öğrendik, müze çeşitlerini öğrendik. Sanat eserlerinin neden müzede korunduğunu öğrendik. Kendi müzemizi yaptık. Katalog yaptık.” A.B.: “Bilmediğimiz konuları öğrendik, müzeye gittiğimizde nelere dikkat edeceğimizi öğrendik. Müze katalogu hazırlamasını öğrendik. Kendi müzemizi nasıl oluşturacağımızı öğrendik. Müzede resimler hakkında bilgi sahibi olduk. Resim tekniklerini ve sanatçıları tanıdık. Resimlerin ve seramiklerin nasıl yapıldığını gördük. Uzak müzeleri ve sanatçıları tanıdık”. B.N.K.: “Bazı Türk sanatçılarını tanıdık. Atölyelerini gördük. Resim teknikleri, baskı tekniklerini öğrendik. Müzelerde ne tür eserler olduğunu gördük. Eserlerle ilgili konuşup, fikirlerimizi tartıştık. Eserlerin aslında neler anlattığını öğrendik. Müze katalogu yaptık.” F.B.B.: “Sanat türlerini tanıdık. Sanatçıların bazıları hakkında bilgi kazandık. Resim teknikleri hakkında bilgi kazandık. Resimlerde kompozisyon ne demek olduğunu öğrendik. Sanatın kültür ürünü olduğunu öğrendik. Soyut sanatı öğrendik, çok örnek gördük.”

Genel olarak yukarıdaki çerçevede verilen cevaplara göre; öğrenciler, “müze alanında” ve “resim sanatı alanında” bilişsel kazanımlar edindiklerini belirttikleri gibi ayrıca “müze katalogu oluşturma” gibi beceriye dayanan kazanımlarından da bahsetmişlerdir. Cevaplarda herhangi bir olumsuzlukla karşılaşılmamıştır. Müze kaynaklı gerçekleştirilen ders süresince, çocukların sanatla bağ kurmaları hedeflenmiş, kültür varlıklarını tanıtılarak, o toplumun bir bireyi oldukları hissettirilmiş ve özgüven duygularının geliştirilmesi hedeflenmiştir. Müzede bulunan eserlerle karşılaşan ve bunlarla etkinlikler yapan bu çocukların sanat anlayışının gelişmesi ve sanata bakış açısının farklılaşması beklenmektedir. Genel anlamda ünitenin hedeflerine uygun olarak beklenen kazanımların gerçekleştiğini destekler niteliktedir.

Öğrenci Görüşme Formu’nda yer alan ikinci soru; “*Bilgisayar ortamında müzeyi gezerken veya gezdikten sonra puzzle, bilmece, kelime oyunu, hazine avı oyunu gibi etkinlikler yapmayı nasıl buluyorsunuz?*” şeklindedir. Günümüz sanat eğitimi programları içerisinde yer alan oyun ağırlıklı etkinlikler, öğrencinin kendi eğilimlerini, becerilerini, yeteneklerini keşfetmesine ortam yaratması bakımından önemli görülmektedir. Bu etkinlikler; öğrencinin sanat yoluyla duygu ve düşüncelerini ifade edebilme gücü kazandırmayı amaçlamaktadır.

Bu soruyu sorarken araştırmacının veri toplamadaki hedefi, öğrencilerin oyun yolu ile öğrenmeye karşı öğrencilerin tutumlarını belirlemek oyunların öğrenci yaş seviyesine uygunluğu hakkında bilgi sahibi olmak yönündedir. Öğrencilerin kendilerinden hareket ederek etkinlikler içerisindeki deneyimleri, yaşantıları, duygu ve düşünceleri sanat eğitimi konularında bir başlangıç olarak görülmüş, öğrencilerin gerçek anlamda mutlu olmaları için kendilerini gerçekleştirmelerine ve özgürleşmelerine ortam hazırlayan bu etkinlikler hakkındaki görüşlerine başvurulmuştur.

Görüşmeler sonuncunda, Öğrencilerin %100 ünün bu tür etkinliklerle ilgili olarak memnuniyetlerini bildiren ifadeler kullandıkları görülmüştür. Genel olarak cevaplar aşağıdaki gibidir:

N.K. : *Bilgisayar ortamında daha eğlenceli oluyor. Öğrendiklerimizin ne kadar olduğunu anlıyoruz. Puzzle bakarken resimleri daha iyi hatırlıyoruz.* M.D. : *Çok eğlenceliydi, hem de oyun oynarken eserler hakkında bilgilendik. Puzzle yaparken resmin detaylarını gördük. Kelime oyununda bilmediğimiz kelimeleri öğrendik. Hazine avı oyunu çok heyecanlıydı. Grupça oynadığımız için çok eğlendik ve sıkılmadık. Etkinlikler güzeldi.* A.B. : *Çok eğlenceliydi, öğrenmemiz kolaylaşıyor. Hep derse katılmak istiyoruz. Oyun oynarken arkadaşlarımızla ilişkilerimiz de geliyor.* H.A. : *Bence bu gibi etkinlikler eğlenceli ve öğrenmeyi kolaylaştırıyor. Dikkatimiz daha çok verimliydi.* F.B.B.: *“Çok zevkliydi. Özellikle puzzle ve hazine avı oyunlarını çok sevdim. Oyun oynarken öğrenmek daha güzel oldu.”* B.A. : *Puzzle oyununda çok eğlendik. Resimler hakkında eğlenirken bilgi de öğrendik.*

Sanat eğitiminin, karmaşık bir ruhsal yapıya sahip olan insanın duygularının biçimlenmesine katkıda bulunduğu bilinmektedir (MEB, 2006, s.7). Araştırma konusunun gerçekleştirildiği deney grubu öğrencilerinin 12-14 yaş grubunu kapsamaktadır. Gençaydın’a (1993, s.15) göre; bu yaşlarda çocuksu özellikler bütünüyle kaybolmasa da çocuklara özgü değer yargıları yavaş yavaş yok olmaya başlar. Fiziksel değişikliklerle beraber doğal olarak ruhsal değişimler de kendini göstermeye başlar. Davranışlarda tutarsızlık, çaresizlik, içe kapanma, kendine ve başkalarına güvensizlik, kötümserlik ve tepkici (isyankar) kişiliğe bürünme bu çağın önemli psikolojik özellikleridir. Araştırma konusu; Bilgisayar Destekli Etkileşimli Ortamda Müze Kaynaklı Öğretim Yönteminde, kazanım ve etkinlikler; öğrencilerin birikimleri, gelişim basamakları ve bireysel farklılıkları göz önünde bulundurularak ele alınmıştır. İkinci soruda etkinlikler hakkında öğrencilerin tamamının soruya olumlu yönde açıklayıcı bilgiler vermeleri, etkinliklerin bu yaş grubu öğrencileri için uygun olduğunu, ders katılımlarının sağlanabildiğini ve öğretim sürecinde kullanılabileceğini gösterir.

Öğrenci Görüşme Formu’nda yer alan üçüncü soru; *“derste müze ile ilgili yaptığımız etkinliklerin arkadaşlarınızla olan ilişkilerinizi geliştirdiğini düşünüyor musunuz, nasıl?”* şeklindedir. Araştırmada gerçekleştirilen etkinlikler, bireysel farklılıklara duyarlı, grup içinde öğrenmeyi özendirici, öğrencilerin birbirleri ile

iletiřim kurmalarını saęlayabilecekleri nitelikte hazırlanmıřtır. Arařtırmacı amalanan niteliklere ulařılıp ulařılmadıęını anlamak iin ğrencilerin bu konulardaki grřlerine de bařvurmuřtur.

ğrencilerin % 93.3  “*evet, dřnyorum*” cevabını vermiř, bazıları bu konuda aıklayıcı grřlerini bildirmiřlerdir. İki ğrenci “*dřnmyorum*” cevabını vermiřtir. nc soruya verilen cevaplardan bazıları řoyledir:

N.K.: “*Evet, geliřtiriyo. Daha ok řey ğrendiğimiz iin birbirimizle daha ok bu konuda sohbet ediyoruz. Bylece iyi bir řekilde pekiřtiriyoruz.*”, F.B.B.: “*Evet, Dřnyorum. ğrendiklerimizi birlikte paylařınca aklımızda da kalıyor. Arkadařlarımla dersle ilgili konularda sohbet etmiř oluyoruz.*” H.A.: *Evet dřnyorum. Arkadařlarımla aramda daha kltrel konuřmalar geiyor. Sosyal olarak yeni bilgiler edindim.*” M.D.: “*Evet, nk bazen yardım ettik. Bazen de yarıřtık ama daha ok eęlendik. Hep birlikte ğrendiklerimizi paylařtık. Sosyal olaylardan konuřtuk, fikirlerimizi paylařtık. Hem de etkinliklerde yardımlařtık.*” İ.D.: “*Dřnmyorum, nk sınıfta ok grlt oluyor ve karıřıklık oluyor.*”

ğrencilerin oęunluęunun bu soruya olumlu cevap vermesi etkinliklerin istenilen amaca ulařtıęını gstermektedir. Olumsuz cevap veren ğrencinin cevabından, sınıf ierisindeki hareketlilikten ve grltden hořlanmadıęı sonucunu ıkartabiliriz.

ğrenci Grřme Formu’nda yer alan drdnc soru; “*Birlikte iřlediğimiz derslerin beęendiğiniz ynleri nelerdir?*” řeklindeyir. Arařtırmacı bu soruyu sorarken zellikle ocukların ilgilerinin hangi konuda olduęunu tespit etmek ve gerekleřtirilen ders ierisindeki gzlemlerini desteklemek amacıyla ğrencilerin grřlerine bařvurmuřtur.

ğrencilerin oęunluęu; iřledikleri ders ynteminin etkinliklerini, zgrce dřncelerini paylařmayı, birlikte karar vermeyi, mze gezisini, oyun yoluyla ğrenmeyi ok beęendiklerini ifade etmiřlerdir. Genel olarak cevaplar ařağıdakiler gibidir:

N.K. : “Her konuda birlikte karar veriyoruz. Birbirimizin düşüncelerini dinliyoruz.” H.A.: “Birlikte işlediğimiz dersler öğrenirken eğlendirdi. Çok zevkli bir şekilde sıkılmadan müzeler hakkında bilgi edindik.” B.N.K. : “Hepimiz derse daha çok katıldık. Sıkıcı değildi. Çok bilgi edindim. Hiç görmediğim müzeye gitmiş gibi olduk. Çok eğlenceli olmasını beğendim.” M.D. : “Derslerle ilgili konular çok eğlenceli geçti. Herkes konularla ilgili fikirlerini söyledi. Resimler hakkında değerlendirme yaptık. Oyun ve yarışmalardan dolayı derste hiç sıkılmadık.” A.B. : “Sanat eserlerini gördük. Müzenin içinde dolaşıyor gibi oldu. Bazılarının önünde durup konuştuk, hem sınıfta paylaştık, hem de tek başımıza gezebildik. Araştırarak öğrendik, bu daha güzel oldu. Müzede bazı eserleri ararken başka eserleri de gördük, onları da öğrendik.” F.B.B. : “Eğlenceli olmasını beğendim. Ayrıca müzelerle ilgili çok şey öğrendim. Bunları oyun oynarken öğrenmek dersten sıkılmamamızı sağlıyor.” P.D. : “Müze çok güzeldi, oyunları da beğendim. Bazı konularda fikir yürüttük. Çok eğlenceli olduğu için beğendim.” B.A. : “Eğlenceli olması, oyunların olması v.b.”

Öğrenci Görüşme Formu’nda yer alan beşinci soru; “Birlikte işlediğimiz derslerin beğenmediğiniz yönleri nelerdir?” şeklindedir. Araştırmacı bu soruyu sorarken özellikle çocukların hangi nedenle derse ilgilerinin azalabileceğini tespit etmek, yöntemin başarısız yönlerini değerlendirebilmek ve gerçekleştirilen ders içerisindeki gözlemlerini desteklemek amacıyla öğrencilerin görüşlerine başvurmuştur.

Öğrencilerin % 66.6’sı, beğenmedikleri yönünün olmadığını söylerken, bazı öğrenciler sınıfta bazen herkesin aynı anda konuştuğunu ve sınıf içerisindeki fazla hareketliliğin karışıklık yarattığını ifade eden cevaplar vermişlerdir. Bazı cevaplar aşağıdaki gibidir:

B.B. : “Beğenmediğim yönü yoktu”. A.B.: “Yok ama ders daha uzun olabilirdi.” M.D. : “Bazen heyecanlanıp hepimiz konuşmak istiyorduk, o zaman çok ses çıkıyor.” N.K. : “Bazen çok gürültü oluyor. Herkes düşüncelerini aynı anda söylediğinde biraz sorun oluyor”. İ.D. : “Herkes yerinden kalkıyor bazen. Herkes konuşmak istiyor, o zaman çok gürültü oluyor.”

Beşinci soruya öğrencilerin yarısından fazlası uygulanan yöntemin beğenmedikleri yönünün olmadığını belirtmişlerdir. Bununla birlikte, beğenmediğini belirten öğrencilerin geneli gerçekleştirilen etkinlikler sırasında sınıftaki hareketliliğin ve gürültünün arttığı yönünde görüş bildirmişlerdir. Gerçekten de bazı etkinlikler sırasında, öğrencilerin merak ve ilgiyle birlikte heyecanlandıkları ve kendilerini sınıf içerisinde değil de oyun alanında gibi hissettikleri gözlenmiştir. Konularla ilgili fikirlerini söyleme tartışma heyecanı ile bazen söz almak için öne çıktıkları ve ses yaptıkları gözlenmiştir. Bu türlü tutumları alışık olmadıkları bir yöntemin ilk kez denenmiş olmasından ve resim derslerini diğer derslere göre daha rahat bir ders olarak görmelerinden kaynaklandığı söylenebilir. Amaç öğrencilerin hepsinin derse katılımını sağlamak ve hepsinin düşüncelerini ifade etmeleri için ortam hazırlamak olsa bile, bunu belirli bir düzen içerisinde gerçekleştirmek için öğrencilerin bu tür etkinlikleri sık yapmaları ve zaman içerisinde söz alma alışkanlıklarının geliştirerek daha sakin tartışmayı öğretmek gerektiği düşünülmektedir.

Öğrenci Görüşme Formu'nda yer alan altıncı soru; *“Sizce bilgisayar ortamında gerçekleştirdiğimiz müze ziyaretlerinin diğer ders etkinliklerinden farkı nedir?”* şeklindedir. Araştırmacı bu soruyu sorarken öğrencilerin yaptıkları diğer ders etkinlikleri ile bir karşılaştırma yapmalarını beklemektedir. Öğrencilerin bu soruya verdikleri bazı cevaplar aşağıdaki gibidir:

N.K. : *“Daha zevkli ve daha eğlenceli. Kendi yorumlarımızı söyleyebiliyoruz.”* B.A.: *Oyunlarla eğlenceli hale gelmesi ve değişik bilgiler edinmemiz.”* H.A. : *“3 boyutlu olması ve müzede gibi hissettik. Eğlenerek öğrendim.”* B.N.K. : *Bilgisayarda çok fazla bilgi edinebiliyoruz. Çok şey gördük ve konuştuk. Hepimiz derse katılmak istedik. Diğer derslerde böyle etkinlikler olmadığı için sıkılıyoruz.”* F.B.B. : *“Diğer derslerde bazen çok sıkılıyoruz. Müzeler ilginç. Çok şey öğrenirken arkadaşlıklarımız da gelişiyor. Bu derste hep biz konuştuk, oynadık. Diğer derslerden daha değişik ve eğlenceliydi.”* A.B. : *“Böyle çok eğlenceliydi. Hem öğrendik, hem oyun oynadık. Okul dışındaymışız gibi oldu.”* M.D.: *“Okuldaydık ama dışarı çıkmış gibi olduk. Bilgisayar oyunu ile ders yaptık. Hem öğrendik, hem*

eğlendik. Diğer derslerde sıkılabiliyoruz. Ama bunda herkes derste fikir yürütebiliyordu. Bir sürü şeyi görerek ve yaşayarak öğrendik. Müzenin içindeymiş gibi oldu.” P.D. : Bilgisayar ortamı oyunlu olunca daha eğlenceli. Diğer ders etkinlikleri bazen sıkıcı olabiliyor. Mesela ben resim yaparken sıkılıyorum, yapamıyorum. Ama burada çok eğlendim.”

Öğrencilerin verdikleri cevaplardan, bilgisayar destekli etkileşimli müze ile eğitim etkinliklerinin, diğer ders etkinliklerine oranla, öğrencilerin daha fazla ilgilerini çektiği, motivasyonlarını artırdığı ve öğrenmeye özendirici olduğu söylenebilir. Öğrencilerin düşüncelerini ders içerisinde özgürce ifade etmeleri, onların derse katılımlarını artırmıştır. Ayrıca bu etkinlikler ile resme yeteneği olmayan öğrencilerin de sanatla ilgili etkinlikler içerisinde yer aldıkları, sanat eserleri ile ilgili konuştukları, derse katılımlarının artırdığı gözlenmiştir. Görüşme formunun altıncı sorusu için bazı öğrencilerin cevapları bu konudaki gözlemleri destekler niteliktedir.

Öğrenci Görüşme Formu’nda yer alan yedinci soru; *“Bilgisayar ortamında işlediğimiz ders sizde ne türlü duygular uyandırdı? Nasıl?”* şeklindedir. *“Öğrencilerin ruh sağlığını koruma, iç dünyasını anlatma, duygusal tepkilerini ortaya koyma ve bedenine saygı duyma bilinci geliştirmesini sağlamak”* ve *“öğrenciye aklını, duygularını ve zevklerini sorgulama bilinci kazandırmak”* ilköğretim Görsel Sanatlar Dersi programının bireysel ve toplumsal amaçları arasında yer almaktadır (MEB, 2006, s.8). Araştırmacı yedinci soruda, öğrencilerden bu amaçlar doğrultusunda cevap beklemektedir. Öğrencilerin cevapları genel olarak aşağıdakiler gibidir:

B.A.: *“eğlenceli oldu, oyunların sonucunda merak uyandırdı.”*, N.K.: *“Duygularım; bilgisayar ortamında çok eğlenceli ve merak uyandırıyor.”* M.D.: *“Bende, bilgisayarla müzeyi gezerken merak uyandırdı. Oyunlarla eğlendim. Yarışmalarda da heyecanlandım. Merak, ilgi ve heyecan uyandırdı.”* F.B.B. : *“Sanat eserlerinin bazılarını çok beğendim. Müzelere ilgim arttı. Müzeyi merak ediyorum. Yarışmada heyecanlandım. Müzedeki eserleri sevdim ama kaçırılan müze eserleri için üzüldüm. Çünkü çok değerli olduklarını öğrendim.”* B.N.K.: *Neşeli oldu.*

Heyecanlı ve keyifliydi. Resimleri ve diğer eserleri beğendim. Güzel duygular uyandırdı.” C.B.B: “Bazen çok sevindim. Oyun oynamak güzeldi. Ama bazen üzüldüm. Kaçırılan ve yok olan sanat ve kültür varlıklarımız için. İzlediğimiz müzeyi sevdim ve görmek istedim.” P.D.: Mutluluk duyguları uyandırdı. Deste oyunlarla daha neşeli oluyor” H.A. : “Bilgisayar ortamında işlediğimiz ders bana merak, heyecan ve eğlenceliydi.”

Genel olarak verilen cevaplarda sevgi, beğeni, merak, heyecan, mutluluk duygularının yanı sıra bazı öğrenciler, tahrip olan, korunamayan ya da kaçırılan değerli eserler olduğunu öğrendikleri için de üzüntü duyduklarını belirtmişlerdir. Görüşmelerde ve gözlemlerden çıkarıldığı kadarıyla; işlenen konulara karşı ilgi ve meraklarının arttığı, sanat yapıtlarından haz almaya ve onur duyma duyarlılığını göstermeye başladıkları söylenebilir.

Öğrenci Görüşme Formu’nda yer alan son soru; “*Öğretmen siz olsaydınız müze ile ilgili bilgileri aktarmak için nasıl bir yöntem seçerdiniz, neden?*” şeklindedir. Araştırmacı bu soruyu sorarken, öğrencilerin ilgi, istek, ihtiyaç ve beklentilerini değerlendirmek ve onlara öğretmen rolü verilerek imkanları dahilinde seçim yapmalarını sağlamaktır. Öğrencilerin % 63.3 ü dersi bu şekilde işlemekten duydukları memnuniyeti belirtirken, geri kalan öğrencilerin çoğunluğu müzeye gitme olanaklarının zorlanmasını arzu ettiklerini belirtmişlerdir. Bir öğrenci derste resim yapmanın onu daha mutlu ettiğinden söz etmiştir. Öğrencilerin bu soruya verdikleri cevaplar genel olarak aşağıdakiler gibidir:

N.K.: “*Aynı yöntemi uygulardım. Sebebi, o yöntemler hoşuma gitti. Eğlenceli oluyor. Herkes derse katılabiliyor.*” A.B.: “*Böyle ders işlemek çok güzel olurdu.*” H.A. : “*Ben öğretmen olsaydım, müze ile ilgili bir video hazırlardım veya sınıf olarak müzeyi gezmeyi tercih ederdim. Oyunlarla daha eğlenceli hale getirirdim.*” B.N.K.: “*Bu yöntemi seçerdim*”. P.D.: “*Bilgisayar ortamında müze gezdirirdim ama sonra müzeye götürmek isterdim.*” F.B.B.: *Böyle ders işlemek isterdim ama müze gezisi de yapılsa daha iyi olurdu. Çünkü böyle öğrendiklerimizi daha çok merak ediyoruz.*” B.A.: *Müzeyle ilgili olarak bir müzeye götürürdüm. Canlı olarak görmelerini sağlardım, daha akılda kalıcı ve daha bilgi verici olurdu.*” M.D.: *Ben de*

böyle bir yöntemi seçerdim. Bu şekilde dikkatimiz hep dersle ilgili oluyor ve çok şey görüyoruz. Konularla ilgili merakımız artıyor. Daha etkili oluyor. Aklımızda kalıyor.”

Öğrencilerin verdikleri cevaplar incelendiğinde, büyük bir bölümünün deney grubu içerisinde uygulanan yöntemi tercih etmelerine karşın, yaklaşık olarak aynı oranda müzelere giderek, dersi yerinde gerçekleştirme arzusu içinde oldukları da görülmüştür. Bilgisayar ortamında etkileşimli müze kaynaklı ders işleme yöntemi; deney grubu gibi olanaksızlıklar sebebiyle müzede ders yapamayan ilköğretim okulları öğrencileri için öğrencilerin müzeye karşı ilgi ve meraklarını artırdığı düşünülmektedir. Bu verilerden yola çıkarak, Bilgisayar Destekli İnteraktif Müze Kaynaklı Eğitim CD’sinin müzeye gitme olanağı olan öğrenciler için de müze gezisi öncesi sınıf içi etkinlikler içerisinde kullanılabileceği düşünülmektedir. Müzelerin eğitim yoluyla öğrencilerin yeni yaratımlarının ortaya çıkmasında ve içinde bulundukları toplumu, coğrafyayı ve farklı kültürleri kavramaları açısından müze bilincine sahip olmalarının ve müzelere gitme isteği duymalarının önemli olduğu düşünülmektedir.

4.4.2. Öğretmen Görüşmelerinden Elde Edilen Nitel Bulgular ve Yorum

Araştırmamız içerisinde örneklem olarak alınan Cebesoy İlköğretim Okulu Görsel Sanatlar Dersi öğretmeni 21 yıllık öğretmenlik deneyimine sahiptir. Yapılan ön görüşmede öğretim yılı süresince olanaksızlıklar nedeniyle asla müze ziyareti gerçekleştiremediklerini belirtmiştir. İçerisinde bulundukları nedenlerden birkaçını sıralamak gerekirse; bulundukları ilde sanat müzesi yoktur. Okullarına en yakın müzenin şehir içinde ancak 40 dakikalık mesafede arkeoloji müzesi olduğunu belirtmişlerdir. Olası bir müze ziyaretini tek bir sınıf mevcudu düşünülerek ortalama 38 kişi ile gerçekleştirmek durumunda oldukları tespit edilmiştir. Öğretmen lisans eğitimi içerisinde müze eğitime yönelik ders almadıklarını belirtmişlerdir. Bunlarla birlikte okullarında bilgisayar ve projeksiyon makinasının ve internet bağlantılarının olduğunu tüm sınıfın aynı anda bu teknolojik imkanlardan faydalanabilecekleri sayıda yeterli mekanlarının olduğunu belirtmişlerdir.

Araştırmanın sekizinci alt problemlerinde yer alan; interaktif (etkileşimli) müze eğitimi uygulamalarıyla ilgili olarak öğretmen görüşme formunda yedi soru yer almaktadır.

Öğretmen Görüşme Formu'nda yer alan ilk soru; *“Müzelere ilişkin konuları anlatırken bilgisayar ortamında hazırlanan müze CD’si içerisindeki etkinlikleri nasıl değerlendiriyorsunuz?”* şeklindedir. Öğretmen bu soruya, müzeler konusunun 11/09/2006 tarihli Görsel Sanatlar Dersi öğretim programında önemle üzerinde durulan bir konu olduğu, bu konuyu hiçbir zaman gerektiği gibi işleyemediklerini belirterek, CD ve içerisindeki etkinliklerin çok güzel olduğunu, öğrencilerin ilgisini çektiğini, sanal ortamda da olsa müze ziyaretini gerçekleştirdiklerini vurgulayarak, eğlenceli olarak değerlendirmiştir.

Öğretmen Görüşme Formu'nda yer alan ikinci soru; *“Sizce bilgisayar ortamında planladığımız müze eğitimi konusunun eksik yönleri nelerdir?”* şeklindedir. Öğretmen; işlenen dersin konusu açısından doğru olduğunu, ancak Görsel Sanatlar Dersi'nin 40 dakika ile sınırlı olmasının eksiklik olduğunu, 40 dakikanın hiçbir etkinlik için yeterli olmadığını, bilgisayar ortamındaki etkinlikler içinde yetersiz olacağını belirtmiştir.

Öğretmen Görüşme Formu'nda yer alan üçüncü soru; *“Bilgisayarlardan faydalanarak etkileşimli olarak tasarlanan ders planının sınıf içerisinde gerçekleştirilen geleneksel yöntemle göre daha olumlu bulduğunuz yönleri nelerdir?”* şeklindedir. Öğretmen; yeni neslin teknoloji ile iç içe olduğunu, öğrencilerin çok bildikleri ve zevk aldıkları bir ortam olduğunu belirtmiştir. Bu ortamda öğrencilerin edilgen değil, sadece dinleyici ve seyirci konumundan çıkıp, yönlendirici aktif konuma geçtiklerine işaret etmiştir. Eğitimde fırsat eşitliği tam sağlanabilirse, laboratuvar ortamındaki bu öğrenme yöntemiyle kalıcılığın sağlanacağı görüşündedir.

Öğretmen Görüşme Formu'nda yer alan dördüncü soru; *“Görsel Sanatlar dersine karşı genelde ilgisiz olan öğrencilerde bir farklılık gözlemlediniz mi?”* şeklindedir. Öğretmen; farklılık gözlemlediğini, onlara oyun gibi geldiğini ve eğlenceli bulduklarını söylemiştir.

Öğretmen Görüşme Formu'nda yer alan beşinci soru; “*Deney ve kontrol grubunda yer alan öğrencileri derse ilgi ve dikkatleri açısından karşılaştırdığınızda görüşleriniz nelerdir?*” şeklindedir. Öğretmen; klasik sistemle ders işlendiğinde ilgilerini derse çekmek için uğraştıkları bir grup olduğunu, bu nitelikteki öğrencileri bilgisayar laboratuvarında daha etkin gördüğünü, zaman zaman diğer öğrencilerden bile ilgili olduklarını vurgulamıştır. Onlara oyun gibi geldiğini düşündüğünü belirtmiştir.

Öğretmen Görüşme Formu'nda yer alan altıncı soru; “*Deney grubu öğrencilerinin bilgisayar ortamındaki müzede yaptıkları etkinlikler ile edindikleri görsel sanatlar bilgilerinin kalıcılığı konusunda neler düşünüyorsunuz? Neden?*” şeklindedir. Öğretmen; bu yöntemle kazanılan bilgilerinin kalıcı olacağına inandığını, en azından bir kısmını hatırlayacaklarını söylemiştir. Bunun nedeni olarak; öğrencilerin gördükleri, bizzat etkileşim içinde oldukları konuları daha iyi hatırlayacaklarını; gerçek bir müze ziyareti yapabilselerdi daha da kalıcı olabileceğini; ancak, görsel sanatlar dersi içerisinde bunun yapılabilmesinin zor olduğu düşüncelerini ifade etmiştir.

Öğretmen Görüşme Formu'nda yer alan yedinci soru; “*Genel olarak, müze ziyaretleri yapamadığınız durumlarda görsel sanatlar dersi konularını anlatırken konuya ilişkin hazırlanmış, -deney grubuna uygulanan nitelikte- etkileşimli bir CD'nin öğrenci başarısına etkisi konusunda neler söylemek istersiniz?*” şeklindedir. Öğretmen; yeni öğretim programında hemen hemen tüm derslerde bilgisayardan, internetten ve eğitim CD'lerinden çokça yararlanılmakta olduğunu, okullarda en az 1, kendi okullarında 2 bilgisayar laboratuvarı olduğunu ve tüm öğretmenlerin bu laboratuvarlardan etkin bir şekilde yararlanmakta olduklarını belirtmiştir. Görsel sanatlar dersinde sadece müzeler konusunda değil, diğer konularda da eğitim CD'lerinin olmasının başarıyı artıracığı görüşündedir. Derslerinde teknolojik anlamda donanımlı atölyelerde işlemenin başarıyı artıracığını, görsel sanatlar bilincinin oluşmasında katkıda bulunacağını görüşlerine eklemiştir.

BÖLÜM V

SONUÇ VE ÖNERİLER

Bu bölümde, araştırmada elde edilen bulgu ve yorumlarına dayalı olarak ulaşılan sonuçlara ve bu sonuçlar doğrultusunda geliştirilen önerilere yer verilmektedir.

5.1. Sonuçlar

Bu çalışmada, deneysel desenden yararlanılarak, “İlköğretim ikinci kademe görsel sanatlar derslerinde müze eğitiminin etkileşimli (interaktif) ortamda sunulmasının başarıya ve kalıcılığa etkisi” nicel ve nitel veri toplama yöntemleri ile araştırılmıştır.

Çalışma grupları belirlenerek “çok denekli-çift faktörlü deneysel desen” kullanılmış ve öntest-sontest kontrol gruplu desen üzerinde yürütülmüştür. Araştırma evreninin büyük olması nedeniyle örneklem alma yoluna gidilmiş ve deneysel desen gereği, evreni temsil edecek okulların seçimi “küme örnekleme” yöntemi ile yapılmıştır. Adana Cebesoy İlköğretim Okulu 7. sınıf öğrencilerinden raslantısal (random) olarak 2 grupta toplam 76 öğrenci seçilmiştir. Katılımcılar deneysel işlemde önce ve sonra bağımlı değişkenlerle ilgili olarak ölçüme tabi tutulmuşlardır. Deney grubunda müzeye dayalı konuların öğretiminde bilgisayar destekli etkileşimli öğretim etkinliklerine yer verilirken, kontrol grubunda aynı üniteye ilişkin geleneksel öğretim etkinliklerine yer verilmiştir.

Bu araştırmada elde edilen genel sonuca göre; ilköğretim 7. sınıflarda Görsel Sanatlar Dersi içinde yer alan ‘müzeye dayalı konuları içeren müze eğitim CD’si ile ders yapılan deney grubu’ ile ‘müzeye gitmeksizin geleneksel yöntemlerle ders yapan kontrol grubu’ öğrencilerinin başarıları ve başarılarının kalıcılık düzeyi arasında anlamlı bir fark vardır. Müze Eğitim CD’si ile yapılan ders uygulamalarıyla ilgili öğretmen ve öğrencilerin görüşleri olumludur.

Araştırmada elde edilen genel sonuçlarla birlikte, temel problem doğrultusunda test edilen alt problemlere ilişkin olarak aşağıdaki sonuçlara varılmıştır:

1. Görsel Sanatlar dersi içerisinde yer alan müzeye dayalı konuları, Etkileşimli Müze Eğitim CD'si ile öğrenen deney grubu öğrencilerinin öntest-sontest (genel erişim) puanları arasında anlamlı bir fark vardır (Tablo 4.1.1). Bu sonuç; Müze Eğitim CD'si ile ders yapan öğrencilerin öğretim etkinlikleri sonucunda “Çağdaş Resim Sanatı” ve “Müze Bilgisi” konularında bilişsel davranışlar kazandıklarını göstermektedir.

2. Görsel Sanatlar dersi içinde, Müze Eğitim CD'si ile öğrenen deney grubu öğrencilerinin sontest-kalıcılık testi puanları arasında anlamlı bir fark vardır (Tablo 4.1.2). Bu bilgi doğrultusunda; “Etkileşimli Müze Eğitim CD'si ile ders yapan öğrencilerin öğretim etkinlikleri sonucunda bilgi düzeyine yönelik bilişsel davranışları unutmadıkları ve kalıcı izli davranış değişikliği oluştuğu” sonucuna varılmaktadır.

3. Geleneksel öğretim grubu öğrencilerinin öntest-sontest (genel erişim) puanları arasında anlamlı bir fark vardır (Tablo 4.2.1). Buna göre; geleneksel öğretim yöntemleri ile “Çağdaş Resim Sanatı” ve “Müze Bilgisi” konularına yönelik yapılan bilişsel öğretimin öğrenci erişimlerinde bir artış sağladığı söylenebilir.

4. Geleneksel öğretim grubu öğrencilerinin sontest-kalıcılık testi puanları arasında anlamlı bir fark vardır (Tablo 4.2.2). Bulgulara göre; öğrencilerin konu ile ilgili kazanım düzeylerinde önemli bir azalma olduğu geleneksel öğretim grubunun “Çağdaş Resim Sanatı” ve “Müze Bilgisi” konularında kazandıkları bilişsel davranışları kısa sürede unuttukları ve kalıcı izli davranış değişikliğinin oluşmadığı sonucuna varılmıştır.

5. Müze Eğitim CD'si ile öğrenen öğrenciler ile Geleneksel Öğretim Yöntemi ile ders yapan öğrencilerinin son test (genel başarı) puanları arasında anlamlı bir fark vardır (Tablo 4.3.1). Bu bulgulara göre; “Çağdaş Resim Sanatı” ve “Müze Bilgisi” konularının öğretiminde Etkileşimli Müze Eğitim CD'si ile öğretim uygulamalarını

içeren görsel sanatlar dersinin öğrencilerin başarılarında, okul içi gerçekleştirilen geleneksel öğretim uygulamalarına göre daha anlamlı bir artış sağladığı sonucuna varılmıştır. Öğrencilerin başarılarına ilişkin gözlenen bu farkın Müze Eğitim CD'si ile öğrenen öğrenci grubunda uygulanan ders etkinliklerine bağlı olduğu anlaşılmıştır.

6. Müze Eğitim CD'si ile öğrenen deney grubu öğrencileri ile Geleneksel Öğretim Yöntemi ile ders yapan kontrol grubu öğrencilerinin kalıcılık puanları arasında anlamlı bir fark vardır (Tablo 4.3.2). Buna göre; Etkileşimli Müze Eğitim CD'si ile öğrenmenin; geleneksel anlamdaki öğretime göre öğrenci başarısı üzerinde daha etkili ve kalıcı olduğu, öğrencilerin müze eğitimi konusunda öğrenme başarısını artırdığı sonucuna varılmıştır.

7. Etkileşimli Müze Eğitim CD'si ile işlenen dersle ilgili olarak gerçekleştirilen görüşmelerde, öğrenciler; etkinliklerin hem eğlenceli, hem eğitici olduğunu; ders etkinlikleri arasında yer alan *oyun* ve *yarışma* gibi uygulamaların kendilerini heyecanlandığını, bu türlü bilgilenmeden keyif aldıklarını; derse ilgilerinin arttığını; arkadaşları ile olan ilişkilerini artırdığını belirtmişlerdir. Bunlarla birlikte müzelere karşı merak uyandırdığını ve Müze Eğitim CD'sinde izledikleri müzeyi ve benzerlerini gezmek istediklerini söylemişlerdir. Elde edilen bu bilgiler doğrultusunda; Müze Eğitim CD'si ile işlenen ders sürecinde, öğrencilerde istenilen davranış değişikliklerinin gerçekleştiği anlaşılmaktadır.

8. Etkileşimli Müze Eğitim CD'si ile işlenen ders etkinlikleri ile ilgili olarak öğretmen; CD ve içerisindeki etkinliklerin çok güzel olduğunu, öğrencilerin ilgisini çektiğini, sanal ortamda da olsa müze ziyaretini gerçekleştirdiklerini vurgulamış, eğlenceli olduğunu söyleyerek olumlu görüş bildirmiştir. Öğretmen, işlenen dersin konusu açısından çok uygun bir yöntem olduğunu, ancak Görsel Sanatlar Dersi'nin 40 dakika ile sınırlı olmasının eksiklik olduğunu, 40 dakikanın hiçbir etkinlik için yeterli olmadığını, bilgisayar ortamındaki etkinlikler içinde yetersiz olacağını belirtmiştir. Bununla birlikte; yeni neslin teknoloji ile iç içe olduğunu, bilgisayar teknolojisinin öğrencilerin çok bildikleri ve zevk aldıkları bir ortam oluşturduğunu görüşlerine eklemiş; bu ortamda öğrencilerin edilgen değil, etken olabildiği, eğitim

süreci boyunca sadece dinleyici ve seyirci konumunda kalmayıp, aktif konuma geçtiklerine işaret etmiştir. Öğretmene göre; öğrencilerin derse ilgileri kolaylıkla yoğunlaşmış ve bu eğitim yöntemi sürecinde kalıcı bilişsel kazanımlara ulaşılmıştır. Bu görüşlere dayanarak; Müze Eğitim CD'si ile gerçekleştirilen ders sürecinin öğretmen açısından da olumlu nitelikleri taşıdığı sonucuna varılmıştır.

9. Araştırma sırasında dikkati çeken başka bir konu; başta her iki gruba uygulanan ön-test sonucu, deney grubu standart sapması, kontrol grubuna oranla yüksekken; sonraki aşamalarda deney grubunun hem son-test, hem de kalıcılık testi standart sapmalarının, kontrol grubuna oranla daha düşük olduğunun görülmesidir. Bu değişim; Etkileşimli Müze Eğitim CD'si ile gerçekleştirilen öğretim yönteminin öğrenciler arasındaki bireysel bilişsel farklılıkları azalttığı, grubu bilişsel anlamda daha homojen hale getirdiği sonucunu göstermektedir.

5.2. Öneriler

İlköğretim kurumları, Görsel Sanatlar Dersi'ne yönelik gerçekleştirilen bu araştırmadan elde edilen bulgulara dayalı olarak şu öneriler sunulabilir:

1. Türkiye'deki tüm ilköğretim okullarına bulundukları olumsuz koşullara rağmen eşit öğrenme fırsatı sunabilmek amacıyla; müzelere gitme olanağı bulamayanlar, müze kaynaklı konuların sınırlı ve sıkıntılı öğretildiği geleneksel öğretim yöntemleri yerine, MEB öğretim programı doğrultusunda, alternatif öğretim yaklaşımları geliştirilmeli ve biran önce yaygınlaştırılarak, Görsel Sanatlar Dersi eğitim öğretim programları içerisinde uygulanmalıdır. Öğretmenlerin öğretimi etkinleştirmek amacı ile öğrenci gelişim ve öğrenme özelliklerine uygun materyal tasarımları ya da yeni materyallerden yararlanmaları, kendilerini bu yeniliklerle geliştirmeleri ve öğrenme-öğretme ortamları oluşturmaları önerilmektedir.

2. Türkiye genelinde tüm ilköğretim okullarında kurulan bilgisayar laboratuvarlarından Görsel Sanatlar Dersi içinde de yararlanılmalı, gidilemeyen, görülemeyen müze ve galerilerin web siteleri ya da hazırlanan müze CD'leri

aracılığıyla sanal ortamda gezerek, öğrencilere çeşitli görsel sanatlar ürünlerini görme, tanıma, bilgi edinme olanakları sunulmalıdır.

3. Geleneksel eğitim anlayışı yerini öğrencinin ihtiyaçları ve yönelimleri doğrultusunda öğrenmenin ön planda olduğu, araştırmacı, yaratıcı, sorun çözücü, iletişim yeteneği yüksek, milli değerlerine bağlı bireylerin yetiştirilmesini sağlayan interaktif (etkileşimli) eğitim anlayışına bırakmaktadır. İnteraktif (etkileşimli) eğitim programları bilgisayar destekli yeni pedagojik tasarım modelleri ile desteklenmelidir

4. İçinde bulunduğumuz, bilgi ve teknoloji çağında, her kesimden olduğu gibi öğrencilerin de çoklu-medya araçlarına ilgisi ve merakı artmakta, bu türlü araçları kolaylıkla kullanabildikleri gözlenmektedir. Öğrencilerin her türlü bilgi ve donanımına ulaşabilecekleri bu sınırsız alanda; sadece doğru, gerekli ve yararlı bilgilere ulaşabilmeleri ve kendilerini geliştirecekleri yönde kullanabilmelerini sağlamalı, bu doğrultuda alışkanlıklar kazanmaları için Görsel Sanatlar Dersi içerisinde de çoklu-medya araçları kullanılarak öğretim etkinlikleri içerisinde yönlendirilmelidirler.

5. Çağımızda müzeler birer yaygın eğitim kurumu olarak; halkı eğitmeyi, en geniş anlamda kültür ve bilimi topluma aktarmayı amaçlamış, bu yaklaşımla iletişim ve halkla ilişkilere önem verilmiştir. Ancak, toplumda “müzelerin sıkıcı yerler olduğu” önyargısının kaldırılması ve müzelerden nasıl yararlanılacağı bilincinin oluşturulması konusunda ilköğretim okullarına da görevler düşmektedir. Yeni nesilleri hem öğretim programlarında yer alan derslerin daha iyi kavratılması, hem de yaşam boyu öğrenme, kendini geliştirme yollarının bilincini kazandırma amaçlarıyla öğretim programlarında özellikle görsel sanatlar derslerinde önemle yer verilmelidir. Bugünkü koşullarda müzelerden daha fazla yararlanabilmek için, bazı engelleri ortadan kaldırmalı ve yeni yöntemler geliştirilebilmelidir.

6. İlköğretim okullarında eğitim öğretim sürecinde müzelerden yararlanmamız için devlet müzelerimizde de yeni düzenlemeler yapılması, eğitsel etkinliklerin sistemli bir biçimde yerleşmesi ve uygulamaya geçirilmesi gerekmektedir. Ülkemizin tüm müzelerindeki, kültür-sanat birikimlerinden

faaydalanılması; çağdaş bir kùltür politikası oluşturulması, teknolojik gelişmelere, mali destek sağlanması ve bilinçli müze eğitime önem verilmesiyle mümkün olabilecektir. Müzelerin toplumsal sorumlulukları ve öncelikli olarak eğitsel görevi dikkate alınmalı, daha çok kişiye hitap edebilmek için bilişim teknolojilerinden faydalanılarak ilgi çekici eğitim programları hazırlanmalı yeni neslin sanat görüşünün oluşması ve kùltür düzeyinin yükseltilmesi için bu alandaki araştırmalar dikkate alınarak müzeler içerisinde de uygulamaya geçirilmelidir.

7. Günümüzde BDÖ yöntemi ile bilgiye ulaşma ve bilgiyi aktarmanın en hızlı ve kısa yolu olduğu bilinmektedir. Bilgisayarlar programlarının kolay kullanabilmesi sayesinde her seviyede öğrencinin rahatça kullanabildiği görülmekle birlikte, çocuğun gelişim dönemleri dikkate alınarak, sunular dışındaki, bilgisayar destekli bireysel çalışmalarda, ilköğretim ikinci kademe ve sonrası öğrencileri için önerilmesi daha uygun olacaktır.

8. İnteraktif müze eğitim CD'lerinin, internette bulunan diğer müze web sitelerinden farklı olarak, tanıtımların yanı sıra, müzelerin sahip oldukları koleksiyonların sanatsal değerlerinin anlaşılması, toplumun sanat ve kùltür bilincinin yükseltilmesi bakımından da hizmet edecek ve daha bilinçli olarak müzelere ziyaretçi çekecek bir araç olacağı düşünülmektedir. Türkiye'deki diğer sanat müzeleri için de Kùltür Bakanlığı ve Milli Eğitim Bakanlığı'nın desteğini alarak daha yeni programlarla interaktif müze eğitim CD'lerinin oluşturulması, yaygınlaştırılması ders kaynağı olarak kùtùphanelerde ve müze satış mağazalarından kolay erişiminin gerçekleştirilmesi önerilmektedir.

9. Teknolojinin hızlı gelişimi sayesinde her geçen gün yeni yazılım programları ve yeni çoklu-ortam araçları oluşturulmaktadır. Bu durum göz önünde bulundurularak, benzer şekilde yapılacak bir müze eğitim CD'si için, burada bahsedilenler dışında, yeni çıkacak programların araştırılması ve uygulanması önerilmektedir.

10. Oluřturulması sıkıntılı bir süreci kapsamayacađından ve gncellenmesinin kolaylıđı sebebiyle, İnteraktif mze eđitim CD'lerinin internet ortamına aktarılması ve Trkiye'de bulunan tm ilköđretim okullarının internet eriřiminin sađlanması önerilmektedir.

11. Grsel sanatlar dersi iin yapılan etkinlikler, rahat ve gvenli ortamda, đrenci merkezli geliřtirilmelidir. đrenmede kalıcılıđın sađlanması aısından, đrenme srecinde, đrencilerin aktif katılımının sađlanması, ilerde geliřtirilecek ders metaryallerinin đrencilerin rahat kullanımlarına uygun ve kullanılacak yazılım programlarının, onların dzenlemeler yapması, sanal ortamda kendi mzelerini oluřturabilecek řekilde geliřtirilmesi önerilmektedir.

KAYNAKÇA

- ABACI, O. (1996). Müze Eğitimi, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: Marmara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü
- ACAR, Ö. (1997). Ülkemizde ve Yurt Dışında Müzeciliğe Bir Bakış. **Kuruluşunun 150'nci Yılında Türk Müzeciliği Sempozyumu III Bildirileri**. 24-26 Eylül. Ankara: Ankara Genekurmay Basım Evi. S. 93-96.
- ADIGÜZEL, H. Ö. ve F. ÖZTÜRK. (1999). Türk Eğitim Düşüncesinde Okul Müzesinden Müze Pedagojisine Değişim. **Eğitim Bilim Dergisi**, 14, 114(Ekim), 73-80.
- ADIGÜZEL, H. Ö. (2000). Müze Pedagojisinin Türkiye'deki Yansımaları ve Müzelerdeki Yaratıcı Drama Uygulamaları. **Müzecilikte Yeni Yaklaşımlar- Küreselleşme ve Yerelleşme. Üçüncü Uluslar arası Tarih Kongresi**. İstanbul: Numune Matbaacılık. S.130-143.
- AKPINAR, Y. (1999). **Bilgisayar Destekli Öğretim ve Uygulamalar**. Ankara: Anı Yayıncılık.
- ALAKUŞ, A. O. (2004). Kuramdan Uygulamaya Sanat Eseri Eleştirisi. **II. Sanat Eğitimi Sempozyumu**. Gazi Üniversitesi Gazi Eğitim Fakültesi. 28-29-30 Nisan (Bildiriler). Ankara: Gündüz Eğitim ve Yayıncılık. 213-219.
- ALKAN, C. (1995). **Eğitim Teknolojisi** 4. Baskı. Ankara: Atilla Kitabevi.
- ALTUN, A. (2000). Bir Eğitim Aracı Olarak İnternet. Milli Eğitim Dergisi. Sayı: 147. <http://yayim.meb.gov.tr/dergiler/147/sadegul.htm> adresinden 02/09/2007 tarihinde alınmıştır.
- ALTUN, R. (2003). Müzelerin Eğitimdeki Yeri ve Bu Bağlamda Müzelerin Eğitim Olanakları (Araç-Gereç- Personel) Açısından Yeterlilik Durumları. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Ankara: Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü.

- AREN, O. (2003). Müze ve Sergi Mekanlarının Elektronik Ortamda Yapılanması. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: Yıldız Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü.
- ARIKAN, A. (2001). Yedi Oniki yaş Arası Çocuklara Çizgi Film Yöntemi ile Müze Eğitiminin Verilmesi. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Konya: Selçuk Üniversitesi- Sosyal Bilimler Enstitüsü- Resim Eğitimi Anabilim Dalı.
- ARTUT, K. (2001). **Eğitim Fakülteleri ve İlköğretim Öğretmenleri İçin Sanat Eğitimi Kuramları ve Yöntemleri**. Ankara: Anı Yayıncılık.
- AKDITYK. (1999). **Atatürk'ün Kültür ve Medeniyet Konusundaki Sözleri**. Ankara: Atatürk Kültür Merkezi Yayını: 37.
- ARSLAN, B. (2003). Bilgisayar Destekli Eğitime Tabi Tutulan Ortaöğretim Öğrencileriyle Bu Süreçte Eğitici Olarak Rol Alan Öğretmenlerin BDE'e İlişkin Görüşleri. **The Turkish Online Journal of Educational Technology** - TOJET October 2003 ISSN: 1303-6521 Volume 2, Issue 4, Article 10 <http://www.tojet.net/articles/2410.htm> adresinden 16/03/ 2007 tarihinde alınmıştır.
- AŞKAR, P. (1991). Bilgisayar Destekli Eğitimin Yaygınlaştırılmasında Temel Stratejiler: Avrupa Ülkelerinde Son Durum. **Eğitim Teknolojisi ve Bilgisayar Destekli Eğitim 1. Sempozyumu 25-27 Eylül Bildiriler**. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi, Bilgisayar Destekli Eğitim Birimi Yayınları. S. 148-155.
- ATA, B. (2002) Müzelerle ve Tarihi Mekanlarla Tarih Öğretimi: Tarih Öğretmenlerinin “Müze Eğitimine” İlişkin Görüşleri. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Ankara: Gazi Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- ATAGÖK, T. (1992). Müze Tipolojisinin Gelişimi. **Tasarım Dergisi**. İstanbul: Tasarım Yayıncılık, Sayı:30. S.116.

ATAGÖK, T. (1999). Çağdaş Müzeciliğin Anlamı; Müze ve İlişkileri. **Yeniden Müzeciliği Düşünmek**. Derleyen: Tomur Atagök İstanbul: Yıldız Teknik Üniversitesi Basım-Yayın Merkezi Matbaası YTÜ.SBE.DE-99.0453 ISBN: 975-461-153-0131- 142.

ATAGÖK, T. (2003). Müzecilikte Yeni Yaklaşımlar. **Müze Eğitimi Seminerleri I Akdeniz Bölgesi Müzeleri**. Yayına Hazırlayan: Onur, B. 10-11 Ekim 2002. Antalya: Suna - İnan Kırarç Akdeniz Medeniyetleri Araştırma Enstitüsü Yayınları. S. 25-29.

ATAN, A. (2002). Resim Öğretmeni Yetiştirme. Gazi Üniversitesi Sanat Eğitimi Sempozyumu. **Türkiye’de Sanat Eğitimi ve Öğretmen Yetiştirme** (Sanat Eğitimi Sempozyumu Bildiriler Kitabı). Ankara: Gazi Üniversitesi İletişim Fakültesi Matbaası. 81-89.

ATASOY, N. (1997). Müzelerimizdeki Eğitime Yönelik Çalışmaların İrdelenmesi. **Kuruluşunun 150’nci Yılında Türk Müzeciliği Sempozyumu III Bildirileri** 24-26 Eylül. Ankara: Ankara Genelkurmay Basım Evi. 104-112.

ATASOY, N. Y. (1999). Çağdaş Eğitimde Müzenin İşlevi. **Yeniden Müzeciliği Düşünmek**. Derleyen: T. Atagök İstanbul: Yıldız Teknik Üniversitesi Basım-Yayın Merkezi Matbaası 147-153.

ATASOY, S. (1998). Bir Kentin Sosyal ve Ekonomik Yaşamında Müzeler. **Müzecilik Semineri. (Bildiriler)** 16-18 Eylül Askeri Müze ve Kültür Sitesi. S.38. İstanbul: Genelkurmay Askeri Tarih ve Stratejik Etüt Başkanlığı Yayınları

AYAYDIN, A. (2005). İlköğretimde Görsel Sanatlar Eğitiminin Sorunları ve Çözüm Önerileri, **Çağdaş Eğitim Dergisi** 30, (316), 28-34.

BALTACIOĞLU, İ.H. (1932). **Terbiye**, Suhulet Küt. İstanbul.

BARBIERI,T., GARZOTTO,F., BELTRAME,G., CERESOLIL., GRİTTİ,M. ve MISANI, D.(2001) From Dust to Stard Dust: A Collaborative Virtual

Computer Science Museum. ICHIM 2001 International Cultural Heritage Informatics Meeting, 2001 Milano, Italy ICHIM 01. Bu makale: http://webtalk.elet.polimi.it/contenuti/Paper/paper_7.pdf adresinden 03 Nisan 2007 tarihinde alınmıştır.

BARKER, E. (1999). **The Museum In The Community: The News Tates. Contemporary Cultures Of Display** Italya: (The Open Universty Press) Yale Universty Press.

BARKER, E. (2006). Müzelerin Toplumdaki Yeri: Yeni Tate Galerileri. **Sanat Müzeleri 2 - Müze ve Eleştirel Düşünce** Artun, A. (Ed) (Birinci Baskı) s.149. İstanbul: İletişim Yayınları.

BELEN, F. (1992). İlk ve Orta Öğretimde Arkeoloji Müzelerinde Eğitim Sorumluluklarının Belirlenmesi Çözüm Üzerine Bir Deneme. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: Yıldız Teknik Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü

BERRY, N. (1988). A Focus On Art Museum/ School Collaborations”. **Art Education**. The Journal Of The National Art Education Association, Vol: 51. No:2 8-14.

BITTER, G. G. ve R. A. CAMUSE. (1984). **Using a Microcomputer in the Classroom**. Reston, Virginia: Raston Publishing Company.

BOYDAŞ, N. (1996). Sanat Kültürü Yansıtır, **Milli Eğitim Dergisi**, (131),8

BOYDAŞ, N. (2004a). Sanat Eğitiminde Eleştiri ve Bir Eleştiri Denemesi. **XII. Eğitim Bilimleri Kongresi**. Ankara: Eğitim Bilimleri Enstitüsü Geliştirme Derneği.

BOYDAŞ, N. (2004b). **Sanat Elestrisine Giriş- Örneklerle Sanat Eleştirisi**. ISBN: 975-6859-62-8. Ankara: Gündüz Eğitim ve Yayıncılık.

BOWEN, J. (2003). The Virtual Museum. **Museum International**. Vol. 52. Issue 1, s.4-7. <http://www3.interscience.wiley.com/journal/119049902/abstract>

adresinden 03 Aralık 2006 tarihinde alınmıştır.

BRAND, J.E., S. J. KNIGHT ve J. MAJEWSKI. (2003). The Diverse Worlds of Computer Games: A Content Analysis of Spaces , Populations, Styles and Narratives. First Level Up Digital Games Reasearch Conference, University of Utrecht, The Netherland. <http://www.digra.org/dl/db/05150.06387.pdf> adresinden 22 Mart 2008 tarihinde alınmıştır.

BUYURGAN, S. (2002). Programlı Bir Müze Ziyareti ve Sonrasında Uygulama Örneği. **Gazi Üniversitesi 1. Sanat Eğitimi Sempozyumu Bildirileri**, Ankara: Gazi Üniversitesi, 08- 10 Mayıs, s.105- 118.

BUYURGAN, S. ve MERCİN, L. (2005). **Görsel Sanatlar Eğitiminde Müze Eğitimi ve Uygulamaları**. Özsoy V. (Ed.) Ankara: Görsel Sanatlar Eğitimi Derneği Yayınları 2.

CAINE, G., N. R. CAINE and S. CROWELL (1999) **Mindshifts: A Brain-Based Process for Restructuring Scools and Renewing Education**, 2nd edition. Tucson, Az: Zephyr Press. ISBN: 1569760918.

CAPRA, F. (1996). **The Web Of life**. New York: Anchor Books.

CLEARY, A. (1976). **Educational technology: Implications for Early and Special Education**. New York: John Wiley.

COTTON, B. and R. OLİVER (1997). **Siberuzay Sözlüğü. (Multimediyadan Sanal Gerçekliğe Resimli Terimler Sözlüğü)**. (Birinci Baskı). Çev. Özden Arıkan ve Ömer Çendeoğlu. İstanbul: Yapı Kredi Kültür Sanat Yayıncılık.

CHAPMAN, H. L. (1978). **Approches to Art in Art Education**, New-York: Harcourt Brace Jovanovich, Inc.

- ÇAKMAK, C. (2002). Günümüz Türkiye'sinde Örgün Sanat Eğitiminde Müzelerin Yeri. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- ÇORUHLU, T. (1997). Müzecilikte Bilimsel Anlayışın Ön Plana Çıkarılması. **Kuruluşunun 150. Yılında Türk Müzeciliği Sempozyumu III (Bildiriler)** 24-26 Eylül. İstanbul: Ankara Genel Kurmay Basım Evi. 59-62.
- DEMİR, C. (1990). Sanat Eğitimi. **Yüksek Öğretimde Sorunlar ve Çözüm Yolları**. Ankara: Cem Yayınevi. S.45-50.
- DEMİREL, Ö. (2001). **Eğitim Sözlüğü**. Ankara: Pegem Yayıncılık.
- DUNCAN, C and A. WALLACH (2006). Evrensel Müze. **Sanat Müzeleri 2**. Artun A. (ed.) İstanbul: İletişim Yayınları.
- EKİZ, D. (2003). **Eğitimde Araştırma Yöntem ve Metodlarına Giriş**. Ankara: Anı Yayıncılık.
- ERBAY, F. (1994). Çağdaş Müzeciliği Yönlendiren Etkenler. **II.Müzecilik Semineri Bildiri Kitabı**. İstanbul: Genelkurmay Askeri Tarih ve Stratejik Etüt Başkanlığı Yayınları. s.22 24
- ERBAY, F. (2001) Sanat Eğitiminde Müze ve Galerilerin Önemi. **Türkiye'de Sanat**. S:48. s.26-29. İstanbul:
- ERBAY, F. (2002). Müze Erişilebilirliğinde Tanıtım ve Reklamın Önemi. **Müzecilik Semineri (Bildiriler)** 25-27 Eylül. S.19-24. İstanbul: T.C. Genelkurmay Başkanlığı Askeri Müze ve Kültür Sitesi.
- ERBAY, M. (1999). Plastik Sanat Eğitimi Üzerine. **Türkiye'de Sanat Plastik Sanatlar Dergisi**, (40). Eylül-Ekim, 58- 59. İstanbul:
- ERGÜN, M. (1998). İnternet Destekli Eğitim. **Afyon Kocatepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi**. Afyon: Afyon Kocatepe Üniversitesi Yayınları. Sayı: 1.

<http://www.egitim.aku.edu.tr/ergun5.htm> adresinden 15 Mart 2007 tarihinde alınmıştır.

ERİNÇ, S. (1985). Yaşamı Güdüleyici Bir Etken. Estetik Kaygı. **Sanat Yazıları I**. Ankara: Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Yayınları. s. 45-50

ERİNÇ, S. (1998). **Sanatın Boyutları**. (Birinci Baskı). İstanbul: Çınar Yayınları.

EISELE, J.E. ve M.E. EISELE. (1994). **Eğitim Teknolojisi: Programa Destek Bir Planlama ve Kaynak Klavuz**. Çeviren: Cevat Alkan. Eskişehir: Basım ve Yayım ETAM A.Ş.

ETİKE, S. (1996). Sanat Eğitiminde Çocuğa ve Gence Sanattan Anlayan Bir Kişilik Kazandırmak Hedeflenir. **Milli Eğitim Dergisi**. (131). Ankara: Milli Eğitim Yayınları s.23-24.

FUNCH, B.S. (1997). The Art Museum in Partnership With Schools. **Museum International**. Volume: 49, Page: 38-42 Blackwell Publishing. <http://www.ingentaconnect.com/content/bpl/muse/1997/00000049/00000002/art00008> adresinden 24/07/2007 tarihinde alınmıştır.

FREEMAN, R. (1998). **The Discovery Gallery- Discovery Learning in the Museum**. Toronto- Canada: Royal Ontario Museum. ISBN 0-88854-337-9

GARTENHAUS. A. (1997). **Minds In Motion. Using Museums to Expand Creative Thinking**. (Third edition).California: Caddo Gap Pres.

GARTENHAUS. A. R. (2000) **Yaratıcı Düşünme ve Müzeler**. Çeviren : Ruhiser MERGENCİ, Bekir ONUR. Ankara: Ankara Üniversitesi Yayınları s.33-34

GATES, B. (1999a). **Önümüzdeki Yol**. (Çeviren: Esra Davutoğlu, Alper Erdal). İkinci baskı. Ankara: Arkadaş Yayınevi.

GATES, B. (1999b). **Dijital Sinir Sistemiyle Düşünce Hızında Çalışmak**. (Çev. Ali Cevat Akkoyunlu) İstanbul: Doğan Kitapçılık.

- GEL, Y. (1997). Sanat Eğitiminde Kullanılan Yöntemler. **İlköğretim Okullarında Sanat Eğitimi ve Sorunları- TED XV. Öğretim Toplantısı 2-3 Mayıs Kayseri**. Ankara: TED Yayınları. S. 121-139.
- GEMİCİ, Ö., E. KORKUSUZ, M. BOZAN, A. SARIKAYA. (2001). Bilgisayar Destekli Eğitim ve Bir Örnek Uygulama: **Açık Öğretim Fakültesi Yayınları**. No: 582 Bilgisayar s: 127-128.
- GENÇAYDIN, Z. (1990). Sanat Eğitiminin Düşünsel Temelleri. **Ortaöğretim Kurumlarında Resim-iş Öğretimi ve Sorunları**. Ankara: Şafak Matbaacılık. S:41-55.
- GİRAY, K. (2002). Devlet Resim Heykel Müzeleri Beklentileri Karşılıyor mu? **Türkiye’de Sanat Dergisi**. Mart- Nisan 2002 S: 53. İstanbul. 51- 53.
- GÖKAYDIN, N. (1996). Amaç Çocuğun ve Gencin Yaratıcı Gücünü ve Estetik Sezgisini Geliştirmek Olmalıdır. **Milli Eğitim Dergisi** (131), Ankara: Milli Eğitim Yayınları s.27-28.
- GÜRKAN, T. (2004a). **İlköğretim II. Kademe Eğitiminde Müze Eğitiminin Önemi Üzerine Araştırma (Bursa Örneğinde)**. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Bursa: Uludağ Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü
- GÜRKAN, T. (2004b). Çoklu Zeka Kuramı İle Müze Eğitiminin İlişkilendirilmesi. **Gazi Üniversitesi 2. Sanat Eğitimi Sempozyumu Bildirileri**. Ankara: Gazi Üniversitesi, 28-30 Nisan, s. 247-255.
- HAWKRIDGE, D. (1990) Who Needs Computers in Schools, And Why? **Computers and Education**, 15(1-3). 1-6. Londra.
- HALMAN, T. S. (2007). Türk Müzeciliğinde Devrime Doğru. **Geçmişten Geleceğe Türkiye’de Müzecilik I Sempozyum Bildiriler Kitabı** 21- 22 Mayıs 2007. Ankara: VEKAM Yayınları. 5 - 16.

- HEALY, J.M. (1999). **Çocuklar- Bilgisayar-Eğitim Bağlantı Doğru mu?** (Birinci Baskı) İngilizceden Çev: Ahmet GÜRSEL İstanbul: Mü-Ka Matbaacılık.
- HEIN, G. E. (1998). **Learning in The Museum.** London & New York: National Science Foundation.
- HEINICH, N and M. POLLAK. (2001). Müze Kûratöründen Sergi Auteur'üne Özgün Bir Konum İcat Etmek. **Sanat Dünyamız**, 81. s. 107-119.
- HILL, R. J. (1997). Distance Learning Environments Via The World Wide Web. (Editör:Badrul H.Khan) **Web-Based Instruction.** New Jersey: Education Technology Publications,
- HIZAL, A. (1989). **Bilgisayar Eğitimi ve Bilgisayar Destekli Öğretime İlişkin Öğretmen Görüşlerinin Değerlendirilmesi.** (Birinci Baskı) Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Eğitim Fakültesi Yayınları. No:11.
- HOOPER-GREENHILL, E. (1999a). **Müze ve Galeri Eğitimi.** (Çev: Meltem Örgen Evren, Emine Gül Kapçı), Yayına Hazırlayan Bekir Onur, Ankara: Ankara Üniversitesi Yayınları.
- HOOPER-GREENHILL, E. (1999b). Museums and Interpretive Communities. **"Musing on Learning" Seminar**, Australian Museum, 20 April.
- HOWZE, W. (1989). What Every Art Museum Educator Should Know About Tours, Slide Shows, And Video Programs, And a Few Words About The Use Of Computers At The Moment. **Museum Education: History, Theory And Practice.** Reston, Virginia: The National Art Education Association
- HURWITZ, A. ve M. DAY. (1995). **Children and Their Art.** USA:Harcourt Brace Collage Publishers.
- ICOM. Code of Professional Ethics. www.icom.org adresinden 22 Mart 2007 tarihinde alınmıştır.

- İLHAN, A. Ç. (1994). Üniversitelerde Sanat Eğitiminin Gerekliliği. **Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi** Cilt:27, Sayı:1 Ankara: Ankara Üniversitesi Basımevi. 173- 183.
- İLHAN, A. Ç., OKVURAN, A. (2001). Bir Eğitim Ortamı Olarak Müze ve Müze Çalışmaları. **Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Anadolu Sanat Dergisi**, (11), 86-93.
- İPRİŞOĞLU, N. (1994). Duyu Algılarının Eğitimi. **Çağdaş Eğitimde Sanat**. İstanbul: Demet Yayıncılık.
- KAPTAN, S. (1998). **Bilimsel Araştırma ve İstatistik Teknikleri**. Ankara: Tekışık Web Ofset Tesisleri.
- KAVCAR, C. (1990). Edebiyat ve Güzel Sanatlar Eğitimi. **Eğitim programları ve Öğretim II**, 1. s:263- 273.
- KEENE, S. (1998). **Digital Collections: Museums and The Information Age**, Oxford: Butterworth-Heinemann.
- KILIÇ, L. (1999). Çanakkale Müzelerinin Halk Eğitimi İle İlgili İşlevleri. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Çanakkale: Çanakkale Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- KIRIŞOĞLU, O. T. ve M. STROKROCKİ. (1997). **Ortaöğretim Sanat Öğretimi**. Ankara: YÖK/ Dünya Bankası, MEGP.
- KIRIŞOĞLU, O. (2002) **Sanatta Eğitim** (İkinci Baskı) Ankara: Pegem A Yayıncılık.
- KAUFMAN, R. and D. ZAHN., (1993) Quality Management Plus. **The Continuous Improvement Of Education**. California: Corvin Pres. 3-5.
- KUTLU, Ö. (2005). Yeni İlköğretim Programlarının “Öğrenci Başarısındaki Gelişimi Değerlendirme” Boyutu Açısından İncelenmesi. **Eğitimde Yansımalar: VII. Erciyes Üniversitesi, Yeni İlköğretim Programlarının**

Değerlendirilmesi Sempozyumu Bildirileri. Kayseri: Erciyes Üniversitesi Yayınları, 14-16 Kasım, s.64-71.

KÜÇÜKAHMET, L. (2003). **Öğretimde Planlama ve Değerlendirme**, Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.

LANG, J. (1987). **Creating Artichitectural Theory, The Role of Behavioral Sciences in Enviromental Design.** New York: Van Nostrand Reinhold.

LAUREL, B. (1991) **Computers As Theatre.** Menlo Park, CA: Addison-Wesley.

LEE, J. (1996). Infarmation Technology At The Gate: Faculty Perceptions and Attitudes About Mediated Instruction İnnovation in Higher Education. Berkeley, California: Doctoral Dissertation, University of California, Dissertation Abstracts international, 58/02A, 0353.

LOCKARD, J. and P. D. ABRAMS. (2004). **Computers For Twenty-First Century Educators.** Altıncı Baskı. Boston: Allyn and Bacon, Pearson Education, Inc.

MACDONALD, G.F. and S. ALSFORD. (1991). Museums as Information Utility. **Museum Management and Curatorship.** 10, s. 305-311.

MACDONALD, S. (2006). **A Companion to Museum Studies.** Oxford : Blackwell Publishing Ltd.

MADRAN, B. (1999). Müze Türleri. **Yeniden Müzeciliği Düşünmek.** Derleyen: Tomur Atagök İstanbul: Yıldız Teknik Üniversitesi Basım-Yayın Merkezi Matbaası YTÜ.SBE.DE-99.0453 ISBN: 975-461-153-0 S.3-19.

MARCHESSAULT, R.L. (1997). Pixels and Pigment: Designing Museum Web Sites That Support Art Education. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Toronto Üniveristesi Eğitimde Yüksek Lisans Bölümü.

- MAYER, R. E., SCHUSTACK, M. W., and BLANTON, W. E. (1999). What Do Children Learn From Using Computers in an Informal, Collaborative Setting? **Educational Technology**, 39 (2), 27-31.
- MEB. (1998). **Cumhuriyetin 75. Yılında Gelişmeler ve Hedefler**. Ankara: MEB Yayınları.
- MEB. (1999) **2000 Yılında Milli Eğitim**. Ankara: MEB Yayınları.
- MEB. (2000) **2001 Yılı Başında Milli Eğitim**. Ankara: MEB Yayınları.
- MEB. (2001) **2002 Yılı Başında Milli Eğitim**. Ankara: MEB Yayınları.
- MEB. (2006) **Görsel Sanatlar Dersi öğretim Programı**. Ankara: MEB Yayınları.
- MEB. (2008). **İlköğretim 1- 8. Sınıflar Türkçe, Matematik, Sosyal Bilgiler, hayat Bilgisi ile Fen ve Teknoloji Dersi Öğretim Programlarında Müze ile Eğitim**. Ankara: Milli Eğitim Bakanlığı Yayınları.
- MERCİN, L. (2002). Anadolu Güzel Sanatlar Liselerinde Müzelerin Sanat (Resim) Eğitimi Amaçlı Kullanılmasına İlişkin Yönetici ve Öğretmenlerin Görüşlerinin Değerlendirilmesi. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- MERCİN, L. (2006). Resim Dersini Müze Kaynaklı Oluşturmacı Öğrenme Yaklaşımı Etkinliklerine Göre Uygulamanın Erişkiye, Kalıcılığa ve Tutuma Etkisi. Yayınlanmamış Doktora Tezi. Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- MUNLEY, M.E. (2004). Is There Method In Our Madness? Improvisation in The Practice of Museum Education. **Reinventing The Museum**. Ed: Anderson, G. Lanham : Altamira Press. 243-247.
- NAMLU, A. G. (1999). **Bilgisayar Destekli İşbirliğine Dayalı Öğrenme**. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları. (Birinci Baskı) No: 1145 Eğitim Fakültesi Yayınları. No: 57.

- NEYİŞÇİ, T. (2008). Bir Yaşam Alanı Olarak Müze. **Kentler ve Kent Müzeleri** (Kent Müzeleri Uluslararası Sempozyumu-Antalya 21-22 Nisan 2006 Bildiriler Kitabı) Silier, O. (Ed.) İstanbul: Tarih Vakfı Yurt Yayınları.
- NİRVEN, N. (1991). Halkla İlişkiler Kurumlarının Türkiye’deki Sanat Müzelerinde Uygulanabilirliği. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi İstanbul: Yıldız Teknik Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü
- OKVURAN, A. (1994). Çağdaş İnsanı Yaratmada Yaratıcı Drama Eğitiminin önemi ve Empatik Beceri ve Empatik Eğilim Düzeylerine Etkisi. **Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi** Cilt:27, Sayı:1 Ankara: Ankara Üniversitesi Basımevi. 185- 194.
- ONUR, B. (1999). **Müze ve Galeri Eğitimi**. Ankara: Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları.
- ONUR, B. (2002). Müze Eğitimi: Temel İlkeler ve Politikalar. **Müze Eğitimi Semineri I - Akdeniz Bölgesi Müzeleri**. Antalya: Suna - İnan Kıraç Akdeniz Medeniyetleri Araştırma Enstitüsü Yayınları. S. 7-23.
- ÖZBUDUN, H. (2004). Resim-iş Eğitiminin Etkileşimli Çoklu Ortam Uygulamaları Eşliğinde ve Sanatsal Mesleki Yönlendirmede Bilgisayar Desteği **2. Sanat Eğitimi Sempozyumu Bildirileri**, S: 333, Ankara.
- ÖZEN, A. (2006). Mimari Sanal Gerçeklik Ortamlarında Algı Psikolojisi. Akademik Bilişim 2006 ve Bilgi Teknolojileri Kongresi 9-11 Şubat Pamukkale Üniversitesi-Denizli <http://ab.org.tr/ab06/bildiri/81.doc> adresinden 3 Haziran 2008 tarihinde alınmıştır.
- ÖZSOY, V. (1998a). Sanat Öğretmeni Yetiştirme Yöntemleri. **Milli Eğitim Dergisi**, Sayı 137 Ankara, 101- 108.
- ÖZSOY, V. (1998b). Yirmi Beşinci Yılda Sanat Eğitimi ve Öğretimi (Resim-iş Eğitimi). **Milli Eğitim Dergisi**, Sayı 139. Ankara. 58- 65.

- ÖZSOY, V. (1999). Güzel Sanatlar Öğretiminde Çok Alanlı ve Projelere Dayalı Bir Yöntem. **Sanat Eğitimi ve Sorunları Sempozyumu**. 28-30 Nisan Bildiriler. Çanakkale: Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi Eğitim Fakültesi Yayınları. S. 9-18.
- ÖZSOY, V. (2000). Elektronik İletişim Araçlarıyla Görsel Algının Geliştirilmesi. **Buca Eğitim Fakültesi Dergisi**, Özel Sayı:12, s. 227-234. İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi, Buca Eğitim Fakültesi Yayınları.
- ÖZSOY, V. (2001a). Yabancı Bir Kültürün Öğrenilmesinde Müze Sergisinden Yararlanma **Gazi Sanat Dergisi**. Ankara: Gazi Üniversitesi Yayını. ISSN:1302-7484. Sayı:2. 13-24.
- ÖZSOY, V. (2001b). Başarılı Bir Çocuk ve Gençlik Sanat Müzesi. **Türkiye’de Sanat Dergisi**, (40) İstanbul, 24-33.
- ÖZSOY, V. (2001c). Sanat (Resim) Eğitiminde Bir Nitel Araştırma Yöntemi: Eğitsel Eleştiri. **Eğitim ve Bilim (Education and Science)**, 26. (122), 41-51.
- ÖZSOY, V. (2002a). Sanat (Resim) Eğitiminde Müze ve Okul İş Birliği ve Müzeye Dayalı Bazı Öğretim Yöntemleri. **Milli Eğitim Dergisi**, Sayı: 153-154. Kış-Bahar. 5-17.
- ÖZSOY, V. (2002b). Resim-iş (Sanat) Öğretmeni Eğitimine Yönelik Lisansüstü Programlarda Müze Eğitiminin Yeri ve Önemi. **Türkiye’de Sanat Eğitimi ve Öğretmen Yetiştirme** (Sanat Eğitimi Sempozyumu Bildiriler Kitabı). Ankara: Gazi Üniversitesi İletişim Fakültesi Matbaası. 59-73.
- ÖZSOY, V. (2003a). İlk ve Ortaöğretim Sanat (Resim) Eğitiminde Müzelerden ve Sanat Galerilerinden Yararlanma. **Milli Eğitim Dergisi**, Say: 158 Bahar 2003. 25-34.
- ÖZSOY, V. (2003b). Resim-iş Öğretmen Adaylarının Eğitim teknolojisi Kullanımı konusundaki Tutumları. **XII. Eğitim Bilimleri Kongresi**. Antalya. 15-18 Ekim 2003. Ankara: Gazi üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.

- ÖZSOY, V. ve L, MERCİN. (2003c). “Sanat (Resim) Eğitiminde Müzelerin Kullanılmasında İlgili Kurum ve Kuruluşların Karşılıklı Görev ve Yükümlülükleri” **Türk Eğitim Bilimleri Dergisi**, Sayı:3, Yaz 2003, Ankara. 303-318
- ÖZSOY, V. (2003d). **Görsel Sanatlar Eğitimi Resim-iş Eğitiminin Tarihsel ve Düşünsel Temelleri**. ISBN:975-6859-49-0 Ankara: Gündüz Eğitim ve Yayıncılık.
- ÖZSOY, V. (2004). Resim-iş Öğretmen Adaylarının Eğitim Teknolojisi Kullanımı Konusundaki Tutumları. **XII. Eğitim Bilimleri Kongresi Bildiriler Kitabı**. Ankara: Eğitim Bilimleri Enstitüsü geliştirme Derneği.
- ÖZTÜRK, F. (2000). Türk Eğitim Düşüncesi Tarihinde “Müze” Kavramının Düşünsel Temelleri Satı Bey ve İsmayıl Hakkı Baltacıoğlu Örneği. **Müzecilikte Yeni Yaklaşımlar- Küreselleşme ve Yerelleşme**. Türkiye Ekonomik ve Toplumsal Tarih Vakfı Yayınları. İstanbul: Numune Matbaacılık.
- PACKER, R ve K. JORDAN. (2001). **Multimedia: From Wagner to Virtual Reality**. New York: W.W. Norton & Company.
- PAYKOÇ, F. ve S. BAYKAL. (2000). Müze Pedagojisi: Kültür, İletişim ve Aktif Öğrenme Ortamı Olarak Müzelerin Etkinliğine İlişkin Bir Çalışma. **Müzecilikte Yeni Yaklaşımlar Küreselleşme ve Yerelleşme**. İstanbul: Türk Tarih Vakfı Yayınları. ISBN: 975-7306-81-9. S.102- 113.
- PEKMEZCİ, H. (2004). Yaşam Kısa Sanat Sonsuzluk. **Devinim Sanat Dergisi**. Ankara <http://yunus.hacettepe.edu.tr/~pekmezci/YasamKisa.doc> adresinden 12.04.2008 tarihinde alınmıştır.
- PEKMEZCİ, H. (2005). Konferans Metni: 7 Nisan 2005 saat:14.00 - Bilkent Üniversitesi/Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi/Grafik Bölümü SB 309. <http://yunus.hacettepe.edu.tr/~pekmezci/Birsanateserinin.doc> adresinden 26 Nisan 2008 tarihinde alınmıştır.

- PEKMEZCİ, H. (2006). Bu yazı Sıtkı Aydıngün'ün Gallery Grape'de açılan sergisi nedeniyle yazılmış ve Ankara Sanat Rehberinde yayınlanmıştır. <http://yunus.hacettepe.edu.tr/~pekmezci/Sonsuzlastirmak.doc> adresinden 26 Nisan 2008 tarihinde alınmıştır.
- PRENSKY, M. (2001). **Digital Game Based Learning**. New-York; London: McGraw-Hill.
- RASMUSSEN, M., MASON, T.P., MILLMAN, A., EVENHOUSE, R., SANDIN, D. (1998). The Virtual Temporal Bone, a Tele-Immersive Educational Environment, Future Generation Computer System, 14. 125-130.
- RAYALA, M. (1995). **A Guide to Curriculum Planning in Art Education**. (Second Edition) Wisconsin: Wisconsin Department of Public Instruction Madison.
- RYBA, K. ve B. ANDERSON. (1990). **Learning With Computers: Effective Teaching Strategies**. Eraut, M. (Ed.) Oxford: Pergamon Press.
- ROUSSOU, M. (1997). Immersive Interactive Virtual Reality and Informal Education. http://www.makebelieve.gr/mr/www/./research/papers/tile_01/m_r_TiLE2001_paper.pdf adresinden 06/04/2006 yılında alınmıştır.
- SAN, İ. (1992). **Evrin İçinde Sanat Eğitimi Politikaları**. Eğitim Bilimleri Dergisi Cilt:25. Sayı:2. Ankara: Ankara Üniversitesi Basımevi. s.643-652.
- SAN, İ. (1995). **Sanat Eğitiminin Geleceği**, Ankara: Mert Matbaası. (Seminer 20-22 Ekim 1994)
- SAN, İ. (2000). **Sanat Eğitimi Kuramları**. Ankara: Ütopya Yayınevi.
- SAN, İ. (2004) **Sanat ve Eğitim**. Ankara: Ütopya Yayınları.
- SCHWEIBENZ, W. (1998). The “Virtual Museum”: New Perspectives For Museums to Presentt Objects and Information Using The Internet as a Knowledge Base and Communication System. Proceedings des 6.

- Internationalen Symposiums für Informationswissenschaft (ISI '98) Prag, 3.-7. November Saarland Üniversitesi- Zimmermann: Harld H./Schramm, V. http://is.uni-sb.de/projekte/sonstige/museum/virtual_museum_isi98
- SCHWEIBENZ, W. (2004). The Development of Virtual Museums. **ICOM News** No:3 NewYork.
- SEİDEL. S. (1999). Tarih Öğretiminde Bir Kaynak Olarak Müze. **Müze Eğitimi ve Kültürel Kimlik**. Yayına hazırlayan: Bekir Onur. Ankara: Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yayınları. S. 19-51.
- SEZER, H. (2001). **İlköğretimde Resim-İş Eğitimi**. Ankara: MEB Projeler Koordinasyon Dairesi Başkanlığı.
- SIEGEL, M.A. ve D.M. DAVIS. (1986). **Understanding Computer Based Education**. New York: Random House.
- STİNESPRİNG, J. (1992). DBAE and c criticism. **Arts Education Policy Review**, 94(2), 20-25. Juried Journal.
- STOKROCKİ, M. ve O. KIRIŞOĞLU. (1996). **Ortaöğretim Sanat Öğretimi**. Ankara, YÖK/DB, M.E.G:P.
- SÜDOR, S. (2006). Anadolu Medeniyetleri Müzesinin İnteraktif CD Yoluyla İlköğretim Altıncı Kademe Öğrencilerine Tanıtılması. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi Ankara: Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- SÜZEN, H. N. (2005). İlköğretim Okullarında Görevli Yöneticilerin ve Resim-iş Öğretmenlerinin Müze ve Sanat Galerilerinin Görsel Sanatlar (Resim-iş) Eğitimi Amaçlı Kullanılmasına İlişkin Görüşleri. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Ankara: Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- ŞAHİN, T. ve S. YILDIRIM. (1999). **Öğretim Teknolojileri ve Materyal Geliştirme**. Ankara: Anı Yayıncılık.
- TANNEY, S. (2000). Elektronik Uzamda Mekanın Apaçıklığı. **Domus** , Ekim, 81-85

- TDK. (1988) **Türkçe Sözlük**. Ankara: Türk Tarih Kurumu Basım Evi.
- TEKİN, H. (1996). **Eğitimde Ölçme ve Değerlendirme**. Ankara: Yargı Yayınevi.
- TELLİ, H.. (1990) Türkiye’de Resim-iş Öğretimine Genel Bir Bakış, **Ortaöğretim Kurumlarında Resim-İş Öğretimi ve Sorunları**, Ankara: T.E.D. Yayınları.
- TEPECİK, A. ve S. TUNA (2001). Plastik Sanatlar Eğitiminde Bir Araç Olarak Bilgisayar Kullanımı. **Çağdaş Eğitim Dergisi**. 26, 277, Haziran8-12 Ankara: Tekışık Yayıncılık.
- TEPECİK, A. ve S. TUNA (2002a). Plastik Sanatlar Eğitiminde Bilgisayar Destekli Öğrenme ve Öğretme. **Uluslar arası Katılımlı 2000’li Yıllarda 1. Öğrenme ve Öğretme Sempozyumu** (Bildiriler) 29-31 Mayıs. İstanbul: Marmara Üniversitesi Atatürk Eğitim Fakültesi Yayınları. S.547.
- TEPECİK, A. (2002b). **Grafik Sanatlar**, Ankara: Detay Yayıncılık.
- TEPECİK, A. (2002c). İlköğretim I. ve II. Kademe, İş Teknik Eğitimi Dersinin, Öğrenciyi Yaratıcılığa Yönlendirme Açısından Değerlendirilmesi. **Gazi Üniversitesi- Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi**. Cilt 22, Say: 3 Ankara: GEFAD. 139-147.
- TEPECİK, A. (2003). “Sanat Eğitimi ve Görsel Çevre”, **7. Ulusal Sanat Sempozyumu** (Bildiriler kitabı) Ankara: Hacettepe Üniversitesi- Güzel Sanatlar Fakültesi Yayınları.
- TEPECİK, A. (2008). Sanat Eğitimi ve Sanal Müze, **Geçmişten Geleceğe Türkiye’de Müzecilik I Sempozyum Bildiriler Kitabı** 21-22 Mayıs 2007. Ankara: VEKAM Yayınları. 233- 240.
- TEYMUR, T. (2000). Fotoğraf. <http://www.fotografya.gen.tr/issue-6/temel.html> adresinden 23 Kasım 2004 tarihinde alınmıştır.

- TEZEL, C. Ö. (2007). Ulusal Kimliğin Oluşumunda Müze ve Toplum İlişkisi : Singapur. **Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi** ISSN:1304-0278 C.6 s.20 (133-155) www.e-sosder.com adresinden 30 Kasım 2007 tarihinde alınmıştır.
- TOKDEMİR, A. (2002). Sanat Eğitimi İçerisinde (Orta Öğretim, Klasik Liselerde) Sanat Tarihi Dersi Müfredatında Yer Alan “Rönesans Sanatı” Ünitesinin İnteraktif (Etkileşimli) Yöntemle Verilmesi. Ankara: Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi.
- TOPALLI, Ö. N. (2001) İlk ve Orta Dereceli Okullarda Güzel Sanatlar Eğitimi Kapsamında Müze Eğitiminin Rolü ve Önemi. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- TOKER, A. (1987). “Çocuk ve Müze”. **Anadolu Medeniyetleri Müzesi 1986 Yıllığı**, Ankara. 95-100
- TOKMAN, L. Y. (1999, Kasım 19-21) Eğitim ve Öğretimde Uzaktan Erişim. **5. Türkiye’de İnternet Konferansları**. Ankara Üniversitesi. Ankara: <<http://inet-tr.org.tr/inetconf5/tammetin/tokman-metin.doc> > adresinden 09 Haziran 2007 tarihinde alınmıştır.
- TUNA, S. (2003). Sanat Eğitimi Bölümlerinde Tasarım İlke ve Elemanlarının Bilgisayar Teknolojisi Yardımı İle Uygulanması. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Gazi Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- UÇAN, A. (1996). **İnsan ve Müzik - İnsan ve Sanat Eğitimi**. Ankara:Müzik Ansiklopedisi Yayınları.
- USLU, Ö. (2003) Müze Ziyaretlerinin Sanat Eğitimindeki Rolü, **Mesleki Eğitim Fakültesi Dergisi**, Cilt:5 Sayı:10 Temmuz 2003, Ankara.
- USLU, Ö. (2005) Sanatta Aydınlanma Kapsamında Müzelerin İşlevleri, **Atatürk Üniversitesi, 02-05 Haziran Ulusal Sanat Sempozyumu, Bildiriler Kitabı**, Ankara.

- UŞUN, S. (2000). **Dünyada ve Türkiye’de Bilgisayar Destekli Öğretim.** (Birinci Baskı) Ankara: Pegem Yayınları.
- UŞUN, S. (2006). **Öğretim Teknolojileri ve Materyal Tasarımı.** (Birinci Baskı). Ankara: Nobel Basımevi.
- ÜNAL, Ş. (1999). Müze Kavramının Tarihsel Süreç İçerisinde Gelişimi. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Yıldız Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü.
- ÜNVER, E. (1997). Liselerde Sanat Eğitimi ve Öğretimi. Yayınlanmamış Doktora Tezi Gazi Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Resim-iş Eğitimi Anasanat Dalı.
- VAROL, N. (1997). Bilgisayar Destekli Eğitim. **Türkiye Türk Cumhuriyetleri ve Asya Pasifik Ülkeleri Uluslar Arası Eğitim Sempozyumu.** 138-145. Elazığ: Fırat Üniversitesi Basımevi.
- VRASIDAS, C. (2000). Constructivism Versus Objectivism: Implications for Interaction, Course Design, and Evaluation in Distance Education. **International Journal of Educational Telecommunications.** Vol. 6 No.4, pp.339-62. <http://www.cardet.org/vrasidas/pubs/continuum.pdf> adresinden 06/07/2006 tarihinde alınmıştır.
- WALKER, J. (1990). Through The Looking Glass. **The Congress of The Art of Human Computer Interface Desing,** Editor: Laurel, B. Addison-wesley Publishing Company Inc. S.439-447.
- WILSON, E.K., and G. E. MARSH II. (1995). Social Studies and The Internet Revolutions. **Social Education,** S.59. s.198-202.
- WRIGHT, J. L. (1994). Young Children: Active Learners in a Technological Age. **Listen To The childern: Observing Young Children’s Discoveries with The Microcomputer.** Washington: National Association for the Education of Young Children ISBN-0-935989-63-3. s.3-17.

- YAŞAR, Ş. (1993). **Yabancı Dilde Okuma Becerilerinin Geliştirilmesinde Küçük Gruplarla Öğretim Yönteminin Etkililiği.** (Birinci Baskı) Eskişehir: Anadolu Üniversitesi, Eğitim Fakültesi Yayınları. No:34.
- YAVUZER, H. (20019. **Resimleriyle Çocuk** (9. Baskı). Ankara: Remzi Kitapevi.
- YILDIRIM, A. ve H. ŞİMŞEK (2000). **Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri.** (İkinci Baskı.) Ankara: Seçkin Yayınları.
- YILMAZ, A. (1996). Müzelerde Çocuk Eğitiminin Müze Koleksiyonları Bağlamında Değerlendirilmesi ve Rahmi M. Koç Sanayi Müzesi Örneğinde İrdelenmesi. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Yıldız Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü
- ZWAKA, P. (2007). Museen- Kulturorte für Kinder und Jugendliche? **Eğitim ve Müze Semineri.** (Bildiriler) 18-21 Ekim.Yayına Hazırlayan: San İ. Ankara: Kök Yayıncılık. S.35-46.

EKLER

EK- 1 Öğrencilere Uygulanan Başarı Testi (Ön-test Son-test Soruları)

EK- 2 Öğrenci Görüşme Formu

EK- 3 Öğretmen Görüşme Formu

EK- 4 Görsel Sanatlar Dersi Öğretmeni İçin Hazırlanan Anket Soruları.

EK- 5 Öğrenciler İçin Hazırlanan Ön- Anket ve Son- Anket Soruları.

EK- 6 Devrim Erbil Özgeçmiş

EK- 7 Devrim Erbil Çağdaş Sanatlar Müzesi

EK- 8 Müze Kat Planları

EK- 9 Müze’de Bulunan Eserler Listesi

EK- 10 Devrim Erbil Çağdaş Sanatlar Müzesi Eğitim CD’si ara yüzlerinden örnekler.

EK- 11 Görsel Sanatlar Dersi Beceri ve Uygulamaları

EK- 12 Ünite Planı

EK- 13 Ders Planları

EK- 14 Öğretim Materyalleri ve Çalışma Yaprakları

EK-15 Adana Cebesoy İlköğretim Okulu 7. Sınıflarda İşlenen Derslerle İlgili Kontrol ve Deney Gruplarına Ait Bazı Fotoğraflar.

EK- 16 Devrim Erbil Çağdaş Sanatlar Müzesi’ne Ait Bazı Fotoğraflar.

EK- 17 İzin Dilekçeleri .

EK - 1**ÖĞRENCİLERE UYGULANAN BAŞARI TESTİ
(ÖN-TEST SON-TEST SORULARI)****Öğrencinin****Adı Soyadı :****Numarası :**

1. Aşağıdakilerden hangisi müzenin işlevlerinden (görevlerinden) biri değildir?

- a) Sanat eserlerini korumak
- b) Sanat eserlerini alıp – satmak
- c) Sanat eserlerini sergilemek
- d) Eğitsel etkinlikler düzenlemek
- e) Eserleri (belgeleme) arşivleme, katalog oluşturmak

2. Geleneksel giyim-kuşam, örf ve adetlerimizi yansıtan müzeler hangi tür müzelerdir?

- a) Çağdaş sanat müzeleri
- b) Arkeoloji müzeleri
- c) Bilim müzeleri
- d) Doğa tarihi ve Jeoloji müzeleri
- e) Etnografya müzeleri

3. Yok olmuş kültürlere ait maddi kalıntıların bulunduğu, kazılardan çıkarılan eserlerden oluşan müzelere ne denir?

- a) Arkeoloji müzeleri
- b) Sanat müzeleri
- c) Endüstri Müzeleri
- d) Etnografya müzeleri
- e) Bilim müzeleri

4. Yaşadığınız ilde aşağıdaki müze türlerinden hangisi var?

- a) Resim-heykel müzesi
- b) Oyuncak müzesi
- c) Teknoloji müzesi
- d) Arkeoloji müzesi
- e) Jeoloji müzesi

5. Aşağıdakilerden hangisi bir baskı resim tekniğidir?

- a) Yağlıboya
- b) Guaj boya
- c) Gravür
- d) Lavi
- e) Akrilik

6. Çağdaş Sanat müzelerinde hangi tür sanat eserleri yer almaz?

- a) Yağlıboya tablolar
- b) Üç boyutlu seramik eserler
- c) Kazılardan çıkarılan arkeolojik eserler
- d) Fotoğraflar
- e) Cam eserler

7. Bir desen oluşturacak şekilde kayıtlar arasına yerleştirilmiş, renkli camlardan yapılan pencere bezemelerine ne ad verilir?

- a) Baskı resim
- b) Mozaik
- c) Şablon
- d) Vitray
- e) Heykel

8. Küçük birbirinden farklı, üç boyutlu parçaları bir yüzey üzerinde yan yana getirerek resim oluşturma tekniğine ve ortaya çıkan esere ne ad verilir?

- a) Vitray
- b) Gravür
- c) Taş baskı (litografi)
- d) Akrilik
- e) Mozaik

9. Varlıkları, resmin iki boyutlu ortamında, üçüncü boyut (derinlik) duygusunu vermek için belli kurallara bağlı kalarak uygulanan çizim tekniğine ne ad verilir?

- a) Soyut resim
- b) Röprodüksiyon
- c) Rölyef
- d) Perspektif
- e) Portre

10. Resimde uyum birlik anlamına gelen, resmi belli bir renk eğiliminde boyamaya ne denir?

- a) Armoni
- b) Özgünlük
- c) Zıtlık
- d) Denge
- e) Taslak

11. Naif resimler,

- a) Perspektif kurallarına uymayan, çocuksu anlatım tarzında yapılmış resimlerdir.
- b) Işık gölge verilmiş, detaylı çizilmiş karakalem resimlerdir.
- c) Fotoğraf gibi birebir, gerçekçi resimlerdir.
- d) Resimde derinliğe önem veren resimlerdir.
- e) Hiçbiri

12. Aşağıdakilerden hangisi müze kurallarına aykırıdır?

- a) Müzede bulunan eserler hakkında bilgi almak
- b) Müzede bulunan değerli eserlere dokunmak
- c) Rehber eşliğinde müze gezmek
- d) Tek başına müze gezmek
- e) Müzede alçak (kısıık) sesle konuşmak

EK - 2**GÖRÜŞME FORMU**

Sevgili Öğrenciler,

Birlikte olduğumuz görsel sanatlar derslerinde araştırma konusu olarak müzelerle ilgili ünite süresince farklı bir yöntem uyguladık. Uyguladığımız bu yöntemin araştırmamıza yardımcı olmasını istiyoruz. Bu amaçla bilgisayarlardan faydalanarak işlediğimiz bu yöntem hakkındaki düşüncelerinizi ve beklentilerinizi öğrenmek istiyoruz.

Lütfen aşağıdaki soruları cevaplayınız. Görüş ve düşünceleriniz gizli tutulacaktır.

Yardımlarınız için teşekkür ederim.

Arş. Gör. Özlem Uslu

Adı Soyadı :

Tarih :

Numara :

Sınıf :

1. Bilgisayar ortamında müze gezerken yaptığımız etkinlikler size ne tür bilgiler kazandırdı?

.....

.....

.....

.....

2. Bilgisayar ortamında müzeyi gezerken veya gezdikten sonra puzzle, bilmece, kelime oyunu, hazine avı oyunu gibi etkinlikler yapmayı nasıl buluyorsunuz?

.....

.....

.....

.....

3. Derste müze ile ilgili yaptığımız etkinliklerin arkadaşlarınızla olan ilişkilerinizi geliştirdiğini düşünüyor musunuz, nasıl?

.....

.....

.....

.....

4. Birlikte işlediğimiz derslerin beğendiğiniz yönleri nelerdir?

.....

.....

.....

.....

5. Birlikte işlediğimiz derslerin beğenmediğiniz yönleri nelerdir?

.....

.....

.....

.....

6. Sizce bilgisayar ortamında gerçekleştirdiğimiz müze ziyaretinin diğer ders etkinliklerinden farkı neydi?

.....

.....

.....

.....

7. Bilgisayar ortamında işlediğimiz ders sizde ne türlü duygular uyandırdı? Nasıl?

.....

.....

.....

.....

8. Öğretmen siz olsaydınız müze ile ilgili bilgileri aktarmak için nasıl bir yöntem seçerdiniz, neden?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

EK - 3

ÖĞRETMEN GÖRÜŞME FORMU

Sayın Öğretmenim

Birlikte olduğumuz görsel sanatlar derslerinde araştırma konusu olarak müzelerle ilgili unite süresince farklı bir yöntem uyguladık. Sizinle gerçekleştirdiğimiz bu deneyimin araştırmamıza yardımcı olmasını istiyoruz. Bu araştırmadan ortaya çıkacak sonuçların, bundan sonra yapılacak eğitim etkinliklerinin niteliğinin artırılmasına katkıda bulunacağını umuyoruz. Bu amaçla bilgisayardan faydalanarak işlediğimiz bu yöntem hakkındaki düşüncelerinizi ve beklentilerinizi öğrenmek istiyoruz.

Lütfen aşağıdaki soruları cevaplayınız. Görüş ve düşünceleriniz gizli tutulacaktır.

Yardımlarınız için teşekkür ederim.

Arş. Gör. Özlem Uslu

1. Müzelere ilişkin konuları anlatırken bilgisayar ortamında hazırlanan müze CD'si içerisindeki etkinlikleri nasıl değerlendiriyorsunuz?

.....

.....

.....

.....

2. Sizce bilgisayar ortamında planladığımız müze eğitimi konusunun eksik yönleri nelerdir?

.....

.....

.....

.....

3. Bilgisayarlardan faydalanarak etkileşimli olarak tasarlanan ders planının sınıf içerisinde gerçekleştirilen geleneksel yöntemle göre daha olumlu bulduğunuz yönleri nelerdir?

.....

.....

.....

.....

4. Görsel sanatlar dersine karşı genelde ilgisiz olan öğrencilerde bir farklılık gözlemlediniz mi?

.....

.....

.....

.....

5. Deney ve kontrol grubunda yer alan öğrencileri derse ilgi ve dikkatleri açısından karşılaştırdığınızda görüşleriniz nelerdir?

.....

.....

.....

.....

.....

6. Deney grubu öğrencilerinin bilgisayar ortamındaki müzede yaptıkları etkinlikler ile edindikleri görsel sanatlar bilgilerin kalıcılığı konusunda neler düşünüyorsunuz? Neden?

.....

.....

.....

.....

.....

7. Genel olarak, müze ziyaretleri yapamadığınız durumlarda görsel sanatlar dersi konularını anlatırken konuya ilişkin hazırlanmış, -deney grubuna uygulanan nitelikte- etkileşimli bir CD'nin öğrenci başarısına etkisi konusunda neler söylemek istersiniz?

.....

.....

.....

.....

.....

EK - 4**DERS ÖĞRETMENİ İÇİN HAZIRLANAN ANKET SORULARI****ANKET****BÖLÜM I**

Yaş :

Öğretmenlik deneyimi :.....yıl

1. Görev yaptığınız ilde Resim- heykel müzesi var mı?
a) Evet b) Hayır
2. Varsa resim- heykel müzesinin adını aşağıdaki boşluğa yazınız.
.....
3. Lisans eğitiminizde müzede sanat eğitimi uygulamalarına yönelik ders aldınız mı?
a)Evet b) Hayır
4. Müzeleri sanat eğitimi amaçlı kullanma konusunda yeterli deneyiminiz var mı?
a)Evet b) Hayır
5. Bir öğretim yılı içerisinde kaç kez görsel sanatlara yönelik müze ziyareti gerçekleştirebiliyorsunuz?
a) Hiç b) 1 kez c) 2 kez d) 3 ve daha fazla
6. Olası müze ziyaretlerinizi kaç öğrenci ile gerçekleştirmek durumundasınız?
a)5-15 b)16-20 c)21-25 d)26-ve daha fazla
7. Öğrencilerle sanat eğitimi amaçlı ziyaret edebileceğiniz bir resim - heykel müzesi yaklaşık olarak kaç dakikalık mesafede?
a)10-20' b) 20-30' c) 30-40' d)40' ve daha fazla
8. Bulunduğunuz okulda bilgisayar ve projeksiyon makinası var mı?
a)Evet b)Hayır
9. Bulunduğunuz okulda internet bağlantısı var mı?
a)Evet b)Hayır

BÖLÜM II

	Bazen	Sıklıkla	Asla
1. Görsel sanatlar dersi kapsamında müze ziyaretleri gerçekleştiriyor musunuz?			
2 Öğrencilerinizi bir sanat müzesine götürmek istediğinizde hazırlık sürecinde veli ve ya okuldan izin alma sırasında sıkıntı yaşadığınız oluyor mu?			
3 Müze ziyaretleriniz için okul araçlarından (otobüs, v.s.) ücretsiz olarak yararlanma olanağınız var mı?			
4 Ziyaret ettiğiniz müzede sanat eğitimi amaçlı olarak uzman ya da rehberlerden yeterli desteği alabiliyor musunuz?			
5 Müze ziyaretlerinizde size yardımcı olmak amacıyla sizden başka sorumlu öğretim elemanı veya gönüllü veli bulmakta sıkıntı çekiyor musunuz?			
6 Ziyaret ettiğiniz müzede sanat eğitimi odası (uygulama atölyesi) var mı?			
7 Ziyaret ettiğiniz müzeler öğrencilerle gerçekleştirmek istediğiniz aktiviteler için uygun mu?			
8 Öğrenci grubunuzun kalabalıklığı nedeniyle kontrol etmekte güçlük çektiğiniz oluyor mu?			
9 Ziyaret ettiğiniz müzede öğrencilerle “hazine avı oyunu” yöntemini kullanabiliyor musunuz?			
10 Müzede sanat eğitimi amaçlı “görsel tamamlama testi” uygulatabiliyor musunuz?			
11 Sizce müze ziyaretleri 40 ya da 80 dakikalık ders dilimine sığdırılabilir mi?			
12 Müze ziyaretlerinizde zaman sıkıntısı yaşıyor musunuz?			
13 Ziyaret ettiğimiz müzede, müze pedagojisi ve sanat eğitimi almış görevli personel bulunmakta mıdır?			
14 Okulunuzu ziyaret ederek gerçekleştirdikleri eğitim etkinliklerini tanıtan müze görevlileri oluyor mu?			
15 Müze mekanlarının bilgisayar ortamına taşınmasının müze tanıtımı ve sanat eğitimi amaçlı kullanılmasının faydalı olacağına inanıyor musunuz?			

BÖLÜM III

	Evet Katılıyorum	Hayır Katılmıyorum
1.Bulunduğu ilde görsel sanatlar (Resim –heykel) müzesi bulunmayan okullar sanat eğitimi amaçlı olarak hazırlanacak eğitim CD’lerinden faydalanabilirler.		
2.Müze eğitim CD’si (elektronik müze ortamı) gerçek müze ile ilgili bilgi almak gerektiğinde yararlı olur.		
3.Bilgisayar ortamında oyun yoluyla öğrenme bilgi edinmeyi eğlenceli hale getirebilir.		
4.Öğrenci bilgisayar ortamında gördüğü müzenin gerçek mekanını da görme isteği duyar.		
5.Bilgisayar ortamındaki müzeler, aynı anda birçok pencere açabilme bir yerden diğerine kolaylıkla geçebilme gibi etkileşimsel özellikleri ile müze ziyaretlerini hareketli ve eğlenceli kılar.		
6.Bilgisayar ortamında aranan, eser tarama yoluyla kolaylıkla bulunur.		
7.Öğrenciler farklı salonlarda bulunan sanat eserlerini bilgisayar ortamında yan yana görerek karşılaştırma olanağı bulabilirler.		
8.Bilgisayar ortamında ziyaret edilebilen müzeler fiziksel olarak gezilemeyen arşiv ve ziyaretçiye açık olmayan bölümlerdeki eserlerin de görülebilmesini sağlar.		
9.Öğrenciler bilgisayar odasında gezdiği müzeyi, bilgisayar bulunan her ortamda ziyaret edebilir ve ailesi ile paylaşabileceği bir eğitim ortamı oluşturabilir. Bu durum bilginin tekrar edilip pekişmesini sağlar.		
10.Müzelerde flaşlı fotoğraf çekimi yasak olan eserlerin, bilgisayarlara kayıt edilebilir ve gerektiğinde çıktıları alınabilir olması rahatlık sağlar.		
11.Öğrenciler gezdikleri müzelerde beğendikleri ya da etkilendikleri eserleri kendi kişisel bilgisayarlarına taşıyarak, sanal ortamda kendi küçük müzelerini (koleksiyonlarını) oluşturabilirler.		
12.Fiziksel rahatsızlığı sebebiyle müze ziyaretlerine katılamayan öğrenciler, sanal ortamda sanat eğitimi amaçlı hazırlanan müze mekanlarından müzedeki eserler hakkında bilgi sahibi olabilirler.		
13.Bilgisayar ortamında gerçek müzeye ait sergi mekanlarının kullanılması müze mekanını gezme arzusunu artırır.		
14.Bilgisayar ortamında yapılabilen sanat eğitimi, öğrencileri ulaşım masraflarından kurtarır.		
15.Bilgisayar ortamında yapılabilen sanat eğitimi, her müzede gerçekleştirilemeyen “hazine avı oyunu” yöntemini kullanma ortamı sağlar.		

EK - 5
ÖĞRENCİ ANKET SORULARI

ÖN ANKET:

Öğrencinin
Adı soyadı:
Numarası :

1. Bu güne kadar hangi tür müzeleri gezdiniz? İsimlerini yazınız.
2. Müzeler neden önemlidir, açıklayınız.
3. Bugüne kadar gezdiğiniz müzelerden nasıl faydalandınız?
4. Bir müzeyi ziyaret ederken uyulması gereken kurallar nelerdir?
5. Gezdiğiniz çağdaş resim müzesi var mı? Varsa hangisi?
6. Ülkemizde hangi şehirlerde resim-heykel müzesi vardır? Hatırladıklarınızı yazınız.
7. Sanat eserleri nelerdir?
8. Bir müzedeki eserleri incelerken nelere dikkat edersiniz?
9. Türkiye'deki müzelerde eserleri yer almış, çağdaş Türk ressamlarından aklınıza gelen üç ismi yazınız.
10. Sanat bir kültür ürünü müdür? Niçin?
11. Güzel sanatlar insanların beğenilerini nasıl geliştirebilir ?
12. Ülkemizdeki kültürel miras varlıklarını ve sanat eserlerini korumak için neler yapmalıyız?
13. Bir müze kataloğunda eserler hakkında hangi bilgiler yer alır?

SON ANKET

Öğrencinin
Adı Soyadı :
Numarası :

1. Bilgisayarda sanal ortamda gezdiğimiz müze hangi tür müzedir?
2. Müzeler neden önemlidir, açıklayınız.
3. Sanal ortamda gezdiğimiz müzeden neler öğrenebiliriz?
4. Bir müzeyi ziyaret ederken uyulması gereken kurallar nelerdir?
5. Sanal ortamda gezdiğiniz müzede ne tür eserler yer almaktadır?
6. Sanal ortamda gezdiğiniz müze hangi şehrimizde bulunmaktadır?
7. Gezdiğiniz müzede en çok etkilendiğiniz eser hangisidir, neden?
8. Bu müzedeki eserleri incelerken nelere dikkat ettiniz?
9. Bu müzede eseri yer alan çağdaş Türk ressamlarından hatırladığınız üç ismi yazınız.
10. Sanat bir kültür ürünü müdür? Neden?
11. Sanat insanların beğenilerini nasıl geliştirebilir?
12. Ülkemizdeki kültürel miras varlıklarını ve sanat eserlerini korumak için neler yapmalıyız?
13. Bir müze katalogunda eserler hakkında hangi bilgiler yer alır?

EK- 6**DEVİRİM ERBİL****EĞİTİM-ÖĞRETİM-YÖNETİM**

1944-49 Balıkesir Gazi İlkokulu'nda okudu.

1949-54 Balıkesir Lisesinde ortaokul ve lise öğrenimini sürdürdü. Ortaokulda Sırrı Özbay ve Ahmet Uzelli'den ilk resim bilgilerim aldı. Lisede genç resim öğretmeni İrfan Yılmaz ile karşılaşması resme bilinçli yönelmesini sağladı. Lise Müdürü Hilmi Ziya Apak'ın ilgi ve desteğiyle 1953'te sınıf arkadaşları Onur Ustomar ve Selçuk Karasuil ile ilk resim sergisini Türk-Amerikan Kültür Derneği'nde açtı.

1954 İstanbul Devlet Güzel Sanatlar Akademisi Y. Resim Bölümüne girdi. Galeride Halil Dikmen'in, atölyede Bedri Rahmi Eyüboğlu'nun öğrencisi olarak çalıştı.

1959 İstanbul Devlet Güzel Sanatlar Akademisi Y. Resim Bölümünü bitirdi.

1959 "Soyutçu 7'ler" gurubunu kurdu.

1960-61 Polatlı'da Yedek Subay askerlik görevim yaptı.

1961-65 Özel Anadolu Lisesinde Resim-Sanat Tarihi Öğretmenliği yaptı.

1962 İstanbul Devlet Güzel Sanatlar Akademisi'ne asistan oldu. Bedri Rahmi Eyüboğlu, Cemal Tollu, Cevat Dereli Atölyelerinde ve Galeride görev yaptı.

1963 Altan Gürman, Adnan Çöker, Sarkis ve Tülay Tura ile "Mavi Grup"u kurdu.

1965 İspanya Hükümeti'nin verdiği sanat bursunu kazandı. İspanya, İtalya, Fransa'da sanat inceleme ve araştırmaları yaptı.

1966-69 İstanbul Kadıköy Mühendislik ve Mimarlık Yüksek Okulu'nda görev alarak Ercüment Kalmık'ın yönetiminde ve birlikte "Temel Sanat Eğitimi" dersleri verdi.

1968 Yılın Genç Ressamı seçildi.

1969 Türkiye Çağdağ Ressamlar Demeği Başkanlığı görevinde bulundu.

1970 İstanbul Devlet Güzel Sanatlar Akademisi Resim Fakültesi'nde "Resim Sanatında Teknikler ve Renkler" konulu doçentlik tezi ile "DGS Akademileri Doçenti" ünvanını aldı.

- 1970 İstanbul Devlet Güzel Sanatlar Akademisi Resim Bölümü'nde Atölye Sorumlusu olarak görevlendirildi.
- 1971-77 Caddebostan, Erbil Sanat Atölyesi'ni Gülsün Erbil ile birlikte kurdu ve yönetti.
- 1975 Görsel Sanatçılar Derneği Başkanlığı yaptı. Uygulamalı Endüstri Sanatları Y. Okulunda Temel Sanat Eğitimi, Desen ve Sanat Tarihi dersleri verdi.
- 1979 24.05.1979 ile 29.04.1982 arası Resim Heykel Müzesi Müdürlüğü görevinde bulundu.
- 1980 "Resim-Heykel Müzeleri Derneği"nin kurulmasına öncülük etti.
- 1981 2547 Sayılı Kanun mevzuatınca I.D.G.S.A. Resim Anasanat Dalı'nda profesörlüğe yükseltildi.
- 1985 Yükseköğretim Kurulu Başkanlığı'nın 10 Nisan 1985 tarih ve 85.26.381 sayılı kararı uyarınca Yıldız Üniversitesi Meslek Yüksek Okulu Restorasyon Anabilim Dalı Profesörlük kadrosuna atandı.
- 1985 Yükseköğretim Kurulu'nca yasanın 40/B maddesi uyarınca 3 yıl süreyle M.S.Ü. Güzel Sanatlar Fakültesi Resim Bölümü'nde görevlendirildi.
- 1985 M.S.Ü. Güzel Sanatlar Fakültesi Resim Bölümü Başkanlığı'na atandı. (01.10.198-01.07.1987)
- 1988 Yıldız Üniversitesi Güzel Sanatlar Bölümü Başkanlığı'na atandı.
- 1989 Yıldız Üniversitesi Meslek Yüksekokulu Teknik programlar çerçevesi içinde açılan "Serigrafi" Bölümü'nün yürütücülüğü ile görevlendirildi.
- 1989 M.S.Ü. Güzel Sanatlar Fakültesi, Sahne ve Görüntü Sanatları Bölümü Sinema TV. Anasanat Dalı'nda Ders ücreti ile görevlendirilerek, "Görüntü Estetiği, Sanat Tarihi, Çağdaş Sanat ve Yorumu ile Güzel Sanatlar" derslerini verdi.
- 1990 M.S.Ü. Güzel Sanatlar Fakültesi Sahne ve Görüntü Sanatları Bölümü Sinema TV. Anasanat Dalı Profesörlük kadrosuna atandı.
- 1990 M.S.Ü. Güzel Sanatlar Fakültesi "Dekan Yardımcılığı" görevine getirildi. Yaklaşık iki yıl süreyle bu görevde bulundu.
- 1991 M.S.Ü. Güzel Sanatlar Fakültesi Resim Anasanat Dalı I. Atölye (Devrim Erbil Atölyesi) sorumlusu olarak eğitim ve öğretim görevini sürdürmüştür.
- 1991 Kültür Bakanlığı'nın seçimiyle Türkiye Cumhuriyeti DEVLET SANATÇISI ünvanı ile onurlandırılmıştır.

1998 Kırgızistan Ulusal Bilim ve Sanat Akademisi Kurucu Onur Üyesi ünvanı verilmiştir.

2000 Türkiye Gazeteciler Cemiyeti Sedat Simavi “Görsel Sanatlar” Ödülü verilmiştir.

2004 Balıkesir Belediyesince – Devrim Erbil Çağdaş Sanat Müzesi - açıldı.

2004 Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesinden emekli oldu.

2004 T.C. Doğu Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi Dekanı olarak göreve başladı.

Devrim Erbil’in dört çocuğu var: Çiğdem Erbil Marangoz (1961-Ressam, Öğretim Üyesi)

Renk Erbil Martin (1973- Grafiker, Ressam), Evrim Erbil (1975-İç Mimar), Barış Erbil (1990)

KİŞİSEL SERGİLER

1956 – Eylül Çocuk Kütüphanesi Sergi Salonu Milli Kütüphane Sergi Salonu Balıkesir

1959 – Mayıs Milli Kütüphane Sergi Salonu / Ankara

1962 – Kasım Belediye Şehir Galerisi / İstanbul

1962 – Şubat Türk-Alman Kültür Merkezi / İstanbul

1967 – Nisan Türk-Alman Kültür Merkezi / İstanbul

1968 – Ocak DGSA Resim Bölümü Sergi Salonu / İstanbul

1968 – Nisan Özel Kültür Koleji / İstanbul

1970 – Kasım Galeri-I / İstanbul

1973 – Mart Kültür Koleji Sergi Salonu /İstanbul

1976 – Mart Aydın Cumalı Sanat Galerisi / İstanbul

1977 – Nisan Akbank Sanat Galerisi / İzmir

1979 – Mart Vakko Sanat Galerisi / Ankara

1979 – Aralık Kunst-Galerie Türkay / Stuttgart – Almanya

1980 – Nisan Volksbank Galerie / Sindelfingen – Almanya

1980 – Nisan Galata Sanat Galerisi / İstanbul

1981 – Eylül Galerie Podium / Hamburg – Almanya

1981 – Eylül Akbank Sanat Galerisi / Diyarbakır

- 1981 – Ekim Akbank Sanat Galerisi / Elazığ
- 1981 – Aralık Akbank Sanat Galerisi / Konya
- 1982 – Şubat Akbank Sanat Galerisi / İzmir
- 1982 – Şubat Akbank Sanat Galerisi / Bursa
- 1982 – Şubat Akbank Sanat Galerisi / İstanbul
- 1982 – Mart Turkuvaz Sanat Galerisi / Ankara
- 1982 – Nisan Akbank Sanat Galerisi / İstanbul
- 1982 – Mayıs Güzel Sanatlar Galerisi / Eskişehir
- 1983 – Şubat Şvaz Sanat Galerisi / Bursa
- 1984 – Şubat Armo Sanat Galerisi / İstanbul
- 1984 – Mart Vakko Sanat Galerisi / Ankara
- 1984 – Nisan Galerie Anatolia / Nurnberg - Almanya
- 1984 – Ekim Resim Heykel Müzesi / İzmir
- 1985 – Şubat Garantibank Sanat Galerisi / İstanbul
- 1985 – Temmuz Beyaz Sanat Galerisi / Bodrum
- 1986 – Şubat GATT Activites Rencontres Culturelles Center / Cenevre – İsviçre
- 1986 – Ekim Yeşilköy Sanat Galerisi / İstanbul
- 1987 – Nisan Palet Sanat Galerisi / Eskişehir
- 1988 – Kasım Olgün Sanat Galerisi / Lefkoşe – Kıbrıs
- 1990 – Şubat Benadam Sanat Galerisi / İstanbul
- 1990 – Mayıs Garanti Sanat Galerisi / İstanbul
- 1991 – Nisan MGD Sanat Galerisi / İstanbul
- 1991 – Mayıs Yapı Kredi Kazım Taşkent Sanat Galerisi / İstanbul
- 1992 – Mart Yapı Kredi Kemal Satır Sanat Galerisi / Adana
- 1992 – Nisan Arda Sanat Galerisi / Ankara
- 1993 – Şubat Yapı Kredi Sanat Galerisi / Balıkesir

- 1993 – Ekim A.Ç.S. Sanat Galerisi / Adana
- 1993 – Kasım İş Bankası Parmakkapı Sanat Galerisi /İstanbul
- 1994 – Şubat Arda Sanat Galerisi / Ankara
- 1994 – Mayıs Büyük Şehir Belediyesi Sanat Galerisi / Bursa
- 1994 – Ekim Yapı Kredi Sanat Galerisi / İzmir
- 1995 – Ocak Yapı Kredi Kemal Satır Sanat Galerisi / Adana
- 1995 – Mart Alkent Aktüel Art Galerie /İstanbul
- 1996 – Haziran Ares Sanatevi / İstanbul
- 1996 – Kasım Destek Reasürans Sanat Galerisi / İstanbul
- 1996 – Aralık Ayvalık Sanat Galerisi / Ayvalık
- 1997 – Ekim Baykuş Sanat Galerisi / Bursa
- 1998 – Şubat Falez Sanat Galerisi / Antalya
- 1998 – Mart Mıknatıs Sanat Galerisi / Ankara
- 1998 – Nisan Mazhar Zorlu Sanat Galerisi / İzmir
- 1999 – Nisan Çakınberk Sanat Galerisi / Balıkesir
- 1999 – Ekim Galeri Binyıl / İstanbul
- 1999 – Kasım Herikon Sanat Galerisi / Ankara
- 2000 – Şubat Emlak Sanat Galerisi / İstanbul
- 2000 – Mart Emlak Sanat Galerisi / Ankara
- 2000 – Mart Garanti Sanat Galerisi / İstanbul
- 2000 – Ekim Halkbank Sanat Galerisi / Ankara
- 2000 – Ekim MEB Sanat Galerisi / İstanbul
- 2000 – Kasım Anadolu Üni. Kütüphane Sergi Salonu / Eskişehir
- 2000 – Aralık Başak Sigorta Sanat Galerisi / İzmir
- 2001 – Ocak İzmit Büyükşehir Bel. Sanat Galerisi / İzmit
- 2001 – Şubat Axa Oyak Sanat Galerisi / İstanbul

- 2001 – Mart S.Yaşar Sanat Galerisi / İzmir
- 2002 – Şubat Kadir Has Üni. Giriş Salonu / İstanbul
- 2002 – Mart Altamira Sanat Galerisi / Mersin
- 2003 – Nisan Sirkeci Garı / İstanbul
- 2003 – Aralık Art Home Sanat Galerisi / İstanbul
- 2004 – Şubat İş Bankası Kibele sanat Galerisi / İstanbul
- 2004 - Haziran Cey Güzel Sanatlar Galerisi / İstanbul

İKİLİ ve ÜÇLÜ KİŞİSEL SERGİLER

- 1955 – Ekim Türk-Amerikan Kültür Derneği (Onur Ustamar-Selçuk Karasu ile) / Balıkesir
- 1963 – Şubat Devlet Güzel Sanatlar Galerisi (Tülay Tura ile) / Ankara
- 1964 – Şubat Alman Kültür Merkezi (Tülay Tura ve Bilge Alkor ile) / İstanbul
- 1964 – Şubat Devlet Güzel Sanatlar Galerisi (Dinçer Erimez, Özdemir Altan ile) / Ankara
- 1965 – Aralık Galerie Editora National (Ayça Serimer Erbil ile) / Madrid – İspanya
- 1967 – Mayıs Doğu Sanat Galerisi (Gündüz Gölönü ile) / Ankara
- 1971 – Nisan Birleşmiş Ressamlar ve Heykeltıraşlar Galerisi (Gülsün Erbil ile) / Ankara
- 1973 – Şubat Taksim Sanat Galerisi (Gülsün Erbil ile) / İstanbul
- 1974 – Kasım Melda Kaptana Sanat Galerisi (Gülsün Erbil ile) / İstanbul
- 1975 – Nisan Resim Heykel Müzesi (Gülsün Erbil, Erdinç Bakla ile) / İzmir
- 1976 – Aralık Taksim Sanat Galerisi (Gülsün Erbil ile) / İstanbul
- 1978 – Ağustos Turizm Bürosu (Cihat Burak ile) / Ayvalık
- 1988 – Aralık Atatürk Kültür Merkezi (Sadık Altınok ile) / Lefkoşa – Kıbrıs
- 1989 – Şubat Mine Sanat Galerisi (Çiğdem Erbil ile) / İstanbul
- 1990 – Mart Resim Heykel Müzesi (Çiğdem Erbil, Sadık Altınok ile) / İzmir
- 1991 – Mayıs Altın Yunus Oteli (Çiğdem Erbil, Sadık Altınok ile) / Marmaris
- 1991 – Temmuz Kültür Festivali Sergi Salonu (Çiğdem Erbil ile) / Devrek
- 1991 – Eylül Galerie Ruhr-Gold (Çiğdem Erbil ile) / Dortmund - Almanya

- 1992 – Haziran Dadyadost Galeri (Merih Akçam ile) / Datça
- 1994 – Ocak Leonardo Sanat Galerisi (Erdoğan Bakla ile) / İzmir
- 1994 – Nisan Etibank Sanat Galerisi (Tamer Başoğlu ile) / İstanbul
- 1995 – Aralık Artemis Sanat Merkezi (Merih Akçam ile) / İstanbul
- 1996 – Ekim Teoman Ünüsan Sanat Galerisi (Merih Akçam ile) / Mersin
- 1997 – Nisan Arkeoloji Müzesi (Tamer Başoğlu ile) / Bursa
- 1997 – Ekim DOM MUSEUM Konigslutter (Merih Akçam ile) / Hanover – Almanya
- 1998 – Mart Bakırköy Sanat Galerisi (Merih Akçam ile) / İstanbul
- 1998 – Eylül Türkeri Sergi Salonu (Merih Akçam ile) / Dorthmund – Almanya
- 1999 – Mart Ladin Sanat Galerisi (Merih Akçam ile) / İzmit
- 2000 – Kasım Kitapevi Sanat Galerisi (Merih Akçam ile) / Bursa
- 2003 – Mart Plus Art Sanat Galerisi (Merih Akçam ile) / İstanbul
- 2003 - Haziran Sasav Vakfı Galerisi (Çiğdem Erbil Marangoz ile) / İstanbul
- 2004 – Nisan Sanat Odası (Merih Akçam ile) / İstanbul

KATILDIĞI YURT DIŞI SERGİLER

- 1962 XXXI Venedik Bienali, İTALYA
- 1963 3. Paris Genç Sanatçılar Bienali, FRANSA
- 1964 Bugünkü Türk Sanatı Sergisi, Musée D'art Moderne, Paris-FRANSA
- 1965 Bugünkü Türk Sanatı Sergisi, Berlin-Viyana-Roma ve Brüksel'de
- 1965 Türk Grafik Sanatı Sergisi, Unesco
- ROMANYA-ÇEKOSLAVAKYA-TUNUS-CEZAYİR-LÜBNAN'DA
- 1966 V. Tahran Bölgesel Bienali, İRAN
- 1967 IX. Sao-Paulo Bienali, BREZİLYA
- 1968 13 Türk Sanatçısı, Londra-İNGİLTERE
- 1968 ÇAĞDAŞ TÜRK RESMİ, Skopje-YUGOSLAVYA Museo D'art Contemporain
- 1968 Çağdaş Türk Sanatı, Bükreş-ROMANYA

- 1970 Expo 70 Sergisi, Osaka-JAPONYA
- 1971 ÇAĞDAŞ TÜRK RESMİ, Newyork U.S.A. State University of Newyork at Binghamton Art Gallery
- 1971 II Triennial Yeni Delhi-HİNDİSTAN
- 1972 IX. İskenderiye Bienali, Modern Art Museum. MISIR
- 1974 Bugünkü Türk Sanatı, Unesco Paris-FRANSA
- 1974 Çağdaş Türk Özgün Baskı Sanatı, Modern Sanatlar Müzesi, Üsküp-YUGOSLAVYA
- 1975 Contemporary Asian and Middle eastern art Newyork University Grey Art Gallery U.S.A.
- 1977 İnternational Udstilling of Nudidig Billedkunst. KOPENHAGEN-DANMARK
- 1978 Çağdaş Türk Resmi, Puşkin Müzesi, Moskova-S.S.C.B.
- 1980 Cumhuriyet Dönemi Türk Resim Sanatı, Galeri Şıpka, Sofya-BULGARİSTAN
- 1981 Atatürk'ün Doğumunun 100. Yılı Anısına Türk Resim Sergisi, Amman-ÜRDÜN, National Gallery
- 1983 Çağdaş Türk Resim Sanatı Sergisi, Kuvait Dhahyat Gallery, KUVEYT
- 1984 Uluslararası Sanat Fuarı, Art 984 Basel-İSVİÇRE
- 1985 Türkische Malerei, Hannover Messe 85, ALMANYA
- 1985 Çağdaş Türk Resminden Örnekler, Uluslararası Hannover Fuarı, Hannover-ALMANYA
- 1986 Contemporary Painting Exhibition From İstanbul, Gınza Art Center Tokyo-JAPONYA
- 1987 İstanbul'dan Çağdaş Türk Resmi, Copenhagen-DANİMARKA
- 1990 I. İnternational Erotic Art Exhibition Atatürk Culter Center, Lefkoşa-KIBRIS
- 1993 13.E Konstmasson Stockholm Art Fair Sollentuna-İSVEÇ
- 2000 Türk Plastik Sanatları Sergisi Piere Cardin Galerisi, Paris-FRANSA

ULUSAL ÖDÜLLER

- 1968 "Yılın Genç Ressamı Sergisi" "GENÇ RESSAMLAR 1. ÖDÜLÜ"
- 1969 Sanat Tenkitçileri Cemiyeti "GENÇLER ARASI RESİM YARIŞMASI 3. ÖDÜLÜ"

1973 Cumhuriyetimizin 50. Yılı Resim-Heykel Yarışması "ATATÜRK VE CUMHURİYET ÖDÜLÜ"

1974 8. DYO Resim Yarışması "JURİ ÖZEL ONUR BELGESİ"

1976 10. DYO "RESİM YARIŞMASI ÖDÜLÜ"

1978 39. Devlet Resim-Heykel Sergisi "BAŞARI ÖDÜLÜ"

1982 43. Devlet Resim-Heykel Sergisi "BAŞARI ÖDÜLÜ"

ULUSLARARASI ÖDÜLLER

1966 V. Tahran Bienali SARAY KRALLİYET 1. ÖDÜLÜ "Kompozisyon I" 82x110cm. adlı eseriyle

1972 9. İskenderiye Bienali "RESİM 2. ÖDÜLÜ" "Bir Anadolu Kasabasında Yaşantı Üstüne Çeşitlemeler" 130 x 100cm. adlı eseriyle

RESİMLERİNİN BULUNDUĞU YERLER

1959 Ankara Milli Kütüphane Koleksiyonu

1965 Modern Sanatlar Müzesi, Bükreş, Romanya

1967 İstanbul Resim-Heykel Müzesi

1971 İskenderiye Güzel Sanatlar Müzesi, Mısır

1972 Ben and Abby, Grey Foundation Koleksiyonu, Minnesota,USA

1973 Banja Luka, Umjetnicka Galerija, Yugoslavya

1975 İzmir Resim Heykel Müzesi

1980 Ankara Resim Heykel Müzesi

1986 Selçuk Yaşar Müzesi Koleksiyonu, İzmir

1991 Ankara Cumhurbaşkanlığı Köşkü

2000 TSK Rehabilitasyon ve Bakım Merkezi

2001 Anadolu Üniversitesi Çağdaş Sanatlar Müzesi, Eskişehir

Yurt içinde ve dışında resmi kurumlarda, bankalarda, özel koleksiyonlarda.

SERGİ KOMİSERLİKLERİ

1969 Unesco Ulusal Plastik Sanatlar Komitesince düzenlenen Kayseri "Kültür Haftası" Sergi Komiserliği, 27-30 Aralık

1972 9. İskenderiye Bienali Türkiye Bölümü Komiserliği, 12 Ocak -10 Şubat

1977 Uluslararası Belgrad 77, Plastik Sanatlar Sergisi Türkiye Bölümü Komiserliği, 29 Eylül- 12 Ekim

1980 Dış İşleri Bakanlığı, Kültür ve Enformasyon Genel Müdürlüğünce düzenlenen "Cumhuriyet Dönemi Türk Resmi" Sergisi Komiserliği, 1 0-27 Kasım Sofya-BULGARİSTAN Şıpka Galeri

1983 Dış İşleri Bakanlığı, Kültür ve Enformasyon Genel Müdürlüğünce düzenlenen "Çağdaş Türk Resim Sanatı" Sergisi Komiserliği, 19-30 Ocak KUVEYT, Galeri Dhahya

EK: 7**DEVİRİM ERBİL ÇAĞDAŞ SANATLAR MÜZESİ**

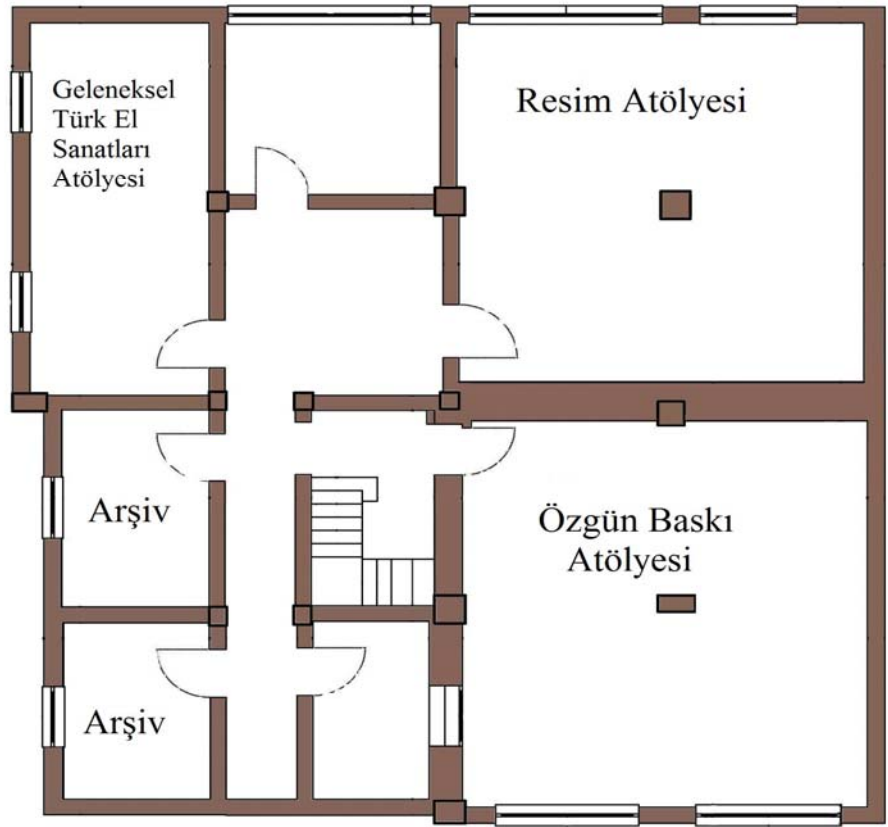
Akıncılar Mahallesi Gazi Bulvarında Belediyeye ait eski Elektrik ve Su Otobüs İşletme binası restore edilerek, Müze binası olarak yapılandırılmıştır. İlk, Orta ve Lise tahsilini Balıkesir’de tamamlayan ve halen Belediyenin Sanat Danışmanlığını da yürütmekte olan Devlet Sanatçısı Prof. Devrim Erbil eserlerinin bir bölümünü bağışlayarak bu girişime önderlik etmiştir.

Belediye Meclisinin kararı ile “T.C. Balıkesir Belediyesi Devrim Erbil Çağdaş Sanat Müzesi” olarak isimlendirilerek, yapılan düzenlemelerin ardından “T.C. Balıkesir Belediyesi Devrim Erbil Çağdaş Sanat Müzesi” 21 Şubat 2004 tarihinde açılmıştır. Müze binasının giriş katı kısa süreli sergilere ayrılırken, birinci katta müzeye ait resim koleksiyonları sergilenmektedir. Binanın bodrum katında hazırlanan atölyelerde, başta Prof. Devrim Erbil olmak üzere, ülkemizin ve şehrimizin değerli sanatçılarının denetiminde çocuklara, gençlere ve yetişkinlere yönelik, resim, desen, özgün baskı, gravür ve mozaik gibi modern sanat dallarının yanı sıra, tezhib, hat ve ebru gibi geleneksel sanat dallarında kurslar düzenlenmektedir.

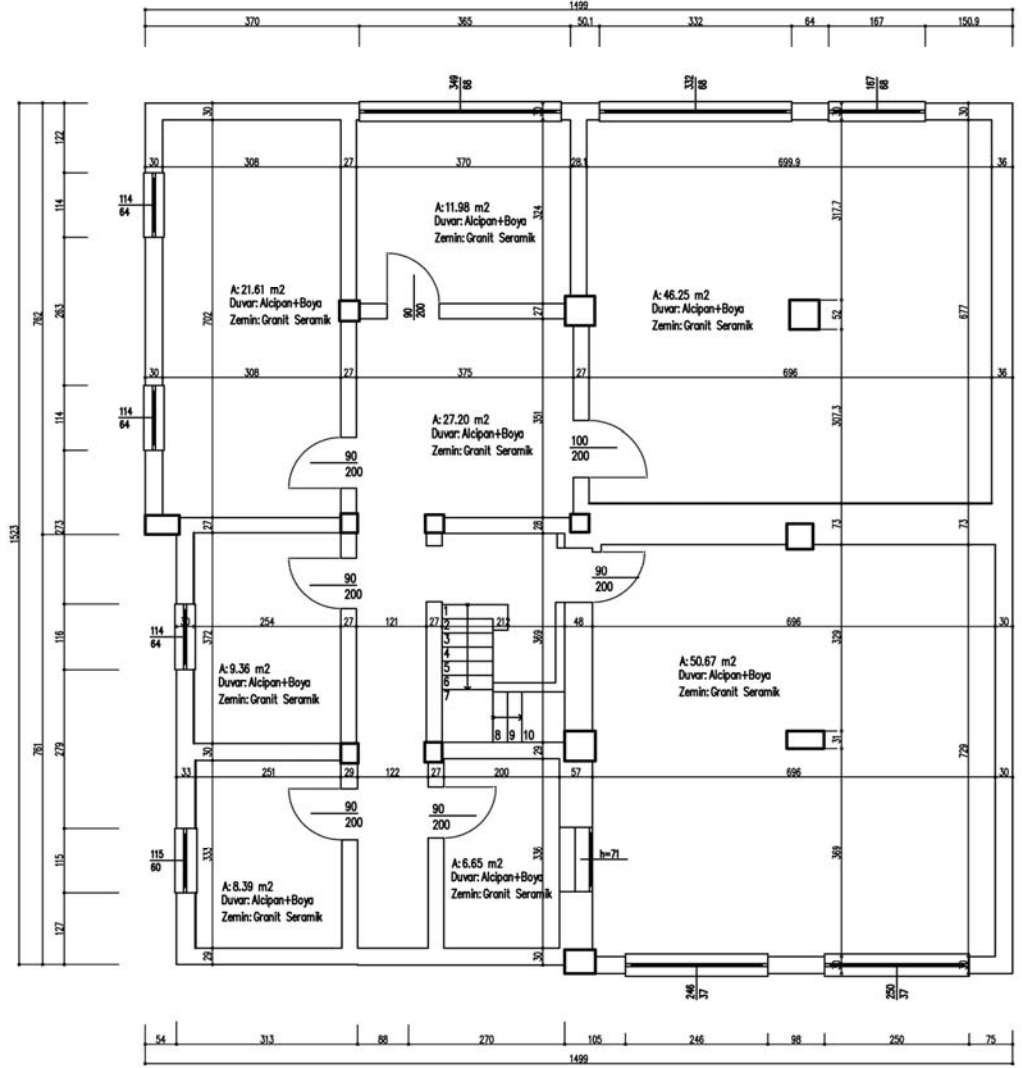
Devrim Erbil Çağdaş Sanatlar Müzesi; pazar ve pazartesi günleri hariç 08.00-17.00 saatleri arası ücretsiz olarak halkın ziyaretine açıktır. Müzede çağdaş Türk sanatçılarına ait eserler bulunmaktadır.

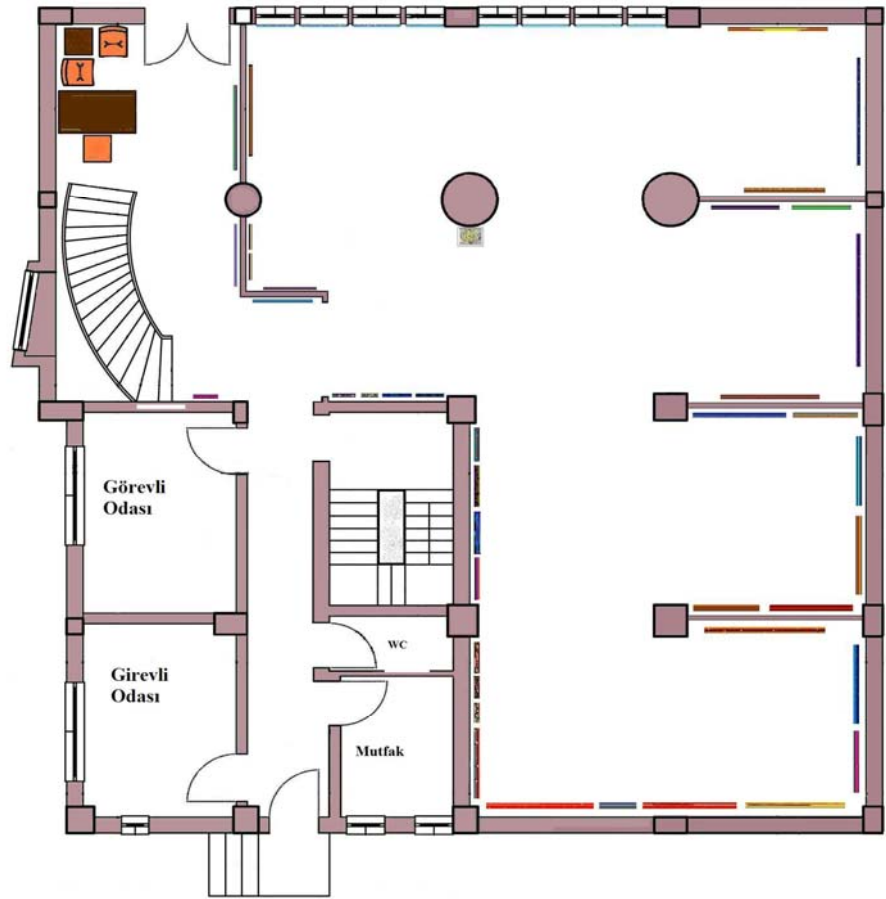


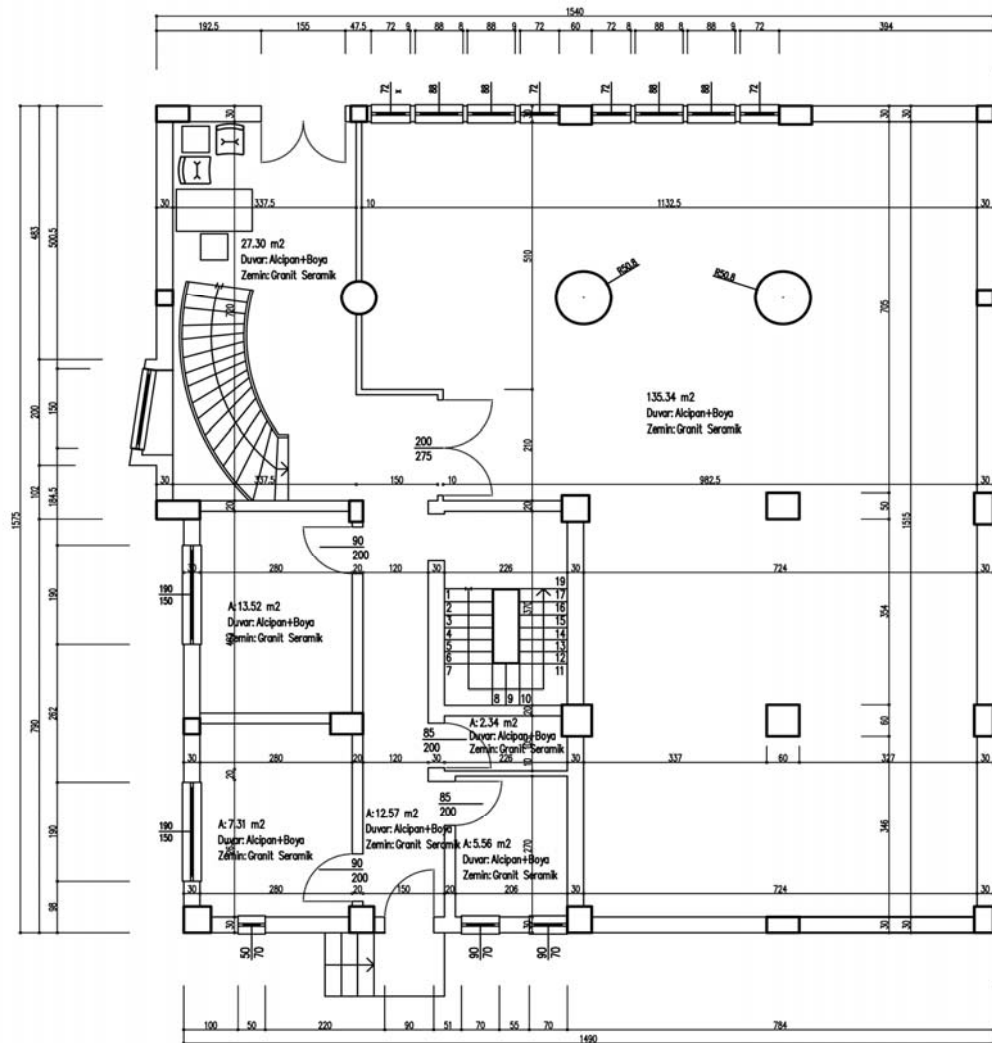
EK - 8
MÜZE KAT PLANLARI



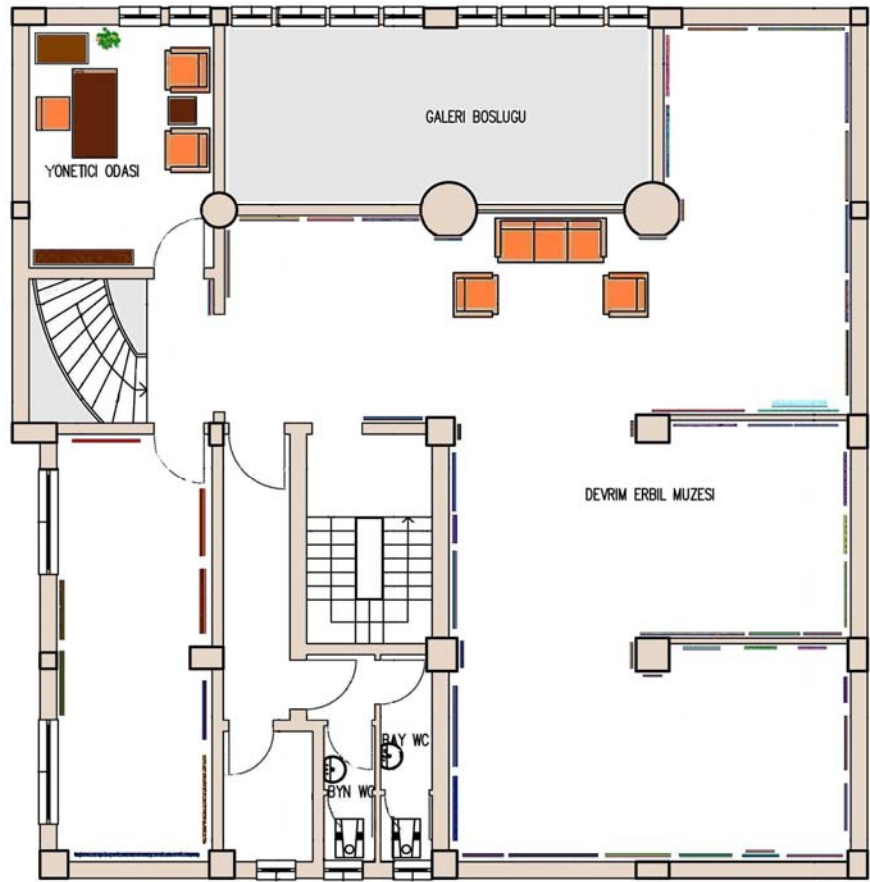
BODRUM KAT PLANI

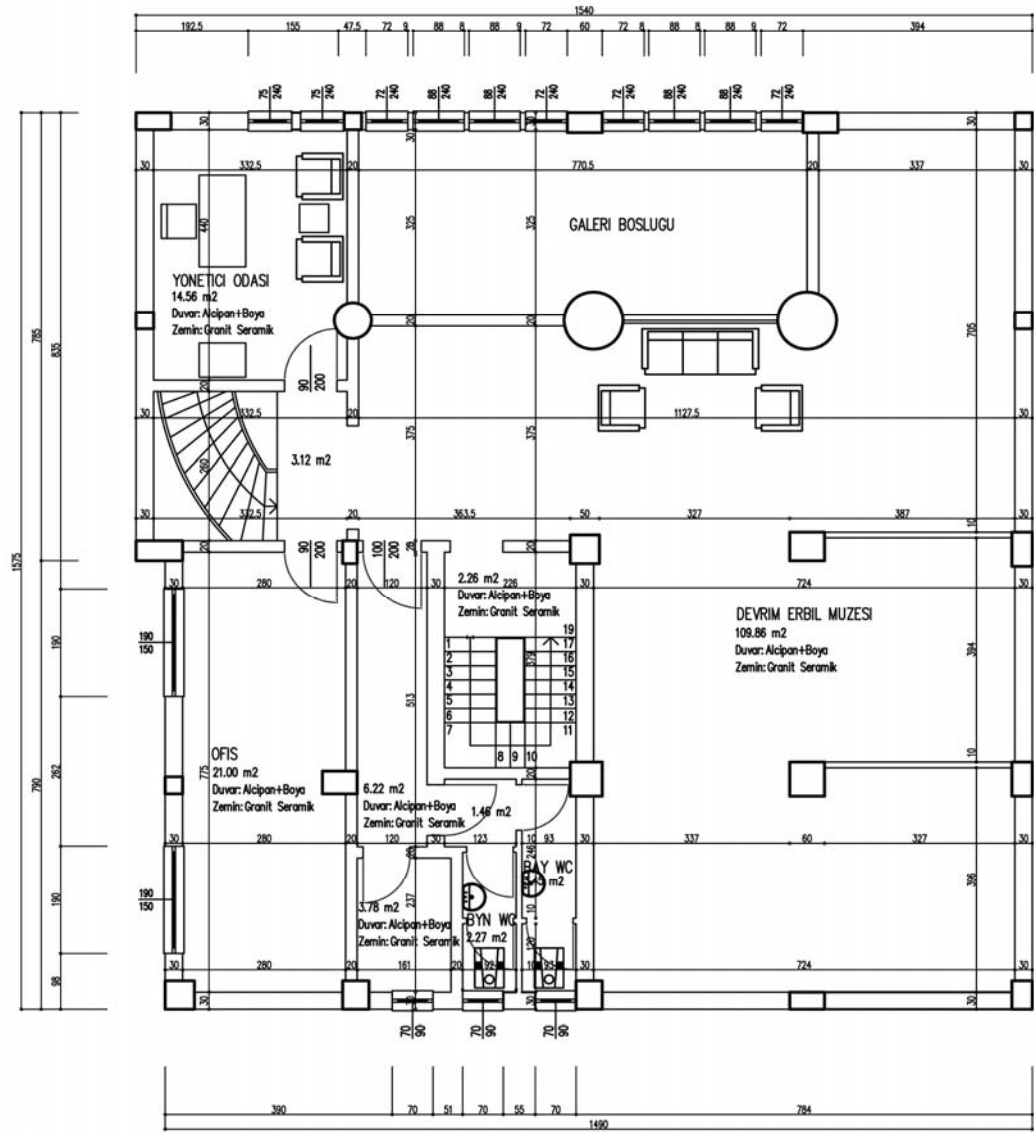
**BODRUM KAT PLANI 0:1/100**

**ZEMİN KAT PLANI 0:1/100**

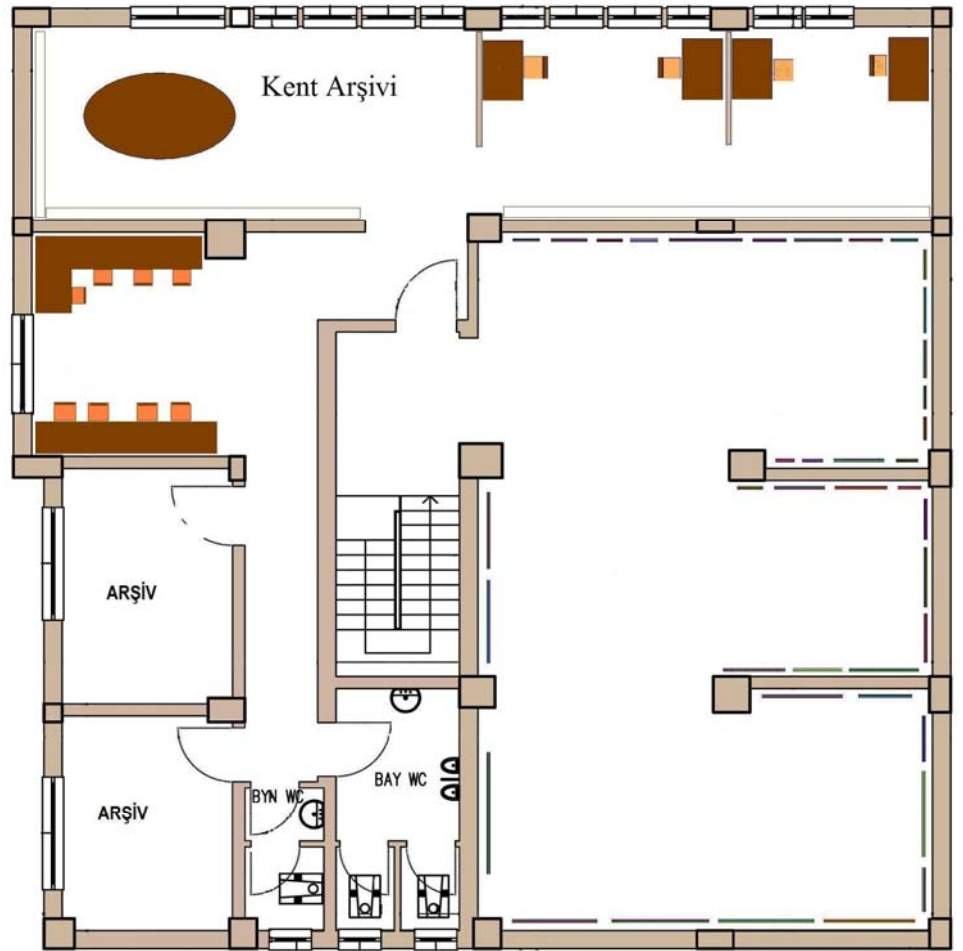


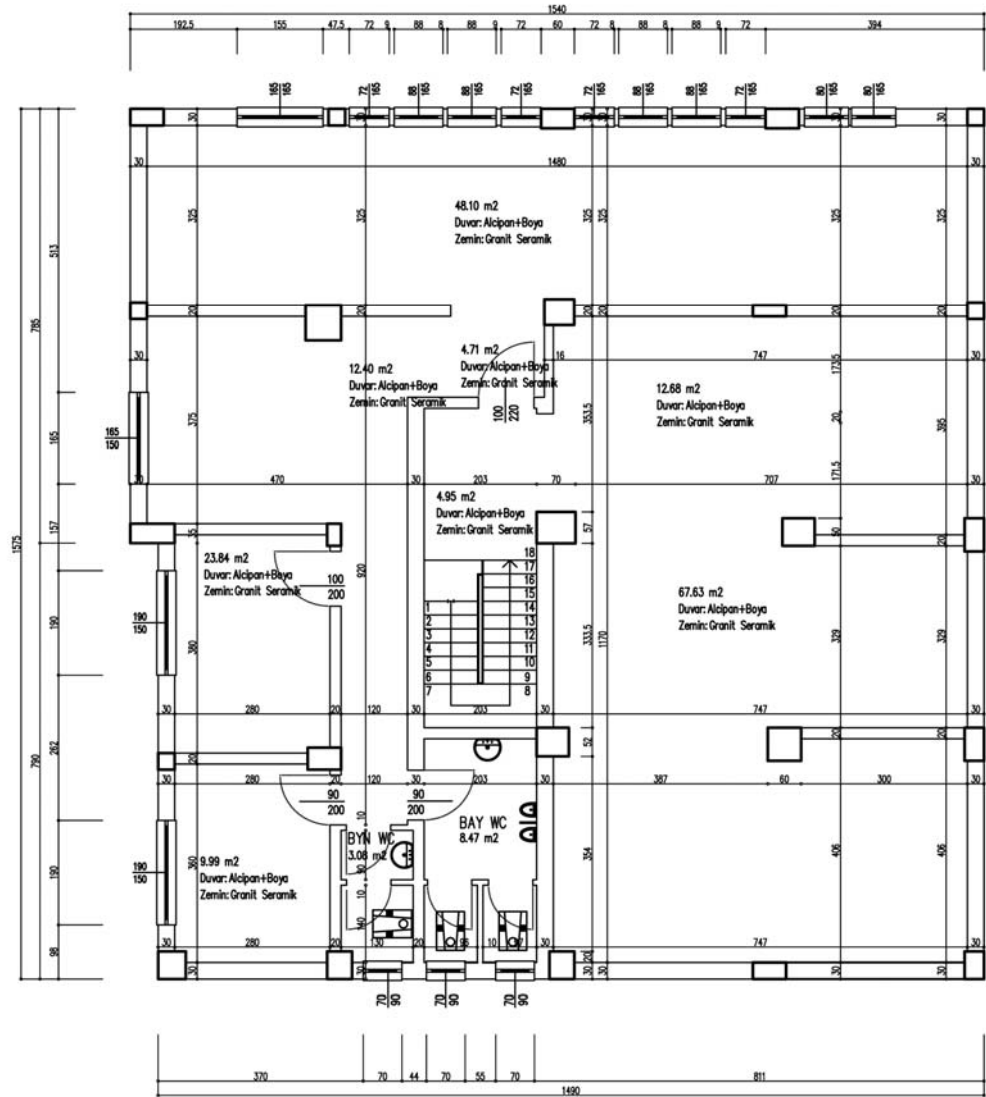
ZEMIN KAT PLANI O:1/100

**1. KAT PLANI 0:1/100**



1. KAT PLANI O:1/100

**2 KAT PLANI 0:1/100**

**2 KAT PLANI 0:1/100**

EK 4

MÜZEDE BULUNAN ESERLER LİSTESİ

GİRİŞ KAT

1. Devrim Erbil "Doğa Ritmi üzerinde Yorum 3" 180 X 130 Tuval Üzerine Yağlı boya. 2002
2. Devrim Erbil "Anadolu Soyutlaması" 150x 100 Tuval Üzerine Yağlı boya 2001
3. Ayşe Özel "İsimsiz" 70x100 Tuval Üzerine Yağlı boya
4. Mehmet Özer "İsimsiz" 100x 70 Tuval Üzerine Yağlı boya 1992.
5. Süleyman Saim Tekcan "İsimsiz" 106x 40 Gravür 2004
6. Süleyman Saim Tekcan "İsimsiz" 106x 40 Gravür 2004
7. Ertuğrul Ateş "Şehzadenin İlk Gecesi" (Galeri Dirim Art)150x150 Tuval Üzeri Yağlıboya 2005
8. Devrim Erbil "1-2-3-4 (cam) Berrin Erbil Onur& Erden Onur UYG. 4 (180x180cm) Vitray 2004.
9. Devrim Erbil "5-6-7-8" (Cam) Gulbin Tuncer/ Ayten Erken" 4 (180x180) Vitray 2004
10. Sadık Altınok "Nostalji 3" 100x136. Tuval Üzerine Yağlı boya 2005
11. Yıldız Çiftçi "İsimsiz" 100x180 Tuval Üzerine Karışık Teknik 2001
12. Ebru Uygun "İsimsiz" 120x150 Tuval Üzerine akrilik 2004
13. Devabil Kara "Gizin oluşumu" 120x110 Tuval Üzerine Yağlı boya 1995
14. Fevzi Karakoç "Yağmurda" 100x70 Tuval Üzerine Yağlı boya
15. Selçuk Günay "İsimsiz" 120x250 Karışık Teknik 2000
16. Temur Köran "İsimsiz" 146x114 Tuval Üzerine Yağlı boya
17. Aslı Özok "İsimsiz" 80x149 Tuval Üzerine Yağlı boya
18. Reyhan Uludağ "Özel" 100x70 Tuval Üzerine Yağlı boya 2003
19. Kainat Barkan Payong "İsimsiz" 100x90 Tuval Üzerine Yağlı boya a2003
20. Nevin Göker Ulutaş "Kocatepe" 100x100 Tuval Üzerine Yağlı boya 1991
21. Şevket Karaoğlu "Kapalı Kutunun İçindekiler" 150x100 Tuval Üzerine Yağlı boya 2003
22. Rasim Sörpük "İsimsiz" 130x90 Tuval Üzerine Yağlı boya
23. Rıfat Koçak "İsimsiz" 130x150 Tuval Üzerine Yağlı boya 2003
24. Burçin Erdi "İsimsiz" 110x140 Tuval Üzerine Yağlı boya
25. Z. Erkan "Saydam Geçişler" 110x90 Tuval Üzerine Yağlı boya 2000
26. Pelin Özgeçen "İsimsiz 100x120" Tuval Üzerine Yağlı boya
27. Seydi Murat Koç "İsimsiz" 160x120 Tuval Üzerine Yağlı boya
28. Tunç Tüfekçi "İsimsiz" 80x65 iki parka Tuval Üzerine Yağlı boya 2001
29. Ali Atmaca "İsimsiz" 115x190 (galeri Dirim Art) Tuval Üzerine Yağlı boya 2005
30. Memiş Aslan "İsimsiz" 100x80 Tuval Üzerine Yağlı boya 1987
31. Hatice Bengüsü "Duruşlar" 34x49 Ağaç Baskı 2005
32. Özlem Uslu "Ritim" 56x46 Metal Gravür 1999
33. Özlem Uslu "Balığa Hazırlık" 66x50 Gravür 1999
34. Güngör iplikçi "İsimsiz" 38x45 Gravür
35. Emin Koç "Yazgı" 50x70 Ahşap baskı 1999
36. İsmet Yedikardeş "İsimsiz" 50x60 Deri Üzerine karışık teknik 1976
37. Mustafa Pilevneli "Dolmuş Motor" 75x48 Serigrafi 1994
38. Renk Erbil Martin "İkilem" 70x50 Tuval üzerine karışık teknik 2005
39. Renk Erbil Martin "İkilem" 70x50 Tuval üzerine karışık teknik 2005
40. Fevzi Tüfekçi "İsimsiz" 46x44 Aquatinte 1999
41. Adnan Turani "İsimsiz" 50x73 Serigrafi 1999.
42. Burhan Doğançay "Red Verticality" 46x39 1973.
43. Kemal Uludağ "İnsan Yapıları" 28x18x12 Stonomore 1200e 2005

BİRİNCİ KAT

1. Devrim Erbil “Anadolu Yeşili” 200X100 Tuval Üzerine Yağlı boya 2001
2. Çağatay Odabaşı “İsimsiz” 150x150 Tuval Üzerine Yağlı boya 2003
3. Lolita Asil “İsimsiz” 100X100 cm. Tuval Üzerine Yağlı boya 1979
4. Tanju Demirci “Beyaz Taş 2” 100X70 Tuval Üzerine Yağlı boya 1998
5. Gülsüm Erbil “İnci” 86X100 cm. Tuval Üzerine Yağlı boya 2002
6. Veli Mert “tabularla Dans” 60X50 cm. Tuval Üzerine Yağlı boya 1991.
7. İsmail İlhan “İsimsiz” Tuval Üzerine Yağlı boya 2003
8. Haşim Nur Gürel “Onbir Kuşburnu” 73x54 cm. Tuval Üzerine Yağlı boya 2003
9. Ayşe Özel “İsimsiz” 77X108 cm. Duralit Üzerine Yağlıboya 1999.
10. Tomur Atagök “Çocuklar Savaş Sevgi” 70X 100 Tuval Üzerine Yağlı boya 2000.
11. Mehmet Uygun “Onları Gördüm” 65X85 cm. Tuval Üzerine Yağlı boya 1997
12. Rifat Şahiner “Arkadaşlık İmgeler” 120X120 cm. Tuval Üzerine Yağlı boya 1999
13. Mustafa Salim Aktuğ “Yeşil Derinlik 1” 110x 135cm. Tuval Üzerine Yağlı boya 1996
14. Özdemir Altan “Soyağacı” 89X116cm. Tuval Üzerine Yağlı boya 2001.
15. Tülay Tura Börtocene “isimsiz” 120X110 Tuval Üzerine Yağlı boya 2000
16. Tülin Onat “Yansıma” 110X75 cm. Tuval Üzerine Yağlı boya 2004
17. Devrim Erbil “Anadolu Çeşitlemeleri” 116X90 cm. Tuval Üzerine Yağlı boya 2001.
18. Gültekin Çizgen “Akrobat” 78X103 Ebrulu Kağıt Üzerine Baskı
“Tarih Dizisi” 6 ciltlik Maket – 2 cam obje.
19. Mehmet Yılmaz “İsimsiz” 110X120 Tuval Üzerine Yağlı boya 2002
20. Hüsamettin Koçan “İsimsiz” 45X12 Tuval Üzerine Karışık Teknik 2000.
21. Serap Murathanoğlu “Dinlence” 104X81 Tuval Üzerine Yağlı boya 1997.
22. M.Orkun Müftüoğlu “İsimsiz” 2(105X63) cm. Tuval Üzerine Yağlı boya 1995
23. Aydemir Ökmen “Portre” 100X80 cm. Tuval Üzerine Yağlı boya 1998.
24. Mustafa Altıntaş “İsimsiz” 90X60 Tuval Üzerine Akrilik YIL
25. Ali Candaş “Olmazsa Olmaz” 100X100 cm. Tuval Üzerine Yağlı boya 2000
26. Nihal Okçetin - 68x48 Karışık Teknik 2004.
27. İsmet Çavuşoğlu “Ege’den” 70X80 Tuval Üzerine Yağlı boya YIL
28. Zahit Büyükişleyen “İsimsiz” 70X190 Tuval Üzerine Yağlı boya 2002.
29. Rıza Kuruüzümcü “İsimsiz” 50X40 Tuval Üzerine Yağlı boya 1995.
30. Çiğdem Erbil Marangoz “Yakarış” 46X35 Serigrafi 1985.

31. Caner Karavit "Varoluşluk" 70X50 Kağıt Üzerine Serigrafi 1985
32. Serpil Akyıl "Zaman İçinde Yolculuk" 60X33 Kağıt üzerine Karışık Tek. 2001.
33. Mustafa Aslı Er "İsimsiz" 42X31 Linol Baskı 1945
34. Mustafa Aslıer "İsimsiz" 42X31 Linol Baskı 1957.
35. İrfan Yılmaz "Sahnece Kadınlar" 54X74 Duralit üz. Yağlıboya 1959.
36. Nazan Ekmen "Düş Gemisi" 102X72 Kağıt üzerine Ağaç baskı.
37. Mete Başgu "İsimsiz" 100X80 Tuval Üzerine Yağlı boya
38. Sırrı Özbay "Fiturist Koşucular" 50X37 Tuval Üzerine Yağlı Boya 1934
39. Sırrı Özbay "İsimsiz" 60X43 Duralit Üzerine Yağlı Boya
40. Nüzhet Kutluğ "Uzay serisi" 85X80 Tuval Üzerine Yağlı Boya 1974.
41. Alp Tamer Ulukılıç "İsimsiz" 70X 100 Tuval Üzerine Yağlı Boya 2000
42. Özdemir Yemencioğlu "İdada Tanrıçalar" 150X150 Tuval Üzerine Yağlı Boya 1998.
43. Halim Çeliker "İsimsiz" 110X65 Tuval Üzerine Yağlı Boya 1993.
44. M. Reşat Başar "Nycomedia İkonası V" 100X96 Tuval Üzerine Yağlı Boya 2002.
45. Ahmet Özol "Yaşamdan Kesit" 115X100 cm Tuval Üzerine Yağlı Boya 1990.
46. Aydın Ayan "Bir Memleketin Simgesel Portresi" 64X51 Metal gravür 1984.
47. Çiğdem Erbil Marangoz "İsimsiz" 100X100 Tuval Üzerine Yağlı Boya 1997.
48. Nedim Günsur "Panayır Yeri Çadır İp Canbazı" 48X64 Tuval Üzerine Yağlı boya 1961.
49. Sadık Altınok "Sıradakiler" 107X80 Tuval Üzerine Yağlı Boya 2000.
50. Ferruh Başağa "İsimsiz" 69X49 kağıt Üzerine serigrafi 1976.
51. Hülya Vural İkizgül "İsimsiz" 125X110 Mozaik YIL

BİRİNCİ KAT KÜÇÜK GALERİ

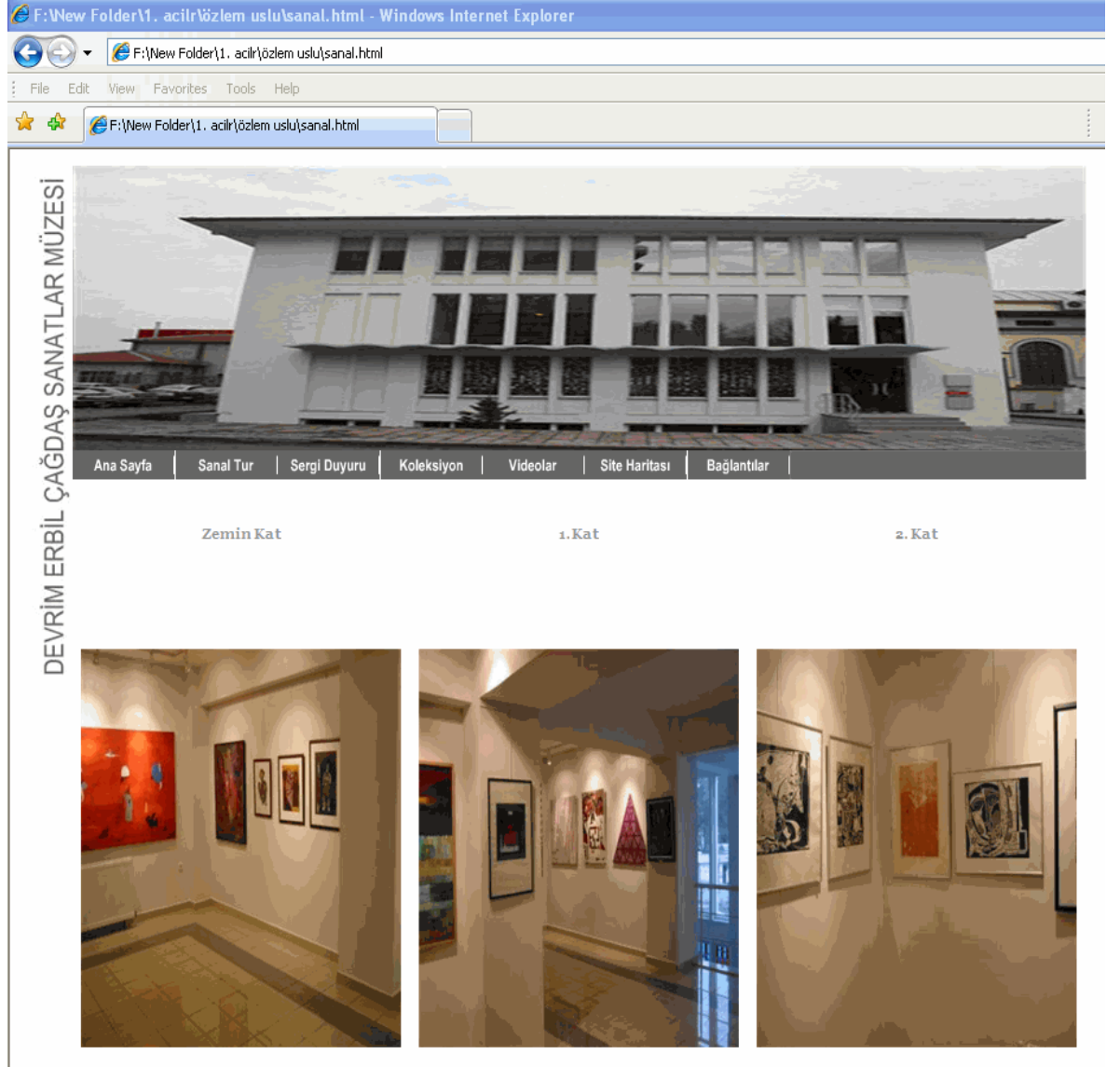
- Ahmet Yeşil "İsimsiz" Tuval Üzerine Yağlı boya 2001
- Hülya Toksöz "İsimsiz" Tuval Üzerine Yağlı boya 1990
- Nuri Temizsoylu Tuval Üzerine Yağlı boya 1989
- Cumhur Uzel Tuval Üzerine Yağlı boya 1995
- Devrim Erbil Halı resim 121x191
- Devrim Erbil Halı resim 124x191

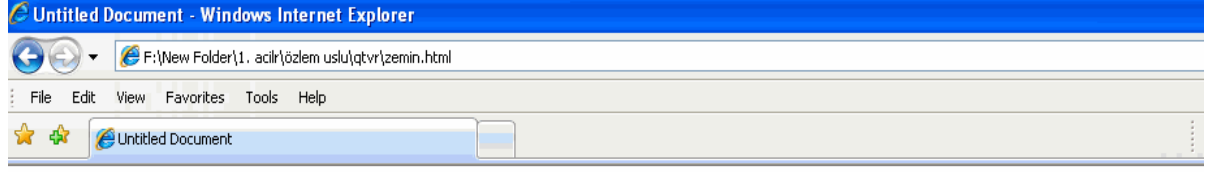
İKİNCİ KAT

1. Mehmet Güler “Gözlem” 31x24 Gravür 1992
2. Türkan Slayrador “Anadolu Tanrıçaları” 48X36 Litografi 1994
3. Gazi Selçuk “Çiergmai’de Bir Kadın” 39x26 Fotoğraf 2003
4. Didem Çabukel “Soyutlama” 28x28 gravür 2004
5. Gül Derman”Gelecekte Akşamüstü” 50x70 Serigrafi 1987
6. Mustafa altıntaş “Saraydan Kız Kaçırma” 50x50 Serigrafi 1997
7. Teskin Özgür “Londra’da Caz” 44x67 Ağaçbaskı 2004.
8. A. Cem Şahin “Korku Güftesi” 40x46 Linol Baskı 1992
9. A. Cem Şahin “Soğuk Sular Sızan Kuruntular” 40x34 Linol baskı 1997.
10. Alaattin Aksoy “ Yaratıkların Mutluğuna” 46x38 Litografi 1974.
11. Ercüment Kalmık “İsimsiz” 36x50 Linol Baskı
12. Müjde Ayan “isimsiz” 53x40 Serigrafi 1994.
13. Aliye Berger “isimsiz” 45x28 Gravür
14. Zühtü Müridoğlu “Kuğumun Ölümü” 30x24 Gravür 1988.
15. Hayati Misman “ isimsiz” 29x25 Gravür 1998. (Galeri Teskin armağanı)
16. A. Selçuk Kızıllık “Çelişki” 33x40 Gravür Mezatint) 2003.
17. Ahmet Sarı “isimsiz” 37x22 Ahşap baskı 2005.
18. Ahmet Sarı “isimsiz” 31x19 Gravür 2004.
19. Fevzi Karakoç “isimsiz” 24x32 Gravür 1988.
20. Atilla Atar “İsimsiz” 74x53 Litografi 1997.
21. Uğur Gencer “isimsiz” 50x50 Karışık Teknik 2006
22. Mürşide içmeli “Güneşin Dört Kolu” Gravür 2001.
23. Nil Strauss “Devinim” 76x57 Karışık Teknik 1997.
24. Mustafa Doğan “isimsiz” 90x90 Tuval Üzerine Yağlı boya.
25. Ahmet Özel “Hayat damarları” 80x65 Tuval Üzerine Yağlı boya.2003.
26. Mehmet Zeber “isimsiz” 120x100 Tuval Üzerine Akrilik 2004
27. Uğur Çalışkan “İsimsiz” 100x64 Tuval Üzerine Yağ. Boy.
28. Cemalettin Tandoğdu “baharın bir Günü” 120x90 Tuval Üzerine Yağlı boya 2003
29. Şule Özer 80x100 Tual Üzerine Akrilik.
30. Faden Suzan Kudsioğlu 50x60 Tuval Üzerine Akrilik. 1999.
31. Fahir Aksoy 40x50 Tuval Üzerine Yağlı boya.
32. Canan Dağlıöz 120x120 Tuval Üzerine Akrilik.
33. Mete Başgu 70x50 Tuval Üzerine Yağlı boya
34. Ezgi Yemencioğlu 80x110 Akrilik
35. Özdemir Yemencioğlu 80x110 Akrilik.
36. İzzet Arda Omursan 200x110 Akrilik.
37. Alp Tamer Ulukılıç 100x90 Akrilik
38. Dilşan Balkancı 160x200 Akrilik
39. Feran Atalay 90x 120 Karışık teknik 2001
40. Hakan Esmer 110x120 Tuval Üzerine Yağlı boya

EK - 10

DEVİRİM ERBİL ÇAĞDAŞ SANATLAR MÜZESİ EĞİTİM CD'Sİ
ARA YÜZLERİNDEN ÖRNEKLER





DEVİRİM ERBİL ÇAĞDAŞ SANATLAR MÜZESİ



ZEMİN KAT PLANI Ölç:1/100

Untitled Document - Windows Internet Explorer

F:\New Folder\1. acilr\özlem uslu\resim\622.html

File Edit View Favorites Tools Help

Untitled Document Untitled Document Untitled Document

DEVİRİM ERBİL ÇAĞDAŞ SANATLAR MÜZESİ



Ana Sayfa Sanal Tur Sergi Duyuru Koleksiyon Videolar Site Haritası Bağlantılar

İsimsiz



Resmi tam ekran görmek için buraya tıklayınız.

YAP-BOZ

Eserin Sanatçısı: Adnan Turani

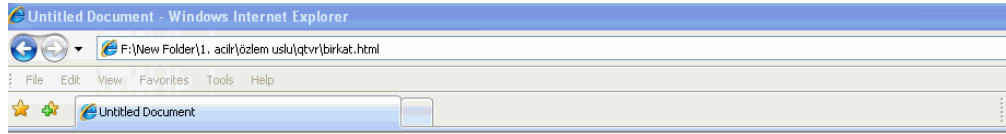
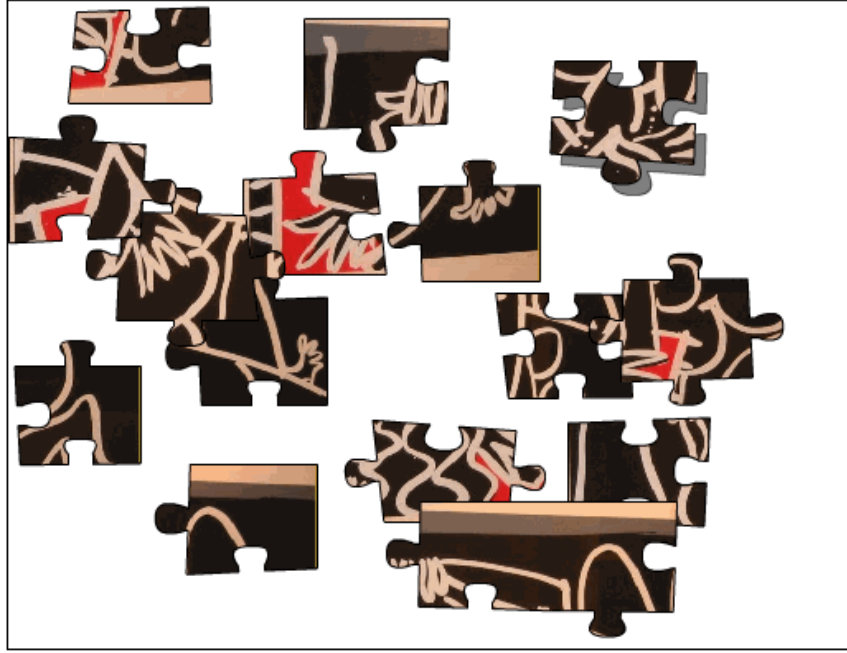
Eserin Boyutları : 50cm. x 73 cm.

Tekniği: Serigrafi Baskı

İSTANBUL - 25 Mayıs 1925'te İstanbul'da doğmasına rağmen ilk gençliğinden beri Ankara'da yaşayan Adnan Turani, sanat yaşamının tamamını bu kentte geçirmiş olmasına rağmen 'uluslararası değerlere' sahip bir ressamdır. 1945 yılından günümüze dek fırçasını kendi doğrularının peşinde ilerleyen bir sanat serüveni için kullanan sanatçının, kaleme aldığı ilginç kitaplarıyla birlikte düşünüldüğünde, önemi hâlâ kavranamamış bir duruşu vardır.

82'inci doğum gününü kutladığımız Turani, çalışmalarında figüratif değerlere önem vermesine rağmen 'soyut sanatın' en ısrarcı, en kendinden emin örneklerini veren bir silahşordur aynı zamanda. 1953'te devlet bursuyla Almanya'ya giden, burada modern Avrupa sanatının çizgiüstü ressamı Will Banmeister'in öğrenciliğini yapan Turani, 1959'da döndüğünde belki de erken yaşta edindiği olgunluğunun zirvesindeydi. O yıllarda hiçbir Türk sanatçısına gösterilmeyen ilgiyle önemli galerilerde kişisel sergiler açan, açabilen sanatçı Ankara'nın sanat açısından çorak topraklarına döndüğünde bir silahşor kadar gözü pek, sanatın devrimci gücüne kalpten inanmış bir resim tutkunuydu.

ulaşım iletişimi hakkımızda



DEVİRİM ERBİL ÇAĞDAŞ SANATLAR MÜZESİ



1. KAT PLANI Öl: 1/100

Untitled Document - Windows Internet Explorer

F:\New Folder\1. acilr\özlem uslu\resim\522.html

File Edit View Favorites Tools Help

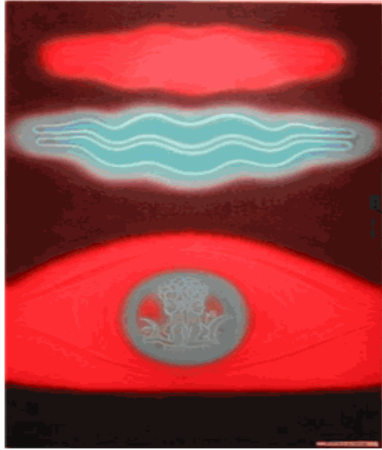
Untitled Document

DEVİRİM ERBİL ÇAĞDAŞ SANATLAR MÜZESİ



Ana Sayfa | Sanal Tur | Sergi Duyuru | Koleksiyon | Videolar | Site Haritası | Bağlantılar

İSİMSİZ



YAP-BOZ

Resmi tam ekran görmek için buraya tıklayınız.

Eserin Sanatçısı : Mustafa Altıntaş

Eserin Boyutları : 90cm. x 60cm.

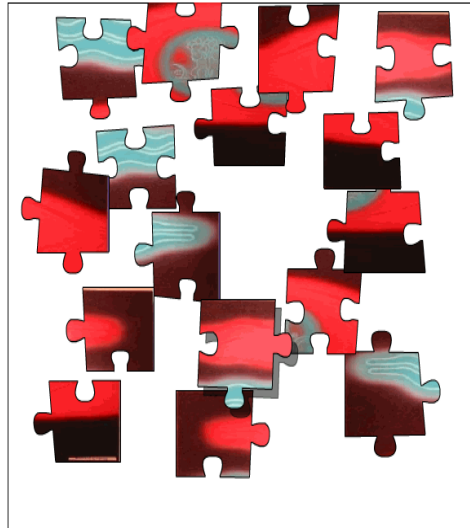
Tekniği: Tual Üzerine Akrilik

MUSTAFA ALTINTAŞ

1946'da Akşehir'de doğdu.1968'de Gazi Eğitim Enstitüsü-Resim Bölümü'nden mezun oldu. 1970'de Paris Güzel Sanatlar Yüksek Okulu Ensa'da Gustav Singier ve Jean Berthol atölyelerinde çalıştı.Fransa'da ve Avrupa'da kişisel ve karma sergiler dışında festivaller ve bienallere katılmış olup Avrupa ve Amerika Birleşik Devletleri'nde resmi ve özel koleksiyonlarda yapıtları bulunmaktadır.

http://www.lebriz.com/v3_artst/artist_Bio.aspx?artistID=76&mode=0&lang=TR

ulaşım iletişim hakkımızda



Untitled Document - Windows Internet Explorer

File Edit View Favorites Tools Help

Untitled Document

DEVİRİM ERBİL ÇAĞDAŞ SANATLAR MÜZESİ



Ana Sayfa Sanat Tur Sergi Duyuru Koleksiyon Videolar Site Haritası Bağlantılar

İsimsiz



Resmi tam ekran görmek için buraya tıklayınız.

YAP-BOZ

Eserin sanatçısı : Süleyman Saim Tekcan

Eserin Boyutları : 106cm.X 40cm.

Tekniği: Gravür baskı

Eserin yapım yılı : 2004

SÜLEYMAN SAİM TEKCAN (Trabzon, 1940) Gazi Eğitim Enstitüsü Resim Bölümünden 1961 yılında mezun oldu. 1971 yılında Almanya'da uzmanlık öğrenimi gördü. 1983'te İstanbul Devlet Güzel Sanatlar Akademisi Resim Bölümünden lisans, Mimar Sinan Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesinden sanatta yeterlilik diplomalarını aldı. Yirmi kadarı yurtdışında olmak üzere altmışın üzerinde kişisel sergi açtı. Mimar Sinan Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Resim Bölümünde öğretim üyesi olarak çalıştı. Yapıtları ile kazandığı sekiz ödülün arasında 1985 Bangladeş Asya Bienali Baskı Resim Dalı Büyük Ödülü ve 1988 49. Devlet Sergisi Özgünbaskı Büyük Ödülü de yer almaktadır. Çalışmalarını İstanbul'da serbest sanatçı olarak sürdürmektedir.

ulaşım iletişim hakkımızda



DEVİRİM ERBİL ÇAĞ

Ana Sayfa

Sanal Tur

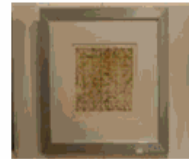
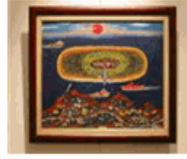
Sergi Duyuru

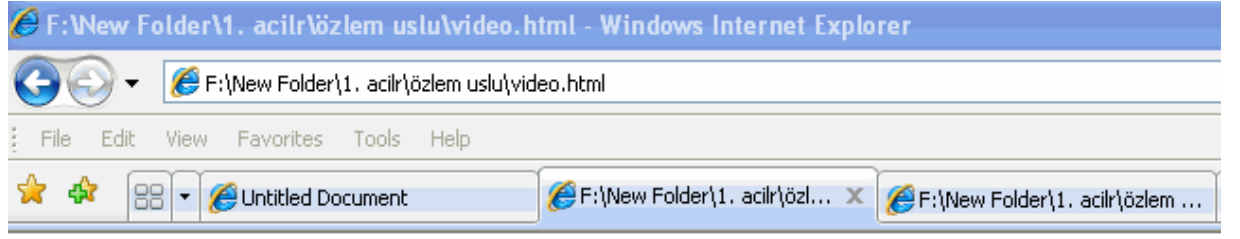
Koleksiyon

Videolar

Site Haritası

Bağlantılar





DEVİRİM ERBİL ÇAĞDAŞ SANATLAR MÜZESİ



Ana Sayfa Sanat Tur Sergi Duyuru Koleksiyon Videolar Site Haritası Bağlantılar



ulaşım Ücretim halledim

EK: 11**GÖRSEL SANATLAR DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI
GÖRSEL SANATLAR BECERİ VE UYGULAMALARI****ÖĞRENME ALANI: GÖRSEL SANAT KÜLTÜRÜ****İLKÖĞRETİM 7. SINIF**

KAZANIMLAR	BECERİLER															
	PROBLEM ÇÖZME	GEZİ, GÖZLEM VE ARAŞTIRMA YAPMA	BİLGİ TEKNOLOJİLERİNİ KULLANABİLME	SANATI VE SANATÇIYI TAKDİR ETME	SANAT KURAMLARINI ANLAMA	GÖRSEL OKUMA	ŞERİT, GRAFİK, KAVRAM HARİTASI OLUŞTURMA VE YORUMLAMA	PLANLAMA YAPABİLME	ELEŞTİREL DÜŞÜNEBİLME (SANAT ELEŞTİRİSİ YAPABİLME)	KANIT KULLANMA	SANATSAL DÜZENLEME ELEMAN VE İLKELERİ KAVRAMA	SANAT ARACILIĞIYLA İLETİŞİM KURMA	SANAT TARİHİ (SÜREKLİLİĞİ VE ZAMANI ALGILAMA)	MİLLİ, MANEVİ VE EVRENSEL DEĞERLERE DUYARLI OLMA	YARATICI DÜŞÜNME	ESTETİK YAŞAM KÜLTÜRÜ EDİNME
	Sanatın günlük yaşamdaki yerini fark eder.	*		*	*								*			*
	Sanat eğitiminin bir bütün olduğunu fark eder.	*					*			*			*	*		
	Resim sanatının farklı sanat dalları ile olan bağımlı ve müzeler arasındaki ilişkiyi fark eder.	*	*							*			*	*		*
	Atatürk'ün sanata verdiği önemi örneklendirerek açıklar.	*			*					*						*
	Kültür ve sanat eserlerinin özelliklerini fark eder.		*		*	*	*		*		*	*	*	*	*	*

GÖRSEL SANATLAR DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI
GÖRSEL SANATLAR BECERİ VE UYGULAMALARI

ÖĞRENME ALANI: GÖRSEL SANATLARDA BİÇİMLENDİRME
İLKÖĞRETİM 7. SINIF

BECERİLER KAZANIMLAR	PROBLEM ÇÖZME	GEZİ, GÖZLEM VE ARAŞTIRMA YAPMA	BİLGİ TEKNOLOJİLERİNİ KULLANABİLME	SANATİ. SANATÇIYI TAKDİR ETME	SANAT KURAMLARINI ANLAMA	GÖRSEL OKUMA	ŞERİT, GRAFİK, KAVRAM HARİTASI OLUŞTURMA VE YORUMLAMA	PLANLAMA YAPABİLME	ELEŞTİREL DÜŞÜNEBİLME (SANAT ELEŞTİRİSİ YAPABİLME)	KANIT KULLANMA	SANATSAL DÜZENLEME ELEMAN VE İLKELERİ KAVRAMA	SANAT ARACILIĞIYLA İLETİŞİM KURMA	SANAT TARİHİ (SÜREKLİLİĞİ VE ZAMANI ALGILAMA)	MİLLİ, MANEVİ VE EVRENSEL DEĞERLERE DUYARLI OLMA	YARATICI DÜŞÜNME BECERİSİ	ESTETİK YAŞAM KÜLTÜRÜ EDİNME
Müzedde gördüğü eserlerden esinlenerek kendi özgün çalışmalarını gerçekleştirir.	*							*			*	*			*	*
Planlamanın önemini fark eder.	*	*	*				*						*	*	*	
Çağdaş sanat eserlerinde kullanılan teknikleri fark eder.		*					*		*	*			*	*		
Sanat eserlerine ilgisi artar, eserlerin gerçek boyutlarını ve dokusunu görme arzusu duyar		*	*		*	*			*	*				*		*

EK-12
Ünite Planı

2006-2007 Eğitim-Öğretim Yılı Cebesoy İlköğretim Okulu Görsel Sanatlar Dersi 7. Sınıf Ünitelendirilmiş Yıllık Ders Planı

SÜRE			DERS (ÜNİTE): Sanat Eserlerinin Korunmasının Önemi				
AY	HAFTA	DERS SAATİ	HEDEF VE HEDEF DAVRANIŞLAR	KONULAR	Öğrenme, Öğretme, Yöntem ve Teknikleri	Kullanılan Eğitim Teknolojileri Araç ve Gereçler	Değerlendirme hedef ve davranışlara Ulaşma Düzeyi
MAYIS	1. HAFTA	1 DERS SAATİ (40 dakika)	HEDEF 1: Müzelerin ve güzel sanatların önemini ve gerekliliğini kavrayabilme DAVRANIŞLAR: 1. Müzelerin, ulusal ve evrensel kültür ürünlerinin geçmişten geleceğe taşındığı mekanlar olduğunu kavrama. 2. Ulusal kültürümüze ve sanat eserlerine sahip çıkmanın önemini kavrama. 3. Güzel sanatların insanın beğenilerini ve hayal gücünü geliştirdiğini örneklerle kavrama. 4. Sanatın bir kültür ürünü olduğunu söyleme ve kavrama. 5. Güzel sanatların bir ifade aracı olduğunu kavrama. 6. Özgün sanat ve tasarım örneklerinin sanatçılar ve tasarımcılar tarafından yapıldığını anlama. 7. Tarihi eserlerin ve kültürün taşıyıcısı niteliğindeki sanat eserlerinin kayıt altına alınmasının gerekliliğini kavrama.	Müzelerin ve sanat eserlerinin önemi	BDSEY ve ÇASEY (soru-cevap, gösteri oyun)	Bilgisayar, Çoklu-ortam araçları, (projeksiyon makinesi, CD, hoperlör, mause, v.s.) Çalışma yaprakları	Konuyla ilgili soruların yöneltilmesi

SÜRE			DERS (ÜNİTE): Müze türleri ve Resim-Heykel müzelerindeki eserleri inceleme				
AY	HAFTA	DERS SAATİ	HEDEF VE HEDEF DAVRANIŞLAR	KONULAR	Öğrenme, Öğretme, Yöntem ve Teknikleri	Kullanılan Eğitim Teknolojileri Araç ve Gereçler	Değerlendirme hedef ve davranışlara Ulaşma Düzeyi
MAYIS	2. HAFTA	1 DERS SAATİ (40 dakika)	HEDEF 1: Müzeleri tanıma, müze türlerini öğrenme, müzelerdeki eserleri inceleyebilme, görsel biçimleme öğelerinin neler olduğunu tanıyarak çalışmalarında uygulayabilme. DAVRANIŞLAR: 1. Müze türlerini öğrenme. 2. Müzeye gelen eserlerin nerden ve ne şekilde geldiğini kavrama. 3. Resim-Heykel müzelerini tanıma. 4. Sanat eserinin özelliklerini kavrama. 5. İlgi duyduğu sanat eseri hakkında araştırma yapabilme. 6. Tarihi eserleri, anıtları, müzeleri, sanat galerilerini, sanatçı ve tasarımcı atölyelerini gezerek sanat eserleri ve tasarım örnekleri ile ilgili bilgi edinme. 7. Birer kültürel miras olan eserlerin kaçakçılığı sorunları hakkında tartışabilme. 8. Ülkemizin tarihi, kültürel ve sanatsal eserleri ile ilgili zenginliklerini fark etme ve gurur duyma. 9. Bir eserden kesit alarak yeni kompozisyonlar oluşturur.	Müze türleri ve Resim-Heykel Müzelerinde ki eserleri İnceleme	BDSEY ÇASEY (soru-cevap, gösteri oyun, eser eleştirisi vs.)	Bilgisayar, Çoklu-ortam araçları, (projeksiyon makinesi, CD, hoparlör, mouse, v.s.) Çalışma yaprakları	Konuyla ilgili soruların yöneltilmesi

SÜRE			DERS (ÜNİTE): Görsel sanat eserleri, sanatçı üslupları ve sanat akımları.				
AY	HAFTA	DERS SAATİ	HEDEF VE HEDEF DAVRANIŞLAR	KONULAR	Öğrenme, Öğretme, Yöntem ve Teknikleri	Kullanılan Eğitim Teknolojileri Araç ve Gereçler	Değerlendirme hedef ve davranışlara Ulaşma Düzeyi
MAYIS	3. HAFTA	1 DERS SAATİ (40 dakika)	HEDEF 1: Görsel sanat eserlerini tanıma, sanatçı üslupları ve sanat akımları hakkında temel bilgiler edinme DAVRANIŞLAR: 1. Müzede bulunan görsel sanat eserlerini tanıma. (Gravür baskı, vitray, mozaik v.s.) 2. Sanat eleştirisi yapabilme. 3. Biçimsel öğeleri kullanmada, sanatçıların kişilik yapılarına göre farklılıklar gösterdiğini kavrama. 4. Sanatçı üsluplarının, geçmişte sanat akımlarını meydana getirdiğini söyleme. 5. Belli başlı sanat akımlarını tanıma. 6. Konu ile ilgili terimleri yazma, söyleme. (perspektif, armoni, v.s.) 7. Müzede gördüğü eserlerden esinlenerek kendi özgün çalışmalarını gerçekleştirme. 8. Çalışmalarında gerçekleştirilecek kompozisyon bütünlüğü içinde; denge, oran, hareket, açık-koyu, ışık-gölge, ritim, armoni, üslup gibi plastik unsurların ve estetik ilkelerin yer alması gerektiğini bilme.	Müzelerin ve sanat eserlerinin önemi	BDSEY ÇASEY (soru-cevap, gösteri oyun, eser eleştirisi)	Bilgisayar, Çoklu-ortam araçları, (projeksiyon makinesi, CD, hopperlör, mouse, v.s.) Çalışma yaprakları	1. Bireysel öğrenme etkinliklerine yönelik ölçme-değerlendirme.: * Bu eser hangi ressama aittir? 2. Grupla öğrenme etkinliklerine yönelik ölçme değerlendirme. *Görsel sanatlar eserlerine örnekler veriniz.

EK-13 DERS PLANLARI

1. HAFTA DERS PLANI

Dersin Adı : Görsel Sanatlar Dersi
Sınıf : 7
Önerilen Süre : 1 ders saati (40 dakika)
Tarih : 17 Mayıs 2007
Öğrenme Alanı: Müze Bilinci
Ünitenin Adı : Sanat Eserlerinin Korunmasının Önemi

ÖĞRENCİ KAZANIMLARI/ HEDEF VE DAVRANIŞLAR:

Sanatın bir kültür ürünü olduğunu söyleme ve kavrar,
 Güzel sanatların bir ifade aracı olduğunu kavrar,
 Özgün sanat ve tasarım örneklerinin sanatçılar ve tasarımcılar tarafından yapıldığını anlar,
 Tarihi eserlerin ve kültürün taşıyıcısı niteliğindeki sanat eserlerinin kayıt altına alınmasının gerekliliğini kavrar.
 Müzelerin, ulusal ve evrensel kültür ürünlerinin geçmişten geleceğe taşındığı mekanlar olduğunu kavrar.
 Ulusal kültürümüze ve sanat eserlerine sahip çıkmanın önemini kavrar.
 Resim sanatının diğer sanat dalları ile olan bağı ve müzeler arasındaki ilişkiyi fark eder.
 Kültürel eserlerimize sahip çıkılmasının herkes için bir ulusal görev olduğunu benimser.
 Kültürel miras olan eserlerin kaçakçılığının sonuçlarını tartışır.

TEMEL BECERİLER: Türkçeyi doğru, güzel ve etkili kullanma, kendini ifade etme, eleştirel düşünme, bilgi teknolojilerini kullanma, kişisel ve sosyal değerlere önem verme, araştırma, estetik bilinç kazanma, sanatı ve sanatçıyı takdir etme, sorumluluk alma, estetik yaşam kültürü edinme, karar verme, problem çözme, milli, manevi ve evrensel değerlere duyarlı olma, kavram haritası oluşturma.

MATERYALLER : Bilgisayar, Çoklu-ortam araçları, (projeksiyon makinesi, CD, hoparlör, mouse, v.s.) Çalışma yaprakları; kavram haritası, sanat tarihi şeridi, v.s.

ÖĞRETME-ÖĞRENME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ: Bilgi,sayar destekli sanat eğitimi yöntemi, çok alanlı sanat eğitimi yöntemi, soru-cevap yöntemi, gözlem yöntemi, inceleme, buluş yöntemi. Oyun yöntemi v.s.

KAYNAK :Devrim Erbil Çağdaş Sanatlar Müzesi Eğitim CD’si,
Özsoy, V. (2003). Görsel Sanatlar Eğitimi.Ankara: Gündüz Yayıncılık.
Storrocki M. Ve O. Kırıçoğlu (1997) Orta Öğretimde Sanat Öğretimi Ank:MEGP
Boydaş N. (2004). Sanat Eleştirisine Giriş. Ankara: Gündüz Yayıncılık.
San İ. (2004). Sanat ve Eğitim. Ankara:Ütopya Yayıncılık.

ÖN HAZIRLIK:

Bir hafta önceden öğrencilere çalışmalar hakkında bilgi verilir. Bilgisayar laboratuvarı veya multi-medya (Çoklu-ortam) salonu ders başlamadan önce hazırlanır. Projeksiyon makinesi ile duvara yansıtma, bilgisayar bağlantıları ve ses bağlantıları tamamlanır. Derste kullanılacak çalışma yaprakları hazırlanır.

DERS İÇİ ETKİNLİKLER:

Ders süreci hakkında kısa bilgi verilir. Derste kullanılacak başlıca çoklu ortam araçları ve kullanım şekilleri hatırlatılır.

Müze eğitim CD’si içerisinde yer alan müze videosu gösterilir. Video gösterimi sırasında müzede görülen eserlere dikkat çekilir. Öğrencilerin meraklarını uyandıracak sorular yöneltilir. Sanatın bir kültür ürünü olduğu konusu çerçevesinde tartışma yapılır. Müzelerin işlevleri ve müze türleri hakkında öğrencilere sorular sorulur. Karşılıklı örnekler verilerek konu soru cevap ve tartışma ortamında sürer.

Kültür- sanat, Müze işlevleri ve müze türleri hakkında kavram haritası oluşturulur.

Görsel sanat eserlerinin neler olduğu konu görüşülür.

Bilgisayar ortamında basamak basamak sanat tarihi şeridi oluşturulur.

Atatürk’ün “Sanatsız kalan bir milletin hayat damarlarından biri kopmuş demektir” sözü üzerinde öğrencilerin düşünceleri sorulur.

Müze videosu izlenirken müze çalışanları kendini tanıtır ve gezilecek müze hakkında genel bilgiler verilir.

DEĞERLENDİRME : Konuyla ilgili soruların yöneltilmesi. Gözlem formu.

Gözlem Formu Örneği

Öğrencinin

Adı ve Soyadı :

Sınıfı :

Açıklama: Aşağıdaki ifadelerin gerçekleştirilme düzeylerini ifadenin karşısında bulunan yere çarpı (x) koyarak işaretleyiniz.

ÖLÇÜTLER	DERECELER		
	Her zaman	Ara sıra	Hiçbir zaman
1. Tartışmalara katılır.			
2. Doğal ya da yapay çevrede görsel biçimlendirme öğelerini ve tasarım ilkelerini tanır.			
3. Farklı kültürlerle ait veya tarihî dönemlerde yapılmış sanat çalışmalarını karşılaştırır ve farklılıklarını gösterir.			
4. Sanatçıların, kendinin, sınıf arkadaşlarının ve diğer öğrencilerin sanat çalışmalarını inceler.			
5. Başkalarının sanat çalışmalarına ilgi duyar.			
6. Sanat çalışmalarıyla ilgili beğenilerdeki farklılıklara saygı duyar.			
7. Bir sanat çalışmasını değerlendirme ve kişisel bir tercihi açıklama arasındaki farkı anladığını davranışları ile gösterir.			
8. Sanat eserinin anlamını açıklamak için eleştirel süreci kullanır ve sanatın işlevini, değişkenliğini tartışır.			
9. Sanat eseri hakkındaki bilgiyle, sanatçısının yaşamı, yaşadığı toplum ve yaşadığı zaman ile bağlantı kurar.			
10. Tarih, kültür ve görsel sanatlar arasındaki ilişkinin farkında olduğunu gösterir.			
11. Görsel sanatlar ile diğer sanat dalları arasında bağlantılar kurar.			
12. Günlük yaşam kalitesini artırmada, sanattan yararlanır.			
13. Sanatın; iş hayatında endüstride, mimaride ve ticarî tasarımda görsel sanatların rolünü örneklerle açıklar.			

DERS PLANLARI

2. HAFTA DERS PLANI

Dersin Adı : Görsel Sanatlar Dersi
Sınıf : 7
Önerilen Süre : 1 ders saati (40 dakika)
Tarih : 24 Mayıs 2007
Öğrenme Alanı: Görsel Sanat Kültürü
Ünitenin Adı : Resim-Heykel müzelerindeki eserleri inceleme

ÖĞRENCİ KAZANIMLARI/ HEDEF VE DAVRANIŞLAR:

Müzeye gelen eserlerin nerden ve ne şekilde geldiğini kavrar

Resim-Heykel müzelerini tanır.

Sanat eserinin özelliklerini kavrar.

Sanat eserlerini nasıl inceleyebileceğini öğrenir.

Sanatın ilkelerini ve sanat elemanlarını öğrenir.

Sanat eseri ile kich arasındaki farkı öğrenir.

İlgi duyduğu sanat eseri hakkında araştırma yapabilir

Tarihi eserleri, anıtları, müzeleri, sanat galerilerini, sanatçı ve tasarımcı atölyelerini gezerek sanat eserleri ve tasarım örnekleri ile ilgili bilgi edinir.

Birer kültürel miras olan eserlerin kaçakçılığı sorunları hakkında tartışabilir.

Ülkemizin tarihi, kültürel ve sanatsal eserleri ile ilgili zenginliklerini fark etme ve gurur duyar.

Bir eserden kesit alarak yeni kompozisyonlar oluşturur.

Güzel sanatların bir ifade aracı olduğunu kavrar,

Özgün sanat ve tasarım örneklerinin sanatçılar ve tasarımcılar tarafından yapıldığını anlar,

TEMEL BECERİLER: Yaratıcı düşünme, sanat aracılığıyla iletişim kurma, girişimcilik, eleştirel düşünme, bilgi teknolojilerini kullanma, araştırma, estetik bilinç kazanma, sanatı ve sanatçıyı takdir etme, sorumluluk alma, estetik yaşam kültürü edinme, karar verme, problem çözme, milli, manevi ve evrensel değerlere duyarlı olma, görsel okuma.

MATERYALLER : Bilgisayar, Çoklu-ortam araçları, (projeksiyon makinesi, eğitim CD'si, hoparlör, mouse, v.s.) Çalışma yaprakları; hazine avı oyunu, puzzle, kavram haritası, sanat tarihi şeridi, v.s.

ÖĞRETME-ÖĞRENME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ: Bilgisayar destekli sanat eğitimi yöntemi, çok alanlı sanat eğitimi yöntemi, soru-cevap yöntemi, gözlem yöntemi, inceleme, buluş yöntemi. Oyun yöntemi v.s.

KAYNAK :Devrim Erbil Çağdaş Sanatlar Müzesi Eğitim CD'si,
Artut, K. (2001) Sanat Eğitimi Kuramları ve Yöntemleri. Anı Yayıncılık
Boydaş N. (2004). Sanat Eleştirisine Giriş. Ankara: Gündüz Yayıncılık.
Özsoy, V. (2003). Görsel Sanatlar Eğitimi. Ankara: Gündüz Yayıncılık.
San İ. (2004). Sanat ve Eğitim. Ankara:Ütopya Yayıncılık.
Storrocki M. Ve O. Kırıçoğlu (1997) Orta Öğretimde Sanat Öğretimi Ank:MEGP

ÖN HAZIRLIK:

Bir hafta önceden öğrencilere çalışmalar hakkında bilgi verilir. Bilgisayar laboratuvarı veya multi-medya (Çoklu-ortam) salonu ders başlamadan önce hazırlanır. Projeksiyon makinası ile duvara yansıtma, bilgisayar bağlantıları ve ses bağlantıları tamamlanır. Derste kullanılacak çalışma yaprakları (hazine avı oyunu, bulmaca, kelime dağarcığı oyunu v.s. hazırlanır.

DERS İÇİ ETKİNLİKLER:

Ders süreci hakkında kısa bilgi verilir. Derste kullanılacak başlıca çoklu ortam araçları ve kullanım şekilleri hatırlatılır.

Müze sanal ortamda gezilir. Eserler önünde durularak öğrencilerin meraklarını uyandıracak sorular yöneltir. Öğrencilerin sanal ortamda müzeyi nasıl turlayacakları konusunda bilgi verildikten sonra hazine avı oyunu ve puzzle oyun yöntemi ile multi-medya ortamında gerçekleştirilir.

Eserlerin müzeye nasıl geldiği, boyutları, yapım yılları, sanatçıları, yapım teknikleri, sanatçı atölyeleri hakkında bilgi alınır.

Bazı eserler incelenirken sanatçıları ile yapılan sohbetler ve sanatçı atölyeleri gösterilerek eserlerin hangi aşamalardan geçtiği konusunda öğrenciler bilgilendirilir.

DEĞERLENDİRME : Konuyla ilgili soruların yöneltilmesi. Hazine avı oyunu çalışma yaprağı v.s. değerlendirilir.

Grup Değerlendirme Formu Örneği

Grup adı :

Grup üyeleri :

Etkinlik adı :

Sınıf :

Açıklama: Bu form grubunuzla yaptığınız etkinliği grup olarak değerlendirmeniz için hazırlanmıştır. Aşağıdaki ifadelerin gerçekleştirilme düzeylerini ifadenin karşısında bulunan yere çarpı (x) koyarak işaretleyiniz.

ÖLÇÜTLER	DERECELER		
	Evet	Kısmen	Hayır
1. Çalışmaya grubun tüm üyeleri katıldı.			
2. Birbirimizin düşüncelerini hoşgörüyle dinledik.			
3. Cörüşlerimizi özgürce ifade ettik.			
4. Bu çalışmayla hedeflerimizi gerçekleştirdik.			
5. Çalışmalarımız sırasında birbirimizi cesaretlendirdik.			
6. Karşılaştığımız güçlükleri tartışarak aştık.			
7. Karşılaştığımız sorunlarda yaratıcılığımızı kullandık.			

DERS PLANLARI

3. HAFTA DERS PLANI

Dersin Adı : Görsel Sanatlar Dersi

Sınıf : 7

Önerilen Süre : 1 ders saati (40 dakika)

Tarih : 31 Mayıs 2007

Öğrenme Alanı: Müze Bilinci

Ünitenin Adı : Görsel sanat eserleri, sanatçı üslupları ve sanat akımları

ÖĞRENCİ KAZANIMLARI/ HEDEF VE DAVRANIŞLAR:

Müzedeki bulunan görsel sanat eserlerini tanıır. (Gravür baskı, vitray, mozaik v.s.)

Sanat eleştirisi yapabilir.

Biçimsel öğeleri kullanmada, sanatçıların kişilik yapılarına göre farklılıklar gösterdiğini kavrar.

Sanatçı üsluplarının, geçmişte sanat akımlarını meydana getirdiğini söyler.

Belli başlı sanat akımlarını tanıır.

Konu ile ilgili terimleri yazabilir, söyler. (perspektif, armoni, v.s.)

Müzedeki gördüğü eserlerden esinlenerek kendi özgün çalışmalarını gerçekleştirir.

Görsel sanat eserlerinin özelliklerini fark eder.

Alternatif sanat ortamlarında (müze) inceleme yaparak sanatla ilgili değer ve yargı kavramları arasındaki farkı görerek diğer sanatlarla olan ilişkisini analiz eder.

Tarihi eser ile sanat eserinin özellikleri arasındaki farkı belirler.

Kültürel eserlerimize sahip çıkılmasının herkes için bir ulusal görev olduğunu benimser.

Çalışmalarında gerçekleştirilecek kompozisyon bütünlüğü içinde; denge, oran, hareket, açık-koyu, ışık-gölge, ritim, armoni, üslup gibi plastik unsurların ve estetik ilkelerin yer alması gerektiğini bilir.

Görsel sanat eserlerini tanıma, sanatçı üslupları ve sanat akımları hakkında temel bilgiler edinir

TEMEL BECERİLER: Kendini ifade etme, eleştirel düşünme, bilgi teknolojilerini kullanma, kişisel ve sosyal değerlere önem verme, araştırma, estetik bilinç kazanma, sanatı ve sanatçıyı takdir etme, sorumluluk alma, estetik yaşam kültürü edinme, karar verme, problem çözme, milli, manevi ve evrensel değerlere duyarlı olma, başladığı işi bitirme.

MATERYALLER : Bilgisayar, Çoklu-ortam araçları, (projeksiyon makinesi, CD, hoparlör, mouse, v.s.) Çalışma yaprakları; kavram haritası, sanat tarihi şeridi, v.s.

ÖĞRETME-ÖĞRENME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ: Bilgisayar destekli sanat eğitimi yöntemi, çok alanlı sanat eğitimi yöntemi, soru-cevap yöntemi, gözlem yöntemi, inceleme, buluş yöntemi. Oyun yöntemi v.s.

KAYNAK : Devrim Erbil Çağdaş Sanatlar Müzesi Eğitim CD'si,
Artut, K. (2001) Sanat Eğitimi Kuramları ve Yöntemleri. Anı Yayıncılık
Boydaş N. (2004). Sanat Eleştirisine Giriş. Ankara: Gündüz Yayıncılık.
Özsoy, V. (2003). Görsel Sanatlar Eğitimi. Ankara: Gündüz Yayıncılık.
San İ. (2004). Sanat ve Eğitim. Ankara: Ütopya Yayıncılık.
Storrocki M. Ve O. Kırıçoğlu (1997) Orta Öğretimde Sanat Öğretimi Ank:MEGP

ÖN HAZIRLIK:

Bir hafta önceden öğrencilere çalışmalar hakkında bilgi verilir. Bilgisayar laboratuvarı veya multi-medya (Çoklu-ortam) salonu ders başlamadan önce hazırlanır. Projeksiyon makinası ile duvara yansıtma, bilgisayar bağlantıları ve ses bağlantıları tamamlanır. Derste kullanılacak çalışma yaprakları hazırlanır.

DERS İÇİ ETKİNLİKLER:

Ders süreci hakkında kısa bilgi verilir. Derste kullanılacak başlıca çoklu ortam araçları ve kullanım şekilleri hatırlatılır.

Bazı eserlerle sanat eleştirisi yöntemi ile eser incelemesi yapılır.

Müzedede bulunan görsel sanat eserlerinin çeşitleri, benzerlikleri ve farklılıkları, teknikleri üzerinde tartışılır. İlgilendikleri resimlerle ilgili olarak detaylı inceleme yapılır, sanatçısı hakkında bilgi edinilir.

Vitray, mozaik, özgün baskı resimler v.s. aralarındaki farklar konuşulur.

Çalışmalarında gerçekleştirilecek kompozisyon bütünlüğü içinde; denge, oran, hareket, açık-koyu, ışık-gölge, ritim, armoni, üslup gibi plastik unsurların ve estetik ilkeler görülen eserler üzerinde incelenir.

Öğrenilen kavramlarla ilgili pekiştirici oyunlar oynanır. (Örn: Gizli mesajı bul)

Müzedede gördüğü eserlerden esinlenerek kendi özgün çalışmalarını gerçekleştirirler

DEĞERLENDİRME : Konuyla ilgili soruların yöneltilmesi. Başarı testi uygulanır. Yapılan çizimler değerlendirilir. Kontrol testi formu doldurulur. Süreç dosyası incelenebilir.

Kontrol Listesi Formu Örneği

Açıklama: Aşağıdaki ifadelerin öğrenci tarafından gerçekleştirilip gerçekleştirilmediğini ifadenin karşısında bulunan yere çarpı (x) koyarak işaretleyiniz.

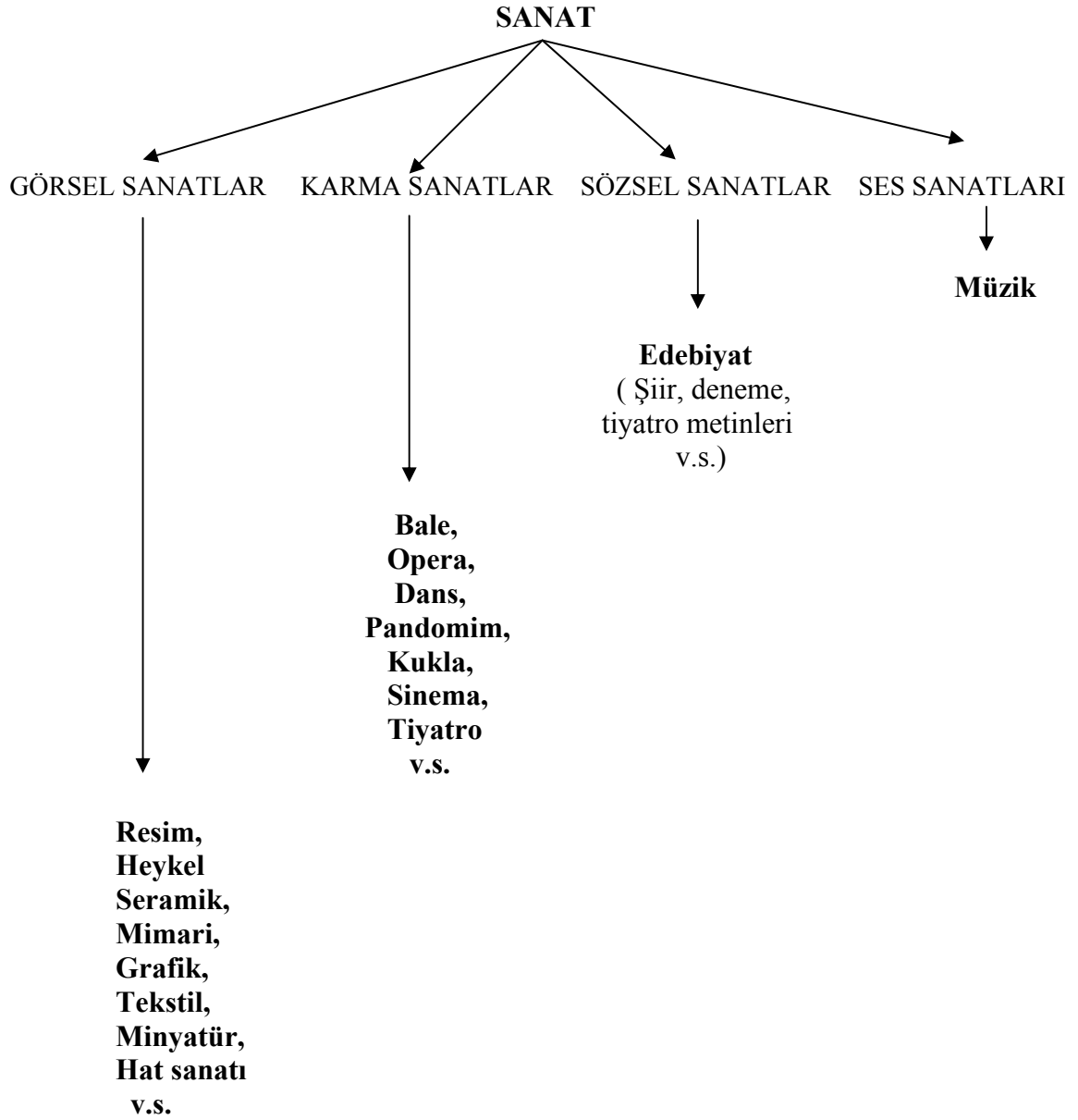
Öğrencinin Adı-Soyadı:		Tarih :	
Ölçütler	Evet	Hayır	
1. Derse ön hazırlık yaparak geldi.			
2. Konuya uygun malzemeleri getirdi.			
3. Malzemeyi konuya uygun olarak kullandı.			
4. Derse istekle katıldı.			
5. Farklı uygulama yöntem ve teknikleri denedi.			
6. Temiz ve düzenli çalıştı.			
7. Malzemeleri israf etmedi.			
8. İş bitiminde ortamı temiz ve düzenli bıraktı.			

SÜREÇ DOSYASI DEĞERLENDİRME ÖLÇEĞİ

Performans Düzeyi Boyutlar	4 (Örnek olacak nitelikte)	3 (Yeterli)	2 (Kabul edilebilir)	1 (Geliştirilmeli)
İçerik	Süreç dosyası, tüm gerekli materyalleri içeriyor.	Süreç dosyası, gerekli materyallerin büyük çoğunluğunu içeriyor.	Süreç dosyası, gerekli materyallerin birazını içeriyor.	Süreç dosyası, gerekli materyallerin çok azını içeriyor.
Dosyada bulunanların özelliği	Dosyada bulunanlar öğrencinin gelişimini ve bilgisini yansıtıyor.	Dosyada bulunanlar öğrencinin gelişimini yansıtıyor fakat bilgilerin bir kısmını yansıtmıyor.	Dosyada bulunanlar öğrencinin hem bilgisini hem de gelişimini biraz yansıtıyor.	Dosyada bulunanlar gerekli bilgileri ve gelişimi yansıtmıyor.
Düzenleme	Süreç dosyası, tam ve düzenli olarak oluşturulmuş. İzleyici, gerekli her şeyi bulabiliyor.	Süreç dosyası, iyi düzenlenmiş, izleyici aradığı şeyleri bulmakta çok az sıkıntı yaşıyor.	Süreç dosyası, kısmen düzenli sayılabilir. İzleyici aradığını bulmakta biraz zorlanıyor.	Süreç dosyasında, düzene ilişkin bir görüntü var ama izleyici aradığını bulmakta çok zorlanıyor.
Kişisel yansıma	Tüm yansımalar betimleyici ve öğrencinin iç dünyasını yansıtan kişisel etkileşimleri içeriyor.	Yansımaların büyük bölümü betimleyici ve öğrencinin iç dünyasını yansıtan kişisel etkileşimleri içeriyor.	Yansımaların bazıları betimleyici ve öğrencinin iç dünyasını yansıtan kişisel etkileşimleri içeriyor.	Yansımaların çok azı betimleyici ve öğrencinin iç dünyasını yansıtan kişisel etkileşimleri içeriyor.
Süreç dosyasının bir bütün olarak etkililiği	Süreç dosyası, öğrencinin becerilerini, yeterliklerini ve bilgisini çok iyi bir biçimde gösteriyor.	Süreç dosyası, öğrencinin becerilerini, yeterliklerini ve bilgisini göstermeye yardımcı oluyor.	Süreç dosyası, öğrencinin becerilerini, yeterliklerini ve bilgisini kısmen gösteriyor.	Süreç dosyası, öğrencinin becerilerini, yeterliklerini ve bilgisini göstermiyor.

EK- 14

ÖĞRETİM MATERYALLERİ VE ÇALIŞMA YAPRAKLARI

KAVRAM HARİTASI OLUŞTURMA
(Çalışma Yaprağı)

DERS NOTLARI

MÜZE NEDİR ?

Kültür varlıklarını saptayan, koruyan, tanıtan, sürekli ve geçici olarak sergileyen, çalışmaların bilimsel sonuçlarını yayımlayan, halkımızın kültür ve tabiat varlıkları konusundaki ilgisini ve sanat zevkini yükselten, dünya görüşünü geliştirmede her yaştan insana ömür boyu etken ve yardımcı olan, sürekli bir kültür, bilim ve eğitim kurumudur. Yasalara göre kültür varlıkları (Eski Eserler) devletin malıdır. Müzeler de, tıpkı devletin hazinesi adına para ve kıymetle kağıtlarla diğer taşınmaz mal ve değerlerin işlemlerini yürüten merkez bankası, maliye vb. gibi, devletin malı olan taşınır ve taşınmaz kültür varlıklarını korurlar. Diğer kurumlardan farkı ise, özel bir ihtisas ve inceleme gerektirdiğinden genel hükümlerin yanı sıra özel yasa ve yönetmeliklerle çalışma alanının ve sınırlarının belirlenmiş olmasıdır. Bu nedenle Müzeler, koruma ve güvenlik önlemleri, halka açık ziyaret günleri ve saatleri ile çalışma düzeni ve disiplini açısından birinci derecede hassasiyet gösterilmesi ve başka kurumların da bu hususa dikkat etmesi gereken yerlerdir.

İnsanlardaki biriktirme, saklama alışkanlığı yeni bir olgu değildir. Antik dönemlerden beri biriktirme, koleksiyon oluşturma isteği ile ortaya çıkan müzeler, geçen zaman içerisinde kendilerini yenilemiş ve geliştirmişlerdir. Böylece müze türlerinde de hem idari, hem de koleksiyonlar bakımından değişiklikler meydana gelmiştir. İlk zamanlarda çoğunlukla arkeoloji ve etnografya ağırlıklı olan müzeler, şimdilerde yüzlerce türe ulaşmıştır.

Türkiye'de Kültür ve Turizm Bakanlığı'na bağlı olan müzeler, genellikle arkeoloji müzeleridir. Bunun yanı sıra diğer kurumlara bağlı ve farklı olan müze türleri de vardır. Bunlardan bir kısmı şunlardır: Cumhurbaşkanlığı'na Bağlı Müzeler (Ankara - Atatürk'ün Mekanı Müze Köşk), Genelkurmay Başkanlığı'na Bağlı Müzeler (Ankara - Anıtkabir), Milli Eğitim Bakanlığı'na Bağlı Müzeler (Ankara - 100. Yıl Kız Teknik Öğretim Müzesi), Tarım ve Orman Bakanlığı'na Bağlı Müzeler (Ankara - Atatürk Evi), MTA Genel Müdürlüğü'ne Bağlı Müzeler (Ankara - MTA Tabiat Tarihi Müzesi), Türkiye Çocuk Esirgeme Kurumu'na Bağlı Müzeler (Ankara - Türkiye Çocuk Esirgeme Kurumu Müzesi), TRT'ye Bağlı Müzeler (Ankara - TRT Müzesi ve Ulusal Kurtuluş Sergisi), Ziraat Bankası Genel Müdürlüğü'ne Bağlı Müzeler (Ankara - T.C. Ziraat Bankası Müzesi), Orta Doğu Teknik Üniversitesi'ne Bağlı Müzeler (Ankara - ODTÜ Müzesi), Ankara Üniversitesi'ne Bağlı Müzeler (Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi "Oyuncak Müzesi"), Gazi Üniversitesi'ne Bağlı Müzeler (Ankara - Eğit-Der Eğitim Özel Müzesi, Ankara - Gazi Üniversitesi Mesleki Eğitim Fakültesi), Hacettepe Üniversitesi'ne Bağlı Müzeler (Ankara - Mehmet Akif Ersoy Müze Evi),

Özel Müzeler (Ankara - Beypazarı Kültür ve Tarih Müzesi, Ankara - Hacı Bayram Camii, İstanbul - Tekel Müzesi, Erzincan Kemaliye Ocak Köyü Özel Müzesi, Karabük Kardemir Demir Çelik Müzesi).

Müze türleri çok çeşitli olunca bir sınıflama yapmak zorunlu olmaktadır. Çeşitli sınıflamalar vardır.

1. Koleksiyonlarına,
2. Bağlı oldukları yönetim birimlerine,
3. Hizmet ettikleri bölgeye,
4. Hitap ettikleri kitleye,
5. Koleksiyonlarını sergiledikleri mekanlarına
6. İşlevlerine göre farklı müze türleri.

Yapılan müze türleri sınıflanmasının özellikleri ve hangi müzelerin bu türler içerisinde yer alabileceği konusunda şunlar söylenebilir:

Koleksiyonlarına Göre Müzeler; Koleksiyonlarına göre sınıflandırılan müzeler; yarar sağlama ve zevk alma özelliklerini dikkate alma ve öğrenme amacıyla bir araya getirilmişlerdir. Bu müzeler şu şekilde sıralanabilirler:

Genel Müzeler: Bu müze türleri çok yaygın değildir. İçlerinde birçok koleksiyonu barındırabilirler. Genel müzeler diğer türlere göre en İdeali kabul edilirler.

Arkeoloji Müzeleri: Arkeoloji, yok olmuş kültürlerle ait maddî kalıntıların tanımı ve bilimsel olarak açıklanmasına dayalı bir bilim dalıdır. Buna göre, arkeoloji müzelerini, koleksiyonları arkeolojik kazılardan çıkarılan eserlerden oluşan müzeler olarak izah etmek mümkündür. Türkiye'de en yaygın müze türü arkeoloji müzeleridir.

Birçok ilimizde (Adana, Ankara, İstanbul, İzmir, Konya, Antalya, Bursa) arkeoloji müzeleri vardır. Diğer bazı illerimizde bu müzeler etnografya müzeleri ile birleştirilmiştir.

Sanat Müzeleri: Sanat değeri taşıyan, ancak bilimsel değeri de ihmal edilemeyecek sanat eserlerinin gruplar halinde toplanıp; birkaç yüzyılın sanat birikimini veya bir sanat akımını ya da sadece bir sanatçıyı kronolojik olarak koleksiyonlarında sergileyen ve gelişmeleri izleyen müzelerdir. Sanat müzeleri içerisine sanat tarihi, çağdaş sanat müzeleri ile resim, heykel, fotoğraf, grafik sanatlar, geleneksel el sanatları, sinema gibi diğer görsel sanatlarla ilgili müzeleri de koymak mümkündür.

19. yüzyıl Batı Avrupa ve Amerika'sında, bilinen müze türlerinin yanı sıra sadece sanat eserlerinden oluşmuş koleksiyonlara sahip müzelerin de gelişimi, demokratik bir toplumun sanata olan ihtiyacını ve ilgisini yansıtır. Bu anlamda sanat müzeleri kültürel, sanatsal ve tarihi değerleri olan sanat eserlerini barındırma ve gelecek kuşaklara aktarma işlevlerinin yanı sıra, birer eğitim kurumu olma görevini de üstlenmiş olmaktadır.

Sanat müzelerinin kurulması ve yaygınlaşması anlamında son zamanlarda olumlu atılımların yapıldığı görülmektedir. Bu adımların belki de en önemlilerinden biri, İstanbul'da açılan Modern Sanat Müzesi'dir. "Toplumla iç içe, yaşayan bir müze" hedefiyle yola çıkan İstanbul Modern, aynı zamanda bir kültür ve eğitim kurumu niteliği de taşıyacak özelliklere sahiptir. İstanbul'un Avrupa'nın kültür başkentlerinden biri olma sürecine katkıda bulunmayı ve yılda bir milyon ziyaretçi ağırlamayı amaçlayan İstanbul Modern, ilk yıl içinde yirmi bin ilköğretim öğrencisine sanat eğitimi vermeyi planlamaktadır.

Tarih Müzeleri: Tarih müzeleri, kısmen arkeoloji müzeleri ile bir anılmaktadır. Ancak tarih müzeleri ayrı özellikler taşırlar. Bu anlamda tarih müzeleri genel olarak bir kurumu, bir şehri, bir yöreyi, bir ülkeyi veya toplumu sistemli olarak inceleyen, tarih kronolojisini iktisadi, siyasi, toplumsal açıdan -koleksiyonlarında bir araya toplamış müzelerdir. Türkiye'de gerçek anlamda bir tarih müzesinin olduğu söylenemez. Örneğin, Türkiye'de daha çok Anadolu Selçukluları, Beylikler ve Osmanlı devri maddi kültür ve sanat eserleri ele alınır. Ancak bu kültürlerin siyasi, ekonomik ve toplumsal açıdan ele alındığı görülmez. Halbuki tam anlamıyla oluşacak tarih müzelerinde bu amaçların hepsi incelenmeli ve ona göre bir düzenek oluşturulmalıdır.

Etnografya müzeleri: Etnografya müzeleri yaygın olarak Avrupa'da olmakla birlikte Amerika, Asya ve Afrika'da da yer almaktadır. Etnografya müzeleri ile arkeoloji müzeleri arasında benzerlikler vardır. Hatta bazı arkeoloji müzeleriyle etnografya müzeleri iç içe yer almaktadır.

Genel olarak arkeoloji müzeleri, bir toplumun etnografik kültürlerine ait eserleri kapsayan müzelerdir. Etnografya müzeleri, kendi yöresi dışındaki yakın çevre kültürlerinin etnografik ürünlerini de toplayabilir. Ayrıca buna bağlı olarak bulunduğu çevre ile yakın çevresi arasında kültürel iletişimi sağlayabilir.

Etnografya müzeleri folklor, halk sanatı ve gelenekleri, millî etnografya ile ilgili müzelerdir, ileri kültürle ait etnografik değerdeki koleksiyonları içine alır. Türkiye'deki etnografya müzeleri genellikle Selçuklu, Osmanlı devri ve Cumhuriyetin ilk yıllarına ait giyim kuşamı, araç-gereç gibi etnografik eserleri barındırmaktadırlar. İzmir Atatürk ve Etnografya Müzesi (1941), Ankara Etnografya Müzesi (1927) (Fotoğraf 1) ve Antalya Etnografya Müzesi (1972), Nevşehir Hacıbektaş Arkeoloji ve Etnografya Müzesi (1988) bu tür müzelere örnek olarak verilebilir.

Doğa Tarihi ve Jeoloji Müzeleri: Genel olarak doğada mevcut olan, ancak özelliklerine göre sınıflandırılan, eski dönemlerden kalma fosiller, mineraller, taş vb. elemanları bulunduran müzelerdir. Zooloji, bitkiler ve botanik, mineraller ve fosiller başlıkları altında

koleksiyonlarına ayrıldıkları görülür. Değişik hayvan, bitki türleri, hayvanat bahçeleri, akvaryumlar, botanik bahçeleri, doğal rezervler ve doğal etkileşimler sonucu oluşmuş peyzajlar bu müzenin içeriğini oluşturur. Türkiye'de bu anlamda 1968 yılında Ankara'da Maden Tetkik Arama Enstitüsü tarafından kurulmuş olan bir tek Tabiat Tarihi Müzesi vardır

Bilim Müzeleri: Koşay'a (1974:184) göre "İlim-fen müzesi veya teknik müze; insanın varlığını korumak, tabiatın güçlerini kendine ram etmek için yaptığı uzun savaş ve çabaları tanıtan, yine evvelkiler gibi insan icadı olan bir bilim kuruludur". Yine ona göre bilimler müzesi, "insanlığın mazi, hal ve istikbalini gösteren, umuma açık bir öğretim ve eğitim kurumudur".

Planeteryumlar: Bilim müzeleri içerisine dahil edilebilecek içeriklere sahiptirler. İçerik olarak, gökyüzünün sanal ortamda canlandırılması söz konusudur. Planeteryumlar bilim müzelerinden bağımsız olabildiği gibi, Boston Bilim Müzesi'nde (ABD'de) olduğu gibi bilim müzeleri içinde de yer alabilirler.

Endüstri Müzeleri: "Endüstri, maden kaynaklarıyla çeşitli enerji kaynaklarının işlenmesini ve hayvansal, bitkisel ya da madeni hammaddelerin mamul madde durumuna getirilmesini amaçlayan iktisadi etkinliklerle, bu etkinliklerde kullanılan araçların tümüne denilmektedir" (Uygur, 2002:41).

Endüstri müzeleri medeniyetin temsilcileri olup bütün teknolojileri içine alır. Fabrikalar, santraller vb. bu müze türüne girer. Amaçları, ilgili bulundukları bilim kollarının öğretime ve personellerinin yetiştirilmesine yardım ederek, araştırma, inceleme ve gözlem becerilerini yükseltmektir.

Bağlı Oldukları Kurumlara Göre Müzeler; Devlet müzeleri, yerel yönetim müzeleri, üniversite müzeleri, askeri müzeler, bağımsız ya da özel müzeler, ticari amaçlı kuruluş müzeleri gibi...

Koleksiyonlarını Sergiledikleri Mekanlarına Göre Müzeler; Geleneksel, açık hava ve anıt müze örnek olarak gösterilebilir.

İşlevlerine Göre Farklı Müzeler; Atatürk (Müze) Evleri, tek kişilik veya nesneyi konu alan müzeler, devrim müzeleri, sanal müzelerdir.

Müze'ye ilişkin Sözlük:

Ahenk: uyum

Akım: Ortak sanat görüşünün özelliklerini gösteren, ortak davranış ve tutum içindeki sanatçı veya yapıtlarının gruplandığı kategori.

Akrilik: içinde sentetik özellikler içeren su ile inceltilebilen bir suluboya türü.

Altın oran: İlk kez, Antik Çağda geliştirilen en yetkin oranlamaya ait matematik kuramı ve bu kurama bağlı olarak Romalı bir mimarın kullandığı klasik ölçü sistemi (Evrensel anlamda uyumun, idealin ve erdemin bu ölçüye bağlı olduğu düşünülür. Çoğunlukla “küçük parça ile büyük parça arasındaki ilişkinin, büyük parçayla bütün arasındaki ilişkinin aynı olması” doğrultusunda hareket ederek çizgiler ve dikdörtgenlerin parçalara bölünmesi için yaygın olarak kullanılmıştır. Bu mantığa göre bölünmüş bir çizgide, küçük kısmın büyük kısma oranı, büyük kısmın bütüne oranına eşittir.)

Asimetrik Denge: Eşit ya da olmayan görsel ağırlıktaki ve çekicilikteki öğelerin düzenlenmesi.

Betimleme: tasarlama, bir şeyi sözle veya yazıyla anlatma, göz önünde canlandırma, tasvir.

Bezeme: Herhangi yüzeyi motifle süsleme, tezyin.

Denge: 1. öğelerin bir birleri ile olan ilişkilerinin resim düzen içindeki ifadesi.2. Bir kompozisyonda renk, biçim, yön, ölçü gibi değerlerin kendi içerisindeki karşıt değerlerini birbirine yaklaştıran ya da bir bütün içinde algılatan bir tasarım sonunda elde edilmiş olan nitelik.

Desen: Çizgi resim. Görsel bir etki yaratmak amacıyla yapılmış çizgi resimlerin hepsi.

Doku: Bir nesnenin yapı özelliklerine bağlı , onun tümünü kapsayan veya temsil eden; görülebilen, dokunulabilen görsel ve dokunsal etki.

Eleman: Bir sanat eserini oluşturan ve kendi başına da varolabilen parça, unsur, öge. (örneğin resimde, renk ve çizgi birer elemandır).

Empresyonizm: Avrupa resminde ilk olarak geleneksel resimden ayrılmayı başaran ve Rönesans'tan beri izlenilen atölye resminin siyah-beyaz, ışık-gölge ve bilimsel perspektif kurallarının çözülmesinde başlangıç sayılan sanat eğilimi (1877'de Paris'te sergilenen ve “Soleil Levant” adını taşıyan bir tabloya yapılan eleştiride alay olarak yazılan “Impressionist” sözcüğünden doğmuştur, akımın öncüleri Seurat ile Signac'tır).

Enteriyör: Bina içi resim.

Espas: resimde derinlik etkisi, mekan.

Estetik: Güzelliğin insan aklı ve duyuların üzerindeki etkilerini konu olarak ele alan felsefe dalı.

Figür: resim ya da heykel sanatlarında, betimlenmiş gerçek ya da hayal ürünü her tür varlık veya nesne.

Figüratif: 1. resim ve heykelde, doğayı ve nesneleri biçim olarak gösteren eser. 2. Son zamanlarda soyut sanatın ortaya çıkmasıyla yaygınlaşan; eserde doğadan istifade edildiğini belli etmek, sanatçının doğacı anlayışını açıklamak için kullanılan terim.

Form: Işık gölge, renk, anatomi, çizgi ve doku gibi elemanların hepsinin birden oluşturulduğu görünüm.

Grafik sanatlar: Tahta baskı, bakır, çinko gravür, litoprafi gibi çeşitli basım ve çoğaltma teknikleri kullanılarak yapılan resimleri ele alan sanat türleri.

Gravür: metal bir plak üzerine, asit ya da bir uç yardımıyla oyulan yerlere mürekkep yedirilerek yapılan oyma deseninin, bir pres yardımı ile kağıt üzerine geçirilmiş baskısı.

İdealizm: hayali düşüncelere yani idelere göre eser yaratma görüşü. Descartes, Gothe ve hegel bu felsefenin öncüleridir.

İmge: 1.Zihinde tasarlanan ve gerçekleşmesi özlenen şey, düş, hayal, hülye. 2. insan bilincine duyular yoluyla gelen nesnelerin yansıması.

İnformal Sanat: 1945-1960 yılları arasında ortaya çıkan bütün soyut sanat akımlarını tanımlayan sanat terimi (informel sanat, füğürü kesin bir biçimde reddeder.

Kiç : değersiz eser.

Klasisizm: 16. yüzyılda Andre Palladdio tarafından İtalya’da ortaya konan ve 17. yüzyılda, İtalya dışında özellikle Fransa ve İngiltere’de gelişmiş mimari akım.

Kompozisyon: Bir sanat eserinde, sanatın elemanlarının sanatın ilkelerine göre düzenlenmesi.

Kübizm: 1907 yılında Cezanne’in hatırasına saygı olarak Fransız Hükümeti tarafından açılan retrospektif bir sergide, Picasso ile Brapue’ın kendi aralarında yaptıkları eleştiri ve yorumlar ile ortaya çıkan bir sanat akımı. (Doğa görüşlerini geometrik bir parçalanmaya tabi tutup tablo yüzeyini doğa unsurlarından kurtararak yeniden inşa etme amacı güder.

Lavi : tek renk sulu boya ve fırça ile yapılan leke etkili bir resim tekniği (daha çok ağaç uçla yapılmış desenlerde, leke ilekontrast olanakları ve oylum etkisi sağlanması için kullanılır.)

Naif: 1. Saf, doğal, yapmacıksız. 2. bir sanat alanında, eğitimsiz sanatçılar ve onların yaptıkları eserleri tanımlamak için kullanılan terim.

Natürmort: 1. Ölü doğa olarak da adlandırılan, konu olarak cansız varlıkların seçildiği resim türü. 2. çeşitli seramik ya da cam kapılar, meyveler, çiçekler, kitaplar, kumaşlar v.b. nesnelere ait resimler.

Non-figüretif resim: 1. Figürsüz resim. 2. Wassily Kandisky'in çalışmalarıyla biçimlenen, soyut sanatı tanımlamak için kullanılan terim. Terim olarak objesiz olmayı değil figürsüz olmayı gösterir.(Kandisky'ye göre resim, artık dopanın ya da nesnelerin bir ifadesi değil, sanatçının resimsel elemanlarla meydana getirdiği kendine özgü bir varlıktır. Bu anlayışla birlikte, sanatın doğa ilişkisi gittikçe azalmış; bir resim önce doğanın bir soyutlaması yani deformasyonu, daha sonra ise resimdeki öğelerin tamamen ilkeler doğrultusunda düzenlendiği bir varlık olmuştur. Objeler, dış dünyadaki bilinen nesne değil, renk ve çizgilerin renk- biçim ya da matematik düzenidir.

Perspektif: Resmin iki boyutlu ortamında, üçüncü boyut (derinlik) yansıtması vermek için kullanılan teknik (iki tür perspektif vardır: Çizgi ve hava perspektifi. Çizgi perspektifinde, oylum ve onun içindeki nesneler aynı görüş noktasına göre bir yüzey üzerine yansıtılır. Bu yansıtma sonucu, nesneler bakış noktasından uzaklıklarına göre gerçek boyutlarından daha büyük ya da ufak gözükür. Bu görüşe göre, oylumun ve eşyaların tespiti, çizgi perspektifini oluşturur. Hava perspektifi adı verilen renk perspektifi ise ilk olarak Japon resminde kullanılmıştır. Bakış noktasından uzaklaştıkça, gözlemci ve nesneler arasında artan ışığın yansımalarını etkileyen atmosfer tabakası yüzünden, nesnelerin renginin daha mevsimleştiği gözlenmiştir.)

Peyzaj: Manzara resmi.

Portre: Resim sanatında genel olarak bir insanın figürünün sadece omuzlardan itibaren yüzünün konu alındığı resimler.

Realizm: 1839 yılında ortaya atılan, konu ve üslup bakımından yaşamı ve doğayı olduğu gibi yansıtma, biçimleme anlayışı (realist sanatçılar, “gerçek, işte güzel olan şey” sözünü ilke edinmişlerdi. Bu sanat anlayışına göre plastik sanatlarda, doğadaki oranlar; plastisite, renk ve ışık değerleri aynen yansıtılmaya çalışır)

Ritim: 1. Gözle görülebilir devamlı biçimlerin tekrarı ile elde edilen akıcılık veya devamlılık. 2. görsel tempo, ölçülü vurguların kullanılması. 3. hareket hissi ya da görüşü üretmek için sanatın elemanlarının düzenli tekrarına gönderme yapan sanatsal ilke.

Rölyef: 1. Düz bir yüzeyden bir parçanın ya da yüzeyin tamamının dışarı uzaması için yapılan tasarım, kompozisyon. 2. kabartma.

Röprodüksiyon: 1. Bir sanat eserinin orijinal formuna ve elemanlarına sadık kalarak kopyasının üretilmesi. 2. Bir sanat ürününün gerçek boyutları ve tekniği göz önünde bulundurulmadan üretilen kopyası.

Sanat: Birçok alanı, akımı, müzesi, sergi salonu, uygulayıcısı olan sosyal bir kurum.

Sanatçı: Sanatla profesyonel bir şekilde uğraşan kimse.

Sanat Eleştirisi: Bir sanat çalışmasının tanımlanması, analiz edilmesi, değerlendirilmesi, yorumlanması, açıklanması ve yargılanmasıdır.

Sanatın elemanları: Sanatçının sanat eseri üzerinde kullandığı temel öğeler; renk, yoğunluk, değer (valör-renkli/renksiz), nokta, çizgi, doku, biçim/form, boşluk (mekan).

Sanat Eseri. Yüksek sanatsal nitelikteki resim, heykel, grafik, mimari v.b. eserlerdir.

Sembolizm: 1880 sonrasında önce edebiyatta, sonra resimde ortaya çıkan ve düşüncüyü sembollerle ifade etmeyi deneyen sanat görüşü (Sembolistler, dini ve mistik öğeleri ağırlıkta olarak yer vermişlerdir)

Simetri: Bir eksene göre iki yanda, aynı mesafede karşılıklı olarak yer alma.

Simetrik denge: Bir eksene göre öğelerin aynı durumda tekrar etmesidir.

Simge: İletişim kurma ya da ileti aktarma, bilgi verme amacı içeren gösterge; başka bir şeyi temsil eden edim ya da şey.

Soyut sanat: Doğa görüntülerine bağlı olmayan sanat (20. yüzyıl resim ve heykel anlayışında yeni bir dünya görüşüdür. Soyut sanat, eşya doğa ve canlıların görünüşlerinden heyecan verici kompozisyonlara ulaşmayı amaç edinir. Soyut sanatı ilk ortaya atan ve 1910 yılında eserini veren Kandinsky'dir. Kandinsky'ye göre, müzik kompozitörü nasıl ses birimleri olan notaları kompoze ediyor ve soyut bir anlamda heyecanını anlatabiliyorsa; resim de renk lekeleri, siyah beyaz tonlar ve boya maddesinin işleniş olanakları ile heyecan uyandırıcı anlatımlara ulaşabilir.)

Stilize: 1. karakterin kaybolmadan basitleştirilerek tezyini ile şematik hale sokulmuş biçim ya da motif. 2. Üsluplaştırılmış.

Sürrealizm: 1924'te Andre Breton tarafından ortaya atılan, doğanın mantıksal görünüşünü değil, insanın bilinçaltı ve rüyalarındaki dünyasını ön plana çıkaran sanat akımı.

Taşbaskı: bk. Litografi

Ton: bir rengin çeşitlerine denir. (Kobalt mavisi, Turkuaz mavisi gibi)

Üslup: Bir devrin ya da bir sanatçının kişiliği; teknik, renk, kompozisyon, biçim ve anlatım bakımından özellikleri.

Valör: Aynı rengin en koyusundan en açığına kadar dereceleri.

Vitrage: İstenen deseni verecek biçimde düzenlenmiş kayıtlar arasına renkli ya da boyalı camdan parçalar yerleştirilerek yapılan "pencere" bezemesidir.

Yüksek baskı: Ağaç, linolyum gibi malzemelerden yapılmış düz plakların öbür yerleri oyularak çıkarılarak ve yalnız basılacak bölümleri bırakıp mürekkeplenerek basılan baskı türü.

Zanaatçı: Daha çok teknik yeteneğe ve ustalığa dayanarak üretim yapan kimse.

Eser Eleştirisi Sırasında Öğrencilere Sorulan Sorular:



Eser Adı: Dolmuş Motor
 Eserin Sanatçısı : Mustafa Pilevneli
 Eserin Boyutları : 75cm. X 48 cm.
 Tekniği : Serigrafi Baskı - Yapım Yılı : 1994

Betimleme (Tanımlama) :

- Eserin adı nedir?
- Sanatçısı kimdir?
- Eser hangi sanat formundadır?
- Eser hangi teknikle yapılmıştır?
- Eserde neler görüyorsunuz?
- Bu eserin ana teması nedir?
- Bu eserde hangi tür şekiller vardır? (Düzenli, düzensiz, organik, geometrik)
- Eserde hangi renkler vardır?

Çözümleme (Analiz) :

- Çizgi, renk, biçim, doku, mekan vs. nasıl dengelenmiş, oranlanmış, armoni nasıl kurulmuştur?
- Yakın ve uzak olan şeyler neler?
- Bu eserde en çok dikkat çeken nedir? Daha sonrasında neler dikkatinizi çekiyor?
- Bu eserdeki mekan daha çok renksel olarak mı, yoksa biçimle mi oluşturulmuş?
- Resmin ana rengi nedir?
- Renkler nasıl düzenlenmiş, açık renkler mi, koyu renkler mi yoksa her ikisi birden mi?
- Eserde çoğunlukla soğuk renkler mi, sıcak renkler mi kullanılmıştır?
- Bu eserde en çok alanı ne kaplamıştır?

Yorumlama:

- Bu eserin nasıl bir tadı var?
- Bu eser sizce nasıl kokuyor?
- Eser nasıl bir ses veriyor?
- Bu eser sizde nasıl hisler uyandırıyor?
- Size hissettirdiği duyguların nedeni ne olabilir? Renkler mi, biçimler mi, dokular mı?
- Eser ne gibi görünüyor?
- Eserde hangi biçim ya da renkler sembolik olarak kullanılmış?
- Sanatçı eserde bazı formları ve fikirleri neden abartmış?
- Sanat eserinin ismi, eseri anlatıyor mu?
- Bu eserin içinde olmak nasıl bir duygu olurdu?
- Resmin içinden dışarıdaki dünya nasıl görünürdü?
- Kendinizin eserin içinde olduğunuzu düşünün, neler yapardınız? Nerelere giderdiniz?
Neler konuşurdunuz? Hangi sesleri duyardınız? Hangi kokuları alırdınız?
- Esere mutlu olduğunuz, ya da hüznü olduğunuzda bakınca duygusal olarak eserden etkilenir misiniz?

Yargı :

- Sizce bu eser neden önemlidir?
- Bu eser hangi kurama aittir?

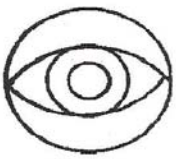
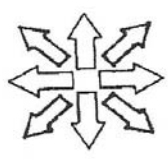
Yansıtmacı: Gerçekçi bir olayı ifade eder.

Biçimci: Belirgin şekiller, renkler, çizgiler v.b. öne çıkmıştır.

Anlatımcı: Çeşitli duygular veya sembolik mesajlar taşıyordur.

İşlevsel: uygulama, dini, politik, eğitsel, vb. amaçlıdır.

- Sizce iyi sanat nedir? Neyin iyi olduğu konusunda kimler karar verir?
- Sanatçı ünlü olunca, eseri daha güzel mi olur, ne düşünüyorsunuz?
- Sizce her eser gerçeğe benzemek zorunda mıdır?
- Sanat eseri el yapımı mıdır?
- Bu eserin değeri sizce ne kadardır?
- Bu eser ne kadar eskidir?
- Bu esere sahip olmak üst düzey göstergesi midir?
- Bu sanat eserini evinizde bulundurmak ister miydiniz?
- Bu sanat eserini evinizde nereye koymak isterdiniz, neden?
- Bu esere daha çok kim değer verirdi (büyükanne, balıkçı, imam, polis vb.)?
- Bu sanat eseri ile bilginiz arttı mı?

İzle, Söyle, Anlat, Tanımla. 	Araştır, Bul, Analiz et. 
Düşün, Bağlantı kur, Yorumla. 	Karar ver. Biçimci, Yansıtmacı, İşlevsel, Anlatımcı 

Sanat Eserinin basamaklarını gösteren tablo. (Chapman, 1978)

Kelime Dağarcığı Oyunu

Z	G	O	A	K	R	İ	L	İ	K	F
P	E	R	S	P	E	K	T	İ	F	H
S	İ	A	F	K	R	M	Ü	Z	E	A
D	E	V	R	İ	M	E	R	B	İ	L
O	A	Ü	Ş	T	G	J	N	N	M	I
K	C	R	U	M	O	Z	A	İ	K	J
U	F	Y	Ç	V	İ	T	R	A	Y	J
K	O	M	P	O	Z	İ	S	Y	O	N
S	R	O	Ö	S	E	R	A	M	İ	K
M	M	İ	N	İ	M	A	L	İ	S	T
N	A	İ	F	G	R	A	V	Ü	R	H

Aşağıdaki kelimeleri yukarıdaki tabloda bulunuz.

PERSPEKTİF
 DEVRİM ERBİL
 GRAVÜR
 KOMPOZİSYON
 SOYUT
 VİTRAY
 FORM
 HALI
 DOKU
 SERAMİK
 NAİF
 AKRİLİK
 MOZAİK
 MİNİMALİST
 MÜZE

Devrim Erbil Çağdaş Sanatlar Müzesi'nde Nelerden Konuştuk?

*10 kelime bulacağız.

**Sonra bu kelimelerin anlamlarını hatırlayacağız.

F Q M D M I X R V V D Y
R I K O N C E H I X Z N
E R T O Z S H M T J F E
P Z M K I A I Y R F A N
U R Ü M E J I G A I R W
A L U M C P Z K Y A G D
G R A V Ü R S O I N O T
T A N A S M U R G R T B
L G T U Q X S O E N O Y
L X E B K J A G U P F L

ARMONI
FOTOGRAF
GRAVÜR
MOZAIK
MÜZE
NAİF
PERSPEKTİF
RESİM
SANAT
VITRAY

Çözüm:

F + M + + I + R V + + +
+ I + O N + E + I + + +
E + T O Z S + + T + F +
+ Z M K I A + + R F A +
+ R Ü M E + I + A I R +
A + + M + P + K Y A G +
G R A V Ü R S + + N O +
T A N A S + + R + + T +
+ + + + + + + E + O +
+ + + + + + + + P F +

(Over, Down, Direction)
ARMONI (1, 6, NE)
FOTOGRAF (11, 10, N)
GRAVÜR (1, 7, E)
MOZAIK (3, 1, SE)
MÜZE (4, 6, NW)
NAİF (10, 7, N)
PERSPEKTİF (10, 10, NW)
RESİM (8, 1, SW)
SANAT (5, 8, W)
VITRAY (9, 1, S)

Gizli Mesajı Bul!

Bu bulmacada aşağıdaki kelimeler düzgün veya tersten, yatay, dikey ya da çapraz olarak yerleştirilmiştir.

Kelimeleri bulduğunuzda üzerini karalarsanız, geriye kalan harflerin Atatürk'ün sanat hakkında söylediği çok önemli bir sözünü gizlediğini bulacaksınız.

Bakalım bu sözü kim bulacak? 😊

Atatürk'ün sanatla ilgili bir görüşü:

S A N A T S I Z S K A L A E J
 N B İ R M İ T L L E E T İ S A
 F İ T K E P S R E P R N H T Z
 A N Y A T D A M O Y A A R E Y
 L O G A R I N D A M A N M T E
 S M R B İ R İ K O P R R M İ P
 A R A U S D E M E K T Ü T K K
 N A V İ R Y C N X R T N T I M
 A J Ü K E F O T O G R A F A V
 T S R I W K E R T R O P L K N
 R W D M İ S E R Z S P E W I Q
 M M Y A K G B Y U F K Y A K D
 F F Z F I A N X M Y V S R V J
 W O J O V O D X E Z V T C L O
 M F T Q U L R H L V H U M V W

ARMONİ
 GRAVÜR
 NAİF
 PEYZAJ
 SANAT

ESTETİK
 HEYKEL
 NATÜRMORT
 PORTRÉ
 SERAMİK

FOTOĞRAF
 MOZAIK
 PERSPEKTİF
 RESİM
 VİTRAY

Bulmacanın Gizli Mesajı:

Bulmacanın çözümü:

Sanatsız kalan bir milletin hayat damarlarından biri kopmuş demektir.
M.K. ATATÜRK

Atatürk'ün sanatla ilgili bir görüşü:

S A N A T S I Z S K A L A E J
N B İ R M İ T L L E E T İ S A
F İ T K E P S R E P R N H T Z
A N Y A T D A M O Y A A R E Y
L O G A R I N D A M A N M T E
S M R B İ R İ K O P R R M I P
A R A U Ş D E M E K T Ü T K K
N A V İ R + + + + + T I +
A + Ü + + F O T O G R A F A V
T + R + + K E R T R O P L + N
+ + + M I S E R + + + E + + +
+ + + A + + + + + K + + + +
+ + Z F I A N + + Y + + + + +
+ O + + + + + E + + + + +
M + + + + + H + + + + +

(Over, Down, Direction)

ARMONİ (2, 8, N) ✓
ESTETİK (14, 1, S) ✓
FOTOĞRAF (6, 9, E) ✓
GRAVÜR (3, 5, S) ✓
HEYKEL (8, 15, NE) ✓
MOZAİK (1, 15, NE) ✓
NAİF (7, 13, W) ✓
NATÜRMORT (15, 10, NW) ✓
PERSPEKTİF (10, 3, W) ✓
PEYZAJ (15, 6, N) ✓
PORTRE (12, 10, W) ✓
RESİM (8, 11, W) ✓
SANAT (1, 6, S) ✓
SERAMİK (9, 1, SE) ✓
VİTRAY (15, 9, NW) ✓

Sanatsız kalan bir milletin hayat damarlarından biri kopmuş demektir

Öğrencinin
Adı Soyadı:
Numarası :

Hazine Avı

1. Giriş katta bir resmin içindeki denizatıyım, bil bakalım, benim resmimi kim yaptı?

.....

2. Oturdum, balık tutmak için ağ dikiyorum. Giriş kattayım. Benim resmim hangi teknikle yapıldı biliyor musun? Araştır bakalım ☺

.....

3. Birinci katta üçgen bir yağlıboya tabloyum, adımı bulabilir misin?

.....

4. Müzeye ismi verilen ünlü sanatçı Devrim Erbil yaptı beni. Anadolu'nun mimari dokusunu soyut bir bakışla yansıtan bir resimim. Birinci kattayım, adım nedir benim?

.....

5. Birinci kattayım, Hülya Vural İkizgül oluşturdu beni. Yaramaz bir maymunum, sana bakıyorum. Birbirinden farklı küçük üç boyutlu parçaları bir yüzey üzerinde yan yana getirerek resim oluşturma tekniği ile yaptım. Bu tekniğe ne ad verilir?

.....

6. Biz bir sürü kuştuk. Bir halıya desen olduk. Birinci katta küçük salondaki beyaz kuşlarız. Bizi kim tasarladı, bul bakalım.

.....

7. Galeri boşluğundan bakarsan bir aşağı katta görürsün. Beş arkadaş, klasik müzik çalıyoruz size... Arkamızda renkli camlardan yapılmış, harika eserler var... Renkli ışıklar sızıyor dışardan. Bu eserlere ne ad veriliyor? Söyle bakalım, biliyor musun?

.....

8. Serigrafi baskı tekniği ile yapıldım. İkinci kattayım. Bir akşamüstü uçuşan kelebekler var resimde... Beni kim yaptı?

.....

9. Siyah-beyaz bir tabloyum. Gravür baskı tekniği ile yapıldım. İkinci kattayım. Ünlü ressam Aliye Berger yaptı beni. Resimde neler görüyorsun, yaz bakalım...

.....

10. İkinci katta renkli bir gravür resim. İçinde dans eden bir balerin kız var. Hadi bul bakalım, beni kim yaptı?

.....

11. İkinci katta kocaman bir litografi resimim. Atilla Atar'ın eseriym. Litografi baskıya başka ne denir? Araştır bakalım...

.....

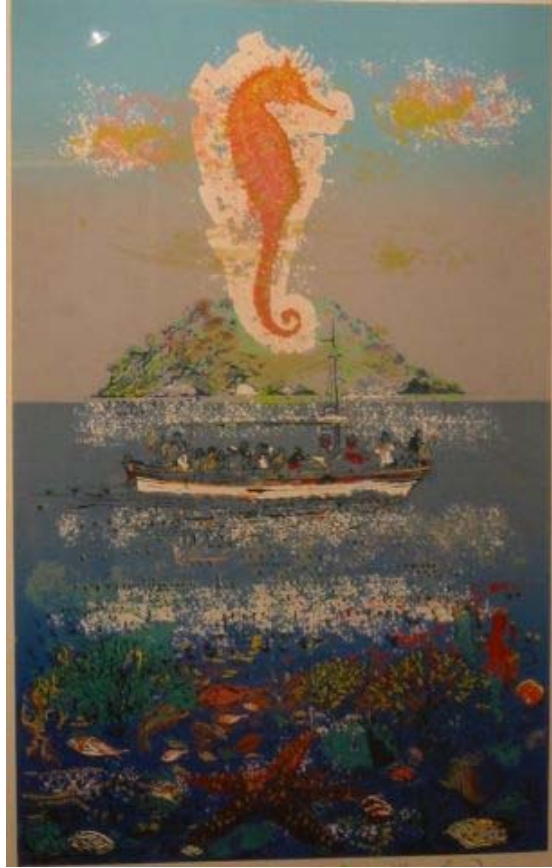
12. İkinci katta köşede bir yerdeyim. Resmin içinde üst üste mavi ve yeşil insanlar istiflenmiş. Gravür baskı resimim. Bil bakalım, kimin eseriym?

.....

Hazine Avı Oyunu Cevapları ve Öğretmen Bilgi Yapağı

Not: Önerilen yöntem, öğrencilerin daha önce tek başlarına gerçekleştirdikleri sanal müze gezisinden sonra, gruplara ayrılarak grup çalışması şeklinde hazine avı oyununu kalabalık katılımı ile gerçekleştirmeleridir. Böyle bir durumda grupça yarışma heyecanı ile katılımın daha verimli olduğu düşünülmektedir. Öğrenciler, grup içerisinde sinerji oluşturarak keyifli bir öğrenme süreci yaşamaktadırlar.

1. Giriş katta bir resmin içindeki denizatıyım, bil bakalım, benim resmimi kim yaptı?



Eserin Adı: Dolmuş Motor

Eserin Sanatçısı : **Mustafa Pilevneli**

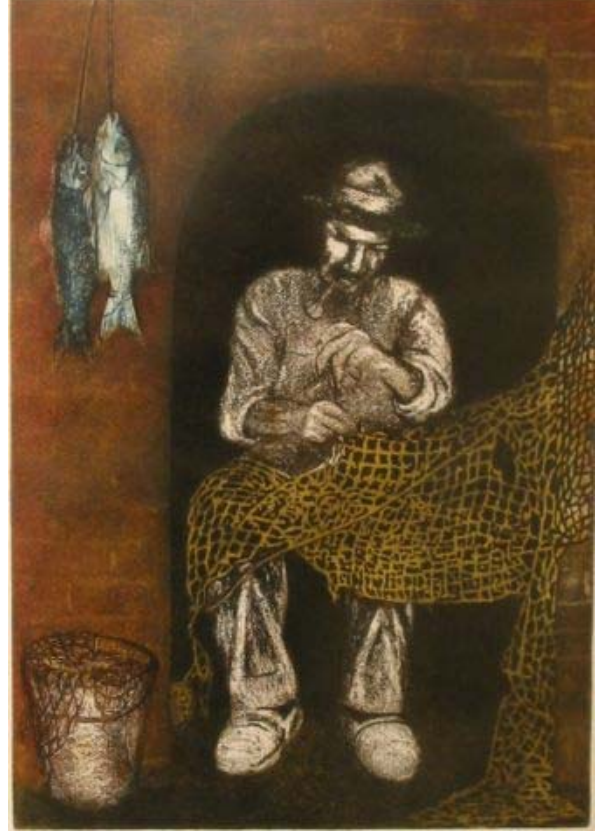
Eserin Boyutları : 75cm. X 48 cm.

Tekniği : Serigrafî Baskı

Yapım Yılı : 1994

2. Oturdum, balık tutmak için ağ dikiyorum. Giriş kattayım. Benim resmim hangi teknikle yapıldı biliyor musun? Araştır bakalım ☺

Eserin Adı: Balığa Hazırlık
 Eserin Sanatçısı : Özlem Uslu
 Eserin Boyutları : 66cm. X 50 cm.
 Tekniği : **Gravür Baskı**
 Yapım Yılı : 1999



3. Birinci katta üçgen bir yağlıboya tabloyum, adımı bulabilir misin?



Eserin adı : **İnci**
 Eserin Sanatçısı : Gülsüm Erbil
 Eserin Boyutları : 86cm. X 100 cm.
 Tekniği : Tuval Üzerine Yağlıboya
 Yapım Yılı : 2002

4. Müzeye ismi verilen ünlü sanatçı Devrim Erbil yaptı beni. Anadolu'nun mimari dokusunu soyut bir bakışla yansıtan bir resimim. Birinci kattayım, adım nedir benim?



Eserin Adı : **Anadolu Çeşitlemeleri**

Eserin Sanatçı : Devrim Erbil

Boyutları : 116 cm x 90 cm.

Tekniği : Tuval Üzerine yağlıboya

Yapım tarihi : 2001

5. Birinci kattayım, Hülya Vural İkizgül oluşturdu beni. Yaramaz bir maymunum, sana bakıyorum. Birbirinden farklı küçük üç boyutlu parçaları bir yüzey üzerinde yan yana getirerek resim oluşturma tekniği ile yapıldım. Bu tekniğe ne ad verilir?

İsimsiz

Eserin Sanatçısı : Hülya Vural İkizgül

Eserin Boyutları : 125cm. x 110 cm.

Eserin Tekniği : **Mozaik**



6. Biz bir sürü kuştuk. Bir halıya desen olduk. Birinci katta küçük salondaki beyaz kuşlarız. Bizi kim tasarladı, bul bakalım.

Eserin Sanatçısı: **Devrim Erbil**



7. Galeri boşluğundan bakarsan bir aşağı katta görürsün. Beş arkadaş, klasik müzik çalıyoruz size... Arkamızda renkli camlardan yapılmış, harika eserler var... Renkli ışıklar sızıyor dışardan. Bu eserlere ne ad veriliyor? Söyle bakalım, biliyor musun?



Pencereleri oluşturan eser tekniği:

Vitray

8. Serigrafi baskı tekniği ile yapıldım. İkinci kattayım. Bir akşamüstü uçuşan kelebekler var resimde... Beni kim yaptı?

Eserin Adı : Gelecekte Akşam üstü
Eserin Sanatçısı : **Gül Derman**
Eserin boyutları : 50cm. X 70cm.
Tekniği : Serigrafi
Yapım Yılı : 1987



9. Siyah-beyaz bir tabloyum. Gravür baskı tekniği ile yapıldım. İkinci kattayım. Ünlü ressam Aliye Berger yaptı beni. Resimde neler görüyorsun, yaz bakalım...



İsimsiz
Eserin Sanatçısı : Aliye Berger
Eserin Boyutları : 45cm. X 28 cm.
Tekniği : Gravür baskı

10. İkinci katta renkli bir gravür resim. İçinde dans eden bir balerin kız var. Hadi bul bakalım, beni kim yaptı?



Eserin Sanatçısı : **Hayati Misman**
Eserin Boyutları : 29cm. X 25 cm.
Tekniği : Gravür Baskı Tekniği
Yapım Yılı : 1998

11. İkinci katta kocaman bir litografi resimim. Atilla Atar'ın eseriym. Litografi baskıya başka ne denir? Araştır bakalım...



Eserin Sanatçısı : Atilla Atar
Eserin Boyutları : 74cm. X 53cm.
Tekniği : Litografi (**Taş Baskı**)
Yapım Yılı : 1997

12. İkinci katta köşede bir yerdeyim. Resmin içinde üst üste mavi ve yeşil insanlar istiflenmiş. Gravür baskı resimim. Bil bakalım, kimin eseriyim?

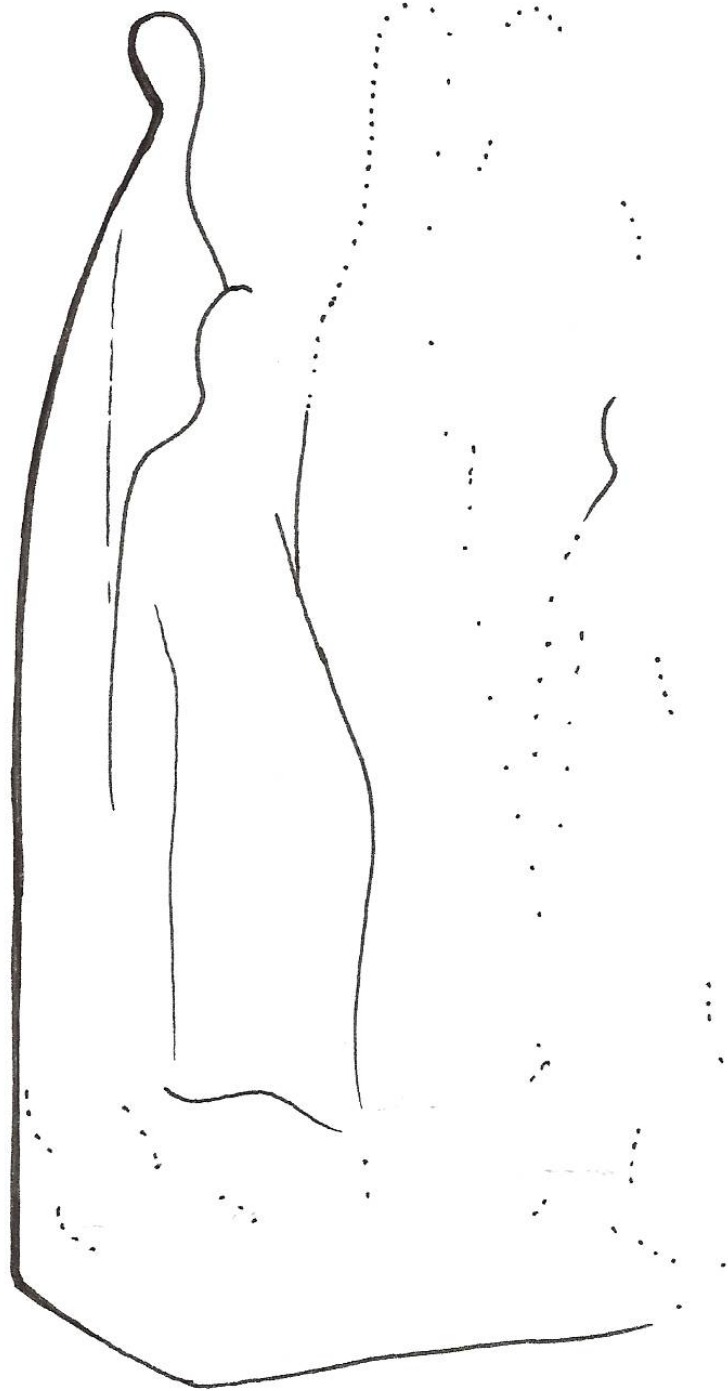


Eserin Adı : Güneşin Dört Kolu

Eserin Sanatçısı : **Mürşide İçmeli**

Eserin Tekniği : Gravür baskı

Yapım Yılı : 2001

GÖRSEL TAMAMLAMA TESTİ

GÖRSEL TAMAMLAMA TESTİNE İLİŞKİN ESER



Eserin Adı: İnsan Yapıları 38
Eserin Sanatçısı: Kemal Uludağ
Eserin Boyutları: 30x20x15 cm.
Yapım Tekniği: Stoneware 1200 derece
Eserin Yapım Yılı: 2000

EK - 15**ADANA CEBESÖY İLKÖĞRETİM OKULU 7. SINIFLARDA İŞLENEN DERSLE
İLGİLİ BAZI FOTOĞRAFLAR****Deney Grubu Öğrencileri:****Deney Grubu (8/E) Öğrencisi Begüm Avcı**

(Görüşmesi Video Kayda Alınan Öğrencilerden Biri)



KONTROL GRUBU ÖĞRENCİLERİ



EK - 16**MÜZEYE AİT BAZI FOTOĞRAFLAR**

Müze Girişi



Müze İçinden Görüntü



21 Şubat 2004 Müze Açılış Töreninden

EK 17
İZİN DİLEKÇELERİ

GAZİ ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE
ANKARA

Enstitünüz, Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı, Resim Öğretmenliği Programı 028121504 numaralı öğrencisiyim. “İlköğretim 7. Sınıfların Görsel Sanatlar Derslerinde Müze Eğitiminin Etkileşimli (İnteraktif) Ortamda Sunulmasının Öğrenci Başarısına Etkisi” konulu bir tez hazırlamaktayım.

Araştırmanın deneysel kısmını 2006-2007 eğitim öğretim yılının II. Döneminde 02-20 Nisan 2007 tarihleri arasında Adana ili merkez ilköğretim okullarından Adana Cebesoy İlköğretim okulunda gerçekleştirebilmem için izin istiyorum.

Gereğini bilgilerinize arz ederim.

19.03.2007

Özlem Uslu

Adres:

Gazi Üniversitesi

Mesleki Eğitim Fakültesi

Uygulamalı Sanatlar Eğitimi Bölümü

Tel: 0 505 3190958

Ek: Araştırma konusu ile ilgili rapor ve CD.

T.C.
ADANA VALİLİĞİ
İl Millî Eğitim Müdürlüğü

SAYI :B.08.4.MEM.4.01.00.05.040/ 59974
KONU: Tez

19.04.2007

VALİLİK MAKAMINA
ADANA

Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Müdürlüğünün 26.03.2007 tarih ve 2312 sayılı yazılarında;

Fakültelerinin, Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı Doktora programı öğrencisi Özlem USLU' nun danışmanı Prof. Dr. Adnan TEPECİK yönetiminde uygulamak istediği **“İlköğretim 7.Sınıfların Görsel Sanatlar Derslerinde Müze Eğitiminin Etkileşimli (İnteraktif) Ortamda Sunulmasının Öğrenci Başarısına Etkisi “** konulu Tez çalışması için izin isteminde bulunmaktadır.

Söz konusu Tez çalışmasının İlimiz Seyhan ilçesinde bulunan Cebesoy İlköğretim Müdürlüğünde Eğitim-Öğretim aksatılmadan uygulamaları, Müdürlüğümüzce uygun görülmektedir.

Makamlarınızca da uygun görüldüğü takdirde olurlarınıza arz ederim.

Atilla GÜLSAR
Müdür

O L U R
19.04/2007
Reşat ÖZDEMİR
Vali a.
Vali Yardımcısı



T.C.
GAZİ ÜNİVERSİTESİ
REKTÖRLÜĞÜ
Personel Dairesi Başkanlığı

Sayı : B.30.2.GÜN.0.70.71.07/ 2662-4177
Konu : Görevlendirme

ANKARA
27 MART 2006

MESLEKİ EĞİTİM FAKÜLTESİ DEKANLIĞINA

İLGİ : Üniv.Mesleki Eğitim Fakültesi Dek.nın 20.03.2006 tarih ve 664 sayılı yazısı.

Üniversitemiz Mesleki Eğitim Fakültesi Araştırma Görevlisi **Özlem USLU**'nun 10-15 Nisan 2006 tarihleri arasında Deutsche Guggenheim Müzesi ile Bergama Müzesinde (Pergamon Museum) araştırma yapmak ve 4.Berlin Çağdaş Sanatlar Bienal'ini izlemek üzere, belirtilen tarihler arasında **yolluksuz ve yevmiyesiz** olarak yurtdışında (Almanya) görevli-izinli sayılması 2547 sayılı Kanunun 39.maddesi uyarınca Rektörlüğümüzce uygun görülmüştür.

Bilgilerinizi ve gereğini arz/rica ederim.

Prof.Dr.Süleyman PAMPAL
Rektör V.

DAĞITIM :
Gereği :
-Mesleki Eğt.Fak.Dek.na

Bilgi İçin :
- Dışişleri Bakanlığına
-Y.Ö.K. Başkanlığına

Sami SEZER
Fakülte Sekreteri