T.C.
YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SANAT VE TASARIM ANA SANAT DALI
SANAT VE TASARIM DOKTORA PROGRAMI

DOKTORA TEZİ

OKUL ÖNCESİ SANAT EĞİTİMİ İÇİN GELİŞTİRİLEN GRAFİK APLİKASYON ÖĞRENME MODELİ

MERVA KELEKÇİ OLGUN
14721002

TEZ DANIŞMANI
Dr.Öğr.Üyesi MEHMET EMİN KAHRAMAN

İSTANBUL
2018

T.C.
YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SANAT VE TASARIM ANA SANAT DALI
SANAT VE TASARIM DOKTORA PROGRAMI

DOKTORA TEZİ

OKUL ÖNCESİ SANAT EĞİTİMİ İÇİN GELİŞTİRİLEN GRAFİK APLİKASYON ÖĞRENME MODELİ

MERVA KELEKÇİ OLGUN
14721002

Tezin Enstitüye Verildiği Tarih: 07.06.2018
Tezin Savunulduğu Tarih: 22.05.2018
Tez Oy Birliği / ~~Oy Çokluğu~~ ile Başarılı Bulunmuştur

	Unvan Ad Soyad	İmza
Tez Danışmanı	: Yrd. Doç.Dr. Mehmet Emin Kahraman	
Jüri Üyeleri	: Prof. İlhan ÖZKEÇECİ	
	Prof. Selahattin GANİZ	
	Prof. Dr. Mehmet ÜSTÜNİPEK	
	Yrd. Doç. Dr. Mehmet NUHOĞLU	

İSTANBUL
MAYIS 2018

ÖZ

OKUL ÖNCESİ SANAT EĞİTİMİ İÇİN GELİŞTİRİLEN GRAFİK APLİKASYON ÖĞRENME MODELİ

Merva Kelekçi Olgun
Mayıs, 2018

Sanat, evrensel bir dile sahiptir. Bu nedenle herkes tarafından anlaşılabilir olması gerekmektedir. Sanat eğitiminin katkısı, bireyin gelişimi için gerekli olan farklı disiplinlerin öğretiminde yadsınamaz bir gerçek olduğu kanıtlanmış bilimsel bir bilgidir. Sanatla birlikte gelişim gösteren sanat eğitimi, görsel olan her biçim için devamlılığı sağlar ve öğrenmeyi güçlendirir.

Okul öncesi dönemde sanat eğitimi, bireylerin gelişim, öğrenme ve yaratıcılıklarını destekleyen uygulamaları ve faaliyetleri kapsamaktadır. Ailede başlayan eğitim, okul ve çevre ile devam etmektedir. Erken çocukluk döneminde sanat eğitimi alan bireyler yaratıcılık bakımından gelişmiş olup bakış açıları daha estetik ve farkındalık sahibi kişiler olarak yetiştikleri görülür. Bu dönemde alınan sanat eğitimi bireylerin sanat ve diğer disiplinlerle akademik bir bağ kurabilmesini sağlayacaktır. Sanatı teknolojiyi kullanarak eğitim sürecine aktarmak bireyin öğrenmesini doğrudan etkilemektedir. Okul öncesi bireylerde sanatı sevdirmek ve estetik bakış açısı oluşturup öğrenmeyi sağlamak için tablet ile yeni bir öğrenme modeli geliştirilmiştir. Bu öğrenme modeli, küçük yaşlardaki bireylerin görsel algılarında anlamlı bir sonuç oluşturmaktadır.

Sanat içerikli aplikasyon eğitimi, okul öncesinde 4-6 yaş arasındaki çocuklarla bireysel olarak gelişimlerini destekleyecek yönde bir uygulama olarak geliştirilmiştir. Uygulama, bireyin yaşı, öğrenim durumu, algı ve görsel zekâsı dikkate alınarak hazırlamış olup, dijital bir ortamda güncel kullanılan tablette uygulanmıştır. Uygulama sonrasında bireylerin öğrendiklerini ölçebilmek için anket yapılmıştır. Bireylerin gelişimlerini destekleyecek açık uçlu soruyla yorumlama, analiz yapabilme yetenekleri çözümlenmiştir.

Okul öncesi bireylerin sanat eğitimlerini destekleyecek olan aplikasyon oyun yöntemi kullanılarak mantıksal düşüncelerinin eğitilmesi, bilişsel, duyuşsal ve akademik becerilerin geliştirilmesi amaçlanmıştır.

Anahtar Kelimeler: Sanat eğitimi, okul öncesi, grafik tasarım, aplikasyon, tablet.

ABSTRACT

GRAPHIC APPLICATION LEARNING MODEL DEVELOPED FOR PRESCHOOL ART EDUCATION

Merva Kelekçi Olgun
May, 2018

Art has a universal language. For this reason, it needs to be understandable by everyone. The contribution of art education is a scientific knowledge that has proven to be an undeniable fact in teaching different disciplines necessary for the development of the individual. Art education, which develops with art, provides continuity for every form of visual and strengthens learning.

Art education in preschool period includes practices and activities that support the development, learning and creativity of individuals. The education that started in the family continues with the school and the environment. Individuals who study art in early childhood are developed in terms of creativity, and their point of view is seen to be more aesthetically and conscious. The education in this period will enable individuals to establish an academic connection with art and other disciplines. Transferring art to the education process of using technology directly affects the learning of the individual. A new learning model with tablets has been developed for pre-school children to love art and create an aesthetic point of view. This model of learning constitutes a significant result in visual perception of young individuals.

Art-based application education was developed as an application to support the individual development of children between 4-6 years of age in preschool. The application is based on the age, educational status, perception and visual intelligence of the individual, and is applied in a digital environment on the current tablet. After the application, the survey was conducted to measure what individuals learned. The ability to interpret and analyze with open-ended questions to support the development of individuals has been resolved.

The aim of this course is to develop cognitive, emotional and academic skills by using the application game method that will support the art education of pre-school students.

Key Words: Art education, pre-school, graphic design, application, tablet.

ÖN SÖZ

Bu tez araştırmasında sanatçı ve sanat eserlerinin küçük yaşlardaki bireylere öğretilirken, geleneksel ve teknolojik yöntemlerin bir arada kullanılması, birbirini etkileyen iki disiplin olarak öğrenmeyi amaç edinerek hazırlanmıştır. Öğrenim sağlanan sanat eğitim faaliyetlerinin teknoloji destekli dijital ortamların kullanımıyla bireyin, görsel olarak algıladığı dünyasının daha da geliştirip zenginleşmesine olanak sağlayacaktır. Okul öncesi dönemdeki bireylerin öğrenme yöntemlerinde dijital dünyadan yaralanarak tablet, bilgisayar gibi materyalleri kullanarak farklı yeti ve yeteneklerinde gelişmesine yarar sağlamaktadır.

Tez çalışmasında teknolojik gelişmeyle ilgili olmayan öğrenme ve öğretme modelleri kalıcılığını uzun süre muhafaza edememektedir. Çünkü bireyin dikkatini çekmeyen konularda öğrenme durumu en aza düşmektedir. Bireyde merak duyusunu uyandıracak ve dikkatini çekecek teknolojik materyaller kullanılması kısa sürede öğrenmesine olumlu yönde katkı sağlayacaktır. Bu çalışmayla okul öncesi kurumlarda farkındalık yaratabilecek bir öğrenme anlayışıyla sanat eğitimi bireylere kolayca aktarılarak öğrenmeyi güçlendireceği düşünülmektedir.

Doktoraya başladığım günden beri öğretmeyi hedefleyen ve bilgilerini esirgemeyen tez çalışmamın başından sonuna kadar ki olan sürecimde desteğiyle yanımda olan Dr. Öğ. Üyesi Mehmet Emin KAHRAMAN başta olmak üzere Prof. Selahattin GANİZ'e, Dr. Öğ. Üyesi Mehmet NUHOĞLU'na en içten teşekkürlerimi ve saygılarımı sunarım.

Bu tez sürecinde desteğini ve sevgisini esirgemeyen yürekleri kocaman olan ailem; annem, babam ve kardeşlerime… Her an yanımda olan manevi desteğini ve sevgisini sürekli hissettiren değerli eşime ve varlığıyla aramıza yeni katılan minik meleğimize ithaf ediyorum.

İstanbul; Mayıs, 2018 Merva KELEKÇİ OLGUN

İÇİNDEKİLER

Sayfa No

ÖZ ..... **iii**

ABSTRACT ..... **iv**

ÖN SÖZ ..... **v**

İÇİNDEKİLER ..... **vi**

ŞEKİLLER LİSTESİ ..... **x**

KISALTMALAR ..... **xv**

1. GİRİŞ **1**

1.1. Araştırmanın Amacı 5
1.1.1. Alt Amaçlar 6
1.2. Araştırmanın Kapsamı 6
1.3. Araştırma Yöntemi 7
1.4. Araştırmanın Önemi 8
1.5. Araştırmanın Sınırlılıkları 10
1.6. Tanımlar 10

2. SANAT VE TASARIM **12**

2.1. Sanat 12
2.2. Tasarım 18
2.3. Sanat ve Tasarım 22

3. EĞİTİM **27**

3.1. Sanat Eğitimi 27
3.2. Türkiye'de Sanat Eğitimi 33
3.3. Okul Öncesi Dönem ve Sanat Eğitimi 36
3.3.1. Okul Öncesi Dönem Eğitimi 36
3.3.2. Okul Öncesi Dönemde Sanat Eğitimi 42

4. ALGI **49**

4.1. Görsel Algı 52

5. GRAFİK TASARIM **60**

5.1. Grafik Tasarım 63
5.2. Türkiye' de Grafik Tasarımının Tarihi 66
5.3. Türkiye'de Tasarımın Tarihi 72

5.4. Grafik Tasarım Öğelerinin Okul Öncesi Bireyler Üzerindeki Etkisi 80

6. ÇOCUK GELİŞİMİ 85

6.1. 0-2 Yaş Bebeklik Dönemi Fiziksel Gelişim 86
6.2. 2-6 Yaş İlk Çocukluk Dönemi 88

7. ÇOCUK VE RESİM 93

7.1. Çocuklarda Grafiksel (Sanatsal) Gelişim Dönemleri 94
7.2. Karalama Evresi 2-4 Yaş 94
7.3. Şema / İşlem Öncesi Dönem 4-7 Yaş 96
7.4. Şematik Dönem / Somut İşlem Öncesi Dönem 7-9 Yaş 99
7.5. Akılcı / Gerçeklik Dönemi 9-12 Yaş 101
7.6. Nesnel Gerçeklik / Doğalcılık Dönemi 12-14 Yaş 101

8. TEKNOLOJİ VE SANATIN İLİŞKİSİ 102

8.1. Dijital Oyunları Eğitsel Yolla Öğrenme (Oyun Yoluyla Öğrenme) 105
8.2. Tablet Kullanımı 109
8.3. Aplikasyon 112
8.4. Okul Öncesi Dönemde Tablet Kullanımı 114

9. YÖNTEM 121

9.1. Araştırma Modeli 121
9.2. Çalışma Evreni ve Örneklem 121
9.3. Verileri Toplama Teknikleri 121
9.4. Anketin Hazırlanması 121

10. SANAT EĞİTİMİNDE GRAFİK APLİKASYON YÖNTEMİ 123

10.1. Sanat Eğitimi Aplikasyonu 123
10.2. Sanat Eğitimi Aplikasyonunu Geliştirme Süreci 123
10.3. Sanat Eğitimiyle Geliştirilen Grafik Aplikasyon Destekli Öğrenme Modelinin Dayandığı Temel İlkeler 125
10.4. Sanat Eğitiminde Grafik Aplikasyonun Genel Özellikleri 126
10.5. Sanat Eğitimi Grafik Aplikasyon Uygulamasının İçeriği 126
10.6. Sanat Eğitimi Aplikasyonunun Hazırlanma Süreci 128
10.7. Sanat Eğitimi Aplikasyonun Uygulanması 129
10.8. Sanat Eğitimi Aplikasyonundaki Grafik Tasarım Ürünlerinin Hazırlanması 130

11. VERİLERİN TOPLANMASI, ÇÖZÜMLENMESİ VE ANALİZİ 139

12. BULGULAR VE YORUM 140

12.1. Bulgulara Dayalı Anket Soruları ve Yorumlar 140
12.1.1. Bu resmi sevdiniz mi? 140
12.1.2. Renkler hoşunuza gitti mi? 140
12.1.3. Bu resmi bir daha görseniz hatırlar mısınız? 141
12.1.4. Yapboz yapmayı sever misiniz? 141
12.1.5. Bu parçaları yardım almadan birleştirebilir misiniz? 141
12.1.6. Bu resmin adını hatırlayabiliyor musunuz? 141
12.1.7. Bu resmi yapan kişinin adını biliyor musunuz? 141

12.1.8. Tablette oyun oynamayı seviyor musunuz? 142
12.1.9. Siz de bu resmin aynısını boyayabilir misiniz? 142
12.1.10. Bu resimde aklınızda kalan şekilleri söyler misiniz? 142
12.2. Okul Bazında Okul Öncesi Grupların Ankete Sorularına Verdikleri Cevaplar 143
12.2.1. Yıldız Teknik Üniversitesi Sadıka Sabancı Kreşi 143
12.2.1.1. Bu resmi sevdiniz mi? 143
12.2.1.2. Renkleri sevdiniz mi? 144
12.2.1.3. Bu resmi bir daha görseniz hatırlar mısınız? 144
12.2.1.4. Yapboz yapmayı sever misiniz? 145
12.2.1.5. Bu parçaları yardım almadan birleştirebilir misiniz? 146
12.2.1.6. Bu resmin adını hatırlayabiliyor musunuz? 146
12.2.1.7. Bu resmi yapan kişinin adını biliyor musunuz? 147
12.2.1.8. Tablette oyun oynamayı sever misiniz? 147
12.2.1.9. Siz de bu resmin aynısını boyayabilir misiniz? 148
12.2.2. Deha Anaokulu 148
12.2.2.1. Bu resmi sevdiniz mi? 149
12.2.2.2. Renkleri sevdiniz mi? 150
12.2.2.3. Bu resmi bir daha görseniz hatırlar mısınız? 150
12.2.2.4. Yapboz yapmayı sever misiniz? 151
12.2.2.5. Bu parçaları yardım almadan birleştirebilir misiniz? 151
12.2.2.6. Bu resmin adını hatırlayabiliyor musunuz? 152
12.2.2.7. Bu resmi yapan kişinin adını biliyor musunuz? 152
12.2.2.8. Tablette oyun oynamayı sever misiniz? 153
12.2.2.9. Siz de bu resmin aynısını boyayabilir misiniz? 153
12.2.3. Marmara Üniversitesi Anaokulu 154
12.2.3.1. Bu resmi sevdiniz mi? 154
12.2.3.2. Renkleri sevdiniz mi? 155
12.2.3.3. Bu resmi bir daha görseniz hatırlar mısınız? 155
12.2.3.4. Yapboz yapmayı sever misiniz? 156
12.2.3.5. Bu parçaları yardım almadan birleştirebilir misiniz? 156
12.2.3.6. Bu resmin adını hatırlayabiliyor musunuz? 157
12.2.3.7. Bu resmi yapan kişinin adını biliyor musunuz? 157
12.2.3.8. Tablette oyun oynamayı sever misiniz? 158
12.2.3.9. Sizde bu resmin aynısını boyayabilir misiniz? 158
12.2.4. Halide Edip Adıvar Anaokulu 159
12.2.4.1. Bu resmi sevdiniz mi? 159
12.2.4.2. Renkleri sevdiniz mi? 160
12.2.4.3. Bu resmi bir daha görseniz hatırlar mısınız? 160
12.2.4.4. Yapboz yapmayı sever misiniz? 161
12.2.4.5. Bu parçaları yardım almadan birleştirebilir misiniz? 161
12.2.4.6. Bu resmin adını hatırlayabiliyor musunuz? 162
12.2.4.7. Bu resmi yapan kişinin adını biliyor musunuz? 162
12.2.4.8. Tablette oyun oynamayı sever misiniz? 163
12.2.4.9. Siz de bu resmin aynısını boyayabilir misiniz? 163
12.2.5. Fatma Aliye Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi Uygulamalı Anaokulu 164
12.2.5.1. Bu resmi sevdiniz mi? 164
12.2.5.2. Renkleri sevdiniz mi? 165
12.2.5.3. Bu resmi bir daha görseniz hatırlar mısınız? 165

12.2.5.4. Yapboz yapmayı sever misiniz? 166
12.2.5.5. Bu parçaları yardım almadan birleştirebilir misiniz? 166
12.2.5.6. Bu resmin adını hatırlayabiliyor musunuz? 167
12.2.5.7. Bu resmi yapan kişinin adını biliyor musunuz? 167
12.2.5.8. Tablette oyun oynamayı sever misiniz? 168
12.2.5.9. Siz de bu resmin aynısını boyayabilir misiniz? 168
12.3. Okul Öncesi Grupların Soru Bazında Ankete Sorularına Verdikleri Cevaplar 169
12.3.1. Bu resmi sevdiniz mi? 169
12.3.2. Renkleri sevdiniz mi? 170
12.3.3. Bu resmi bir daha görseniz hatırlar mısınız? 170
12.3.4. Yapboz yapmayı sever misiniz? 171
12.3.5. Bu parçaları yardım almadan birleştirebilir misiniz? 171
12.3.6. Bu resmin adını hatırlayabiliyor musunuz? 172
12.3.7. Bu resmi yapan kişinin adını biliyor musunuz? 173
12.3.8. Tablette oyun oynamayı sever misiniz? 173
12.3.9. Siz de bu resmin aynısını boyayabilir misiniz? 174
12.3.10. 10. Soru Aklınızda kalan şekilleri söyler misiniz? 176
12.4. Değerlendirme ve Yorum 183

13. SONUÇ VE ÖNERİLER 192
13.1. Öneriler 203

KAYNAKÇA 207

EKLER 219
Ek 1. Sanat Eğitimi Aplikasyonu İçin Seçilen Sanatçılar ve Eserleri 219
Ek 2. Anket 233

ÖZ GEÇMİŞ 234

ŞEKİLLER LİSTESİ

Sayfa No

Şekil 1: Mağara Resmi At, M.Ö. 15.000-10.000 Yılları, Lascaux, Fransa 13
Şekil 2: Zanaat Objesi (Bakırcılık) 24
Şekil 3: Sanat Objesi (Lahit) 25
Şekil 4: Edgar Dale'nin Yaşantı Piramidi 46
Şekil 5: Şekil-Zemin İlişkisi 57
Şekil 6: Sebze ve Meyveden Kuş Çizimi 58
Şekil 7: Hurufat, Taşınabilir Metal Dökme Harf Kalıpları 60
Şekil 8: Hz. İsa'nın Matta İncilinden Sözler Sayfası 61
Şekil 9: David-Samuel Kardeşler Tarafından Basılan 'Arba'ah Turim' Bölüm IV .. 62
Şekil 10: Tapınak ve Duvarlarda Farklı Grafik ve Sembollerden Oluşan, Mısır Hiyerogliflerinden Göstergeler 63
Şekil 11: Selçuklu Dönemi, Çini üzerine, Sekiz Kollu Yıldız İçine At Figürü İşlemesi 67
Şekil 12: III. Gıyaseddin Keyhüsrev Döneminde Sivas Gök Medresesi 'Hayat Ağacı' Motifi 68
Şekil 13: Kandilli Rasathanesinde Bulunan El Yazması Eserden Sayfa Örneği Astronomi Biliminde Kullanılan Teleskop ile İlgili Bilgi Veren İllüstrasyon 69
Şekil 14: Melchior Lorichs 'Kanuni Sultan Süleymanı'ın Seferden Dönüşü' (Gravür) 70
Şekil 15: Fausto Zonaro 'İstanbul'da Bir Sokak' 71
Şekil 16: Osman Hamdi Bey 'İki Müzisyen Kız' 72
Şekil 17: Alphonse Mucha 'Art Nouveau' Hareketinin Öncülerinden, Champenois Imprimeur- Editeur Eseri 73
Şekil 18: Latin Harfleriyle İlk Alfabenin Kapağı İhap Hulusi Görey Tarafından Yapılmıştır 75
Şekil 19: İhap Hulusi Görey Tarafından yapılan Bayer ve Milli Piyango Afişi 76
Şekil 20: Hamit Aytaç, 1962-1963 Müsennâ Levha Celî Sülüs 77
Şekil 21: Emin Barın, Gotik Alfabe Tasarımı, 1942 77
Şekil 22: Sait Maden, Kitap Kapağı İllüstrasyonu 78
Şekil 23: Mengü Ertel, Afiş Tasarımı 79
Şekil 24: Geometrik Şekiller 82

Şekil 25: 3+ Yaş. Hikâye Kitabı 83
Şekil 26: İki Yaş (Karalamaları) Çizgileri (Kellog), İki Yaş Karalamaları 94
Şekil 27: Kellog Tarafından Geliştirilen 20 Temel Karalama Evresi 95
Şekil 28: Kellog, Tarafından Verilen Örneklerden; Bina, Hayvan ve İnsan Figürü .. 96
Şekil 29: Şema Öncesi Dönem Hayvan Figürü (4 Yaş) 97
Şekil 30: Şema Öncesi İnsan Figürü (5 Yaş) 98
Şekil 31: Şema Öncesi Dönem Mekân Anlatımı (6 Yaş) 99
Şekil 32: Şematik Dönem 8 Yaş 100
Şekil 33: Sanat Eğitimi Aplikasyon Arayüz Tasarımı 131
Şekil 34: Buton Tasarımları 131
Şekil 35: Tablette Sanat Eğitimi Aplikasyonu Görünümü 132
Şekil 36: Joan Miro 'Sirk', Aplikasyon Uygulamasındaki Yapbozun Görünümü .. 133
Şekil 37: Fikret Mualla 'Caz Orkestrası', Aplikasyon Uygulamasındaki Yapbozun Görünümü 134
Şekil 38: Paul Klee 'Sihirli Balık', Aplikasyon Uygulamasındaki Yapbozun Görünümü 134
Şekil 39: Claude Monet 'Gün Doğumu', Aplikasyon Uygulamasındaki Yapbozun Görünümü 135
Şekil 40: Vincet Van Gogh 'Yıldızlı Geceler', Aplikasyon Uygulamasındaki Yapbozun Görünümü 135
Şekil 41: Francisco Goya 'Uçurtma', Aplikasyon Uygulamasındaki Yapbozun Görünümü 136
Şekil 42: Leonardo Da Vinci 'Mona Lisa', Aplikasyon Uygulamasındaki Görünümü 136
Şekil 43: Osman Hadi Bey 'Kaplumbağa Terbiyecisi', Aplikasyon Uygulamasındaki Yapbozun Görünümü 137
Şekil 44: Y.T.Ü. Sadıka Sabancı Kreşi Aplikasyon Sonrası Anket Sorularına Verilen Cevapların Grafiği 143
Şekil 45: Y.T.Ü. Sadıka Sabancı Kreşi 1. Anket Sorusu 143
Şekil 46: Y.T.Ü. Sadıka Sabancı Kreşi 2. Anket Sorusu 144
Şekil 47: Y.T.Ü. Sadıka Sabancı Kreşi 3. Anket Sorusu 144
Şekil 48: Y.T.Ü. Sadıka Sabancı Kreşi 4. Anket Sorusu 145
Şekil 49: Y.T.Ü. Sadıka Sabancı Kreşi 5. Anket Sorusu 146
Şekil 50: Y.T.Ü. Sadıka Sabancı Kreşi 6. Anket Sorusu 146
Şekil 51: Y.T.Ü. Sadıka Sabancı Kreşi 7. Anket Sorusu 147
Şekil 52: Y.T.Ü. Sadıka Sabancı Kreşi 8. Anket Sorusu 147
Şekil 53: Y.T.Ü. Sadıka Sabancı Kreşi 9. Anket Sorusu 148

Şekil 54: Deha Anaokulunda Aplikasyon Sonrası, Anket Sorularına Verilen Cevapların Grafiği 149
Şekil 55: Deha Anaokulu 1. Anket Sorusu 149
Şekil 56: Deha Anaokulu 2. Anket Sorusu 150
Şekil 57: Deha Anaokulu 3. Anket Sorusu 150
Şekil 58: Deha Anaokulu 4. Anket Sorusu 151
Şekil 59: Deha Anaokulu 5. Anket Sorusu 151
Şekil 60: Deha Anaokulu 6. Anket Sorusu 152
Şekil 61: Deha Anaokulu 7. Anket Sorusu 152
Şekil 62: Deha Anaokulu 8. Anket Sorusu 153
Şekil 63: Deha Anaokulu 9. Anket Sorusu 153
Şekil 64: M.Ü. Ana. Aplikasyon Sonrası, Anket Sorularına Verilen Cevapların Grafiği 154
Şekil 65: M.Ü. Ana. 1. Anket Sorusu 154
Şekil 66: M.Ü. Ana. 2. Anket Sorusu 155
Şekil 67: M.Ü. Ana. 3. Anket Sorusu 155
Şekil 68: M.Ü. Ana. 4. Anket Sorusu 156
Şekil 69: M.Ü. Ana. 5. Anket Sorusu 156
Şekil 70: M.Ü. Ana. 6. Anket Sorusu 157
Şekil 71: M.Ü. Ana. 7. Anket Sorusu 157
Şekil 72: M.Ü. Ana. 8. Anket Sorusu 158
Şekil 73: M.Ü. Ana. 9. Anket Sorusu 158
Şekil 74: Halide E.A. Ana. Aplikasyon Sonrası, Anket Sorularına Verilen Cevapların Grafiği 159
Şekil 75: Halide E.A. Ana. 1. Anket Sorusu 159
Şekil 76: Halide E.A. Ana. 2. Anket Sorusu 160
Şekil 77: Halide E.A. Ana. 3. Anket Sorusu 160
Şekil 78: Halide E.A. Ana. 4. Anket Sorusu 161
Şekil 79: Halide E.A. Ana. 5. Anket Sorusu 161
Şekil 80: Halide E.A. Ana. 6. Anket Sorusu 162
Şekil 81: Halide E.A. Ana. 7. Anket Sorusu 162
Şekil 82: Halide E.A. Ana. 8. Anket Sorusu 163
Şekil 83: Halide E.A. Ana. 9. Anket Sorusu 163
Şekil 84: Fatma A. M.T.A.L.U. Ana. Aplikasyon Sonrası, Anket Sorularına Verilen Cevapların Grafiği 164
Şekil 85: Fatma A. M.T.A.L.U. Ana. 1. Anket Sorusu 164

Şekil 86: Fatma A. M.T.A.L.U. Ana. 2. Anket Sorusu 165
Şekil 87: Fatma A. M.T.A.L.U. Ana. 3. Anket Sorusu 165
Şekil 88: Fatma A. M.T.A.L.U. Ana. 4. Anket Sorusu 166
Şekil 89: Fatma A. M.T.A.L.U. Ana. 5. Anket Sorusu 166
Şekil 90: Fatma A. M.T.A.L.U. Ana. 6. Anket Sorusu 167
Şekil 91: Fatma A. M.T.A.L.U. Ana. 7. Anket Sorusu 167
Şekil 92: Fatma A. M.T.A.L.U. Ana. 8. Anket Sorusu 168
Şekil 93: Fatma A. M.T.A.L.U. Ana. 9. Anket Sorusu 168
Şekil 94: Anket içindeki 1. Sorunun Toplam 5 Okuldaki 'Evet', 'Hayır' Oranı 169
Şekil 95: Anket içindeki 2. Sorunun Toplam 5 Okuldaki 'Evet', 'Hayır' Oranı 170
Şekil 96:Anket içindeki 3. Sorunun Toplam 5 Okuldaki 'Evet', 'Hayır' Oranı 170
Şekil 97: Anket içindeki 4. Sorunun Toplam 5 Okuldaki 'Evet', 'Hayır' Oranı 171
Şekil 98: Anket içindeki 5. Sorunun Toplam 5 Okuldaki 'Evet', 'Hayır' Oranı 171
Şekil 99: Anket içindeki 6. Sorunun Toplam 5 Okuldaki 'Evet', 'Hayır' Oranı 172
Şekil 100: Anket içindeki 7. Sorunun Toplam 5 Okuldaki 'Evet', 'Hayır' Oranı ... 173
Şekil 101: Anket içindeki 8. Sorunun Toplam 5 Okuldaki 'Evet', 'Hayır' Oranı ... 173
Şekil 102: Anket içindeki 9. Sorunun Toplam 5 Okuldaki 'Evet', 'Hayır' Oranı ... 174
Şekil 103: Sanat Eğitimi Aplikasyon Verilerinin Soru Bazındaki Genel Değerlendirme Grafiği 175
Şekil 104: Sanat Eğitimi Aplikasyonunun Okullar Arası Genel Başarı Oranı 175
Şekil 105: 10. Soruda Akılda Kalan Şekiller 177
Şekil 106: Joan Miró 'Sirk' Aplikasyonda Uygulanan Sanat Eseri 178
Şekil 107: Merdiven ve Adam 179
Şekil 108: Tekerlek ve Bisiklet 179
Şekil 109: Kuş ve Tavuk 179
Şekil 110: Uçurtma, Bayrak, Taş, Uçak ve Denizaltı 180
Şekil 111: Geometrik, Hayvan ve Diğer Şekillerin Grafiği 181
Şekil 112: Geometrik, Hayvan ve Diğer Şekillerin Dağılımı 181
Şekil 113: Kellogg'un İnsan Resmi Çizme Evreleri 183
Şekil 114: Sanat Eğitimi için Geliştirilen Aplikasyonun Birey Üzerindeki Kazanımlarının İnfografiği 187
Şekil 115: Joan Miró 'Sirk' 220
Şekil 116: Fikret Mualla 'Caz Orkestrası' 221
Şekil 117: Vincet Van Gogh Yıldızlı Geceler 223
Şekil 118: Paul Klee 'Sihirli Balık' 225
Şekil 119: Pablo Picasso 'Üç Müzisyen' 226

Şekil 120: Şeker Ahmet Paşa ‘Narlar ve Ayvalar’ 227
Şekil 121: Osman Hamdi Bey ‘Kaplumbağa Terbiyecisi’ 228
Şekil 122: Francisco Goya ‘Uçurtma’ 230
Şekil 123: Leonardo Da Vinci ‘Mona Lisa’ 231
Şekil 124: Claude Monet ‘Gün Doğumu’ 232

KISALTMALAR

ASD	: Ana Sanat Dalı
A.G.E.	: Adı Geçen Eser
Deha Ana.	: Deha Anaokulu
Fatma A. M.T.A.L.U. Ana.	: Fatma Aliye Meslek Teknik Anadolu Lisesi Uygulamalı Anaokulu
GMK	: Grafikerler Meslek Kuruluşu
Halide E.A. Ana.	: Halide Edip Adıvar Anaokulu
M.Ü. Ana.	: Marmara Üniversitesi Anaokulu
MEB	: Milli Eğitim Bakanlığı
tek.	: Teknik, Teknoloji
TDK	: Türk Dil Kurumu
Y.T.Ü.	: Yıldız Teknik Üniversitesi
Y.T.Ü. Sadıka Sabancı Kreşi	: Yıldız Teknik Üniversitesi Sadıka Sabancı Kreşi
www	: World Wide Web

1. GİRİŞ

Sanat, insanoğlunun vazgeçemediği bir olgudur. İnsanın, zihinsel, duygusal, ruhsal ve fiziksel gereksinimlerini karşılayan dinamik bir süreçtir. Sanat, diğer birey ve toplumlar arasında insanın haz almasını, eğlendirmesini, estetik değer yargılarını geliştirerek bireyin yaşamdan anlam çıkarmasını sağlamaktadır.

Sanat eğitimi, kişinin duygu, düşünce ve gözlemlerini aktarabilen, yeteneklerinin, yaratıcılığını estetik bir seviyeye ulaştırabilmek için yapılan eğitimlerin tümüdür. Sanat eğitiminin temelinde öğrencilere kendini ve başkalarını anlamaları yardımcı olunur. Sanat eğitimiyle, sanatın içeriğini, öğrenimini ve öğretim stratejilerini kişisel ve sosyal olarak ifade etmeleri sağlanır.

Sanat eğitiminin en önemli ilkesi yaratıcılıktır. Bireye sanat eğitimi verilirken sınırlamalardan kaçınılmamalı ve engelleme koyulmamalıdır. Kişinin özgünlüğünün, yaratıcılığında olduğu unutulmadan öğrenim sağlanmalıdır.

Bireyin sanat uygulamalarını gerçekleştirebilmesi için üstün yeteneğe sahip olmasını gerektirmez. Küçük yaşlardan aile kontrolünde verilen eğitimde sanatın ilk evresiyle karşılaşılabilir. Renkli kalemler, oyun hamurları, müzik aletleri vb. birçok etkinlikle sanatın ilk adımları okul öncesi dönemde atılmış olur.

Okul öncesi bireyler duygu, düşünce, sembol ve kavramları anlamak için yaratıcılıklarını ortaya koyarak beceri geliştirebilirler. Bireylerin dolaysız ve özgür düşüncelerini yaratıcılıklarını kullanarak aktarmaları duyumsal ve kavramsal olarak gelişimlerini sağlayacaktır.

Görsel sanatlar, sanat eğitiminin bireyi her zaman geliştirmeye yönelik değerler olduğunu kavraması açısından estetik değerleri iyi öğrenmesi gerekmektedir. Bu değerler bireyin, nesneleri algılayışından başlayıp davranışına yansımasına kadar uzanmaktadır. Estetik duyarlılığın oluşması için sanat ve sanatsal öğeleri kavrayıp, çevresel faktörlerin yardımıyla durumu biçimlendirip kendini ifade edebilmeyi amaçlar.

Bireyde düşünsel alan oluşturabilmek ve estetik değerlerin farkına varılabilmesini sağlamak için yaratıcılık, görmek, anlamak ve algılamak gerekmektedir (Artut,2001). Algı farkındalık oluşturabilme durumudur.

Algı alanı sanat eğitiminde yalnızca uygulamalı olarak değil, kavramsal olarak da önem kazanan bir kavramdır. Algı alanı genişledikçe algılama yetkinliği de artmaktadır (Erinç, 2004). Algı alanı insanın içinde yaşadığı sosyal-kültürel bir ortamdır.

Algılama üç temel öğeden oluşur. Birinci öğe; dış dünyanın kişi tarafından algılanması, ikinci öğe; yeni bilgilerle var olan bilgileri birleştirip yeniden düzenlenmesi, üçüncü öğe; eski bilgilerle yeni bilgileri bütünleştirerek yeni oluşan duruma göre anlama ve davranışın oluşmasıdır (Cüceloğlu, 1991). İnsan dünyayı duyu organları ile algılar. Algının gelişmesi ve davranışın oluşması için her duyu organına ilişkin bir algılama şekli vardır. Bunlar; görsel, işitsel ve dokunsaldır.

Görsel imgelerin uyarıcıları ile dolu dünyada görsel semboller yaşantının büyük bir kısmında etkin rol oynamaktadır. Yaşam ve öğrenme görsellerin sosyal yaşantı içinde bilgi edinme yollarını oluşturur (Whirter, Acar, 1998). Görsellerin insanın yaşam alanı içinde sürekli değişmesi ve duyulara hitap ederek algılanmasının sağlanması düşüncenin oluşması ile birlikte aynı zamanda bilişsel sürecin de başlamasını sağlamaktadır.

Eğitim ve öğretim için uygulanan faaliyetler ne kadar çok duyu organına hitap ederse, öğrenme de o kadar etkin ve kalıcı olur. Görsel sanat eğitimi duyu organlarına uyarıcılar göndererek öğrenmeyi aktifleştirir ve öğrenilen bilginin kalıcı hafızadaki süresini arttırır. Yaşamın her döneminde görsel uyaranlar vardır. Eğitimde okuma, yazma, sayı sayma vb. temel becerilerin kalıcı olabilmesi için öğrenme sırasında görsel öğeler büyük önem taşımaktadır.

Görsel algılar kişiye göre değişkenlik göstermektedir. Grafik tasarımda, görsel öğelerin algılanması toplumun, kültür ve öğrenim seviyesini de kapsamaktadır. Bu açıdan oluşturulacak tasarımın anlaşılabilir olması için sosyal, kültürel ve ekonomik açıdan değerlendirilerek oluşturulmalı. Bireyin doğup büyüdüğü çevresel faktörlerin algısını etkilediğini aynı zamanda yaşadığı çevre açısından farklılıkları göz önünde bulundurarak tasarımı oluşturması daha doğru bir iletişim kurma yolu olacaktır.

Bebeklik döneminden okul çağına kadar olan çocukların soyut kavramları algılayıp onları zihinlerinde canlandırmaları olası değildir. Bu sebeple somut kavramları görselleştirerek soyut kavramlar arasında bağ kurmaları hayal dünyalarında yarattıkları kavram ve olayları algılamayı kolaylaştıran objelerle öznelleştirebilirler. Bu durum bireyin düşündüklerini ifade edebilme becerisini geliştirmektedir.

Sanat eğitimi, görsel verilerin yardımıyla gelişir ve öğrenme sağlanır. Okul öncesi dönemde başlayan sanat eğitimi, okul eğitimine katkı sağlayarak akademik öğrenme becerisini destekleyecektir. Bunun için sanat eğitiminin küçük yaşlarda bireye yeni yöntem ve metotlar kullanılarak verilmesi bireyin bilişsel ve duyuşsal sistemini doğrudan etkileyip, öğrenme düzeyini ileri seviyelere taşıyacaktır.

İnsanların nesnel çevresinden gelen uyaranlarla edindiği algı, kavram ve imgelerin his ve merak duygusuyla betimlenerek düşüncelerin dile getirilmesi insanın içinden gelen olgudur (Artut, 2002). Çocukluk döneminden başlayan bu yaratıcı düşüncelerin ortaya çıkması ve bunların etkinlik içerisinde bireye sunularak aktarılması sanatın kendine ait dilini oluşturmaktadır. Sanat eğitimini kendi içindeki kurallarıyla fonksiyonel hale getirmek sanata nitelik kazandırır.

Sanat eğitiminin sadece hobi ve etkinlik amacıyla zaman geçirme aracı olarak değerlendirilmesi, sanat eğitiminin işlevselliğini yok etmektedir. İnsan doğduğu andan itibaren eğitilebilir bir varlık olarak dünyaya gelir. Anlama, düşünme, algılama, bağlantı kurabilme gibi becerileri zamanla kazanmaktadır. Bu anlamda çocukluk döneminden itibaren yetenek ve becerilerinin gelişmesine destek vererek yaratıcılığının ortaya çıkmasına yardımcı olunabilir.

Okul öncesi dönem bireylerin en çok öğrenme yaşadığı zamandır. Merak duygusu ile birlikte duyu organlarını kullanarak aktif öğrenme sağlarlar. Bu dönem bireyin gelişiminde önemli bir role sahiptir (Olgun, Kahraman, 2016). Bu yaş grubunda olan bireylerde öğrenme süreci çok hızlıdır. Birden fazla duyu organıyla durum, olay, nesne ve cisimleri anlayarak kavramaktadırlar.

El becerilerinin gelişmesini destekleyecek etkinliklerin, okul öncesi dönemden başlayarak bireysel sınıf farklılıkları gözetilmeden uygulanması ve çocukların sanat derslerinde aktif rol almaları, bireylerin sanat eğitimine karşı tutum ve davranışlarının olumlu yönde değişmesini sağlayacaktır.

Sanat eğitiminin amacı, bireyin fiziksel, bilişsel, sosyal, kavramsal, devinimsel (hareket) gelişimlerindeki değişimleri ayırt edebilmesine yardımcı olacaktır.

Okul öncesi dönemde verilen sanat eğitimi, bireyin hem duyuşsal hem de bilişsel olarak akademik başarısını doğrudan etkileyecektir. Böylece bireylerin gelişimlerine bağlı olarak yapılacak sanat etkinlikleri teknolojik gelişmelerden destek alınarak güncel bilgilerle devam ettirilmelidir.

Sanat eğitimi konusunda teknolojiyi en iyi şekilde kullanabilmek için duygu ve düşünceleri, yetenek ve yaratıcılıkla yapılan faaliyetlerin tamamı olarak kabul edilmektedir.

Sanat eğitimi bireyin görsel işitsel duyularının gelişiminde aynı zamanda kavramsal zekâlarının gelişiminde önemli rol oynamaktadır. Bu bağlamda, sanat eğitimini okul öncesi dönemde olan bireylere uygularken sanat veya görsel sanatlar derslerinin içeriklerinin teknolojik yapıya uygun hale getirilerek yeniden yapılandırıp müfredatın içinde gösterilmelidir.

Sanat eğitimi verilirken bireyin anlayıp algılayabileceği uyaranlar seçilmeli bu yüzden grafiksel öğeler bireyin gelişim düzeylerine göre olmalıdır. Grafik tasarımında çizgi, renk, doku, biçim gibi öğeler bireylerin algılayabileceği şekilde aktarılmalıdır. Bilgisayar desteğinden yararlanılarak hazırlanan sanat eğitim faaliyetleri bireylerin soyut kavramları somuta dönüştürerek hayal dünyalarının genişlemesini ve bireylerin farklı bir bakış açısından konuya yaklaşmalarını sağlayacaktır.

Okullar bireylerin düşüncelerini bir sistematiğe bağlamadan yaratıcılıklarını fark etmelerini sağlayarak ve bunları ortaya çıkarmaya destek verecek bir öğretim planı düzenlenmelidir. Çocukların gelişimleri için sanatsal faaliyetlere yönlendirilerek baskın olan yönlerinin desteklenmesi sağlanmalıdır. Bunlar da küçük yaşlarda verilen sanat eğitimleri ile gerçekleşir.

Eğitimin ilk zamanlarında okuma, yazma gibi temel akademik beceriler için belirli araç ve gereçler geliştirilmiştir. Teknolojinin gelişmesiyle dijital dünyaya eğilim artmış, eğitim ve öğretim kavramları için geliştirilen materyallerin entegrasyonunda değişimler görülmüştür.

Teknolojik araçların kullanımı ile estetik ve görsel değer alanımızı değiştirip genişleterek yeni bir algılama ya da algıda seçicilik geliştirmemizi sağlamaktadır.

Dış dünya ve çevremizde değişim gösteren estetik değerler yeni oluşumların algılanmasını zorunlu kılmaktadır.

Okul öncesi dönemde, bilgisayar destekli eğitimden yararlanılarak oluşturulan yöntem ve etkinlikler bugünün teknolojisinde yetersiz kalmıştır. Bu sebeple öğrenim sağlanması için bireye zaman ve hız kazandırarak farklı eğitim yöntemleri üretilmek suretiyle yeni metotlar geliştirilmeye başlanmıştır.

Kolayca erişim sağlanan bilgisayar, tablet vb. akıllı cihazlarda öğrenmeyi kolaylaştıracak şekilde tasarlanan uygulamalar eğitim yöntemlerinin gelişmesini sağlayacaktır.

Tüm bu bilgiler göz önünde bulundurulduğunda bu araştırma kapsamında 4-6 yaş grubundaki bireylere, en kolay şekilde ulaşılabilir akıllı cihaz olan tabletle okul öncesi dönemin temelini oluşturan, sanat etkinliklerinin geliştirilmesi ve bireylerin sanat eğitimi konusunda bilinçlendirilmesine yönelik hazırlanmış bir aplikasyon programı ile uygulama yapılmıştır.

Tez çalışmasının giriş bölümünde bu araştırmanın yapılma amacı, araştırmanın alt amacı, araştırmanın kapsamı, araştırmanın yöntemi, araştırmanın önemi, araştırmanın sınırlılıkları ve araştırma içinde kullanılan tanımları yer almaktadır.

1.1. Araştırmanın Amacı

Araştırmanın amacı;

Sanat eğitimi okul öncesi ve ilköğretimde olan bireyler için önemlidir. Birey yaşadığı ortamı tanıyarak, kendini ifade etme biçimini seçerek birey olmanın farkındalığına varır. Sanat yoluyla bireyin duyguları eğitilip estetik bilinç kazandırılarak sanat eserlerini tanıyan ve onlara ilgi duyan kişiler yetiştirilmesi hedeflenmektedir.

Teknolojiyle gelişim gösteren dijital materyallerden olan tablette geliştirilen bir aplikasyon ile okul öncesi 4-6 yaş arasında olan bireylere sanat eğitimi kapsamında sanatçı ve eserlerinin küçük yaşlardan itibaren oyun yoluyla öğretilmesidir.

Araştırmanın amacı doğrultusunda anket çalışması yapılmış olup sonuçlar istatiksel veri olarak değerlendirilmiştir.

1.1.1. Alt Amaçlar

Aplikasyon destekli sanat eğitimi, başarı testi uygulanarak ölçülmüştür. Uygulamanın yapıldığı öğrenci grubunun bilgi, kavrama, anlama becerileri değerlendirilmiştir.

Alt amaçlar şu şekilde belirlenmiştir:

1. Uygulamadan önce sanatçı ve eseri hakkında verilen bilgiler ile uygulama sonunda yapılan anket sonuçları arasında anlamlı bir fark var mıdır?
2. Oyun yoluyla öğretilmeye çalışılan sanatçı ve eserleri hakkındaki bilgilerin, bireylerin öğrenimini kolaylaştıran farklılıklar var mıdır?
3. Uygulama sonunda yapılan ankette, öğrenilen bilgilerde anlamlı farklılıklar var mıdır?
4. Aplikasyon destekli sanat eğitimi uygulamasında, bireylerin yaratıcılıklarının gelişiminde anlamlı farklılıklar var mıdır?

1.2. Araştırmanın Kapsamı

Bu tez çalışmasında, sanat eğitim yöntemi tablet kullanmak suretiyle bir aplikasyon üzerinden uygulanmıştır. Tablet kullanılarak öğretilen sanat eğitimi, kolay öğrenimi bakımından bireyin gelişimini desteklemekte olup aplikasyonun bireyin gelişimine uygun olarak tasarlanması, oyun olarak öğrenmenin eğlenceli bir şekilde vakit geçirilmesine ve değerlendirilmesine olanak sağlamaktadır.

Tezin giriş bölümünden sonra ‘Sanat ve Tasarım’ kavramlarının anlatımının ardından genelden özele doğru bir kavramsal çerçeve oluşturulmuştur. Sanat eğitiminin başlangıcından günümüze kadar olan gelişimi incelenmiştir. Grafik tasarımının temel ilke ve özellikleri anlatılmıştır. Çocuk gelişiminde, algı ve görsel algının bebeklikten başlayan öğrenme sürecindeki önemi, okul öncesi dönemin bireyin yaşamındaki etkisine kadar değinilmiştir.

Bilgisayar destekli öğrenme yönteminin okul öncesi döneme girmesi, güncel teknolojik değişimler ile başka cihazlarda yeni öğretim yöntemlerine geçilmesi ve akademik başarı oranları incelenmiştir. Tabletin eğitim hayatına girmesiyle birlikte yeni bir dönemin başlamasını sağlayan aplikasyon destekli öğrenme yönteminin bireyler üzerindeki öğretim metodlarının şekillenmesindeki etkileri incelenerek aktarılmıştır.

Okul öncesinde öğrenmeyi destekleyen yöntemlerden biri olan oyunun, bireyin hayatındaki önemi ve etkileri incelenmiştir. Grafik tasarım öğeleriyle şekillenen sanat eğitimi aplikasyonun bireylerin üzerindeki etkileri incelenmiştir.

Aynı zamanda aplikasyonun hazırlık, tasarım ve uygulama kısmı detaylı olarak aktarılmıştır. Aplikasyon içeriğinde kullanılan sanatçı ve eserleri hakkında bilgilendirme yapılmıştır. Aplikasyon uygulamasında kullanılacak olan uyaranlar, bireylerin gelişim düzeylerine göre oluşturulmuştur. Sanat eğitimi aplikasyonu, bireylerin anlama ve kavrama yetileri göz önüne alınarak, algı ve görsel algılarını etkileyecek şekilde hazırlanmıştır.

Son bölümde ise sanat eğitimi aplikasyonunda öğretilen sanatçıların eser ve bilgileri aktarılarak bilgilendirme yapılmıştır. Aplikasyonun oyun olarak hazırlanması ve anket sonuçları grafik veriler halinde sunularak yorumlanmıştır. Tez ile ilgili çalışmaların öneri ve bilgilendirilmeleri sonuç ve öneriler kısmında yer almıştır.

1.3. Araştırma Yöntemi

Tezi oluşturan bulgulama dışında aşağıdaki çalışmalar yapılacaktır:

1. Bilgisayar destekli eğitimin okul öncesi çocukların yararlanmalarını sağlayacak kaynakların incelenmesi.
2. Teknolojik gelişmelerle ilerleyen dijital materyallerin okullarda kullanımı ile ilgili literatür taranması.
3. Konu ile ilgili uygulamaların incelenmesi.
4. Yarı deneysel araştırma modelinin uygulanması. Deney grubuna önce eğitim verilip sonra bilgilerin analiz edilmesi.
5. Uygulama modelinin farklı işletim sistemlerine uyarlanarak kullanımının sağlanması.
6. Uygulama modelinde bireylerin gelişmişlik düzeylerine uygun olan oyun şeklinin seçilmesi ve tasarımın hazırlanması.
7. Tablet kullanımının öğretim süreçlerindeki olumlu ve olumsuz yönlerinin araştırılması.
8. Uygulama modelinin okul öncesi bireyler üzerinde test edilmesi, geleneksel oyun modeli ile uygulamanın dijital ortamda yapılmasıyla ilgili deney yapılması.

9. Deney sonuçlarının alınması için okul öncesi bireylere uygulama sonrasında anket yapılması.
10. Anket verilerinin ortaya çıkması ve grafiksel bilgiye dönüştürülmesi için gerekli programın kullanılması.
11. Okul öncesi bireyler üzerinde uygulanan yöntem ile ilgili olarak etkinlik ve sınıf öğretmenlerinin görüşlerinin alınması.
12. Anketin son sorusunun açık uçlu olması, okul öncesi bireylerin zihinlerinde oluşturdukları kavram ve düşüncelerin incelenerek yorumlanması.
13. Son olarak deneyin okul öncesi bireyler üzerindeki etkileri incelenerek ileri dönemler için önerilerde bulunulması.

1.4. Araştırmanın Önemi

Sanat eğitimi, okulların resim-iş temelli derslerine karşılık gelen bir tanım olarak bilinmektedir. Sanat eğitimi için olması gereken tanım ise; öğretim, estetik, temel sanat, kavram ve kuramlardan oluşmasıdır. Sanatı küçük yaşlarda öğrenerek hayata başlamak dünyaya farklı açılardan bakarak gözlem yapabilmeyi sağlamaktadır.

Sanat eğitimi, görülen veya yaşanan olaylara, nesnelere ve olgulara estetik bir gözle bakıp yorum yapabilme özelliğini sağlamaktadır. Sanat eğitimi, estetik bir bakış açısına sahip olan bireyin anlama, kavrama, düşünme ve yaratıcılığını arttırır.

Sanat eğitimi ve öğretimi uygulamaya yönelik etkinlikleri içerir. Sanatçı ve yapıtlarını incelemek, sanat tarihi, estetik kavram ve kuramlarıyla sanat eğitiminde araç-gereç kullanımı ön plandadır. Sanat eğitimi, öğretim programlarında kullanılan bilgisayar ve günümüz teknolojisinden yararlanılan dijital materyaller ve bunları değerlendiren yöntemsel konuları içermektedir.

Sanat eğitimi, eğitimin bir dalı olarak sanatın, tarihin ve estetiğin yaratıcılıkla yoğrularak gelişimi neticesi sanatın öğretim programı içinde yer almaktadır. Sanat eğitimi yöntemi diğer bilim dalları ile bağlantılı olarak psikoloji, sosyoloji, felsefe, antropoloji gibi dallarla ileri derecelerde çözümler aramaktır. Bu anlamda kuram ve yöntemler oluşturulurken bilimsel araştırmaların yöntem ve tekniklerinden yararlanılarak çözümler üretilmeye çalışılmaktadır.

Bugün teknoloji, hayatımızın her alanına girmiş bulunmaktadır. Okul eğitiminde önemli bir alana sahip olan teknoloji, bilgisayar destekli eğitimle öğrenme sağlayıp

bilişsel gelişimi ve öğrenmeyi doğrudan etkilemektedir. Sürekli gelişim ve değişim gösteren teknoloji, eğitimde doğru biçimde kullanılırsa, öğrenmeyi hızlı biçimde sağlar. Bunun için yapılan araştırmalar ve çalışmalar bireyler için kısa sürede öğrenmeyi sağlayacak metotlar geliştirmeyi sağlamıştır.

Bilgisayarda öğrenmeyi sağlayan eğitim yöntemi, teknolojik cihazların artmasıyla farklılık göstermeye başlamıştır. Bunlardan ilk sıralarda gelen tablet kullanımı çocukların ilkokul yıllarından başlayarak üniversite yıllarına kadar öğrenmeyi kolaylaştıracak uygulamalarla desteklenmektedir.

Öğrenmenin büyük bir kısmını sağlayan görsel sanat eğitiminde küçük yaşlardan itibaren teknolojinin kullanılarak aktif öğrenmenin sağlanması hedeflenmektedir.

Sanat eğitimi, el becerilerinin gelişmesinin yanında var olan eserlerin farkında olup bunları tanıma, kavrama ve öğrenme biçimde de desteklenebilir.

Tablet içinde kullanılan aplikasyon uygulamalarının okul öncesi dönemden başlayarak sanat eğitimini destekleyecek nitelikte hazırlanması bireyin zihinsel koordinasyonunun desteklenmesine yardımcı olacağı gibi akademik başarı düzeyini etkileyecektir.

Bu araştırmada;

Görsel algının gelişim düzeyinde olgunlaşma sağladığı okul öncesi dönemde, dijital materyallerden olan tabletin kullanılarak sanat eğitiminin öğrenme sürecindeki önemi vurgulanmaya çalışılmıştır.

Küçük yaşlardaki bireylerde sanatçıları ve eserlerini tanımadıkları gözlemlenmiş olup bu duruma bağlı sanat eğitiminde eksiklikleri gidermek amacıyla oyun yoluyla öğrenme sağlayacak bir aplikasyon uygulaması geliştirilerek bireylere sunulmuştur.

Bu uygulama ile onların anlama, kavrama, düşünme, çözüm bulabilme ve yorum yapabilmelerini sağlamak hedeflenmiştir. 4-6 yaş bireylerin öğrenme düzeylerine göre hazırlanması kısa süre içinde görsel algının akademik başarılar üzerindeki etkilerini, bilişsel ve duyuşsal zekâlarını sanat eğitimi yöntemiyle destekleyerek elde ettikleri tüm bilgileri, diğer disiplinlere aktararak kullanabilmelerini sağlayacaktır.

1.5. Araştırmanın Sınırlılıkları

1. Bu araştırma, 2015-2016 eğitim-öğretim yılında İstanbul'un Kadıköy, Kartal, Üsküdar, Gebze ve Esenler ilçelerinde uygulanmıştır. Milli Eğitim Bakanlığı'na bağlı olan ve eğitimlerine hala devam eden 5 okul öncesi kurum ile sınırlıdır.
2. Sanat eğitimi için geliştirilen aplikasyonun uygulanması 150 çocuk ile sınırlıdır.
3. Sanat eğitimi kapsamında geliştirilen aplikasyon 4-6 yaş grubunda olan okul öncesi bireyler ile sınırlıdır.
4. Araştırma kapsamında uygulanan aplikasyon eğitimi yapboz oyunu ile sınırlıdır.
5. Amaçlarda belirlenen ve kanıtlanmış olan kuramlar ile sınırlıdır.

1.6. Tanımlar

Algı: Gerçek olan her şeyin duyu organlarının aracılığıyla alınıp, zihinde bilgiye dönüşme işlemidir.

Aplikasyon:

- Bilgi teknolojisinde bir uygulama, teknoloji ve bir sistem türünün kullanılması.
- Bir bilgi, ilke ya da düşüncenin dijital ortamda işlevsel olarak farklı işletim sistemlerine uygun olarak hazırlanıp kullanılan uygulama türü.

Beceri: Bireyin bedensel veya düşünsel olarak bir çaba gösterip o işi kolaylık ve ustalık ile yapabilmesidir.

Biçim:

- Bir nesnenin görme ve dokunma duyularıyla algılanabilmesini sağlayan kendine özgü gerçekçiliği, şekli.
- Bir cismin dış yapısını çizgilerle ortaya koyan çizgilerin bütünlüğü.
- Tarz, form, dış görünüş.

Bilişsel Alan: Zihinsel süreçlerle bilginin öğrenilmesi hakkında bilgi veren alan. Bireylerin, bilgiyi hatırlama, akılda tutma, sebep-sonuç ilişkisi kurabilme, araştırıp

analiz yapabilme, düşünceye bağlı bilgiler ortaya koyabilme, yargıları değerlendirebilme gibi zihinsel süreçlerle ilgilenmektedir.

Çocuk Gelişimi: Döllenmeden ergenlik sonuna kadar kararlılık ve değişmeleri inceleyen alan.

Duyuşsal Alan: Bireyin, duygusal davranışlarıyla bağlantılı olan alandır. İlgi, istek, güdülenme, sevgi, hoşlanmalarıyla ilgili tutuma yönelik birçok alt davranışı kapsaması nedeniyle özellikle bilişsel öğrenmelerin kazanılmasında ön koşul görevini üstlenmektedir.

Form: Bir nesnenin şekli, biçim.

Grafik Tasarım: Bir duyguyu, düşünceyi, olayı, zihinde oluşturup çizgi, desen, şekil, yazı, renk vb. olgular ile çizgisel olarak aktarma durumudur.

Görsel Algı: Görme, göz veya benzeri bir organ aracılığıyla varlıkların renk, şekil, biçimlerini ayırt etmeyi sağlayan fizyolojik süreç.

İmge: Zihinde tasarlanan, hayaldir.

Okul öncesi: Çocuğun ilkokula başlamadan önceki dönemi.

Tablet: Bilgisayardan küçük, cep telefonundan büyük dokunmatik ekrandan oluşan, fiziksel klavyeye ihtiyaç duyulmayan, pille çalışan, ince, taşınabilir bir dijital cihaz çeşidi.

2. SANAT VE TASARIM

2.1. Sanat

Sanat, insanlık tarihiyle var olan bir olgudur. Her toplumun kendine özgü bir sanat anlayışı olmakla birlikte, insanların yaşadığı yerlerde maddi kavramlar dışında duygu, düşünce, sezgi ve bilinçaltının içten gelen bir etkisi olarak yansımıştır (Artut, 2002). Sanat, insanın duygu ve düşünceleriyle şekillendirerek fiziki ve duygusal olarak somut bir biçimde yorumlanmasıdır.

Arapça kökenli olan sanat kelimesi ‘sna’ köklerinden türemiş olup, anlam bakımından ustalık, imal etmek, hüner, yetenek anlamına gelmektedir. Avrupa dillerinde kullanılan İngilizce’ de Art, Fransızca’ da Art, İtalyanca’ da Arte, Latince’ de Artem sözcükleri düzenleme ve bitişme anlamı olarak kullanılan ‘ar’ kökünden türemiştir (Hançerlioğlu, 2005).

İnsanın kendini ifade etme biçimi olarak yorumlanan sanat, insanın ruhuna, gözüne hoş gelen ve estetik kaygısı taşıyan amaçlar bütünü olarak yorumlanabilir. Sanat tarihine bakıldığında arkeolojik kazılar dâhil yazıdan önce sanatın var olduğu bilinmektedir. İnsanlar yazıdan önce birbirleriyle iletişim kurabilmek için durumlarını özetleyen resimler yapmışlardır. Aynı zamanda anlatmak istedikleri şeyleri soyutlaştırarak canlandırma yapmış ve görünebilen yerlere duygu ve düşüncelerini çizmişlerdir.

Yazının bulunmasıyla insanlığın çağ atlaması, ihtiyaç kapsamında geliştirilen makine ve malzemelerin değişen yapıda olması, her geçen yüzyılda farklılığın ne derece değişken olduğunu gözler önüne sermektedir. İnsan, yaşamı boyunca değişimlere açık bir varlık olarak gelişimine devam etmektedir.



Şekil 1: Mağara Resmi At, M.Ö. 15.000-10.000 Yılları, Lascaux, Fransa

(Gombrich, 2007)

Sanatın başlangıcı olarak, yaklaşık 40.000 yıl öncesine ait mağara duvarlarına resimler çizilmiş ve giderek soyutlaşan resim karelerinde o günün şartlarına uygun olarak yapılmıştır.

Aynı süreç öğrenme konusunda da gelişmeler göstermiştir. Resim anlatılarıyla başlayan ve sonrasında yazıya dönüşmüştür. Farklı malzemeler kullanarak somuttan soyuta doğru bir anlatım yöntemi kullanılmıştır. Dönemin şartlarıyla bağlantılı olarak oluşan sanat, akım ve kuramları aynı değişim süreçleri içinde incelenmiştir.

İnsanın iç dünyasında yaşadığı bir takım duyguları dış dünyaya aktarmak istemesiyle başlayan sanatsal çalışmalar, somut ve nesnel biçimler kullanılarak ifade edilmiştir.

Sanat, insanın kendi içinden gelenleri anlatması olarak bilinmektedir. Duygu ve düşüncelerini yansıtacak şekilde dışa vurma eylemi, insanın yaşadıklarını, gördüklerini, işittiklerini, hayal edip, tasarladıklarını resim, müzik, heykel, seramik, tiyatro vb. sanat dalları ile dış dünyaya yansımış şeklidir.

Sanat; insanın duygu ve düşüncelerini renk, çizgi, biçim, ritim, ses gibi ilkelerle kullanarak doğru ve etkili bir biçimde özgün olarak oluşturma şeklidir. Sanat, bir

hayal görme şekli değil düşündüklerini yansıtma biçimi olarak tanımlanır (Gençaydın, 2002). Duyu organlarının algılayacağı somut kavramlara dönüşen görsel anlatımlar yeni bir biçim, form kazanma şeklidir.

Sanat, insanlık tarihi boyunca var olmuştur. Bu sebeple sanat ve sanat yapıtları evrensel niteliktedir. Fakat sanat, çağdan çağa ve toplumdan topluma farklılık göstermiştir. İnsan ve doğa arasında olan her güzel şey öznel ve nesnel kavramların birbirleriyle olan estetik ilişkisiyle mümkündür. Yeryüzünde bugüne kadar gelen sanat eserlerinden; heykel, dokuma, resim, seramik, tapınak, ev aletleri yapan toplumlar göz önünde bulundurulduğunda sanatçı yetiştirmeyen topluluğun olmadığı görülmektedir.

Sanatın evrensel bir dile sahiptir. Bu nedende herkes tarafından anlaşılabilir olması gerekmektedir. Estetik bir biçimde hazırlanan sanat eseri, tanıma, anlama ve iletişim kurmak için kullanılan bir dildir (Anderson, 2003). Sanat, insanın gözüne, kulağına, ruhuna, yaşamına güzel geleni beğenip, kendine yakın olanı seçme duygusudur.

Ünlü düşünürlere göre sanatın tanımları şöyledir;

Hegel: 'İnsan ve doğa arasındaki nesnel gerçeklerle estetik ilişkisidir'. Schiller: 'İnsanın özgür dünyasının ortaya çıkmasını sağlayan önemli bir araçtır'. Herbert Read: 'Hayata uygulanan bir mekanizmadır, onsuz varlıklar dengesini kaybeder. Toplumsal, ruhsal karmaşıklık içine girerler'. Kant: 'Sanatın kendi dışında, hiçbir amacı yoktur. Onun tek amacı kendisidir. Güzel sanatı ancak deha yaratabilir'.

Sheldon Cheney: 'Belirli bir araç bağlamında, tasavvur edilmiş bir görüntünün formal bir ifadesi ya da kavrayış tahayyülüdür'. Santayana: 'Nesnelleşmiş haz veren'. Mather: 'Haz veren ve bütünsel bir çeşitlilik'. Bell: 'Kayda değer biçim'. Longman: 'Aklın bütün yetilerinin ortaklığıyla bir biçim yapmak'. Tolstoy: 'İnsanın bir zamanlar yaşamış olduğu duyguyu, kendinde canlandırdıktan sonra aynı duyguyu başkalarının da hissedebilmesi için hareket, ses, çizgi, renk veya kelimelerle belirlenen biçimlerle ifade etme ihtiyacından sanat ortaya çıkmıştır' (Gökaydın, 2010).

Ünlü düşünürler tarafından sanat ile ilgili söylenen bu sözler, sanata ve sanat eğitimine olan yaklaşımı 'sanat eğitim felsefesi' olarak gösterilmektedir. Sanatı sadece sanat yapmak için değil, çağdaş sanat eğitiminde önem kazanarak bir yaklaşım örneği olarak gösterilebilir.

Sanat aracılığıyla sağlanacak öğrenmeler birey tarafından olumlu sonuçlar verecektir. Sanatla sağlanan öğrenmeler kalıcı bilgi olarak zihinde saklanacaktır. Bu bağlamda sanat, insan ve toplum için vazgeçilemeyecek bir olgu olarak görülmektedir.

Sanat, becerilerin birden fazla sanat dalının yaratıcılık yoğrularak ifade edilmesidir. Sanatın amaç ve özellikleri her bireye göre değişkenlik göstermektedir. Kültür, zaman içinde farklılıklar göstererek sanatın tanımını da sürekli geliştirmektedir. Belirli izleyicilere göre sanat: 'güzel olmalı, güzellikle birlikte görsel ve zihinsel estetik duygulara hitap etmelidir". Sanat, özneldir ve herkesin güzellik anlayışına göre değişkenlik göstermektedir (Ocvirk ve diğ., 2015). Farklı toplumların birbirini etkileyerek zaman içinde değişmesiyle kültürel, sosyal yapıların farklı bakış açılarına sahip olmasına olanak sağlamıştır. Böylece sanat anlayışı toplumdan topluma göre farklılık oluşturabilmiştir.

Sanat, canlı ve cansız maddelerin duygu ve düşüncelerle yoğrularak biçim kazandırılmasıdır. Sanat, insanın yaşamsal birikimleriyle oluşarak anlam kazanır, böylece insanın kendini farklı biçimlerde ifade etmesiyle yansıtılır. Sanat kavramı insanın doğa karşısında duygu, düşünce ve tasarımlarını çizgi, renk, doku, biçim, ses gibi iletişim araçlarını kullanarak etkili bir üslup ile ifade etme şeklidir.

Sanat, öznel bir kavramdır. Kişinin beğenisine göre şekillenerek oluşur. Zihinde canlandırma yapılarak elde edilmiş birikimin görsel hale dönüşmesini sağlayarak somut biçimde yansımasıyla anlam kazanır.

Sanat, evrenseldir. Herkesi ve her şeyi kapsar. Birden fazla duyguyu içinde barındırır. Sanat; sevinç, üzüntü, keder, ayrılık, özlem, ölüm, aşk vb. birçok duyguyu hissettirir. İnsanın ruhsal durumu bu duygu yoğunluklarıyla somut ve biçimsel öğelerle oluşturulur. Birden fazla sanat dalı bunu farklı alanlarda yansıtarak insanların estetik duygularına hitap eder. Resim, heykel, müzik, seramik, tiyatro, sinema, mimari, dans, güzel sanatlar, kaligrafi, hattatlık, tezhip, ciltleme, fotoğraf gibi birçok alanda ki eserlerle duyguların somut hale dönüşmesi sağlanır.

Sanat, insanların arasındaki iletişim aracıdır. Duyulara yönelik estetik duyguların oluşturduğu dışa vurum biçimidir. İnsan yaşamında anlam kazandıran manevi dürtülerin oluşmasında etken roller üstlenir. Kişinin kendini tanıyarak estetik kaygılarının oluşmasını sağlar. İnsanın özgün dünyasında yeni bakış açıları

sağlayarak olaylara farklı açılardan yaklaşmasına yardımcı olur. Biçimsel olarak ayırt edilebilen, anlama ve anlamlandırma kavramlarının temelini oluşturur.

Sanat, görsel sanat ya da güzel sanatlar olarak da adlandırılır. İnsanlar tarafından görülebilen ve ortaya konulan her şey olarak kabul edilir. Estetik olarak insana güzel görünen her şey, görsel sanatların, güzel sanatların en geniş tanımı olarak kabul edilir (Barnard, 1998). Biçimsel, işlevsel, estetik kaygısı taşıyan her sanat görsel sanatların içinde yer almaktadır.

Sanat, gerçekliğin yeniden üretilmesiyle başlar diyebiliriz. Olgusal anlamda kavramların netliğe ulaşabilmesi somut nesneler üzerinde anlam oluşturması, insan için anlam ifade etmesi, yaratıcılığın usta ve çırak ilişkisi içinde öğrenilip öğretilmesi de sanatı ve sanatçıyı etkileyerek gelişimini sürdürmüştür. Son birkaç yüzyıl içinde sanatın kendi içinde de bölümlere ayrılması estetiğin ön planda olduğunu göstermektedir.

Sanat, önemli bir iletişim aracıdır. Toplum ve yaşam arasında ki bağlantıyı kurmasıyla, insana estetik değerleri yansıtabilmesiyle, duygulara hitap etmesiyle insanın vazgeçemediği önemli bir değerdir. Sanat sadece müzelerde, galerilerde sergilenen eşyalardan ibaret değildir. İnsanın gözüne hoş gelen, bakıldığı zaman anlam kazanan, estetik duygulara hitap eden her şey sanatsal çalışma olarak kabul edilmektedir.

Sanat, insanın ruhunda o an hissettiklerini yansıtan ruhsal bir faaliyettir. Ruhun, özgür yapısının çizgi, renk, doku, ritim, ses ile kompozisyon oluşturarak birlikte sunulmasıdır.

Sanatın en önemli üç bileşeni özne, biçim ve içeriktir. Özne kısmında bir kişi, konu, fikir veya nesne olmaktadır. Özne, biçimsel olarak sanat öğelerini düzenlemede ve anlamlandırmada ortaya çıkar. İçerikte ise sanat eserinin duygusal veya zihinsel olarak içerdiği mesaj, sanatçı tarafından geliştirilip gözlemci tarafından yorumlanmaktadır. Biçim de sanat eserinin içeriğinde oluşturulan öğelerin düzenlenmesiyle oluşturulur. Sanatın temeli olarak bu üç bileşen görsel, algı ve anlam bakımından ayrılmaz parça halinde sanatın içinde barındırdığı estetik bakımından haz veren duyguları hissettirmektedir.

Sanatın bir diğer özelliği ise yaratıcılıktır. Bilginin, birikim ve beceriyle birleşerek duyguların aktarılması estetik duygusunu oluşturur. Oluşan bu estetik duygusu somut

olarak ortaya konan eserlerin devamlılığını sağlayarak yüzyıldan yüzyıla aktarılmasını sağlamıştır.

Sanat eserleri, manevi değerlerin ve estetik duyguların sanat izleyicisi tarafından bireyden bireye, ulusallığa hatta evrenselliğe kadar uzanmasıyla oluşur. Sanat eserleri, bilim ve felsefe ile her düşünce yapısına ve düşünce boyutuna kadar uzanmaktadır.

Sanat kültürel değerlerle birlikte değişim ve gelişim gösterip döneme ayak uydurmakta, aynı zamanda da iletişimin önemli bir unsuru halinde varlığını devam ettirmektedir. Sanat eserleri, geçmişten gelen kültürel izleri yansıtarak yüzyıllar boyu gelişen teknolojiyi de takip ederek tasarım ve estetik açıdan işlevini sürdürmektedir.

Düşünebilen, duygularını hissedip yansıtabilen, bilinçaltında olan soyut ya da somut kavramları açıkça gösterebilen her toplum, sanatsal etkinlikler ortaya çıkarmıştır. Yaratıcılık kavramı, sanatın ayırt ediciliğini ön planda tutarak, özgünlük ve üslup açısından sanatsal yapıtların ve çalışmaların tek olma özelliğini vurgular. Aynı zamanda sanat, kişi ve toplumu manevi ve duygusal yönde etkileyerek duygusal dengelerin ortaya çıkısını sağlayan bir dürtüdür.

Sanatı etkileyen öğeler, genel sanat yapıtlarında olması gereken özellikleri de içermektedir, bunlar; sanatçı, sanat ürünü, sanatla ilgilenen, (okuyan, izleyen, dinleyen) kişidir, bir diğeri ise onu etkileyen toplum, çevre, doğa ve dış dünyadır. Bu öğelerin birleşimiyle sanat ve sanat yapıtı anlam kazanarak estetik duyguları harekete geçirir ve aynı zamanda da yaratıcılığı ön plana çıkarır.

Sanat kavramı özetlenecek olursa; çizgi, renk, ses, biçim, denge, ritim, tekrar, kontrast, vb. öğelerin bir arada kullanılmasıyla estetik duyguların düşüncelerle yansıtılması ve sanatçının ortaya koyduğu eserin kendine özgü biçimde yorumlanarak sunulmasıdır. Eserin, malzeme ve materyal kullanılarak biçimsel şekilde yansıtılmasıdır. Sanatsal çalışmaların beceri ve işlevsellik açısından ön planda tutularak evrensel niteliği ile sürekliliği bakımından kalıcı olması sağlanır. Böylece sanat eserlerinin ve sanatsal çalışmaların değeri artarak toplum açısından öneminin farkına varılmasına yardımcı olunur. Böylece sanat, beli bir çevreye, seviyeye, çağa ya da topluma ait biçim ve anlatış tarzını yansıtarak estetik değerler bütünü olarak kalıcı olur.

2.2. Tasarım

Tasarım, İngilizce'de 'design', Latince'de 'consilium', Fransızca'da 'conseption' olarak kullanılmaktadır. Aynı zamanda Latince'de "signare" den gelmekte olup bu da işaret etmek, iz bırakmak anlamını içermektedir.

Tasarım kelimesi sözlük anlamıyla zihinde kurmak, kastetmek, çizmek, plan yapmak, tertip etmek, icat etmek, tasavvur etmek, yaratmak aynı zamanda bir araştırma sürecinin çeşitli dönemlerinde izlenecek yol ve işlemleri tasarlayan çerçeve, tasar, çizim, dizayn olarak ve daha önce algılanmış olan bir nesne veya olayın bilinçte sonradan ortaya çıkan kopyası olarak tanımlanmaktadır (TDK, [10.01.2017]).

Tasarım, düşünerek oluşturulan ve soyut kavramları somuta dönüştüren bir düşünce şeklidir. Görsel olarak anlatılmak isteneni farklı şekilde hayal edip yeniden oluşturma ve yansıtma sürecidir.

Tasarım süsleme, şekil verme, belirli eylemleri kalıplara verme anlamlarında kullanılmamalıdır. Üretim amaçlı her fiziki olgu içinde tasarım mevcuttur. Tasarım için gerekli ortam ve tasarımı düşünülecek her şeyin uygun olarak düzenlenmesi bu açıdan gereklidir (Ketenci, Bilgili, 2006). İnsan hayatını kolaylaştıran, kullanım kolaylığı sağlayarak ergonomik bir yapıya sahip olan nesnelerin üretimdeki şeklinin almış olduğu son halidir.

Tasarım, zihinde canlanan yaratıcı fikirlerin araştırma ve düşünce sonucunda ortaya çıkmasıdır. Var olan nesne veya düşüncelerin biçimsel olarak yeniden yorumlanması veya yeni formlara dönüşerek baştan oluşturulmasıdır. Tasarım, teknik bilgi ve malzemeyi birleştirerek, görme, algılama, farkında olma vb. becerileri destekleyen malzeme ile problem çözme yeteneğini geliştirmektir (Atmaca, 2014). Duyuları kullanarak araç-gereç ile bağlantı kuran ve görsel olarak dikkat çekici ürünlerle yeni çözümler üretilme sürecidir.

Tasarım, bir düzen oluşturup bireyin anlamlı gördüğünü benimseyerek onu açıklamada özgün davranabilme yeteneğidir. Tasarımın bütününde bir disiplin kurulmalı ve bir düzen içinde devamlılığı sağlanmalıdır (Denel, 1970). Belli bir ritim içinde seyreden kavramın, farklı düşüncelerle yeniden oluşturulup, bilinmeyen anlamlar yüklenmesini ve bunu belli bir hiyerarşik düzen içinde oluşturarak tasarımın farklı yönünü ortaya çıkarmasını sağlayan oluşumdur.

Tasarım farklı tanımlamalar ışığında problem çözmekte ve probleme farklı yanıtlar vererek çözüm bulmaktadır. Tasarım süreci içinde problem tanıma, fikir bulma, öneri doğrulama ve değerlendirme evreleri bulunmaktadır. (Yi-Luen ve diğ., 1996). Karmaşık düzen içinde oluşturulan fikir veya düşüncelerin iletişim yönünde belli bir düzen oluşturulmasıdır. Çözümlenecek tasarımın, oluşturulduğu süre içinde incelenerek yeniden öne çıkan görüşlerin düzenlenmesidir.

Tasarım genel anlayışa göre hayal etme, düşünme, yorumlama ve bunları ifade becerisi kazandırmayı hedefler. Bireyin düşünmesini aktif hale getirerek, durumu düşünmeyle geliştirerek görsel, kuramsal ve yaşantısal olarak ifade etmektedir.

Tasarım; görsel algı yoluyla toplanan birikimlerle algıda seçicilik oluşturur. Böylece doğayı analitik bir biçimde görerek, uyarı sağlar. Bakmak, görmek, yorumlamak özgün anlatım biçimi oluşturma sürecidir. Teori ve uygulama birlikte ilerlemektedir. Tasarım bilincinin oluşması için Temel Tasarım eğitim programı kapsamında doğayı algılama, bakmak, görmek, görsel bilinci harekete geçirme, bilinçaltında bulunanları yorumlama estetik kavram ve kuramları yeniden düşünerek tasarlama bireye bu süreçlerden geçerek tasarım yapmanın temellerini kazandırır (Civcir, 2015). Tasarım kendi içinde belirli bir yapıya sahip olmalıdır. Bu yapıyı oluşturmak için belirli kalıplardan ziyade, beceri ve sanatsal zekâya ihtiyaç vardır. Hayal gücünü kullanarak olaylara farklı açılardan bakıp anlaşılabilen uygulamaları oluşturmak tasarımın en önemli parçalarındandır.

Tasarım devam eden ve kendini yenileyen bir süreçtir. İletilmek istenen mesajın, hedef kitleye doğru yer ve zamanda etkin mecralar kullanılarak ulaşması tasarımın temel özelliklerindendir. Bir ürünü veya hizmeti pazarlamak için de kullanılmakta olup aynı zamanda duygu ve düşüncelerin yansıtıldığı ortak bir çalışmadır. Tasarım ne kadar dikkat çekici olursa olsun eğer istenilen mesajı iletmiyorsa ürün açısından hiç bir değer taşımaz (Odabaşı, 2002). Yapılan tasarım ne kadar iyi olursa olsun eğer kendi kendini pazarlayamıyorsa yeterli etki oluşturamamıştır.

Tasarım en geniş anlamıyla biçim vermek olarak kullanılmaktadır. Duygu ve düşüncenin bir nesne üzerinde somut olarak şekillendirilmesi anlamında da kullanılmaktadır. Sanat öğelerini, bir düzen içinde kullanarak onlara anlamlandırmaktır. Sanat öğeleri, çizgi, doku, renk, şekil ile oluşturularak belirginleştirilir. Tasarım dıştan içe doğru, tüm incelemeler yapılarak

oluşturulmaktadır. Sanatçı, bütün anlamları tek tek incelerken estetik bir değer içinde işler ve öğeler arasında ilişki kurarak düzen oluşturur. Bu düzen içinde de uyum, denge, çeşitlilik, oran, baskınlık, hareket ve ekonomiyi içerir (Ocvirk ve diğ., 2015). Tasarımda temel ilke ve öğelerin göz önünde bulundurularak anlamsal bir temel oluşturulması, çalışmanın nitelik açısından değer görmesini sağlayacaktır.

Tasarım, bireylerin kültürlerine bağlı olarak ortaya çıkan bir bilim dalıdır. İnsan, çevre ve davranışların birbirini etkilediği aynı zamanda yaşantı ve uyum sağlamamanın yaratıcı düşünce ile şekillenmesidir (Kırışoğlu, 2002).

Tasarım, bir fikrin, duygu ve düşüncenin farklı bakış açısıyla şekillendirilerek teknik ve uygulama yönüyle doğru malzemeyi kullanarak görsel açıdan yeniden biçimlendirilmesi aynı zamanda algının yaratıcılık eylemiyle gerçekleşmesiyle oluşturulmasıdır. Bireyde var olan yaratıcılık yeteneğini ortaya çıkararak sosyal ve kültürel alanda gelişimini amaçlayarak sanatın gelişimine katkı sağlamaktadır.

Tasarım, içindeki hiyerarşik düzeni bozarak, kendi içinde tekrar bir düzen kurmasıdır. Tasarım oluşumunda soyuttan somuta doğru birbirini izleyen çeşitli aşamalar vardır. Bunlar parça-bütün ilişkisi, tanıma, çözümleme, birleştirme, değerlendirme ve karar verme aşamalarıdır. Bu aşamalar olayı anlama, algılama, çözümleme ve yaratıcı bir çözüm getirme aşamasından oluşmaktadır.

Tasarım eğitiminde sosyal, kültürel, ekonomik, teknolojik alanlarda değişim ve gelişimler olmuştur. Tasarımın yaşam içindeki varlığı kaçınılmaz olup hayatın her alanına yayılmıştır. Bu alanlar; mimari tasarım, endüstri tasarımı, sahne tasarımı, grafik tasarımı, vb. birçok görsel sanat alanlarıdır.

Tasarım eğitiminin temelinde kavram, ilke ve kuramlar ön plandadır. Bireyin kendi yetenek ve yaratıcılığının farkına varabilmesi için eğitim veren kurumların sosyal ve fiziki şartlarının uygun olması gerekmektedir. Bu yeteneğin doğru ve etkin kullanımında sosyal ve kültürel alanlarda yenilikler oluşturulabilir. Bireyin, gözlem yeteneğinin ön plana çıkarılmasıyla tasarım alanına faklı bir bakış açısıyla bakması öğretilerek uygulama yapabilme becerisi elde edebilecektir. Böylece estetik değerleri göz önünde bulundurarak çevreye farklı duyarlılıklar kazandırabilecektir.

Tasarım eğitimi, düşünme, akıl yürüterek keşfetme yoluyla nesneleri yorumlayarak duyguyu düşünce aracılığıyla ortaya koymaktır. Bireyin düşünebilmesini, gördüklerini görsel, kavramsal ve kuramsal olarak yaşamla bağdaştırarak deneyim ve

birikimleriyle aktarmasıdır. Tasarım eğitiminin amaçlarından biri de estetik duyarlılığı yükseltip arttırmaktır.

Tasarımda önemli olan bu süreçte kullanılacak olan görsel dildir. Tasarım eğitimi sürecinde önce görme becerisi eğitilmeli ve tasarımcı çevresi ile doğal bir bağlantı kurmalıdır. Bu süreç bireyin tasarım sürecindeki ilk adımı olacaktır (Atalayer, 1994). Sosyal ve kültürel çevre ile bağlantı kurulan iletişim yollarından en önemli olanı görselliktir. Görsel açıdan estetik kaygı güdülerek oluşturulan işlevsel tasarımlar bireylerin birbirleri içindeki iletişimini güçlendirerek zenginleştirir. Tasarımın bir eğitim olarak alınması yaratıcılık becerisini etkileyecektir.

Sanatsal ve görsel olan iletişimsel ve işlevsel olarak bir amaç içeren estetik görünüşe sahip olan tasarım bir amaç doğrultusunda oluşturulur. Louis Sullivan'a göre 'biçim işlevi takip eder' fikri, modern tasarımda temel ilke olarak kabul edilmektedir (Sparke, 1986). Bir ürünün tasarımında formun etkisi nesneye yansıyarak, yapılan tasarımın kullanım açısından işlevselliğini sağlamaktadır. İşlevsel olan tasarım, biçimin nesneye yansımış halini vurgulamaktadır.

Tasarımın oluşturulmasında soyuttan somuta doğru bir ilerleme söz konusudur. Tasarım bütününü bir araya getiren parçalar 'tanıma, çözümleme, birleşim, değerlendirme' ve karar adımlarıdır. Tasarım sürecinin aşamaları, 'bilgi toplama, çözümleme, birleşim, değerlendirme' olarak belirtilmiştir (Aksoy, 1977). Tasarım her alanda gerekli olduğu gibi güzel sanatların tüm dallarında etki sahibidir. Hayal ederek ortaya çıkan düşünceleri somutlaştırma sürecidir. Sonuca giden konu hakkında araştırma yapılarak, analiz edilerek durumun yorumlanması tasarım sürecinin parçalarıdır.

Tasarımın temelinde görsellik mevcuttur. Eserin sanatsal değerini, tasarımın içindeki ilkelerin birlikte kullanılması etkiler. Tasarım ilkelerinin hiyerarşik düzen içinde belirli bir ritim olgusuyla kompozisyon içinde kullanılması sanatsal değeri olan her tasarımda olması gereken özellik olarak vurgulanmaktadır.

Tasarımın, tarihsel gelişim sürecinde ekonomik, sosyolojik, kültürel ve teknolojik değişimler gözlenmektedir. Tasarım olgusu farklı coğrafi alanlarda değişkenlik göstermektedir. Bu bakımdan değişik yol ve yöntemler kullanılarak tasarım oluşumları da farklılık gösterebilmektedir.

Birey, çağın teknolojisinden yararlanıp yaratım sürecinde olduğu koşulları harmanlayarak yeni bir tasarı ortaya koymayı hedefler. Bu süreç içinde var olan algı ve sezgi yeteneğiyle yeni tasarımlar ortaya çıkarır. Kişinin, özgüvenini ve sezgilerini güçlü bir biçimde kullanmasıyla algılama sağlanır. Algılamanın ilk adımını gözlem, tanıma ve değerlendirme oluşturur.

Tasarımın tanımını özetlersek; tasarım bir süreçtir ve bu süreç içinde belli bir zaman aralığında algılama, yorumlama, yaratma, ifade etme biçimlerine ve becerilere dayanmaktadır. Tasarım, malzeme kullanımıyla birlikte görsel ve estetik bir sonuç ortaya koymalıdır. Bireyin içinde bulunduğu kültür, sosyal çevre, yaşantısal ve çevresel faktörleri farklı bir etken olarak tasarımlara yansıyacaktır. Tasarım yeni bir oluşum sürecidir ve var olmayan, hayalde düşüncelerle yoğurularak, duyguların çizgilerle özgün hareketleridir. Tasarım aynı zamanda bir amaca hizmet eden bir düşüncenin ürünüdür. Hayatın vazgeçilmez parçalarından olup yaşamın amacına fonksiyonel olarak damgasını vurmaktadır. Böylelikle estetik kaygıları gözeterek nesnenin, düşüncenin ve fikrin amacını yerine getirmektedir.

Tasarım, görülmeyeni görebilme, yaratıcı bir yorum getirebilme soyut anlatılan kavramların somut olarak ilişkilendirilmesidir. Tasarım, algılamayı, görsel ifade yeteneğini kullanabilmeyi, yaratıcılığı özgün biçimde oluşturmaktır. Tasarımın bir diğer ve önemli özelliği zordan-kolaya, karmaşıktan-basit olana doğru bir anlatma biçimi oluşturup duygu, düşünce, durum, konu, olay, olgunun çözümlenmesi olarak açıklanabilir.

2.3. Sanat ve Tasarım

Sanat ve tasarım konusundaki eğitimle ilgili yetersizlikler Eski Mısır'dan başlayarak 19. yüzyıla kadar usta-çırak ilişkisiyle sürmüştür. Bu süreçte sanatkârlar köle olarak görülmüş ve soylu sınıfına dâhil edilmemiş ve aşağı görülmüştür (Efland, 1990). İnsanlık tarihine bakıldığında sınıf ayrımı her toplumda görülen sosyal bir problem olarak baş göstermiştir.

16. yüzyıldan sonra Rönesans devrimiyle sanat okulları ve akademiler üniversitelerden bağımsız bir halde eğitim vermeye başlamıştır. Sanat ve tasarım alanında eğitim; üretme, yaratıcılığı kullanabilme ve estetiğin farkına varabilmeyi amaç hedeflemiştir (Bunchanan, 2001). Sanat ve tasarım eğitimi veren okullar

üretkenliğin yanında sanat kaygısı taşıyan özellikleri de içinde barındırıp, farkındalık oluşturmayı amaç edinmişlerdir.

Fransa, İngiltere ve Almanya sanat ve tasarım anlamında öncü eğitim yapılanmaları başlatarak dünyada ekol oluşturmuşlardır. İngiltere'de 'National Council on Art Education', Almanya'da Bauhaus, Fransa'da Academic Royale de I'Architecture okulları sanat ve tasarım alanında temel prensipleri kazandırarak insan, doğa ve toplum arasındaki bağlantıyı kurmuşlardır. Sanat ve Tasarım için yaratıcılığın ön planda olduğu bir eğitim modeli oluşturulmuştur. Bauhaus, sanat ve tasarım eğitiminde öncü olmuştur. Bu okulun kuruluş amacı, gelişen teknoloji ile birlikte sanatı kullanarak sanatsal çalışmaları insanlara taşımaktır. Sanatkâr ve zanaatkârları aynı çatı altında toplayarak 'tasarım' olgusunu destekleyip kişileri okul ortamında yetiştirme olarak başlayan bir sanat okulu ve ekolüdür. Günümüzde sanat ve tasarım eğitimi veren okullardaki temeli Bauhaus oluşturmaktadır.

Sanat ve tasarım eğitim serüveni Endüstri Devrimine kadar uzanmaktadır. Üretimin değişmesiyle zanaatkâr sınıfını da etkileyip, durumun usta-çırak ilişkisinden ayrılmasına zemin hazırlamıştır. Bu dönemden sonra sanat ve tasarım eğitimi mesleki olarak yoğunlaşmaya başlamıştır. Sanayi Devriminden sonra insan gücüne duyulan gereksinimin azalması her alanı etkilediği gibi, zanaatkârların el işçiliği ile ürettiği ürünlerin yerini fabrikasyon ürünleri almaya başlamıştır. Estetikten yoksun sadece ticari amacın ön planda olduğu bu dönemde sanat ve tasarım eğitiminin eksikliği hissedilerek bu alanda sanat ve tasarım öğretimi yapan okullar açılmaya başlanmıştır (Ranjan, 2005).

Endüstri çağı öncesinde sanat ve zanaat kavramı, el işçiliğini kapsayan taş işçiliği, ahşap oymacılığı, ciltçilik, ayakkabıcılık üzerinde kullanılan tasarımlardı. 19. yüzyıl ortalarında çıkan Arts and Crafts ise zanaat açısından farklı değerlendirilen bir dönem olmuştur (Alakuş, Mercin, 2011).

Duyularla ifade edilemeyen kavramları somut nesnelerle oluşturup, görme duyusunu ön plana çıkarmayı, hissetmeyi ve onlara anlam yüklemeyi sağlamaktadır. Sanat olgusu, tasarımla birleştiğinde estetik değerlerin ön plana çıkmasına zemin hazırlamaktadır.



Şekil 2: Zanaat Objesi (Bakırcılık)

(http://www.arkofcrafts.com/tr/bakir, [05.03.2017])

Sanat ve tasarım olgusu birbiri içinde varlık olarak bulunsa da tarihsel süreç içinde sanat ve zanaat kavramı aynı anlamda algılanarak kullanılmıştır. Sanat kavramı, varlığı açısından tek ve benzersiz maddi bir amaç gütmeden hazırlanır. Zanaat objesi ise estetik değeri olan veya olmayan, birden fazla üretim yapılarak geçim kaygısı güden el becerisi ve hüner gerektiren üründür. Sanat kavramları heykel, seramik, grafik, mimari gibi dalları kapsarken zanaat ise; çömlekçilik, kuyumculuk, sepetçilik, bakırcılık, demircilik gibi ürünlerin tamamını kapsamaktadır (Alakuş, Mercin, 2011).

Sanat, duygu ve düşünceleri estetik kaygılar gözeterek eserin üzerine yansıtmakta ve belirli bir temel ve eğitim gerektirmektedir. Zanaat, usta-çırak ilişkisi içinde nesilden nesile aktarımla devam etmektedir. Sanatı, zanaattan ayıran en önemli fark ise sanatın duyguyu ve tasarımı öncelikli olarak ürüne yansıtmasıdır.



Şekil 3: Sanat Objesi (Lahit)

(http://www.istanbulium.net/2012/02/muze-i-humayun-istanbul-arkeoloji.html, [05.03.2017])

Estetik amacı olan her şey sanat ya da tasarımdır. Endüstriyel anlamda kullanım kolaylığı olan ve estetik duyguları ön plana çıkararak yapılan icatlar, aynı zamanda görsel iletişimde kolaylık sağlayan bir amaçtır. Sanat ve tasarım görülebilen ve görsel duyularımızı etkileyen estetik açıdan gözümüze güzel görünen her şey olarak ifade edilebilir.

Sanat ve tasarım ürünü oluşturulurken öznel bir gerçekliğin dışında nesnel doğruluğun olması gerekmektedir. İdeal olması gereken ile estetik ve algısal bir gerçeklik duvarının oluşmasıdır. Bu durum da sanat ve tasarım açısından oluşturulan ürün veya eserin kalıcılığını artırır. Estetik işlevlerin yanı sıra malzemenin kullanımıyla, sanat ve tasarım bütünlüğünü oluşturarak fonksiyonel bir amaç oluşturmaktadır.

'Tasarım' sanatsal düşünceyle nesnel bir bağ kurup kendini ortaya koyar. Ve bu durumun duyularla algılanmasını sağlar (Ziss, 1984). Tasarım düşüncenin soyut halini somut bilgilerle hazırlayıp, uyarıcıların duyularını harekete geçirerek farklı olanın kalıcı olarak algılanmasını aynı zamanda kalıcı olmasını sağlar.

Sanat ve tasarımın gelişmesinde kültür, ekonomi, yaşam koşulları, coğrafi konum vb. özellikler görülmektedir. Bilgi, estetik, duyarlılık, teknoloji, bilgiyi doğru kullanma yöntemi, birikim ve yaşam biçimini önerir. Görsel imgelerle tasarımın fonksiyonel ve işlevsel olarak yeniden oluşturma ve somutlaştırma şeklidir.

Sanat ve Tasarım bireysel yaratıcılığın dışa vurumu olup anlam ve içerik bakımından sanatçı ve tasarımcının anlatım dili ile odaklıdır. Sanatçı ve tasarımcı bu kavramları kullanma becerisiyle ifade biçimini oluşturur.

Bireyin sanat ve tasarım anlamında kendini ifade etmesi, yeteneklerinin farkına vararak tasarım sürecini kontrol edebilecek donanıma sahip olmasıdır. Böylece, duyulara hitap edebilecek estetik değerlerin oluşmasını da sağlayacaktır.

Sanat ve tasarım anlamında farkındalık yaratma süreci, görsel duyarlılığı oluşturur. Ortaya çıkan sorunlar ve bu sorunları çözüme ulaştırabilme ise bireyin görsel algı alanındaki ilk adımını oluşturmaktadır.

3. EĞİTİM

Eğitim, insan davranışlarını belirli amaçlara göre planlı değiştirerek geliştirilmesine yardımcı olan, kural ve yöntemleri araştıran ve yeni teknikler geliştirmeye çalışan bir bilim dalıdır (Erden, Akman, 2016). Eğitim, insanlık tarihi boyunca var olmuştur. Eğitim en geniş anlamıyla istenilen yönde davranış değişikliği oluşturmaktır.

Eğitim, teknolojiye, ülkenin kültür, ekonomik, sosyal ve toplumsal yapısına göre değişkenlik göstermektedir. Eğitim bir ülkenin kalkınmasındaki en önemli faktör olduğu için, araştırma ve bilimsel yöntemlerin takip edilmesi büyük önem arz etmektedir.

Bireyi şekillendirmek amacıyla kullanılan eğitim yöntemlerinden biri de sanattır. Sanat eğitimiyle küçük yaşlardan başlanarak verilen eğitimin bireyin iletişim kurabilmesini, düşüncelerini ifade etme şeklini ve duygularını yansıtma biçimini gösteren bir yoldur.

3.1. Sanat Eğitimi

İnsan doğası gereği ilk önce kendini tanır ve keşfeder. Sonraki gelişimiyle arayışlarını sanat, bilim, teknik, felsefe, fiziki ve beşeri alanlarda devam ettirerek gelişimini sürdürür. Bu alanlar içinde en önemli olan sanat eğitimi, insanın yaşamı bakımından büyük bir alana sahiptir (Uçan, 2002). İnsan varoluşunun farkına vardığı anda ilk yaşamına dair yaşadıklarını yapılan etkinliklerle ortaya koyarak yorumlar (Velioğlu, 2000). Bu durum duygu ve düşüncelerin somut biçimde dışa vurulmasıyla gerçekleşir.

Sanat eğitimi sadece kişisel ve toplumsal bir dışa vurum olarak değerlendirilmemelidir. Son yıllarda psikolojik bulgular neticesinde her çocuğun ruhsal yapı bütünlüğünün sağlanabilmesi için eğitim şart olarak gösterilmektedir. Sanatla ya da sanat yoluyla gelişimden ziyade ‘sanat eğitiminin’ gerekliliği vurgulanarak yeni yaklaşımlar oluşturmaya başlanmıştır.

Batıda 19. yüzyıl endüstri çağı olarak kabul edilmektedir. Endüstri devrimiyle sanat eğitimi okullara ders olarak girmiştir. Endüstri ürünlerinin tasarlanmaya başlanması bu dönemde ortaya çıkmıştır.

Plastik sanatlar ve el sanatları kavramıyla ortaya çıkan sanat eğitimi, bu yüzyılın ihtiyaçlarını karşılayacak şekilde değiştirilse de sanat, bireyi okulda onu yaşama hazırlayan bir ders olarak işlenmektedir.

Sanat eğitimi, 20. yüzyılın başından itibaren tüm sanat alanlarını ve biçimlerini kapsayan hem okul içi hem de okul dışı olmak üzere yaratıcı sanatsal faaliyetleri sanatsal eğitim olarak tanımlamaktadır. Sanat eğitimi, yetişkin bireylerde plastik sanatlar olarak bilinse de, görsel sanatların eğitimi ve gelişimiyle alakalıdır. John Dewey'in 'Experience an Education' kitabında; çocukta yaratıcılığın sanat eğitimi yoluyla kazandırılması gerektiği savunulmuştur (Erbay, 2000).

Çocuğun özgürlük ve eğitimine yönelik incelemeler Stanley Hall'in öncülüğünde 1897 yılında 'Çocuk Araştırmaları Akımı' olarak önem kazanmaya başlamıştır. Daha önceki dönemlerde el ve göz koordinasyonuna önem verilen sanat eğitiminde bu dönemde 'bellek ve düş gücü de' eklenmiştir. Bu durum Kırışoğlu'na (1991) göre zihinsel yetilerin gelişiminde önemli rol oynayacaktır (Alakuş, Mercin, 2011). Bilinçaltının da sanat eğitiminde önemli bir yer tuttuğu, aynı zamanda çocuğun hayal dünyasında geniş bir alanı kapsadığı ve çocuk sanatını ortaya çıkardığı görüşü vardır.

Sanat eğitimi; bireyin duygu, düşünce ve gördüklerini aktarabilme yeteneklerinin farkına varabilmesini, yaratıcılığını estetik bir boyuta taşıyarak yeni biçimler oluşturmayı ve hislerini hayalleriyle birleştirerek aktarmayı öğretir. Birden fazla duyu organına hitap ederek sosyal çevre ve dış dünya ile bağlantı kurmayı sağlar. Sadece görsel bir eğitim değil aynı zamanda diğer disiplinleri de geliştiren bir eğitim olan sanat eğitimi bireyin gelişiminde önemli bir etkiye sahiptir.

Sanat eğitimi, insanın gelişimi açısından gereklidir. Sosyal, fiziki ve beşeri alanların öğreniminde kolaylık sağlayarak algılamayı güçlendirir. Kültürel çevreyle daha güçlü ve anlaşılır şekilde iletişim kurmayı sağlar.

Sanat eğitimi, bireysel yaratıcılığı, özgün tasarımları vurgularken aynı zamanda okullarda verilen görsel sanat eğitimini de kapsamakta olup bireyin yaratıcılığını geliştirmektedir.

Küçük yaşlarda başlayan sanat eğitimi, bireyin kas motorlarını geliştirmekte ve yeteneklerinin artmasını sağlamaktadır. Bireyin, düşünce ve görüşlerini yetenek ve yaratıcılık ile olgunlaştırarak sanatsal faaliyetlere olumlu yaklaşımını ortaya koyar (Artut, 2004). Çocukların küçük yaşlarda devinimsel gelişmelerini destekleyen etkinliklerin yapılması, zihninde oluşturduğu imgeleri somut şeklilere dönüştürerek anlamsal değer kazandırmayı sağlar.

Sanat eğitimi dendiğinde sadece okul öncesi dönemde yapılan resim iş faaliyetleri olarak zihinlerde canlansa da, geniş anlamda incelendiğinde eğitim biliminin bir dalı olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu durumda bireyin sanatsal, estetiksel gelişimi, yaratıcılık, sanatta öğrenme vb. konuları içine almaktadır. Okul öncesi dönemden başlayıp hayat boyu süren bir eğitim modeli olarak tanımlanır.

Sanat eğitimi bir bilim dalı olarak incelediğinde sosyoloji, psikoloji, felsefe ve antrolopoloji ile ilişki kurarak üst seviyelerde çözümlenme arayışına girer. Bu çözümlemeler kapsamında uygulama oluşturulur. Bu konularda ise bilimsel ve teknik kuramlardan yardım alınarak sonuca doğrudan ulaşılır (Kırışoğlu, 2002). Sanat eğitimi bireyin etkinlik yaparak öğrenmesinin yanında, diğer disiplinleri de etkileyerek bilimsel araştırmaların temelini desteklemektedir.

Her toplumda kültürel özellikler, coğrafi konum, sosyal yaşam, ekonomi, yaş, nüfus vb. özellikler farklılık oluşturur. Bu farklılıklar sanat eğitimi kapsamında kendini gösterir (Terwiel, 2007). Anlamsal, kuramsal ve kavramsal açıdan insanların yaşadığı ülke özellikleri bunları etkileyen faktörler arasında yer almaktadır.

Okul öncesi dönemde resim-iş olarak adlandırılan aslında görsel sanatlar eğitimi olarak anlatılan ders kapsamında bireyler, küçük yaşlarda sanatın çeşitli kollarıyla tanışmaktadırlar. Bunları şöyle sıralayabiliriz; resim, heykel, müzik, tiyatro, bale, fotoğraf, grafik tasarımı, endüstri tasarımı, sinema, seramik, mimarlık, moda tasarımı, tekstil tasarımı gibi geniş sanat dalları gibi... Bu sanat dalları okul öncesi dönemden yükseköğretime kadar sanat eğitimiyle teoriyi ve uygulamayı kapsayan çalışmalardır (Buyurgan, 2007). Sanat eğitimi, yalnız görsel alanda verilen bir eğitim gibi değil, tüm bilimleri ilgilendiren bir eğitim modeli olarak yansıtılmalıdır. Akıl başta olmak üzere birden çok organ ve duyuya hitap etmelidir.

Bireyin kendini tanıma ve tanımlamasında, sosyal çevresini anlama ve algılamasında sanat ve görsel sanat eğitimi önemli bir yere sahiptir. Bireyin kişisel gereksinimleri

sanat ve sanatın temel sembolik öğelerini kavrama ile yakından ilgilidir. Bireyin, duygu ve düşüncelerinde var olan, hayal dünyasında canlandırdıklarını çizgisel olarak farklı formlarda oluşturup renklerle anlatmasıdır. Bu durum küçük yaşlarda iletişim kurma yollarının sanat eğitimi ile şekillendiği sürecin başlangıcı olarak gösterilebilmektedir.

Çocuk ve gençlerde sanat yoluyla eğitim, aklın ön planda olmasından çok, duyguları ön plana çıkarır. Bilim ve teknolojinin ilerlemesi sanat eğitimini, somut ve gerçekçi yaklaşımlarla daha akılcı temellere dayandırır (San, 1982).

Sanat eğitiminin katkısı, bireyin gelişimi için gerekli olan farklı disiplinlerin öğretiminde yadsınamaz bir gerçektir. Sanat eğitimi, görsel olan her biçim için devamlılığı sağlar ve öğrenmeyi güçlendirir. Fen ve sosyal alanlarında görsel olarak somuta en yakın biçimi elde eden konularda öğrenme düzeyi daha yüksektir. Anlama ve algılamada çizgi, renk, doku, biçim, şekil, öğrenmedeki süreyi en aza indirger.

John Dewey bilginin kitaplardan değil de eşyaya dokunarak ve deneyler yaparak öğrenilmesinin daha etkili olduğunu savunmuştur. Sanat eğitimi ve oyunda geliştirici bir araç olarak kabul edilmiştir. Çocukların eleştirel düşünme ve yaratıcılıkla ilgili deneyim kazanmaları bilişsel ve duyuşsal olarak gelişim sağladığını göstermektedir (Stankiewicz, 2008).

Matisse, Dreain, Rouault eşyaların dış görünüşlerindense duygu ve heyecana önem vermişlerdir. Öğretmen ve sanat eğitimcisi Franz Cizek çocuklara fotoğrafta olanları anlatmaları yerine hayatlarında yaşadıkları şeylerin onlar üzerinde bıraktığı duyguyu görsel biçimde anlatmaya yöneltmiştir. Küçük yaşlardaki bireyler, gelişim süreçlerinde rehber bir öğretmene ihtiyaç duyarlar. Bu durumda bireyin doğru yönlendirilmesiyle yaratıcılık ve duygularını ortaya koyma biçimleri şekillendirebilir (Gökaydın, 2010). Sanat eğitimcisi, okul öncesi öğretmeni gibi eğitmenler bireylerin gelişimleri esnasında doğru bilgiyi, yaratıcılıklarını kaybettirmeden ileten kimselerdir. Bu eğitimciler bilgilerini çocukların kendi dünyalarıyla yoğurarak anlamsal etkinlikler yapmalıdır.

Sanat eğitimi bireylerin kendilerini farklı şekillerde ifade edecekleri tarzları karşılamalı aynı zamanda onların uygulayıcı yaratıcı eğilimlerini gözlemlemelidir.

Prof. Cizek'e göre; sanat eğitimi 3 başlıkta toplanır:

1. Yaratma Eğilimi
2. Düzenleme Eğilimi
3. Şekille anlatma eğilimi (Gökaydın, 2010).

Bireyler iç dünyalarında serbest bırakılmalı değişik maddelerle (renk, kil vb.) duygularını aktararak bu maddeler üzerinde istedikleri gibi çalışmaları sağlanmalıdır.

Sanat eğitimi bireye küçük yaşlardan itibaren verilse de hayatın vazgeçilmez bir parçası olduğu unutulmamalıdır. Her bireyin öğrenme ve yaratıcılık durumu aynı seviyede olmadığından her bireyi kendi içinde şekillendirerek ve ilgilenerek gelişimine yardımcı olunmalıdır.

İnsan ve yaşam arasındaki dengeyi kurmak için bilgi ve estetik duygu gerekmektedir. Bu duygu ise sanattır. Sanatın insan yaşamına girmesi küçük yaşlarda hayal gücünün sınırlılıklarını aşmakla başlamaktadır. Sanat eğitimi, bireyin küçük yaşlarda duygu, düşünce ve yeteneklerini kullanarak oluşturduğu yaratıcı ve estetik çalışmalardır. Bireye özgüdür. Kişisel gelişimi destekleyerek gelişimini sağlar. Bireyin sosyal ilişki kurabilmesini, işbirliği yapabilmesini, üretken olabilmesini, analiz yaparak öğrenebilmesini, gözlem ve buluş yaparak pratik düşünebilmesini sağlar.

Sanat eğitimi; bireyin hayal gücünü kullanarak olayları abartılı bir halde canlandırma yapmasını ya da kâğıda dökerek aklından geçenleri yaratıcığıyla birleştirip sunmasını sağlar. Bu da bireydeki yaratıcılık öğesini ön plana çıkararak gelişimine katkıda bulunmaktadır.

Sanat eğitimi duyuların gelişimi ve eğitimidir. Dünya ile bağlantı kuran duyularımızın başında görme duygusu gelmektedir. Sanat eğitimine görmeyi öğreten eğitim de diyebiliriz (İpşiroğlu, 1998). Duyuların eğitimine önem veren H. Read 'Bir insandaki gelişme görülebilir ya da işitilebilir simgelerin anlatımıyla olur. Eğitim, anlatım biçimlerinin geliştirilmesi olup çocuk ve yetişkinlerin imgeler, sesler, araç-gereç kullanımı ile devinimler yaratabileceğini öğretmesidir. İnsan bunları yapabiliyorsa, işte o zaman tam olarak eğitim almış insandır' demektedir (Kırışoğlu, 2002).

Sanat eğitimiyle duyu organlarını harekete geçirip dinleyerek, okuyarak, görerek, hissederek devinimsel, bilişsel ve duyuşsal olarak zihin aktif olarak gelişimini sağlar.

Yaratıcılık öğretilemez fakat uygulamalarla geliştirilebilir. Yaratıcılığı geliştirme yollarından biri de sanat eğitimidir. Her yaştaki bireyin öğrenme potansiyeli aynı olmadığından, bu durumda her bireyi kendi içinde değerlendirerek öğretim yapılmalıdır. Yaratıcılık bireye özgüdür. Her bireyin hayal dünyası, kurguları sosyal ve kültürel çevresi farklı olduğu için sanata olan eğilimi de farklı olacaktır.

Bireyin gelişimi için sanat eğitimini temel alan eğitimleri içinde verilmelidir. Böylece bireye gerekli olan bilgi, beceri ve davranışların aynı zamanda alışkanlıkların kazandırılmasında, ilgi yetenek ve kabiliyetlerini görmesinde ve seçimini yapmasında yardımcı olacaktır. Bireyin gelişimi için sanat eğitimi şarttır.

Günümüzde teknoloji gelişimi her geçen gün artmaktadır. Her alanda yaygın olarak kullanılmaya başlanan teknoloji eğitimin içinde de kullanılmaya başlanmıştır. Bilim ve teknolojinin gelişmesinin ekonominin yanı sıra sosyal etkileri de olmaktadır. Gelişmiş toplumlarda bilgi önemli bir alana sahiptir. Teknolojinin gelişmesi ise eğitim sürecinde ve bireyin gelişiminde vazgeçilmez bir yerdedir. Bilgi teknolojilerinin gelişmesiyle toplumların, gelişime ayak uydurabilmek adına bu gelişmeleri sanat ve eğitim alanlarında kendi program ve müfredatlarına uyarlamaları zorunlu hale gelmiştir (Yalın, 2002). Vazgeçilmez olan teknoloji eğitimi her alanda aktif olarak kullanılmalı ve sanat eğitimi diğer alanlarda uygulanmalıdır. Bu kişilerin gelişimleri için gerekli olan yenilikler akademik alanlarda etkin olarak kullanılmalıdır.

Sanat eğitimi bir iletişim aracı olarak görülmektedir. Bireylerin duygu ve düşüncelerini çizim, boyama, üç boyutlu çalışmalar yaparak algıladıklarını, becerilerini kullanarak somut hale dönüştürmeleridir.

Nitelikli bir sanat eğitimi için; sanat eğitiminin farkında olunması, çağın gelişen ve değişen teknolojisiyle birlikte yenilenmesi gerekmektedir. Öğretim programı içinde nitelikli sanat eğitimcisi, bireyin gelişim göstereceği ders saatini, amaca uygun olarak hazırlanmış atölyeyi, gerekli malzemeyi, araç-gereci sağlamalı ve bireyin gelişimini takip etmelidir.

Öğrenmenin önemli bir parçasını oluşturan duyularla algılama biçimi, insanın duyarlılıklarının eğitilmesinde, yetenek ve beceri kazanmalarında sanat eğitimi ve genel eğitim açısından büyük önem taşımaktadır. Birden fazla duyu organını aktif

olarak kullanabilme, sanat eğitiminde ön plandadır. Kişinin yetenek ve becerilerinin gelişip yetkinlik kazanmasında sanat, zanaat ve tasarım eğitimi bütünlük sağlamıştır.

Sanat eğitimi küçük yaşlarda başlayarak bireyin gelişmişlik düzeyine uygun etkinlikler seçilerek yaratıcılığını ön plana çıkaracaktır (Olgun, Kahraman, 2016). Etkinlikler yaş, zaman, mekân gibi etkenler göz önünde tutularak hazırlanmalıdır. Güncel olarak teknolojinin takip edilmesi, bireylerin olgunlaşma ve öğrenme biçimlerine göre etkinliklerin hazırlanarak sunulması sanat eğitiminde farklı bir öğretim yönteminin oluşmasına zemin hazırlayacaktır.

Sanat eğitimi çocuğun oyuncağı gibi değil onu eğiten bir destek gibi düşünülmeli ve belirli bir disiplin içinde bireye verilmelidir. Bireyin, yaratıcılık, hayal gücü ve yeteneklerini ortaya çıkaracak ve kendini ifade edecek yönlerini ortaya koymasını sağlayan sanat eğitimi, küçük yaşlardan itibaren verilerek kişinin bireysel gelişimine katkı sağlayacaktır.

3.2. Türkiye'de Sanat Eğitimi

Eğitim, insanın dünyaya geldiği andan itibaren gelişiminin devam ettiği bir süreçtir. Eğitim, insanın gelişimiyle birlikte değişim ve düşünme yetisini kazanmasına yardımcı olur. Bireyin davranışlarını etkileyen ve yönlendirmesini sağlayan yaşantısal değişimdir. Eğitim, belli bir amaç için insan davranışları düzenli şekilde değiştirerek farklı tekniklerle geliştirmeye çalışan bilim dalıdır.

Eğitim, insanlık tarihi kadar eski olsa da bilim olarak incelenmesi yakın tarihi kapsamaktadır. Eğitim, toplumun ihtiyaç ve gereksinimlerine göre şekillenerek ilerlemiştir.

Türk Eğitim ve Tasarım Tarihi bugüne kadar yaşamış olan devletlerin, sosyal yaşamları ve kültürel yapılarıyla bağlantılıdır. Türk toplumu, tarihsel süreç içinde insanların bulunduğu koşullara göre kültürel ve sosyal anlamda önemli değişimler geçirmiştir. Anadolu Türklerinin eğitim programı askeri, dini ve akademik olarak verilmiştir. Osmanlı devletinde eğitim modeli ise farklı bir perspektiften ilerleyerek yeni bir yöntem ile uygulanmıştır. Son dönem, Cumhuriyet eğitim sisteminde ise günümüze kadar gelişim ve değişimler süregelmiştir. Cumhuriyet dönemindeki sanat ve tasarım alanındaki gelişmeler ise ileriki dönemleri tatmin edecek kadar yeterli olmamıştır. Bu sebeple sanat ve tasarımın ülkemizdeki gelişimi geriden gelmiştir.

Türkiye'de batılı anlamda sanat eğitimi ile ilgili ilk adımlar 1908 yılında başlamıştır. Osmanlı Devleti'nin Avrupa ile diyaloglarının artmasıyla, renk ve biçim sanatlarını kavrayan özelliklerde sanat eğitimine ihtiyaç duyulmuştur. Bu ihtiyaç, Mühendishane-i Berri Hümayunda (Mühendislik Kara Okulu) resim dersleriyle başlamıştır. (Berk, 1973). Objeyi iki boyutlu, perspektif kurallarını kullanarak, ışık ve gölge etkisiyle resim çalışmalarını oluşturan bir eğitim verilmiştir (Tansuğ, 1993).

Kara Harp Okulunun yanında, Deniz Harp Okulunda da batılı tarzda resim yapan sanatçılar yetişmiştir. Bu okullarda Fransız ressamlar resim eğitimi vermişlerdir. Resim eğitiminde iyi olan öğrencileri askeri ve sivil okullarda resim öğretmeni olarak yetiştirmişlerdir. Galatasaray Lisesi ve Darüşşafaka Lisesi gibi okullarda resim eğitimi, müfredat içinde yer almıştır. Resim eğitimleriyle birlikte heykel, mimarlık eğitimleri de verilmiştir (Tansuğ, 1993).

Türkiye 'de ilk Güzel Sanatlar Akademisi olan Sanayi-i Nefise Mektebi 1883 yılında kurulmuştur. Osman Hamdi Bey'in öncülüğünde açılan bu okul sanat eğitimi vererek güzel sanatların gelişmesindeki temelleri oluşmaktadır. Resim, mimarlık, heykel eğitimi akademik çerçeve içinde bir disipline oturtulmuş aynı zaman da yabancı eğitmenler Sanayi-i Nefise Mektebinde görev almıştır (Turani, 1984). Türkiye'de ilk sanat eğitimini veren Sanayi-i Nefise Mektebi aynı zamanda, sanat alanındaki gelişimleri takip ederek birçok sanatçı yetiştirip topluma kazandırmıştır.

1 Kasım 1914 yılında İstanbul'da Sami Bey'in öncülüğünde İnas Sanayi-i Nefise Mektebi, açılmıştır. Kadınlara güzel sanatlar eğitimi veren bu okul 1920 yılında kadın-erkek ayrımının kalkmasına kadar eğitim vermiştir. Bu okulda birçok kadın ressam yetişmiştir. Bu okuldan mezun olanlar uzun yıllar resim-iş öğretmenliği yapmışlardır (Yolcu, 2009). İnas Sanayi-i Nefise Mektebi Osmanlı Döneminde Avrupa'da eğitim almış ilk kadın ressam olan Mihri Müşfik Hanımın Müdireliğinde birçok genç kızın resim eğitimi almasına olanak sağlamıştır.

Batılı anlamda resim başta olmak üzere Türkiye'de sanat eğitimiivme kazanmış, eğitimi verecek olan kişilerin öğrenimleri yurtdışından gelen kişilerce geliştirilmiş aynı zamanda Avrupa'ya gönderilen sanatçıların eğitimleri devam etmiştir. 1940 yıllarında eğitimin düşünce yapısı değişerek Güzel Sanatlar Fakültelerinin artması ve değişik yöntem ve uygulamaların ortaya çıkmasını sağlamıştır. Bu durum Güzel Sanatlar ve Eğitim Fakültelerinin artmasıyla sanatçı ve eğitimci oranını da

arttırmıştır. Sanat eğitimcilerinin bilinçli yetiştirdiği öğrencilerle farkındalık oluşturabilecek bireylerin ortaya çıkmasına ortam hazırlar. Aynı zamanda bireylerin görsel, işitsel, duyuşsal zekâlarının gelişmesini sağlar.

Cumhuriyet Döneminde ise çağdaş sanat uygulamaları ve etkileri güzel sanatlara yön vermiştir. Atatürk, Türkiye'deki okul eğitiminde dönemin önemli eğitimcilerinden eğitim politikalarının tespitinde John Dewey, Steihler, Leipzing, Parker gibi isimlerden yararlanarak yeni eğitim sistemini oluşturmuştur. ABD'li Eğitim Felsefecisi John Dewey, Türk gençlerinin sanat ve yeteneklerini doğru yönde kanalize edilmesiyle birlikte ülkenin eğitim ve uygarlık düzeyinin artacağının önemini vurgulamıştır. Alman Eğitimcisi Steihler, sanat programındaki yapılanmada bireylerin resim ve el becerilerini geliştiren, sanat eserlerinin değer ve anlamlarını kavrayabilecek duruma getiren ders içeriklerinin oluşturulması ile sanat eğitimi almış branş öğretmenlerinin gerekli olduğunu belirtmiştir (Özsoy, 1998). Bu dönemde sanat eğitimini kavrama ve anlama bakımından kişilerin becerilerinin gelişmesi için gerekli eğitim programı dönemin uzman eğitimcileri tarafından hazırlanmıştır.

Türkiye Eğitim Tarihine bakıldığı zaman Cumhuriyet ile birlikte eğitim, kültür, sanat gibi alanlarda değişimler yaşanmıştır. Önemli eğitimcilerden alınan raporlarla sanat eğitimi açısından birçok değişiklik olmuştur. Resim-iş atölyeleri kurularak müfredat içine giren görsel sanatlar dersi, bireylerin gelişimine yönelik beceri ve deneyim kazanmalarını sağlayacak yönde çalışmalara yön verilmiştir.

Bu rapor doğrultusunda Gazi Eğitim Enstitüsü'nde 1932 yılında Resim-iş Bölümünü açılmıştır. Resim-İş alanında öğretmen yetiştirmenin yanında sanatçı yetiştirilmesi de sağlanmıştır. Resim-İş derslerinin temelinde resim yapmak değil yaratıcı ve zihinsel olarak yeteneklerin geliştirilmesi hedeflenmiştir. Belirli bir süre fen, edebiyat gibi dersler ön planda tutulmuş olup resim ve müzik dersi seçmeli ders olarak müfredatta yerini almıştır.

1974'te Milli Eğitim Bakanlığı'nın 9. Şurada sanat eğitimiyle ilgili olarak, orta öğretim kurumlarında öğrencilerin ilgi ve isteklerine göre seçtikleri kol faaliyetlerinde sanat eğitiminin desteklenmesi öngörülerek, lise ve dengi okullarda sanat eğitimi dersi seçmeleri dersler arasına koyulmuştur (San, 1983).

Ülkemizde 2000'li yıllarda yeni açılan üniversitelerle birlikte Resim iş Eğitimi Bölümlerinin sayısı da artmıştır. Milli Eğitim Bakanlığı öğretmen yetiştiren eğitim

fakültelerinin düzenlemeleriyle birlikte resim-iş öğretmeni yetiştirme programlarında da yeni düzenlemeler yapmıştır.

Sanat eğitimi dersleri okul öncesi dönemden başlayarak sanat alanında profesyonel olarak sanatçı, sanat eğitimcisi, sanat eleştirmeni gibi uzmanlık gerektiren fakülte, yüksekokulların dışında da diğer mesleklere yönelik olarak sürdürülmesine karar verilmiştir.

Türkiye'de sanat eğitiminin tarihine bakıldığı zaman akademik seviyede bir değişim ve gelişim gözlenmektedir. Kişinin zorunlu eğitiminde ise sanat eğitimine önem verilerek sanatı ön planda tutarak bir eğitim politikası geliştirilmelidir. Türkiye'de Sanat eğitimi veren meslek liseleri, üniversiteler, sanat okulları sanatın her dalında eğitim vererek devamlılığını sürdürmektedir.

Geçmişten günümüze yönelik araştırmada sanat eğitiminin son yıllardaki uygulamalarına yönelik sonuçlarına bakıldığı zaman, eğitim sistemleri ile paralel bir şekilde gelişimini sürdürdüğü görülmektedir.

3.3. Okul Öncesi Dönem ve Sanat Eğitimi

3.3.1. Okul Öncesi Dönem Eğitimi

Eğitim kavramı, insanın oluşumuyla başlayıp günümüze kadar gelişimi devam eden temel davranış becerileridir. Eğitim, hayatta kalma mücadelesi verebilmek için öğrenilenlerin ve temel ihtiyaç oluşturmanın dışında ayrıntılı düşünerek zihin gücünü kullanıp, yaşanılan dünyanın ve kanunlarının öğrenilmeye başlanmasıdır (Gökberk, 1961). Çocukların ve yetişkinlerin toplum içinde yaşayabilmeleri için bilgi ve becerilerini, kişiliklerini geliştirmek amacıyla okul veya okul dışında bir yerde doğrudan ya da dolaylı olarak öğrenmemin geliştirilmesidir.

İnsan doğal ve sosyal çevresini anlamak zorundadır. Bu sebeple eğitim temel ihtiyaç halini almıştır. Bireyin kendini tanıyıp anlamasıyla bütünleşen teorilerin ortaya çıkması eğitimin temeli oluşturmaktadır. İnsanların içinde bulundukları zaman ve uygarlık düzeyleri değişkenlik göstermektedir. Zamanla bu değişkenlikler; ülkeden ülkeye, aileden aileye bazen aynı ailenin çocuklarının arasında bile farklı tutum ve davranışlar halinde kendini göstermektedir.

Okul öncesi dönem, ilkokuldan önceki yılları kapsayan bir kurum veya aile içinde bireyin gelişim alanlarında ebeveyn ve eğitimcilerin işbirliği içinde çocukluktan bir sonraki eğitim evresine kadar olan eğitim sürecidir (Koçyiğit, 2012). Okul öncesi dönem doğumdan ilkokulun başlangıcına kadar olan, çocukluk yıllarını kapsayan bireyin gelişim düzeyine uygun olarak hazırlanan, çevresel faktörlerin uyarıcı etkilerinin olduğu bir dönemdir.

Okul öncesi eğitim, insanın davranışlarının değişip şekillendiği dönem olarak tanımlanır. Eğitimin ilk kademesinde yer alan okul öncesi eğitim bedensel, psikomotor, sosyal-duygusal, zihin ve dil gelişiminde bireyin şekillenip değiştiği dönemi kapsamaktadır (Ömeroğlu, Can, 2004). Okul öncesi dönem, kişinin gelişimindeki en önemli yılları kapsayan, temel becerilerin kazanıldığı ve ilk eğitimin başladığı 0-6 yaş grubudur. İleriki yaşlara göre en önemli dönem olan okul öncesi, eğitimin yapı taşını oluşturmaktadır.

Okul kavramı ile tanışmaya başlamadan önceki bu eğitim süreci oyun ve etkinlikler ile öğrenmenin sağlandığı aynı zamanda bireyin kendi becerilerinin farkına vardığı dönemdir. İç ve dış faktörlerin birbirini etkilediği, gelişimin ve öğrenmenin desteklendiği okul öncesi dönem, bireyin gelişimini önemli ölçüde desteklemektedir.

Plato ve Aristo eğitim düşünürlerinin öncülerindendir. Her bireyin gelişim özelliklerine göre uygun eğitimin uygulanması gerektiğini savunmuşlardır. Erken çocukluk döneminin teorik anlamdaki yapısal gelişiminin temellerini oluşturmuşlardır (Aytaç, 1972). Çocuk gelişimi ve eğitimi toplum açısından tüm alanlara yansımaktadır. Aile, yaşadığı ülke, kültürel ve sosyal açıdan kendi değerlerini bilen ve benimseyen çocuk yetiştirmeyi hedefler.

Ebeveynler çocuklarına doğdukları andan itibaren kendi yetişme tarzlarına uygun şekilde yani gelenek ve göreneklerini kapsayan eğitim modelini uygulamaktadırlar. Kullandıkları yöntemin hangi görüşe ait olup olmadığını sorgulamadan gördüklerini aktarmaktadırlar. Okul öncesi dönemde verilen eğitim, teorik olarak neyin nasıl yapılacağı konusunda bilgilendirici olurken aynı zamanda nasıl yapacağını sınırlandırmadan farklı yol ve yöntemlerde yol gösterici olmaktadır. Okul öncesi eğitim teori, uygulamaların temelini oluşturmaktadır. Bu eğitim durumu bireyin, ailenin, toplumun temel ihtiyaç ve olanaklarını gözeterek esnek bir program ile uygulanmalıdır (Binghano, Newman, 1984). İlk çocukluk evresi öğrenmenin en hızlı

olduğu dönemdir. 0-6 yaş arası, okul öncesi bireyin bedensel, bilişsel, duyuşsal ve sosyal açıdan gelişim gösterdiği zamandır (Yapıcı, Ulu, 2010). Doğduktan sonra sürekli gelişim halinde olan çocuk, her an öğrenme potansiyeline sahiptir. Duyu organlarıyla algılayarak öğrenmeyi sağlayan bireyin gelişimi okula başlamadan önce, ailesi ve sosyal çevresinde şekillenmektedir. Bireyin bu dönemde etkin bir öğrenme süreci geçirerek tüm becerileri kazanmasını sağlayacak şekilde yetişmesini hedeflemek, okul öncesi eğitim olgusunu ortaya çıkarmıştır.

Okul öncesi dönemde belirli prensip ve kaliteli uygulamalarla eğitim modeli oluşturulduğunda sonuca daha kontrollü bir şekilde ulaşılabilir. 0-6 yaş önemli bir eğitim süreci olduğundan özel bir eğitim şeklini gerektirmektedir. Bu alandaki düşünürlerin ve öncülerin eğitim modellerine bakılıp aynı zamanda teknolojiden yararlanılarak eğitim şekillerinin güncelliğini yitirmeden geliştirilerek uygulanmasına devam edilmelidir.

Çocukluk dönemi bireyi yetişkinliğe hazırlayan dönemden ziyade kişisel gelişim ve becerilerinin farkına varacağı ve bu yetenekleri geliştireceği dönemdir. Her dönemin ve yaşın kendine ait sorumlulukları vardır. Bireyin yaşadığı duygularla sevinç, üzüntü, acı, mutluluk, heyecan, umut, nezaket gibi duyguları öğrenerek ve bu duygularla karşılaştığında nasıl davranacağını anlamlandırarak gelişiminin devam etmesi sağlanmalıdır.

0-6 yaş arasında olan bireylerin gelişimleri için gerekli tüm planlı faaliyetlere okul öncesi eğitim denir. Bu dönem, bireyin dünyaya geldiği andan itibaren eğitime başlayacağı zamana kadar bedensel, psikomotor, sosyal-duygusal, bilişsel, dil gelişimi ile kişisel bakım becerilerinin büyük bir kısmının aile ve kurum ile birlikte biçimlendiği süredir (Akduman, 2010).

Okul öncesi dönemde aile ile işbirliği içinde olan eğitim kurumu bireyin mevcut potansiyelini ortaya çıkarır. Bireyin kendi dünyasında oluşturduğu hayali soyut kavramları anladığı, anlamlandırdığı ve soyutu somuta dönüştürdüğü dönemdir. Toplum içinde varlığını hissettiği sosyal ve kültürel çevre ile bağ kurabilmeyi sağlayan evredir. Görsel olarak algıladığı çevreyi, etkinliklerle öğrenmesini sağlayan eğitim dönemidir.

Okul öncesi dönemde alınan eğitim bireyin yaşamındaki temel taşları oluşturur. 0-6 yaş okul öncesi dönemi bireylerin duygusal, zihinsel, bedensel, sosyal yönden

desteklenerek ilkokul dönemine hazırlanılan süreçtir. Bu dönemde bireye uygun olarak hazırlanan etkinlikler, gelişim ve öğrenme sürecinde büyük önem taşımaktadır. Birden fazla olumlu uyarıcının görsel hafıza ve algılamayı güçlendirdiği dönemdir. Çocuğun bireysel gelişimini destekleyen bu dönem, olumlu deneyimlerin yaşandığı aynı zamanda bunların ileriki yaşlara taşındığı süredir.

Okul öncesi dönemin bireye; okuma- yazma becerisi, renk, şekil, rakam, form sıralama (matematik becerisi), bilimsel olarak düşünme, problem çözme, neden-sonuç ilişkisi kurabilme becerisi, sosyal beceriler (bekleme, yönergelere uyum sağlama, dinleme, paylaşma, işbirliği yapma), motor becerileri, duygularını ifade etme, başkalarıyla empati yapabilme, öz bakım becerileri (kişisel ihtiyaçlarını karşılayabilme, yemek, dinlenme vb.) kazanımlarını sağlar (Yapıcı, Ulu, 2010). Okul öncesi eğitim programı bireylerin gereksinimlerine uygun olarak hazırlanmalı ve onların gelişimlerini bilişsel ve duyuşsal yönde desteklemelidir.

Türkiye'de okul öncesi dönem eğitimi; bireyin gelişimini amaçlayarak; bedensel, zihinsel, duygusal ve sosyal açıdan gelişimlerini hedeflenmektedir. Milli, manevi, kültürel, insani değerlere sahip çıkabilen bireyler olarak yetiştirilmeleri, vatan, millet, bayrak sevgisi kazandırarak toplumsal değerlerin bilincinde olan bireyler yetiştirmek hedeflemektedir. Dürüst, saygılı, nazik, düzen sahibi değerlerini kavrayabilen kişilerin toplumda yetişmesi için okul öncesi eğitime önem verilmiştir. Kişisel gelişiminde kendini ifade edebilen, özgüven sahibi, öz eleştiri ve muhakeme gücünü geliştirebilen gelişimsel özelliklere sahip bireylerin yetiştirilmesi hedeflenerek okul öncesi eğitim verilmeye başlanmıştır (MEB, 1994).

Okul öncesi eğitim, gelişimsel bir programdır. Beceri ve yeteneklerin tamamında bütüncül gelişimi destekleyen eğitim modeli olup çocuk merkezli program bütünüdür. Birey için hazırlanan etkinliklerin içeriği çocuğun yaşı, bilgi ve beceri türleri, sosyal ve kültürel çevresi, bireysel özellikler, ilgi alanları dikkate alınarak hazırlanmalıdır (Gürkan, 2007). Her çocuğun öğrenme ve öğrendiklerini uygulama becerisi birbirinden farklıdır. Bu sebeple okul öncesi gelişimler için bireylerin gelişmişlik ve öğrenme becerileri göz önünde bulundurularak içerik oluşturulmalıdır. Böylece çocukların öğrendiklerini hayatın içinde daha kolay bir biçimde uygulamalarına olanak sağlanır.

Bireyin gelişimsel programı oluşturulduğu zaman içerik kısmında; gelişim özellikleri esas alınmalı, yaratıcılık ön plana çıkarılmalı, esnek bir yapıya sahip olmalı, öğretmenin öğretme biçimine göre farklı etkinlikler düzenlenebilmelidir. Her bireyin gelişimine göre çok yönlü program yelpazesi geliştirilmelidir. Bireye özgürce deneyim kazanabileceği ortamlar sağlanmalıdır. Bireylerin problem çözme becerisini kazanması geliştirilmelidir. Bu yaş grubunda olan çocuklar için oyun büyük önem taşımakta olup öğrenme biçimini geliştirmek için oyun yolu ile öğrenme modeli uygulanmalıdır (Gürkan, 2007). Oyun yoluyla öğrenilenlerin daha kalıcı olduğu araştırılmıştır. Farklı uyaranların görsel algıyı doğrudan etkilemesiyle etkili öğrenme ortaya çıkmaktadır.

Okul öncesi eğitim temellerinde önemli olan bireysel gelişimde bireyin kendine soracağı 'Neyi, Nasıl, Niçin' yapacağım sorularına cevap bulmaktır. Bireylerin öğrenmeye olan ilgi ve gereksinimleri öğrenmelerindeki çeşitlilikten kaynaklanmaktadır. Öğrenme sürecindeki davranışı pekiştirerek ve tekrarlayarak öğrenirler. Her bireyin öğrenme süresi aynı değildir. Bu sebeple bireylerin normal yaşları değil gelişimsel yaşları dikkate alınarak programların süreleri oluşturulmalıdır.

Çocuk, bireysel gelişimiyle birlikte toplumla bir bütün olarak yaşamayı da öğrenir. Okul öncesi dönem eğitiminde bireyin nitelikli olarak büyüme, gelişme ve öğrenmesi hedeflenmektedir.

Okul öncesi bireyin temel ihtiyaçlarında ilk sırada gelen; güven, şefkat, beslenme ve bakımdır. Sağlıklı yetişkinler tarafından oluşturulan aile ortamı bireyin gelişimi için önemli bir yere sahiptir. Bu duyguları hissetmeden yetişen bir bireyin eğitiminden söz etmek pek mümkün değildir. Her zaman güvenebileceği ebeveynlerin olması bireyin gelişimine önemli katkı sağlar. Birey, her zaman merak ettiğini sorabileceği yaratıcılığını ve fikirlerini destekleyecek, karşısındakiler tarafından anlaşılabileceğini düşündüğü kişilerin olmasına ihtiyaç duyar (Robison, 1983). Ailesi tarafından duygularının anlaşılamadığını hisseden bireyin ileriki zamanlarda davranışlarında gelişimini olumsuz yönde etkileyen durumlar ortaya çıkar.

Birey kendini ifade etmeye, hayal kurmaya, faklı materyalleri değişik şekillerde kullanıp estetik ve yaratıcılık duygusunu ön plana çıkarmaya ihtiyaç duymakta olup

bu durumu destekleyebilecek ortamlar eğitim kurumlarının okul öncesi dönemlerinde oluşturmalıdır.

Okul öncesinde olan bireyin davranışlarının gelişebilmesi için sosyal çevresi bakımından desteklenmesi, bir konu hakkında yeterli olma ve olamama olgusu ile sınırlılıklarını çizebilmesi gerekmektedir. Yetişkinlerin birey için kaygı ve endişelerinin olması çocuğun girişimci ve gelişimsel davranışlarına ket vurur. Bu durum bireyin, davranışların sınırlarını oluşturarak özgünlüğünü kısıtlar ve her davranışa karşı koyma isteğini arttırmaktadır (Artut, 2004).

Kendi yaşıtlarıyla vakit geçirmek bireyin olumlu yönde gelişimini sağlar. Çocuğun temel ihtiyaçları arasında oyun oynamak, hayatını şekillendiren duygu ve düşüncelerini yansıtıp anlamlandırabilen bir etkinliktir. Çocuğun hayatının temellerinde olan oyun, kendini ifade ettiği, aynı zamanda yaşıtlarıyla iletişim kurabileceği ve onları anlayabileceği etkin bir yoldur (Isaacs, 2013).

Okul öncesi bireyin kişisel kazanımları; iletişim kurmayı, teknolojiyi kullanarak konuyu anlayıp yorumlamayı, matematiksel kavramları geliştirerek matematiği günlük alanlarda kullanmayı, toplumla yaşayarak sosyal olmayı, kendi yaptığı işleri objektif olarak değerlendirmeyi, öğrendiklerini doğru zamanda kullanmayı, problem ile karşılaştığında çözme sürecini belirlemeyi, yaratıcı düşünmeyi, gözlem yapabilmeyi, yorum yapabilme becerisini kazanabilmeyi sağlayan temel öğrenme biçimini oluşturmaktadır.

Her bireyin kendine ait kişisel beceri ve yetenekleri mevcuttur. Kimi birey; görerek, kimisi duyarak, kimisi hissederek, kimisi tadarak nesneyi, duyguyu veya olguyu zihninde biçimlendirir. Okul öncesi ve sonrasındaki eğitimde bireyin kişisel gelişimine yönelik eğitim modeli uygulandığında öğrenim kazanımları birbirinden farklı olarak gelişecektir. Bu kazanımlar ileriki yaşlarda bireyin tüm öğrenme alanlarında da farkındalık yaratarak gelişimini devam ettirmesine yardımcı olacaktır.

Okul öncesi dönem görsel materyallerin iletmek istediği mesajı anlayıp yorum yapabilme becerisinin geliştiği dönemdir. Öğretmenlerin performanslarıyla şekillendirdiği okul öncesi dönem bireyin başarısını doğrudan etkileyen süreçtir. Ders içeriklerinin, öğrenim faaliyetlerinin, çocukların gelişim düzeyine göre oluşturularak öğrenme becerilerinin artmasını sağlamak, bu dönemin olumlu yönlerini yansıtmaktadır.

3.3.2. Okul Öncesi Dönemde Sanat Eğitimi

Sanat eğitimi, bireyin kendisini özgür hissettiği bir ortamdır. Birey bu ortamda içinden geldiği gibi davrandığı için yaratıcılığı ön plana çıkar ve özgün olur. Birey, birden fazla duyu organının harekete geçmesiyle öğrenmeye başladığı esnada çevresinde anlaşılabilir ve güçlü iletişim kurabilecek duruma gelmektedir. Bireyin özgür davranması, sosyal çevresinde yaşadıklarını iç dünyası ile birleştirerek yaratıcılığını ön plana çıkarmasını sağlayacaktır.

Öğrenme süreci, duygu ve düşüncelerin arasındaki bağlantı ile kuvvetlenip sanata büyük katkı sağlayacaktır. Sanat eğitimi her bireyin kişisel beceri ve yetenekleriyle doğru orantılıdır.

Sanat eğitimi denince akla ilk güzel sanatlar bölümlerindeki dallar gelmektedir. Bu dallar disiplinler arası bağlantılar göz ardı edilmeden bir bütün olarak görülmeli, aynı zamanda sanat eğitimcisi resim, çizgi, desen, grafik, baskı, fotoğraf, el sanatları, seramik, heykel, moda, tekstil, özgün baskı, dokuma gibi konuları da içeren çalışmalarla bireyin eğiliminin olduğu sanatsal alandaki çalışmalara yönlendirmelidir.

Sanat eğitimi, bireyi ve toplumu etkileyen bir eğitim çeşididir. Algıyı, estetik biçimi ve uygulamayı destekleyerek sanat eğitiminde aktif öğrenmeyi sağlar.

Sanat eğitimi bireyin okul öncesi döneminden başlayarak yaşadığı süre içinde gelişerek devam eder. Bireyin duyularına hitap ederek motor becerilerinin gelişimine katkı sağlar. Aslında sanat eğitimi bireyin ihtiyacı olan estetik duygusunu karşılamaya yöneliktir. Bu süre içinde bireyin sanat eğitimi alarak gelişim göstermesi öğretmenin yeterliliğiyle de orantılıdır. Eğitimi verecek olan sanat eğitimcisi kendini dönemin şartlarına uygun olarak geliştirmeli teknoloji ve değişimleri takip etmelidir.

Sanat eğitimi, geleneksel yöntemlerin yanında bilim ve teknolojinin gelişimiyle birlikte ilerlemeli ve dijital ortam ile bağlantılı olmalıdır. Sanat eğitiminin verilebilmesi için atölye ortamı oluşturulmalıdır. Sanat eğitim atölyesi ve dijital ortam kullanımında gerekli olan atölye bireyin kullanımına uygun hale getirilmelidir. Bu alanlar bireylerin kullanacağı malzeme ve materyaller ile hazırlanmalıdır. Araç-gereç kullanımı bireyin el becerisinin gelişmesini ve yaratıcılığını kullanarak kendini ifade etmesini sağlayacaktır.

Sanat eğitimi, bireyin yaratıcılığını ön plana çıkarabilecek, sorumluluk duygusunu geliştirebilecek, fikir üretip aktarma becerisi kazandırabilecek, çözüm odaklı çalışabilecek bireylerin yetişmesini sağlayacaktır. Bu durum bireyin, öğrenme esnasında daha istekli ve heyecanlı olarak araştırma yapmalarına ortam hazırlayacaktır.

Sanat eğitimi, kültürel değerlere, seviyeye uygun, dönemin değişen teknolojisiyle yaratıcı, özgün düşünebilen, muhakeme gücü gelişen birey ve gençlerin gelişimine yönelik olmalıdır.

İnsanlığın varoluşundan beri sanat vazgeçilmez olmuştur. Sanat eğitiminin en önemli özelliği uygulama yaparak öğrenme şeklidir. Sanat eğitimi kişilerce her geçen gün daha iyi anlaşılmakta ve değer kazanmaktadır.

Okul öncesi dönemde başlayan zihinsel faaliyetler bireyin öğrenme süreci açısından önemli bir deneyimdir. Öğrenme, merak duygusuyla başlar. Merak duygusunu okul öncesi bireyde uyandırmak daha kolaydır. Bireyin dikkatini çekecek temel sanat öğeleriyle (nokta, çizgi, ışık, renk, leke, doku, şekil, biçim-form) o yaşta olan bireyin bilmediği yönünün keşfedilmesi sağlanabilir. Sanat eğitimi, öğrenmeye bağlı olarak teknolojik ürünlerden destek alınıp devamlılık gösterirse, sanatsal biçimin bireydeki gelişiminin farkına varılmasını sağlayacaktır.

Bireyin tek bir alana yönelerek başarıyı yakalaması kolay değildir. İleriki yaşlarda bunun eksikliğini hissetmektedir. Robert Masters ve Jean Houston'ın yapmış oldukları araştırma sonucunda görsel sanatlar programını almayan bireylerin 'belirli bir sistem içinde dünyayı algılaması zordur' olarak ifade edilmektedir. Beyinin gelişim esnasında eğer yeterli gelişim gösteremez ise sanatsal anlamda ileriki yaşlarda bir eğiliminin zor olacağı konusunda görüş birliği içindedirler (Özsoy, 2003).

Algılanan uyaranların, yorumlanabilmesi okul öncesi dönemde nitelikli verilen sanat eğitimi ile gerçekleşir. Görsel dünya ile sürekli iç içe olan bireyin zihnine giden uyaranlar, karmaşıklıktan uzak, doğru tanımlanıp, algılanabilmelidir. Görsel olarak algılanıp kavranan konunun kalıcılığı küçük yaşlarda önemli bir etkendir.

Okul öncesinde verilen sanat eğitimi, bireyin gelişiminin gözle görülür bir değişim sağladığı faaliyetlerdir. Bireyin olumlu yönde gelişimini sağlayan ahlaki değerler

eğitimidir. Plan ve program çerçevesinde bireyin gelişimine uygun etkinliklerle gelişimi destekleyen eğitim şekli okul öncesi dönemde başlamaktadır.

Okul öncesi dönemde olan bireylerin psikomotor hareketlerinin, duyuların, bilişsel, sosyal, duygusal ve dil gelişimin olduğu bu dönemin bireyler üzerinde önemli etkileri vardır. İleriki yaşlarda dinleme, anlama ve öğrenmeyi desteklemektedir.

Sanat eğitiminin çocukların yetenek ve becerilerini geliştirmesi bireysel ve toplumsal açıdan önemlidir. Okul öncesi sanat eğitimi sürecinden itibaren yapılan etkinlikler çevreyi öznel olarak algılayan bireylerin nesnel olan dünyayı tanımasına yardımcı olacaktır. Bu sebeple öğrenme yöntemlerini geliştirerek birden fazla alanı anlaması ile algılamayı artıracak ve aynı zamanda da bireyin özgürce kendini ifade edebilmesine ortam hazırlayacaktır.

Okul öncesinde olan bireyin eğitiminde en önemli amaçlardan biri, duygusal, estetik ve fikir açısından yaratıcılığı gelişmiş kişi olarak yetişmesidir. Okul öncesi dönemde bilinçli bir sanat eğitimi bireyin çok yönlü kapasitesini ortaya çıkmasına yardımcı olur. Bireyin iç dünyasında yaşadıklarını ortaya çıkarıp kendini ifade etmesini sağlar.

Okul öncesinde sanat eğitimi alan ve almayan birey arasındaki farklılıklar gözle görülebilecek kadar büyüktür. Küçük yaşlarda olan bireylerin zihninde her an keşfetmeye hazır olan fikirler beklemektedir. Sanatın farklı dallarıyla entegre olan her bireyin gelişimi gözle görülebilecek kadar açıktır ve bir şekilde ortadadır. Birey, bu fikirleri hayal dünyasıyla yoğurarak sanatın farklı dallarıyla ortaya çıkarmaktadır.

Okul öncesi dönemdeki sanat eğitimi program içerikleri, bireylerin beceri ve yaratıcılıklarını arttıracak şeklide hazırlandığında çocukların dans, resim, müzik, tiyatro, drama vb. sanat dallarında kendi yeteneklerini fark edip performanslarını sergileme imkânı buldukları ortamı sağlamaktadır (Terwiel, 2010).

Sanat eğitimi içerisinde resim sürekli gelişen dinamik bir olgudur. Sanat eğitimi içindeki resim sanatı, doğayı, insanı, çevreyi tanımakta etkili olmanın dışında varlıkların algılanması ve anlaşılmasında etkili olmuştur. İletişimin en önemli olgularından biri görselliktir. Görsellik algılama ve anlamada en etkili yol olarak kullanılır.

Okul öncesi dönemde olan bireyler kendilerini ifade etmek amacıyla resim yapıp kendi dünyalarında canlandırdıklarını aktarırlar. Renk, çizgi, biçim, doku, form bireyin sanatsal olarak yaptığı ilk çalışmalar olarak kabul edilmektedir. Bu

çalışmaların genişletilerek, arttırılması bireyin sanat eğitimini doğrudan etkileyecektir. Birey, ancak kendi anladığını ve algıladığını leke, çizgi, form, renk, biçim içinde betimleyip kavrayarak aktaracaktır. Farklı materyal ve araç-gereç kullanımı ise bireye deneyim kazandırıp zihinsel ve duygusal faaliyetlerinin artmasına yardımcı olacaktır.

Okul öncesi dönem bireyin, görsel dünyaya en duyarlı olduğu dönem olarak kabul edilir. Görsel sanatlar herkes için uyarıcı bir etkiye sahiptir. Okul öncesi dönemde olan bireylerde bu hassasiyet daha fazladır. Gördüğü sembol ve şekilleri anlam vermeye ve algılamaya çalışır.

Çocuk, sanatı akademik ortam içerisinde öğrenir. Okul öncesi dönem bireyin ilk akademik ortamı olduğundan sanatsal yolla öğretilen her branşın özelliklerini kavrayabilir. Uygun olarak oluşturulmuş bir eğitim program içinde verilen tüm bilgiler bireyin kendinden bir parça bulmasını sağlayabilir. Öğrendiği sanat dallarında duygu, düşünce, heyecan, üzüntü, sosyal çevre gibi faktörlerden etkilenerek deneyim kazanmasına yardımcı olur.

Okul öncesi birey, öğrendiği ve öğreneceği bilgi ve becerilerini güven duyduğu aynı zamanda da kabul ettiği alanlara yansıtır. Kendini ifade ederken sanatın farklı dallarını kullanarak değişik anlatım yollarını kullanabilir.

Okul öncesinde sanat eğitiminin amacı, bireyin öğrenim esnasındaki bilgileri organize ederek var olan açıklamaların dışında dış dünya ile iç içe olan araştırma, deneme-yanılma, hata yapma, kendi hatasını görüp düzeltebilme becerilerini kazanabilmesini sağlamaktır.

Bireyin okul öncesi döneme kadarki duyu organları ile öğrendiği malzeme ve materyallerin şekil, doku, renk, biçim ve formların bilinenin dışındaki özelliklerini keşfetmeleri için bir ortam oluşturulmalıdır. Merak duygusu ön planda olan çocukların öğrenmeye eğilimleri daha fazladır.

Sanat eğitimi bireyin, gözünün, elinin, duygu ve düşüncelerinin gelişeceği eğitim modelidir. Küçük yaşlardaki sanat eğitimi bireyin görebildiğini algılayıp öğrendiğini akılda tutmayı ve öğrendiklerini yansıtma yeteneğinin farkında olmasını sağlar.

Edgar Dale'nin geliştirmiş olduğu yaşantı piramidi, sanat eğitiminde görsel ve işitsel zekânın aktif halde olduğunu kanıtlayan önemli bir modeldir. Bu model birden fazla duyu organının yardımıyla öğrenmeyi kolaylaştıran, somuttan soyuta, basitten

karmaşığa doğru, en iyi öğrenme biçimini destekleyen eğitim modelidir. Kişinin bireysel olarak yaptıkları ve algıladıklarının öğrenmeyi güçlendirerek pekiştirdiği aynı zamanda da daha geç unutulmasını sağladığı bir modeldir.



Şekil 4: Edgar Dale'nin Yaşantı Piramidi

(Araştırmacı tarafından yeniden düzenlenmiştir.)

Edgar Dale'nin oluşturmuş olduğu yaşantı piramidinde; somuttan soyuta doğru öğrenme aşağıdan yukarıya doğru sıralanmıştır. Bu sıralanma, bireyin tek başına yaptığı ve öğrendiklerinin yanında, başkalarından yardım alarak öğrendikleri de aşağıdan yukarıya doğru sıralanarak gösterilmiştir. Basitten karmaşığa doğru öğrenme aşağıdan yukarıya doğru sıralanmıştır. Bu sıralanma ise basit olandan zor olana doğru öğrenme modelini göstermektedir. En temel özelliklerden başlayarak, farklı öğrenme yollarıyla kompleks olana varmayı hedefler.

Okul öncesinde bu öğrenme biçiminin amacı birey tarafından doğru kavrandığı zaman bilgi, öğrenme esnasında bütünleyici bir değer kazanır. Bireyin, algıladığı her nesne veya objeyi bütün olarak anlamasına ve yorumlamasına yardımcı olacaktır. Temel öğrenmeyi destekleyen bu öğrenme modeli bireyin zekâ potansiyelinin ortaya çıkmasını sağlayacaktır.

Okul öncesi dönem bireyin kendine özgüven duyduğu, özgür hissettiği bir şeyleri öğrendiği ve uyguladığı evredir. Bireye, okul öncesi dönemde bu duygular hissettirilmeli ve bu duyguları ön plana çıkaracak sanatsal çalışmaların yapılmasına olanak sağlanmalıdır.

Sanat eğitimi, zamanla dış dünya ile iç içe giren bireyin gelişimini gösterir. Bireyleri sanat merkezlerine götürmek, müze ziyaretleri gerçekleştirmek, konser, tiyatro, sinema vb. etkinlerde bulunarak sanatın dalları hakkında bilgi sahibi olması çocuğun dış dünyasını zenginleştirecektir.

Okul öncesi bireylerin estetik, yaratıcılık ve hayal dünyalarının gelişmesi ilerleyen yaşlarda, üretken ve çevrelerinde olup biten tüm güzellikleri algılayarak bunların farkında olan kişiler olarak yetişmelerini sağlayacaktır.

Okul öncesinde yapılan sanat faaliyetleriyle birlikte bireyde sanat zevki ve beğenme duygusu gelişir. Yaptığı her eylemde bunu yansıtarak kişisel zevkini ortaya koyan birey, giydiği kıyafetin renginden, seçtiği yemeğe kadar çevresindeki güzellikleri algılar. Algının farkında olarak yetişen bireylerin yaratıcı, üretici ve bağımsız bireyler olarak toplumda hazır bulunmaları sağlanmalıdır.

Okul öncesi bireyler, uygulayarak öğrenme yetisine sahiptirler. Öğrenimi destekleyen en önemli unsurlar, uygulamalı proje çalışmaları ve bunu destekleyen sanatsal faaliyetlerdir. Erken yaşlarda sanatsal çalışmaların desteklenmesi ve sanat eğitiminin belirli amaçlar içinde uygun bir çerçeve ile oluşturulması gerekli temel amaçlardandır.

Okul öncesi dönemde sanat eğitimi, öğretici yöntemler geliştirilerek beşeri ve fiziki bilimler üzerinde, sosyal ve toplumsal çevrede algılanacak şekilde uygulamalı bir eğitim modeli ile verilmelidir.

Bilimi anlaşılabilir bir halde çözmek, anlamak, uygulamak ve bireysel düşünceyle öğrenmeyi sağlamak bir yöntemdir. 4-6 yaşlarında olan bireylerin yaparak öğrenme, uygulayarak öğrenme, sorgulayarak öğrenme şekilleriyle birlikte herhangi bir problem ile karşılaşıldığında, çözüm üreterek sanat ve sanat dallarını anlayarak ve algılayarak farkındalık oluşturmaları etkili olacaktır.

Okul öncesi dönemde sanat eğitimi, bireylerin gelişim, öğrenme ve yaratıcılıklarını destekleyen uygulamaları ve faaliyetleri kapsar. Ailede başlayan eğitim, okul ve çevre ile devam etmektedir. Erken çocukluk döneminde sanat eğitimi alan bireyler

yaratıcılık bakımından gelişmiş olup bakış açıları daha estetik ve farkındalık sahibi kişiler olarak yetiştikleri görülür. Bu dönemde alınan sanat eğitimi bireylerin sanat, sanatçı ve eserleri hakkında da bilgi sahibi olmalarını sağlamaktadır. (Dağal, Şallı, 2014).

Sanat eğitimiyle birey, kültürel ve sosyal çevresiyle daha çok etkileşim içine girip iletişim kuracaktır. Temel sanat eğitimiyle sanatsal çalışmalar hazırlayan bireyler, estetik kaygının farkına varıp, belirli bir ürün ortaya koyduğunda onu yorumlayıp yaşantısı için anlamlı hale getirecektir.

Sanatın çok yönlü olmasıyla birlikte resim, heykel, müzik, seramik gibi farklı disiplinlerle teknolojiyi kullanarak gelişim gösteren bireyler daha kolay uyum sağlayıp sanatın geçmişini daha iyi anlayabilirler.

Okul öncesi sanat eğitimi yaşantıya dayalı olmalı, uygulamaya ve materyal kullanımına yönelik etkinlikler içermeli, estetik duygusunun gelişmesini sağlayıp duyarlılık oluşturmayı hedeflemedir. Birey duygu ve düşüncelerini sanat ile görselleştirerek anlatır. Sanat ile bağdaşan anlatım, bireyin iç dünyasını ifade etme yeteneğini ortaya koyabilmeyi öğretir.

Bireyin kendi duygularını yansıtarak oluşturmuş olduğu çizgisel ve renkli şekiller çocuğun iç dünyasında kurduğu hayalleri görsel çizgilerle dış dünyaya yansıtmasını sağlar. Sanat eğitimi de duyu organları tarafından düşünsel olarak algılanabilir olduğundan, bireyi duygu, düşünce ve algısal olarak geliştiren eğlenceli aynı zamanda da öğretici bir yaratıcılık alanı olduğundan bireyin gelişiminde etken rol oynar.

Okul öncesi dönem çocukların sanat, müzik, drama gibi kavramları öğrenip uygulama olarak faaliyet gösterdiği bir dönemdir. Duygularını yaratıcı bir biçimde kullanabilme imkânı bulup uygulandığı bu dönemde gördüklerini somut olarak algılar. Parça-bütün ilişkisi içinde algılanan her şeyin somut sembollerle anlatılması bütünün bir parçasını oluşturur. Okul öncesi dönemde sanat eğitimi görsel, dil, algılama, motor becerileri bireyin, ihtiyaç duyduğu bilgi, deneyim ve gereksinimlerini karşıladığı önemli bir alanı kapsamaktadır.

Edgar Dale'nin geliştirmiş olduğu öğrenme modeli okul öncesinde olan bireyin öğrenme sürecini doğrudan etkileyen bir model olduğundan sanat eğitimiyle öğrenme sağlanması hedeflenen çalışmanın kuramsal niteliğini oluşturmuştur.

4. ALGI

Algı, beynin algılayabileceği görme, tatma, işitme, dokunma, koklama duyularını analiz etme sürecidir. Kişinin duyular ile elde ettiği izlenimler, algının ilk basamağını oluşturur (Bogdashina, 2003). İnsan yaşamı boyunca elde ettiği bilgileri duyularını kullanarak anlayıp yorumlamış olup bunu da algı ile gerçekleştirmiştir.

Bireyin, yaşadığı süre içinde çevresinden gelen uyarıcılara karşı tepkisi vardır. Uyaranlara verilen tepkiler, duyularla farkına varılır. Duyum, ışığın parlaklığı, kahvenin kokusu, bıçak ile kesilen parmağın acısı, duyuların yaşantı içindeki hislerini içerir (Morgan, 1993).

Duyumlar birbiriyle bağlantılıdır. Çevreden gelen etkilerle duyular uyarılmakta ve sinir sistemiyle beyne aktarılarak algılama meydana gelmektedir. Algılamanın meydana gelebilmesi için duyu organlarının verdiği tepkilerin beyne ulaşması gerekir (Baymur, 1994).

Algılama kişinin beklentisi ile doğru orantılıdır, gelen uyarıcılar beyinde doğrudan algılanmaz. Geçmişte yaşanılan, önceden edinilen bilgiler, hedefe doğru ilerleme, önemli rol oynamaktadır. Algılanan bilgi, objektif değil, algılanan gerçektir (Senemoğlu, 2002). Bilginin doğruluğu gerçekliğini arttırır. Algılama esnasında beyne giden uyarıcılar ile özel alanlarda geçen zamanların birleşmesi bilginin hafızadaki yerini belirlemektedir.

Algılamanın temelinden öznenin ve nesnenin birbiri ile olan etkisi yatmaktadır. Algılamayı etkileyen faktörler uyarım ve kişisel faktörlerdir. Uyarım faktörleri, dış etkenler olup bunlar; uyaranın konumu, rengi, dokusu, yakınlığı, benzerliği ve devamlılığıdır. Kişisel faktörler ise; bireyin duygu, düşünce, ihtiyaç ve beklentileri, tutumları, bilişsel yönelim ve deneyimleri, sosyal, kültürel, toplumsal değerleri ve sosyal çevresi gibi faktörlerdir. (Çağlayan ve diğ., 2014).

Kişinin kendi deneyimlediği yaşantısı içinde dışardan gelen uyarıcıların etkileriyle nesnenin algılanabilirliği artmaktadır. Soyut ve somut kavramların algılanmasında

bireyin kişisel ihtiyaçlarına göre şekillenen algılama kişisel deneyimlerin bir sürecidir.

İnsan duyularına gelen uyaranları anlamlandırmak için birey zihinsel olarak geçmiş yaşantısından ve birçok içsel faktörden etkilenmektedir (Ömeroglu, Kandır, 2005).

Geçmişte yaşanılanların zihinde oluşturduğu etkiler algı ve algılama sürecini doğrudan etkilemektedir. Duyu organlarının dış dünyadaki etmenlerde bıraktığı olumlu veya olumsuz izler algılamayı etkileyen nedenlerdendir. Algılama kişiden kişiye, nesnel gerçeklik değerlerine göre değişmektedir.

Algılamada, beyne iletilen uyarılar gruplar halinde örgütlenir ve bir anlam kazanır. Duyu organları ses, görme, dokunma, koku ve tat ile uyarılır. Sonrasında uyarılma zihinde yorumlanarak nesne olarak algılanır. Duyu organlarının yardımıyla dünyada olup biten her şey duyularla algılanıp tanımlanmaktadır. Duyulardan gelen sonuçlara göre anlamlı bir bütün oluşur ve yorumlanır (Hallahan, Kauffman, 1988).

Duyuların gelişimi yaş ile değişir ve duyuların birbiri arasındaki etkileşim gittikçe belirginleşir. Bebeklerde ilk baskın duyu dokunmadır. Bebek her nesneye dokunarak öğrenir. Yaş ilerledikçe duyular daha aktif kullanılmaya başlar ve görsellerin öğrenme üzerindeki etkisi daha çok ortaya çıkar. Çocuğun yaşının ilerlemesiyle motor becerileri de gelişir. Davranışa karşı tepki verebilir olup duyusal kontrolün artmasıyla motor kontrolü gelişir (Hallahan, Kauffman, 1988).

Her becerinin zamanla kazanılması gibi duyularda zamanla kavranarak gelişim gösterir. Bebeklikten itibaren başlayan gelişim dönemi zamanla olgunlaşarak duyuların kontrolüyle de gelişim göstermektedir.

Bebeklik evresinde birey, bütün duyu kontrollerini bilerek dünyaya gelmez. Dünyayı tanıdıkça bilgi sahibi olur ve bu bilginin sürekli olarak doğruluğunu kontrol eder. Bu durum algının bilgi edinerek tanımlanmasıdır. Algılama, öğrenme ve olgunlaşma ile bir bütündür. Çevresel uyaranları algılama ve yorumlama duyu organlarının zihinde birlikte olmasıdır. Zihinsel gelişimin en önemli süreci algısal gelişimdir. Normal gelişim sürecinde duyu organlarının işlevselliği basitten karmaşığa doğru olgunlaşma gösterir. Algılama da aynı şekilde öğrenmeye ve olgunlaşmaya daymaktadır (Bogdashina, 2003).

Algı, anlama ve kavrama olgularının gelişiminde önemli bir etkendir. Algılama dikkati yönlendirir. Duyusal algılanan bilgiler doğru işlenirse bilgi hedefine ulaşır.

Eğer bir duyu kaybına uğranırsa, görme veya duyma gibi kaybedilen duyuların yerine geçecek dengeler aranır. Farklı duyular ön plana çıkarak öğrenme sağlanmaya çalışılır. Algı, duyu organlarını ön plana çıkarak öğrenme esnasında nesne ve uyarılarla etkin bir etkileşim sağlamaktadır (Senemoğlu, 2002).

İki-dört yaşında olan bireyler gözleriyle görmedikleri nesne, olay, kişi, varlıklar için onun yerine gelebilecek semboller koyarlar. Nesnelerin tek özelliğini ön planda tutarak sınıflandırırlar. Renk ya da biçime uygun olabilecek şekilde gruplandırma yaparlar. Mantıkları değişken ve yüzeysel olup mantıklı düşünebilme yetileri henüz yetersizdir. İmge ve sembollerle düşünürler. Çocuk, nesnelerin dikkat çekici yönlerinden uyarılır ve ilgilenir, mantık yürütemez. Sebep ve sonuç ilişkisi kuramazlar (Senemoğlu, 2002).

Dört-yedi yaş arasındaki çocuklar, mantıklı düşünmek yerine problemleri sezgisel olarak çözme eğilimindedirler. Nesneleri renklerine ve biçimlerine göre sınıflandırabilirler fakat nesneleri birbiriyle ilişkilendiremezler. Parça ve bütün ilişkisini kuramazlar. Çocuklar duyumları ile bilgi edinirler ve bu bilgilerden daha fazlasını elde edemezler (Aydın, O., Aydın, H., 1999).

İnsan doğduğu andan itibaren dışardan gelen uyaranların etkisi altına girmektedir. Bebeklik döneminden gelen iç ve dış etkenlerden duyuyu seçip algılamak öğrenmenin olgunlaşmasıyla gerçekleşmektedir. İlk evrede yüzeysel algılama sağlayan birey, yaşının ilerlemesiyle karmaşık olan verileri duyularıyla algılayıp anlayabilmektedir. Algı, nesnel olan bilgileri duyularla tanımlayıp öznel bilince aktarmaktır.

Algıyı etkileyen faktörlerden dikkat; dışardan aynı anda birden fazla gelen uyarıcının duyu organları ile algılanmasına rağmen uyarıcılardan ancak birkaçının net olarak algılanabilmesini sağlamaktadır. İhtiyaç ve olaylar içinde dikkatin yoğunlaşması uyarıcının şiddeti ve büyüklüğüne, zıtlığına yani farklılığına, devamlı tekrarlanmasına ve nesnenin hareket özelliğine sahip olmasıyla ilişkilidir (Morgan, 2009).

Algı, nesne veya olayın duyularla algılanıp yorumlanması ve bireyin çevresi hakkında bilgi edinme sürecidir. Her birey olay ve nesneleri kendine göre farklı biçimde algılar. Yaşam boyunca gelen uyaranların kişinin eğilimi yönünde duyularla kavranıp kendi içinde yorumlanarak özgünleşmesidir.

Okul öncesinde olan bireylerin gelişimleri henüz olgunlaşma evresine girmediğinden zamanla uyaranları fark edip kendi dünyasına göre yorumlayıp algılar. Hayal dünyasında olup bitenleri kendine göre dikkat çekici kısımlarını duyularıyla anlamlandırıp algılar.

Bilişsel sürecin ilk basamağı algılamadır. Algı, işlenmemiş bilgileri işleyerek bilgileri bir yapı içerisine yerleştirme işi olmakla birlikte, bilgilerin işlendiği, depolandığı, yorumlandığı, sınıflandırıldığı ve indirgendiği zihinsel bir süreçtir (San, 2000). Bilginin, kişi tarafından algılanıp kendine göre anlamlandırması zihinsel sürecin bir parçasıdır. Anlamlandırılan bilgi kişiden kişiye göre farklı algılanıp, yorumlanıp, sınıflandırılabilir. Bu durum zihinsel sürecin her bireyin gelişme ve olgunlaşma yeterliliğine göre değişkenlik gösterir.

Bebeklikten başlayan duyumların gelişimi ve olgunlaşması ilk altı yaşa kadar hızla devam etmekte, sonraki yıllarda ise gelişim gittikçe azalmaktadır. Duyu organlarının gelişimiyle somut kavramları kolay algılayabilen birey, sembolleri imgeleri daha hızlı bir biçimde kavrayabilir.

Okul öncesi bireylerin görsel algılarının oluşturduğu kavramsal uyaranlar gözlem sonucu ortaya çıkmaktadır. Görsel uyaranlar beyine ulaştıktan sonra yorumlanarak birey tarafından zihinde kodlanır ve kalıcılığı sağlanır.

4.1. Görsel Algı

Aristotales'e göre insan, doğası gereği her şeyi bilmek ve öğrenmek ister. İnsan duyularıyla algıladığı zaman bilgi sahibi olur. Duyular arasında ise en çok bilgi sağlayan duyu görme duyusudur. Bu nedenle insan görme duyusundan haz alır (Güzel, 2003). Görme duyusu birçok duyu organını harekete geçirdiği için insanın daha fazla bilgi sahibi olmasını sağlamaktadır.

Işık, göz aracılığıyla sinirsel güce dönüşür ve beynin iki yarım küresine, oksipal lobunda bulunan görme merkezlerine iletilir ve görme duyumunun oluşması sağlanır (Özyürek, 1995). Görsel algı, çevreye düşen ışık ile nesnelerin biçiminin, formunun, renginin ve uzaklık-yakınlık derecesinin algılanmasının görme duyumu ile gerçekleşmesidir. İnsan dünyayı tüm duyu organlarıyla algılar. Görsel algı diğer algılara göre daha baskındır.

Görsel algı, içerden ve dışardan gelen uyarıcılar ile nesnelerin ve zemin arasında kıyaslama yapılmasını sağlayan sistemdir.

Göz organı aracılığıyla alınan görsel bilgilerin beynin arka lobundaki görsel kortekse iletilerek algılanması sağlanır. Görsel algı, gözlem ve dikkat gerektirdiğinden güzel sanatlar dallarında büyük önem taşımaktadır.

Duyu organlarının dışardan algıladığı nesnelerin bilinçte bıraktığı imaj, hayal, olay üzerindeki genel görünüş görsel algının imge üzerindeki etkisidir. Görsel algı, imge ve imgelemeyi etkilediğinden önemli bir yerdedir.

Görsel algılama; görsel uyaranları tanıyıp, ayırt edip daha önceki deneyimlerle birleştirerek yorumlama yeteneğidir. Bu yeteneğin gerçekleştiği yer zihindir. Çocuklar görsel algılama ile çevreden aldıkları duyumları kullanarak, her uyaranı zihninde değişen yapıları ile yeniden düzenlemektedir (Cüceloğlu, 1991).

Görsel uyaranların yorumu beyinde yapılmaktadır. Birey, çevresinde olup biten her şeyi aynı anda görüp zihninde yer tutmasını sağlayamaz. Görsel uyaranların algılanabilirliği ön plana çıkacak şekilde dikkat çekici ise görselin zihinde kalması mümkün olur.

Görsel algılama; görseli ayırt etme, eşleştirme, sınıflandırma, şekil, zemin, nesneler arası mekân ilişkisi ve görsel öğrenilenlerin zihindeki alanı ile incelenmektedir. Görselleri birbirinden ayırt etme; benzer ve farklı olanları birbirinden ayırma becerisidir. Görseli ayırt etme; renk, şekil, hacim, boyut gibi özelliklere göre sınıflandırma yapılarak benzerlikler bulunması ve eşleştirme yapılmasıdır.

Ders esnasında dinlerken not alıp bunu zihninde görselleştirebilen birey, akademik anlamda başarı sağlamaktadır. Görsel algı, bilişsel becerilerin gelişiminde etkin rol oynamaktadır.

Görsel algının; görsel-uzaysal algı, görsel ayırt etme, görsel-mekânsal ilişkiler, sağ-sol, yön belirleme, görsel bellek, görsel nesneleri yorumlama gibi pek çok alt alanı bulunmaktadır (Brown, 2008).

Görsel algı, bir nesneyi veya olayı görselleştirip betimleme yapabilme, dönüştürme, genelleme, anlatma, kanıtlama ve görsel olan bilgiyi yansıtma yeteneği olarak tanımlanabilir. Görsel algı süreci, duyusal ve zihinsel olarak görsel bilgilerin toplanması, algılanması ve işlenmesi sürecidir (Gal, Linchevski, 2010). Çocuklarda

görsel algı bir yetenektir ve geliştirilebilir. Bireyin yaşı ilerledikçe görsel algılama becerisi belirginleşmektedir.

Çocukların gelişmişlik düzeyleri yaşlarına ve olgunlaşma sürelerine göre farklılık göstermektedir. Çocukların, algılama ve ayırt etme becerisi, görsel olanı hayal etme yani imgeleme gücü, eğitim faaliyetleriyle pekişir.

Şekil-zemin algısı üç-beş yaş aralığında hızlı bir gelişim gösterir. Mekân-konum algısı yedi ve dokuz yaşlarında, şekil sabitliği altı yaş, daha karmaşık mekânsal ilişkileri algılama ise çocukluk dönemince gelişimine devam eder ve on yaşında yetişkinlik düzeyine gelir (Chia-Liang ve diğ., 2008).

Birey, çevresinde olup bitenleri görme duyumuyla gerçekleştirir. Etrafında olup bitenleri karmaşıklığın içinden seçim yaparak görme ve algılama süreciyle başlar. Görme esnasında durumun özelliklerine göre görsel algılama aktif olarak devreye girmektedir.

Görsel algılamada nesnelerin algılanabilirliği açısından düşünme, odaklanma, dikkat çekme birbiri ile bağlantılı uyarıcıları seçer. Çocukların görsel yeteneklerini ön plana çıkaracak ve görsel algılamalarını geliştirecek etkinlik ve faaliyetler bireyin görsel algı motorlarını geliştirerek becerilerinin artmasını sağlayacaktır.

Görsel algılamanın gerçekleşmesinde bilişsel süreç önemlidir. Görsel algılamanın gelişmesi bireyin akademik başarısını doğrudan etkilemektedir. Görsel algının gelişmesi, nesnelerin görsel olarak tanınmasını ve algılanıp yorumlanmasını sağlamaktadır. Okul öncesi dönemde verilen eğitimlerde görsel olarak bireyin gelişimi için harfleri çözümleyip, parça-bütün ilişkisini anlayıp görebilmesi sağlamalıdır.

Okul öncesi dönemde görsel algı gelişimlerini destekleyen oyuncakların yanında etkinlikler de vardır. Oyun oynayarak kavram, obje ve olayların daha iyi anlaşılması bireylerin zihinsel gelişimlerine yardımcı olur. Amaca uygun yapılan faaliyetler bireyin görsel algı gelişimini olumlu yönde etkileyerek görsel yeteneklerini arttıracaktır.

Görsel algı eksikliği olan çocuklarda okuma, yazma, çizme ve günlük aktiviteler olumsuz yönde etkilenmektedir. Görsel algı problemi görsel duyuyu eksik yorumlama eksiliğinden kaynaklanır ve okul öncesi çocuklarda temel şekilleri yapamama, şekil-zemin karıştırma, nesneleri değiştirme ve yönlendirmedeki eksikler

ile ortaya çıkar. Görsel yetersizliği olan bireyin gelişiminde ciddi problemler görülmektedir (Whirter, Acar, 2000).

Görsel algılaması güçlü olan çocuklar resimleri, okuma ve yazmayı öğrendikleri süreden daha çabuk öğrenirler (Banta, 2004).

Görme duyusunun geliştiği bireylerin algılama seviyeleri daha yüksektir ve bu yüzden gördükleri fotoğraf, film, çizim, tasarım veya grafiklerle önemli ölçüde imgelere görsel anlamlar yüklerler. Bireylerin resimleri gözlemlemesi sonucunda resimleri duyusal ve yargısal olarak ifade edebilirler.

Erken çocukluk döneminde sembol algılama, kavram oluşturma, bilişsel becerilerin ve yeteneklerin gelişimlerinin desteklenmesi için teknolojiyi ve dijital materyalleri kullanmak yararlı olacaktır.

Görsel algı, bazı hareketlerin ve nesnelerin belli bir düzen içinde işlenmesi ile el ve göz hareketlerini içerir. Birey nesneleri kontrol edebilmek için vücudunu kullanabilmeyi öğrenir. Görsel algı ile göz hareketlerinin çabuk ve etkili bir biçimde kullanılması araştırma için gerekli olan becerilerin kazanılmasını sağlar. Birey çevre ile iletişim kurarak görsel dili kullanmayı öğrenir. Görsel algı aynı zamanda sayıların, harflerin, kelimelerin tanımlanmasını ve öğrenmeyi içerir. Görsel algı süreci bireyin anlama, yorumlama ve gerekli olan zihinsel yeteneğinin gelişmesini sağlamaktadır (Banta, 2004).

Görsel algı ve koordinasyon sistemi okuma ve öğrenme gelişimi için gereklidir. Beyne gelen uyarılarla motor ve görsel motor hareketleri uyaranların tepkilerine karşılık vererek, bilişsel becerilerinin üzerinde olumlu bir katkı sağlayacaktır.

Görsel algının gelişmesi, bireyin bilişsel yeteneklerini geliştirip okuldaki akademik başarısının artmasını sağlamaktadır. Görsel algı, bireyin sosyal ve kültürel çevresi ile tüm gelişim alanlarını ve yaşamını destekleyecek bir etkendir.

Çocuklarda görsel imgeler, düşünce ve hayal dünyalarında baskın bir yere sahiptir. Gördükleri olayları, nesnelerin görünüşlerini dikkate alırlar. Bireyin görünüşüne odaklanması 2-7 yaş evresinde sembolik kavramların düşünce ilişkili olması ile alakalıdır.

Algının gelişim alanı, nesnenin veya olayın seçici olmasını, ayırt edilebilmesini ve şekli zeminden ayıracak özelliklerinin bulunmasını sağlar. Nesne üzerinde dikkat

çekici uyaranların bulunması duyu organları tarafından algılanabilen somut verilerle olayın birbirinden ayrılan özelliklerinin farkına varılmasını sağlamaktadır. Geçmişte yorumlanan ve gelecekte olan durumlar için temel oluşturan algı durumu seçiciliğini ortaya çıkarmaktadır.

Duyu organları ile elde edilen bilgiler seçilerek algılanır. Uyarıcılar kişiden kişiye göre farklılık gösterdiği gibi konuların içinden seçim yapılarak zihinde sınıflandırılması da algılanan uyarıcı ve bireye göre değişkenlik göstermektedir (Cüceloğlu, 2001).

Uyaranların ve uyarıcıların algılamada seçici olması ve kişinin öznel bilgilerinden elde ettiği konular arasından seçim yapması bireysel özellikleri yansıtmaktadır. Dikkat çeken, fazla algılanan uyarıcıların kişiden kişiye değişkenlik göstermesi uyarıcıların bireyin algısını etkileyen durumlar içerir. Uyaran ve uyarıcıların özellikleri konu üzerinde dikkat çekici unsura göre sınıflandırılır.

Görsel algının en temel konusu algısal ayrımdır. İki uyarıcı arasında ayırt edilebilen birbirine benzemeyen özelliklerin fark edilmesidir. Görsel bilginin sunulmasıyla kişinin form ve nesneyi arasından ayırt etmesidir (Eysenck, Keane, 2003).

Görsel algıda önemli olan şekli zeminden ayırmaktır. Figür, çizgileriyle zeminden ayrılarak ayrı bir nesne gibi görünür. İlk parça ve son parça algısal olarak birbirini takip eder. Şekil kenar çizgileri ile belirginken, zemin geniş ve eksik sınırlarla belirginleşir (Wade, Swanston, 2001).



Şekil 5: Şekil-Zemin İlişkisi

(Araştırmacı tarafından tasarlanmıştır)

Görsel algıda şekil kişiye daha yakın görünür zemin ise tanımlanması zor madde izlenimi taşır. Şekil, zeminden daha etkileyicidir. Nesneler arasında olan yakınlık, benzerlik, devamlılık, simetri, tamamlama nesnelerin grup olarak algılanması, renk, şekil, doku, form, boyut, hız gibi özelliklerinin uyarıcılar içinde kullanılması da algılanabilirlik açısından önemli değişkenlerdir. Uyaranların özelliklerine göre algılanacak olan nesne veya kavram algılamayı biçimlendirmektedir.

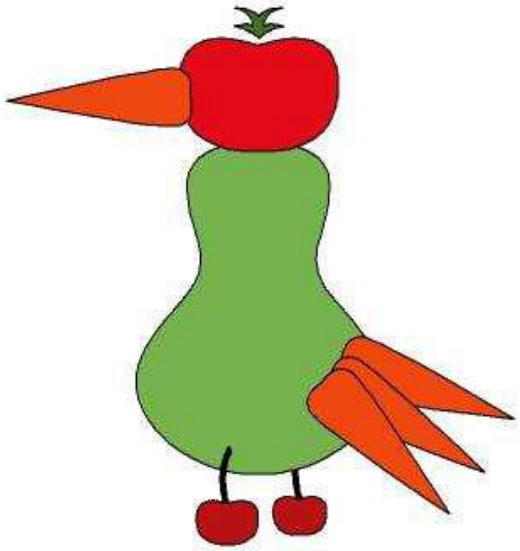
Görsel algı bireyin gördüğünü anlayıp kavrama becerisidir. Nesneleri ve olayları birbirinden ayırt ederek tanımlar. Birey, konu ve durumla ilgili görsel ilişki kurarak, görme duyusuyla görsel izlenimleri anlamlı bir biçimde sınıflandırabilmektedir. Görsel algıdaki beceri geliştirme bireylerde yeteneklerini ilerletmeye yardımcı olur.

Görsel algının gelişiminde göz-motor koordinasyonu, şekil zemin ayrımı, şekil sabitliği, mekan ile konumun algılanması ve mekan ilişkilerinin algılanması bireyin öğrenme ve olgunlaşma göstererek görsel algısının geliştiğini gösterir.

Algının amacı, duyularla elde edilen bilgileri bilişsel öğelerle birleştirip dünyadaki tüm olayları algılayabilmektir (Frostig, Maslow, 1973).

Bebeklik döneminde başlayan algı gelişimi 3-6 yaş arasında olgunlaşma ve deneyimlerle kendini göstermektedir. Görme, dokunma, tat alma, işitme, koku alma algının gelişimiyle değişmektedir.

Okul öncesi dönemde olan bireylerin yaşı ile orantılı olarak görsel oyunlarda bireyin göz koordinasyonunu etkin olarak kullanmasını ve görsel oyunlarla anlamlı bir bütün oluşturmasını sağlamaktadır. Görsel materyaller çocuğun sosyal ilişkilerinin başlaması ve devam etmesinde yol gösterici bir etkendir.



Şekil 6: Sebze ve Meyveden Kuş Çizimi

(Feldman, 2004)

Görme bireyin dünyasında bir şeyleri yeniden keşfetmeye yardımcı olur. Görsel parçalardan yapılmış bir resmi çocuk parça olarak görürken, yaşın ilerlemesiyle bir bütün olarak görür.

Okul öncesi bireyler şekilleri göz hareketlerinin algılayabildiği kadarıyla görerek anlar. 3-4 yaşındaki birey iki boyutlu nesneleri görür ve şeklin içindeki detayları algılar. 4-5 yaşındaki birey ise şeklin dışına bakar. 6-7 yaşında ise birey şeklin iç tarafına bakarken aynı zamanda bütünün farkında olur (Feldman, 2004). Beynin gelişimi, okul öncesi yaş gruplarında daha fazladır ve bireyin nesnenin veya objenin bütününün farkına varmasını sağlamaktadır.

Görsel algı, bireyin dış dünyayı nasıl görüp, anlayıp ve algıladığıdır. Görsel algı, bireyin doğada var olan nesnelerin ve varlıkların hangi özelliklerini görmeleri gerektiğine odaklanmasını sağlar. Kavrama ve anlama yetisini geliştirecek görsel uyaranlar, birden fazla durumda gelişmişlik seviyesini etkileyecektir.

Okul öncesi bireylerin sanat etkinlerinde gösterdikleri öğrenme başarısı, çizim yapma becerileri, biçimleri dokunma duyusu ile ayırt ederek gelişmektedir. Birey,

yıldız, haç gibi karmaşık olan şekilleri gözleri kapalı ve dokunarak kavrayabilir. Şekillerin kavranması ve algılanması paralel olarak gelişmektedir (San, 1977). Şekilleri birbirinden ayırt etme birden fazla duyuyu kullanarak elde edilebilir, fakat görme duyusunun yanında onu destekleyecek duyularla gelişim göstererek öğrenme sağlanmaktadır.

Görsel algı motorları bireyin bilişsel düzeyinde gelişim sağlarken aynı zamanda öğrenme esnasında olgunlaşma da sağlamaktadır. Görsel algı, bireyin okul öncesi döneminde çevre ile ilk tanışma, görme, algılama, adlandırmada ve anlamlandırmayı bir düzen içinde bilgi ve deneyimlerle bütünleştirir. Bireyin konu üzerinde kolayca bağlantı kurabilmesini ve öğrenmesini sağlar.

Görsel sanatlar eğitiminin temel duyusu görme olduğundan estetik kaygılar tasarım ve yorumlamayla davranışlara yansıyarak sanatın temel dilini oluşturmaktadır. Sanat eğitimi bireylere resim, heykel, grafik, endüstri tasarımı, grafik tasarımı, sinema, fotoğraf, tasarlama, ifade etme, yorumlamayla sanatın farklı yönlerinin kullanılarak okul öncesinden yükseköğretime kadarki dönemde kuramsal ve uygulamalı çalışmaları kapsamaktadır.

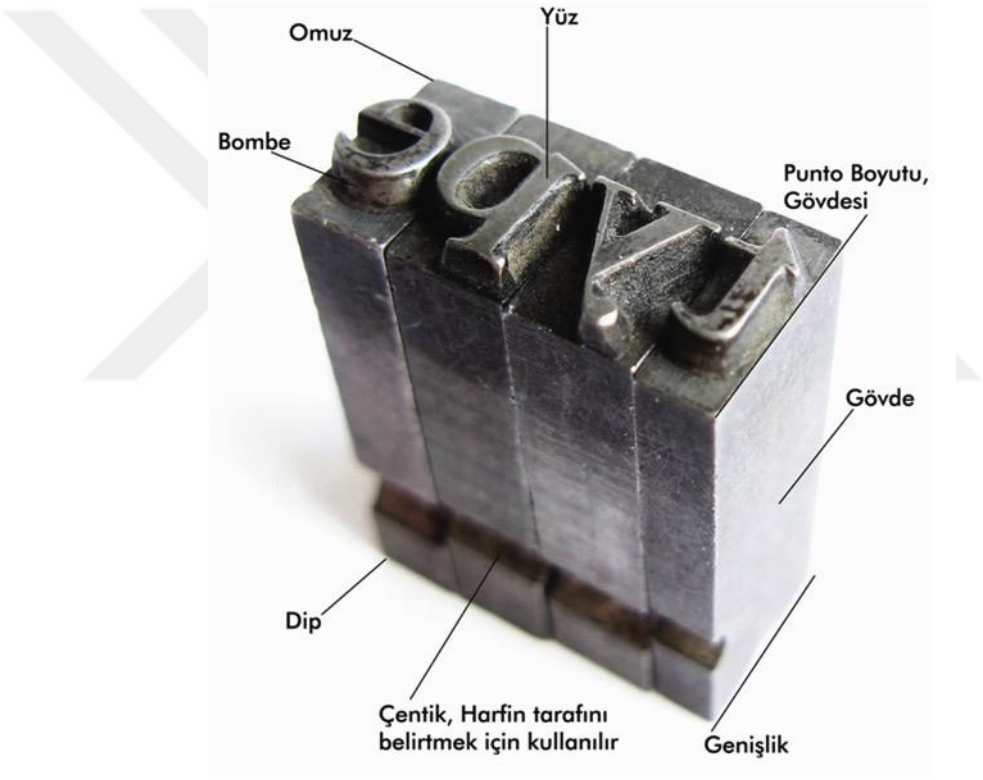
Görsel algı görme duyumunun gerçekleştiği algı çeşididir. Olayın doğru algılanabilmesi için görülen biçim ya da çizgilerin, grafik tasarım açısından bireyin algılayabileceği nitelikte düzenlenip, tasarlanmasıdır. Görsel algı duyuları etkilediğinden her nokta ve çizgi hazırlanan materyaller üzerinde önemli bir etki derecesine sahiptir.

Görseli algılama da seçilen grafik tasarım öğeleri, temel çizgilerin bireyin öğrenme ve olgunlaşma yeterliliğine göre düzenlenmelidir. Karışık görseller ve fazla renk kullanımı da seçilen görsellerin net olarak algılanmasını engeller. Öğrenilmesi hedeflenen konuya ait mesajın doğrudan iletememesi durumun algılanmasını zorlaştırmakta ve hedefe ulaşılamamaktadır.

Tasarım kaygısı gözetilerek konunun hazırlanması bireyin görsel algılama düzeyini üst seviyeye çıkararak bilginin aktarım kısmında herhangi bir sorun oluşturmadan durumun anlaşılabilirliğini arttırmaktadır.

5. GRAFİK TASARIM

1450 yılında matbaanın bulunuşuyla Gutenberg taşınabilir metal harf kalıplarının daha iyi sonuç vereceğini düşünerek, matbaa harfleri için yeni bir tasarım geliştirmiştir. Metal dökme kalıplarında kullanılan kurşun, kalay, antimon elementleri hurufatlar elde etmiştir. Bu metal kalıpların üzerine harfleri kazınıp mürekkep verilerek, baskı içinde kullanılmaya başlanmıştır.



Şekil 7: Hurufat, Taşınabilir Metal Dökme Harf Kalıpları

(Kelekçi Olgun, 2012)

1456 yılında Gutenberg'e ait olan 42 satırlık İncil bu yöntemle basılmıştır. Gotik yazı karakterinden 'Textura' hurufatlar kullanılarak düzenlenmiş, el yazmacılığının yaygın olduğu dönemde hazırlanan yazı karakterleri teknolojinin gelişmesiyle matbaa yöntemine göre yeniden uyarlanmıştır (Becer, 2007).



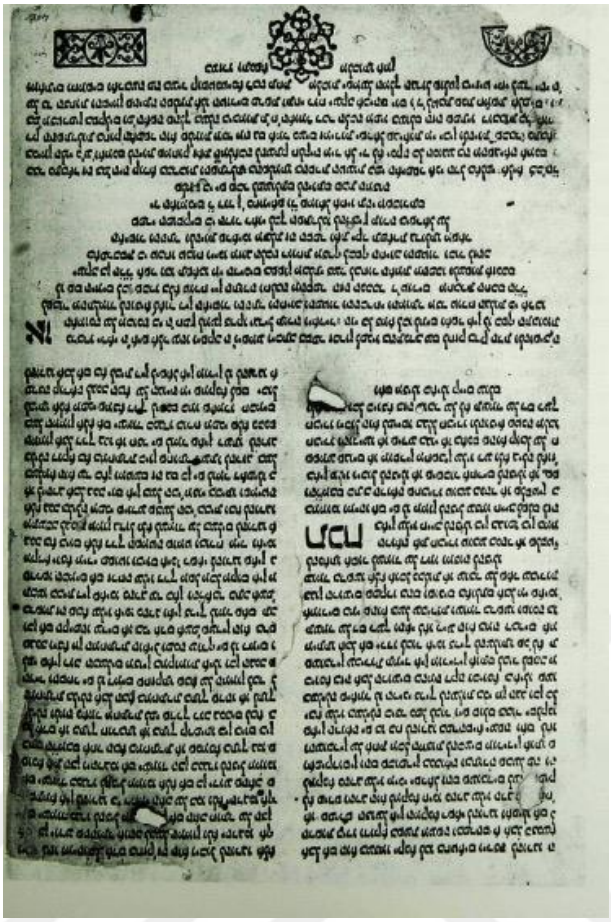
Şekil 8: Hz. İsa'nın Matta İncilinden Sözler Sayfası

(www.retinart.net, [23.06.2017])

Gutenberg, baskıda faklı teknikler kullanarak matbaadaki gelişimi hızlı bir şekilde ilerletmeyi başarmıştır. Avrupa'ya kısa sürede yayılan matbaa yeni yazı karakterlerinin tasarlanmasını ve kullanımını sağlamıştır. Avrupa'da yazılan el yazması eserler artık matbaa kullanılarak daha hızlı ve kolay şekilde çoğaltılmaya başlanmıştır.

Osmanlı'da matbaacılık ilk defa Yahudiler tarafından kullanılmış olup, basılan ilk kitaplar İbranice kitaplardır. Sultan II. Bayezid döneminde 19, Yavuz Sultan Selim 33, kitap basılmıştır (Acar, 2013).

Osmanlı'da basılan ilk kitap Jacon Ben Asher'e ait olan 'Arba'ah Turim'dir. David-Samuel Ibn Nahmias kardeşler tarafından 13 Aralık 1493'te İstanbul'da basılmıştır. Sadece İbranice değil, her dilde basılan 'inkunabel' ilk basılan kitaplardandır. Arba'ah Turim, kanun şifresinin dört emridir (Offenberg, 1996).



Şekil 9: David-Samuel Kardeşler Tarafından Basılan 'Arba'ah Turim' Bölüm IV

(Offenberg, 1996)

Matbaanın gelişim göstermesiyle matbaacılık, yayıncılık ve grafik tasarım alanlarının temelleri oluşmuştur. Türkiye'de matbaanın kullanımıyla eğitim, tasarım anlamında büyük bir gelişim yaşanmıştır.

Osmanlı İmparatorluğunda 18. Yüzyılda İbrahim Müteferrika tarafından kurulan ilk Türk matbaası Türk grafik sanatının başlangıcı olarak kabul görmüştür. Osmanlı döneminde basılan kitaplar Türk grafik tasarım ve sanatının gelişimi açısından önemlidir.

15. yüzyılda Gutenberg ile başlayan matbaa basım tekniklerindeki gelişmeler, 19. yüzyılda teknolojinin artarak devam etmesiyle değişerek gelişim göstermiştir.

5.1. Grafik Tasarım

İnsanlık tarihinde iletişim, mağaralara çizilen resimlerle başlar, ticaretin hayatın içine girmesiyle sembol ve işaretlerin kil tabletler üzerinde yazılmasıyla yaygınlaşır. Matbaanın bulunması ile ilk basılan kitaplar, taşınabilir harflerin ortaya çıkışı, sanayileşme, modern toplum yaşantısıyla şekillenen çalışmalar grafik tasarımının temelini oluşturmaktadır.



Şekil 10: Tapınak ve Duvarlarda Farklı Grafik ve Sembollerden Oluşan, Mısır Hiyerogliflerinden Göstergeler

(http://ilovetypography.com/2010/08/07/where-does-the-alphabet-come-from/, [14.06.2017])

Grafik tasarım; bir düşünceyi bir olguyu düşünerek, hayal ederek ve teknolojiyi kullanarak yaratıcılık ile birleşen bir uygulama sürecidir.

'Grafik' kelimesi Yunanca kökenlidir. 'Grafikos ve Graphien' kelimelerinin birleşiminden oluşup yazmak, çizmek, işaret ve desen anlamlarını taşımaktadır. Kelimenin sonu 'graf ve graphy' ile bitiyorsa tasarımı yapılan formun resmedilmesi anlamına gelir. Grafik sözcüğü anlamı bakımından özgün baskıyı çizgi, yazı, resimlerle kitle iletişim araçlarında kullanmak üzere yapılan tasarımların tamamını içene alarak oluşturulur. (Erkmen, 1983). İletişimin en önemli yönlerinden olan ve görsel kısmı içeren grafik tasarımı, baskıyla birleşerek farklı form ve şekillerle

yeniden tasarlanmasıdır. Hazırlanan ve basılan tasarımın hedef kitleler tarafından anlaşılabilir olması mesajın doğru olarak iletildiğini göstermektedir.

Grafik tasarım eğitimi; ürünü tanıtmayı, şekillendirmeyi, reklam yoluyla pazarlamayı hedef kitle tarafından anlaşılıp iletişim kurmayı amaçlar. Uyarıcı yönünün yanında, duygu ve düşüncelerin yansımasıyla sembol ve işaretlerle anlatılan bir sanat dalıdır (Pekmezci, 2001). Görsel ağırlıklı verilen eğitim iletişimi güçlendirdiği gibi aynı zamanda da görsel algının seçici davranmasını sağlar.

İletişimin en önemli yöntemlerinden biri grafik tasarımdır. Geçmişten günümüze görsellerin yardımıyla iletilmek istenen mesajın olumlu ya da olumsuz olarak algılanabilmesi grafik tasarımın doğru bir çerçeve içinde kullanıldığını bize göstermektedir. Toplumsal ve sosyal çevre içinde yansıyan ve yansıtılan duygu ve düşünceleri etkilemek için kullanılan grafik ürünlerini tasarım penceresinden aktarmak önemli bir iletişim sanatıdır.

Grafik tasarım, bir mesajı hedef kitleye resim, yazı aynı zamanda görselleri kullanarak iletişim kurmak için estetik duygu ve değerleri göz önünde tutup bir bütün içinde kompozisyon oluşturulmasıdır. Grafik tasarımın ifade biçimi anlatılmak isteneni bir bütün içinde oluşturulan çizgi, renk, biçim, ton ile birlikte kullanmaktır. Bir tasarımın oluşabilmesi için nokta, çizgi, ton, leke, renk, doku gibi görsel tasarım öğelerinin kullanılması gerekmektedir.

Grafik tasarım, belirli ölçüler içinde görsel kavramların birlikte kullanılmasıyla oluşur. Ölçülerin büyümesi kendi içindeki anlaşılabilirliği ve algılamayı güçlendirmektedir. Tasarımda kullanılan her yaklaşım akım ve üsluplar içinde yer alır. Tasarım ilkeleri, insan gözünün gördüğünü, algılayarak, anlam yükleyip görsel olanı bir bütün içinde belirleyen temel unsurlardır (Becer, 2005). Grafik öğelerini aynı çerçeve içinde kullanıp, belli bir konu ve iletilmek istenen mesaj içinde görsel, yazısal, sembol ve biçimlerle şekillendirip yeni bir anlatım oluşturmak, grafik tasarımın temel ilkelerini desteklemektedir. Aynı zamanda anlam bütünlüğünü koruyarak algılanabilirliğini arttırmaktadır.

Grafik Tasarım, belirli bir amaç için özgün düşüncelerden oluşan bir süreçtir. Grafik tasarımı sanatın içinde, görsel nesnelerin nokta, çizgi, biçim, form, renk, doku vb. konuların temel olarak iletilmesidir. Bir ürün veya hizmetin tanıtılması ve değer oluşturulmasıdır (Becer, 1993).

Sanat eğitiminin temelleri içinde yer alan ilke ve kuramlar, grafik tasarım ürünlerini oluşturmak için gerekli öğelerdir. Hazırlanacak olan tasarımın temel kurallarından oluşan süreç, yaratıcılığın ve özgün düşüncenin birleşmesiyle bütünleşir.

Sanayi devrimiyle başlayan grafik tasarım endüstrinin ilerlemesi, teknolojinin gelişimiyle kitleler arasındaki iletişimi sağlamak üzere yeniden yorumlanmıştır. Grafik tasarım ürünleri logo, kurumsal kimlik, afiş, broşür, kitap kapağı, pul tasarımı gibi basılı ürünlerin yanı sıra dijital ortamlarda oluşturulan web sayfa tasarımları, oyun ara yüzleri, karakter ve animasyon çizimlerini de kapsamaktadır.

Günümüzde bilgisayar destekli çizim programları kullanılarak grafik ürünlerinden yazı, fotoğraf, başlık gibi çalışmalar sayısal ortamda oluşturulup baskı öncesine hazırlanmaktadır (Tepecik, 2002). Basılacak olan görsel materyalleri bilgisayar desteği ile dijital ortam programlarını kullanarak oluşturmak aynı zamanda teknoloji ile etkileşim kurmayı da sağlamaktadır.

Grafik tasarım, sanatçının özgün yaratımlarıyla oluşturduğu eserin mesajını hedef kitle için iletişim araçlarından en doğru olanı seçip çizgi, yazı, resim, biçim, ritim, kompozisyon, denge ve hiyerarşi içinde aktarılmasıdır. Grafik tasarım, sanatın ve tekniğin birleşmesiyle oluşur. Bu yöndeki gelişimler temel sanat öğelerinin kullanımı ve doğru kullanımıyla gerçekleşir.

Bilgisayar aracılığıyla üretilen görsel malzemelerin tamamı, grafik tasarım alanına girmektedir. Teknolojinin gelişimiyle paralel olarak gelişen grafik tasarım, iletişimin görsel halini kullanmaktadır. Aynı zamanda sözel ve görsel arasındaki ilişkiyi kurmak grafik tasarımın temel görevidir.

Grafik tasarımda bir düşünceyi görsel yolla anlatıp, doğru mesajı iletmek en temel özelliktir. Grafik tasarımda anlam derinliği düşünce ve sözün uygulamayla birleşmesiyle ortaya çıkar. Mesajı sözel yollardan ziyade görsel sembol ve biçimlerden yararlanarak anlatmak, dikkat çekici unsurların kullanımıyla daha kolay aktarılıp anlaşılmasını sağlamaktadır. Sözlü anlatılamayan ya da karmaşık olan olay veya durumun tasarımcı tarafından çözümlenerek görsel bir biçimde aktarılmasıdır.

Grafik tasarımın doğru iletilebilmesi için algılanan görselin veya metnin anlaşılabilir nitelikte olması gerekir. Hedef kitleye iletilmek istenen mesajın algılanabilir olması göz ve beyin arasındaki bağlantının doğru kurulmasıdır. Mesajın, büyüklüğü, şiddeti ve seçici olması dikkat çeken unsurları ön plana çıkarmaktadır. Mesajın içeriğinin,

soyut ve somut nesneler içinde ayrım oluşturabilecek kadar net olması mesajın hedef kitleye doğrudan aktarılmasına yardımcı olur.

Grafik ürünleri oluştururken gözün iyi görmesi gerekmektedir. Algılama sürecinin en önemli özelliği olan göz, gördükten sonra diğer duyu organlarını harekete geçirerek, iletilmek istenen mesajın kalıcılığını arttırır. Mesajın kalıcı olmasıyla seçiciliği de artmış olur. Böylece dışardan gelen diğer uyarıcılara göre beyin, kişinin kendisi için seçici uyaranı algılayarak diğer uyaranları dikkate almayacaktır.

Görsel tasarımlar oluşturulurken kültürel, sosyal ve ekonomik etkiler göz önünde bulundurularak grafik tasarım süreci başlamalıdır. Kişinin zihninde oluşan bu farklılıklar algıyı etkilemektedir.

Kavramsal grafik tasarım elemanlarından nokta, çizgi, renk, ritim, biçim, ton, zıtlık, kompozisyon vb. birbiriyle yüzey üstünde bir araya gelerek uyum oluşturmalıdır. Temel sanat öğeleri birbiri içinde bütünlük sağlayarak, görsel eğitimin beceriyle birleşerek oluşturduğu ifade biçimi ve kesinlik kişinin ilgili alanda gelişim göstermesini sağlayacaktır.

Tasarımcı, çağın teknolojik desteklerinden yararlanıp güncel materyalleri kullanarak, sanat ve grafik öğelerini çözüm odaklı estetik bir yaklaşımla izleyiciye sunar. Grafik tasarımın yaratım sürecindeki en etkili kişi tasarımcıdır, bu sebeple tasarımcı teknolojiyi aktif kullanabilen ve güncel konulara farklı bakış açılarından yaklaşan kişi olarak tanımlanabilir. Tasarımcı, güncellenmiş bilgiyi görsel açıdan sanatsal bilgiyle yoğurarak aktarmalıdır.

Tasarımcı, mesajı iletilmek istenen konu hakkında araştırma yaparak en güncel bilgiyi dijital ortama aktaran ve fotoğraf, illüstrasyon, tipografi, infografik, animasyon vb. grafik tasarım ürünlerinden uygun olanı seçerek konu bütünlüğü içinde aktaran kişidir.

5.2. Türkiye' de Grafik Tasarımının Tarihi

Uygarlıkların gelişmesiyle birlikte eğitim sürecinin de paralel olarak geliştiği görülmektedir. Türklerde Orta Asya'dan Cumhuriyet dönemine kadar sanat eğitimi açısından güzel sanatlara önem veren topluluklar yetişmiştir. Dönem itibariyle insan, hayvan, bitkisel ve dekoratif motifleri günlük kullanılan eşyalar üzerine yapmışlardır. Halı, kilim, seramik, duvar resimleri, minyatür, mimari vb. alanlarda ürünlerin

üzerine tasarımlar oluşturmuşlardır. Sanat ürünlerini dini kaygılarını göz önünde tutarak yapılan sanatsal çalışmaların üzerine yansıtmışlardır.



Şekil 11: Selçuklu Dönemi, Çini üzerine, Sekiz Kollu Yıldız İçine At Figürü İşlemesi

(Arık, 2000)

Türklerde hayvan motiflerinden at kullanımı hâkimiyet ve hükümdarlığı anlatmaktadır. Zeminde bitkisel motif kullanımı tabiatı ifade etmektedir. Motifler, gerçek hayattan esinlenerek oluşturulmuştur (Arık, 2000).

Mimari yapılar içinde; cami, medrese, köprü, saray vb. yapılar; bitkisel motif ağırlıklı üç boyutlu taş işlemeciliği; resim sanatında ise minyatür; grafik tasarım çalışmalarını kapsayan hat, tezhip sanatı; çini, cam üzerine figüratif desenler önem verilen sanatsal çalışmalar olmuştur.

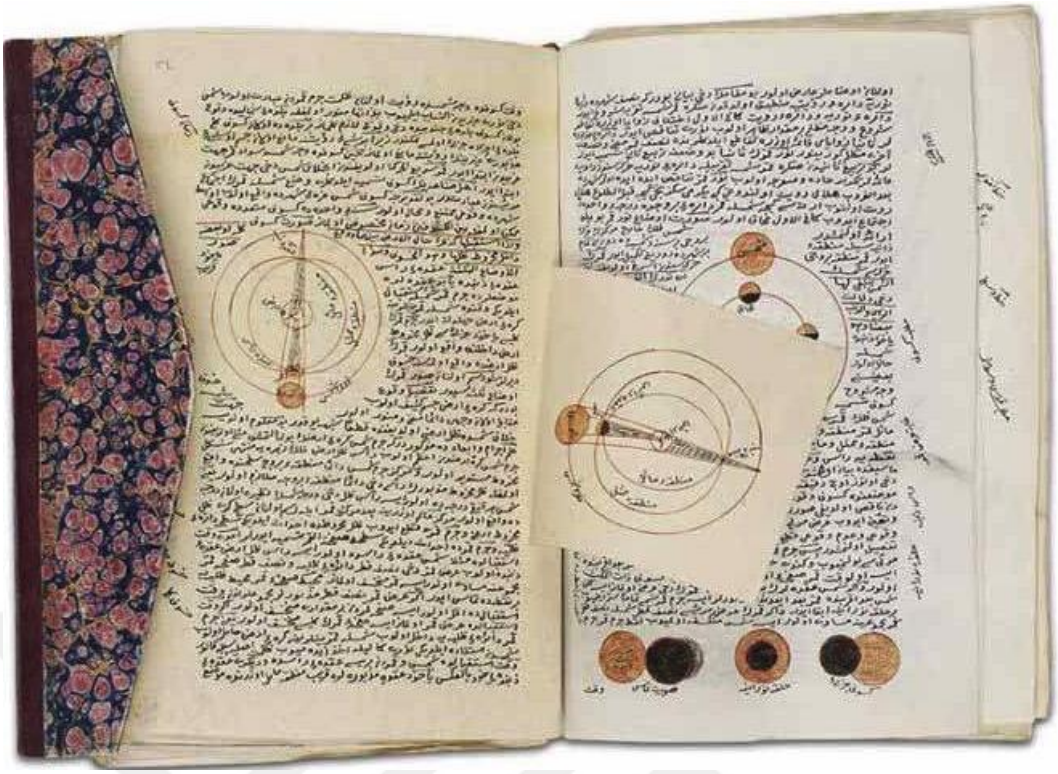
Sanat, insanların gereksinimleriyle birlikte doğmuştur. Dönemsel olarak insanlar, ürettikleri nesneleri, sanatsal kimliklerini, yaşam biçimleriyle destekleyerek ortaya koymuşlardır. Toplumların yaşadıkları coğrafyalarda bulunan malzemelerin çeşitliliği sanatın farklı alanlarının oluşmasına zemin hazırlamıştır. Bu sanatsal çalışmalar grafik tasarımın derinleşmesine ve dönemler içinde anlam bütünlüğünün oluşmasına olanak sağlamıştır.



Şekil 12: III. Gıyaseddin Keyhüsrev Döneminde Sivas Gök Medresesi 'Hayat Ağacı' Motifi

(Uzun, 1996)

1271 yılında Vezir Sahip Ata Fahreddin Ali tarafından yaptırılan 'Hayat Ağacı' motifi hem mimari hem de süsleme açısından büyük bir öneme sahiptir. İslamiyet sonrasında 'Hayat Ağacı' imgesel, alegorik bir anlatım olarak kabul edilen ve görsel olarak işlenen motiflerden biridir. Hayat Ağacı sembolü aydınlık, güneş, talih, bilginlik ve gökyüzünü temsil eden gelecekten haber veren kuş olarak sembolik bir dilde ifade edilmektedir (Uzun, 1996).



Şekil 13: Kandilli Rasathanesinde Bulunan El Yazması Eserden Sayfa Örneği Astronomi Biliminde Kullanılan Teleskop ile İlgili Bilgi Veren İllüstrasyon

(http://www.kozmikanafor.com/osmanli-astronomisi-genel-bir-bakis/, [13.06.2017])

Tıp, astronomi ve sosyal alanlarda illüstrasyon çalışmalarından oluşan el yazmaları vardır. Selçuklu döneminden atölye anlamına gelen 'Nigarhane'ler ve resim enstitüsü anlamına gelen 'Nakkaşhane'ler açılmış, bu mekânlarda usta-çırak ilişkisi gözetilerek sanat eğitimi verilmiştir (Alakuş, Mercin, 2011).

Sanat eğitimi, Osmanlı Devletinde 18. Yüzyıl içinde askeri alandaki değişimlerle başlamıştır. Batının etkisini yansıttığı resim anlayışı, sanatın gelişimindeki değişimler ile kendini göstermektedir. Dışarıdan eğitim alarak yetişen ve batıdan gelen eğitmenlerle sanat ve sanatçıya olan yaklaşımlar zamanla değişmeye başlamıştır (Tansuğ, 1993). Batıya olan yakınlaşma ile sanat alanında yaşanan değişimler göz ardı edilemeyecek kadar büyümüş, batıdan gelen eğitimcilerin, resim, müzik vb. alanlarda ders vererek yetiştirdiği sanatçılar ile toplum içinde sanata olan saygınlık artmıştır.



Şekil 14: Melchior Lorichs 'Kanuni Sultan Süleymanı'ın Seferden Dönüşü' (Gravür)

(Başkan, 1997)

Osmanlı Döneminde ortaya çıkan Geleneksel Türk Sanatları, 18. Yüzyıl sonlarına doğru Yıldız Sarayı'nın bahçeleri arasında yer almıştır. Ders kapsamında alınan topografya derslerindeki çizimler, dönem itibariyle resim çalışmalarını oluşturmaktadır (Giray, 2000). Yapılan resim çalışmaları yeni ressam ve sanatçıların yetişmesine de zemin hazırlamıştır.

Bu dönemi anlatan tablolar askeri akademinden çıkmış olup resim sanatında kalıcı eserler olmuştur. Bu dönemden sonra resim dersi önem kazanmış, Türk toplumunun yenilikler ile birlikte değişimleri de uygulamaya başladığı görülmüştür. Resim eğitimine olan ilgi 19. yüzyılda toplumu üzerindeki etkilerini ressam ve sanatçılar yetiştirerek göstermiştir. Sanata ve sanatsal çalışmalara önem verilmiş olmakla birlikte saray ve halk yaşamı birleştirilerek resimler yapılmış olup bu eserler günümüze kadar gelmiştir.



Şekil 15: Fausto Zonaro 'İstanbul'da Bir Sokak'

(Başkan, 1997)

Cumhuriyet öncesi sanat eğitiminde, azınlıkların ve Avrupa'dan gelen sanatçıların daha çok söz sahibi olduğu görülmektedir. Bu durum Cumhuriyetin ilanından sonra da bir süre devam etmiştir. İlerleyen zamanlarda kendi eğitim modelimizin düşünürleri ve uygulamacıları, sanat eğitimcilerinin yetişmesiyle kendi üslubumuzun oluşmasını sağlamıştır.

19. yüzyıl sonlarına doğru Cumhuriyetin ilk sanat eğitimcilerinden İsmail Hakkı Tonguç ilk ve ortaokul resim-iş derslerinde, canlı-cansız model çizdirip, basit kroki oluşturmayı ve peyzaj yapmayı öğretmiştir.

Osmanlı döneminin sonlarına doğru 1. Meşrutiyet (1876) ve 2. Meşrutiyet (1908) dönemlerinde açılan 'İptidai' ve 'Rüşdiye' okullarının (ilkokul ve ortaokul) müfredatlarında, resim derslerinin okullarda yaygınlaşmasının ardından Hüsnü Hat (Güzel Yazı) anlamına gelen görsel sanat dersi de müfredatta yer almaya başlamıştır (Akyüz, 2006).



Şekil 16: Osman Hamdi Bey 'İki Müzisyen Kız'

(http://blog.peramuzesi.org.tr/wp-content/uploads/2013/04/SVIKV.RK_.0009.jpg, [13.06.2017])

Fransa'da Beaux Arts akademide ünlü sanatçılardan ders alan Osman Hamdi Bey, Türkiye'deki sanat eğitimcilerinin başında gelmektedir. Türkiye'deki ilk güzel sanatlar akademisinin kurucusu olan Osman Hamdi Bey, yaptığı birçok sanatsal çalışma ile kendinden sonra gelen tüm sanatçı ve ressamlara ilham kaynağı olmuştur. Aynı zamanda açılan ilk güzel sanatlar akademisinde önemli sanatçıların yetişmesini sağlamıştır.

5.3. Türkiye'de Tasarımın Tarihi

Tasarım eğitimi, düşünce temeli olarak İngiltere'de Arts and Crafts hareketiyle yola çıkan William Morris, Henry Cole ve John Ruskin'dir tarafından kurulmuştur. Sanat ve tasarım anlamında birbirini takip eden akımlar, New Art, Art Nouveau ve Jugendstil üzerinde etkileri yansımıştır. Bu akımlar farklı bir sanat eğitimi modeliyle

gereksinimler için bir anlayışa sahip olarak sanat anlayışına yeni bir yaklaşım getirmiştir.



Şekil 17: Alphonse Mucha 'Art Nouveau' Hareketinin Öncülerinden, Champenois Imprimeur- Editeur Eseri

(https://tr.0wikipedia.org/index.php?q=aHR0cHM6Ly90ci53aWtpcGVkaWEub3JnL3dpa2kvQXJ0X05vdXZlYXU, [05.05.2017])

Tasarım Eğitimi'nin temelleri endüstri ve sanatın birleşmesiyle 1919 yılında Almanya'da Walter Gropius'un Bauhaus'u kurmasıyla atılmıştır. 'Tüm sanatlar bir bütündür' düşüncesinden yola çıkarak bir mimarlık okulu olarak Bauhaus'u tasarlamıştır (Seylan, 2005).

Bauhaus okulundaki tasarım eğitimi anlayışı, bir mimarın temelden tepeye kadar her ayrıntıyı hem teknik (çizgisel), hem de malzeme bilgisi olarak bilmesi gerekli görüşüne sahiptir. Gropius'un temel tasarım derslerindeki yaklaşımı, form, görülerek; el becerisiyle geliştirilmelidir. Faklı bir bakış açısından yeni icatlar çıkarılarak deneyler yapılmalı, serbest biçim oluşturulmalı, teknik bilgi konusu geliştirilen bir eğitim modelini uygulamıştır.

1882 yılında Osman Hamdi Bey tarafından Sanayi-i Nefise Mektebi olarak açılan 1883 yılında öğretime başlanan ve ülkemizin ilk sanat ve mimarlık yüksek eğitimi veren kurum 1926 yılında Güzel Sanatlar Akademisi adını almıştır.

1927 yılında 'Afiş Atölyesi' olarak kurulan bölüm grafik tasarım eğitimi vermiştir. 1932 yılına kadar bu atölyede eğitimi Eric Weber yönlendirmiştir. 1932 yılında Paris'ten Mithat Özar getirilmiş 1940-1950 yıllarında Zeki Faik İzer başkan olarak görev yapmıştır. Bölüm içeriğinde grafik tasarımı dünyadaki gelişmeleri takip ederek, analizinin yapılıp uygulamalı alanlara aktarmayı hedeflemiştir.

1978 yılında Grafikerler Meslek Kuruluşu (GMK) İstanbul'da piyasaya tasarımcı yetiştirilmesi amacıyla kurulmuştur. Bu kuruluş Türkiye'de grafik tasarımın gelişmesi, grafik alanında üretim yapan tasarımcıların bir araya gelerek hızlı üretim yapması ve müşteriyle ilişki sağlamasının dışında, sanat ile sanatçı arasında bağ kurarak meslek alan sorunları ve haklarının korunmasıyla belirli ölçüt ve kriterlerin belirlenmesinde önemli bir rol oynamıştır (Etike, 1991).

Zamanla grafik tasarım olgusu ajans ve akademik mecralara yönelmiştir. Uluslararası gelişmeleri takip eden, dünya ile iletişim kurabilmek için ulusal ve evrensel konuları görsel dil yardımıyla anlatabilen sanatçı ve tasarımcı yetiştirmek hedeflenmiştir.

Grafik tasarım alanının en önemli gelişmelerinden biri ise dijital ortama geçiştir. Bilgisayar desteği kullanılarak hazırlanan tasarımlar, yeni yazılım programlarının geliştirilmesine ve çok boyutlu tasarımların oluşturulmasına olanak sağlamıştır. İletişimin giderek sanal ortama taşınmasıyla dünyadaki tasarımlarla olan etkileşimler artmıştır.

Sanat eğitimi, duyulara hitap etmesinin yanı sıra bireyin etrafında olup biteni algılayıp biçimlendirmesini de sağlamaktadır. Sanat ve tasarım ile iletişim kurmak farklı zaman, mekân, dil, din, ırk vb. etnik ve sosyal yapı arasında köprü kurup aynı zamanda farklılıkları görmezden gelerek bunlarla yaşamayı sağlamaktadır (Catterall, 2002). Farklılık gözetmeden herkes için aynı mesajı vererek iletişim kurmaktır. Bu bağlamda yapılan tasarımların hem sanatsal hem de toplumsal anlam ifade etmelidir.

Temel tasarım eğitimi, grafik, sanat ve tasarımı öğrenmek için temel oluşturmaktadır. Sanatın, tasarım ile birleşerek görsel yapıyı oluşturması, çözüm odaklı analitik düşüncenin sezgisel ve konsantrasyon yöntemi ile durumun bilişsel ve duyuşsal sürecini kavramasını sağlamaktadır. Her sorun odaklı duruma çözüm üretilerek yeni

yaklaşımlar geliştirmektedir (Seylan, 2005). Temel tasarım eğitimi, bireyin gelişiminde yaratıcı düşüncelerin imgelerle birleşerek estetik duyarlılık kazanmasını ve bunu yansıtmasını sağlamaktadır. Bu eğitimi alan bireylerin materyal kullanımı, formun renk ile birleşerek kompozisyon oluşturmasını ve temel sanat elemanlarını kavramasını sağlar (Öztuna, 2007). Temel tasarım eğitimi, bireye kişisel bilinç, beceri, yaratıcılık, özgünlük, disiplin, teknik vb. kazanımlar sağlar. Bu kazanımlar bireyde olumlu yönde gelişimin etkisini göstermektedir.



Şekil 18: Latin Harfleriyle İlk Alfabenin Kapağı İhap Hulusi Görey Tarafından Yapılmıştır

(Merter, 2008)

İlk Türk grafik tasarımcısı olan İhap Hulusi Görey, reklamcılığa yönelik illüstrasyon, afiş, logo, etiket, reklam yaparak Türk grafik Sanatına öncülük etmiştir (Tepecik, 1995). Afiş çalışmalarına ağırlık veren Görey, birden fazla özel ve kamu kuruluşuna hizmet vermiş olup kendisi Cumhuriyet döneminin ilk Türk grafik sanatçısıdır.

Görey'in kendine özgü üslubunun olması yaptığı çalışmalardaki estetik, özgünlük ve biçimi ön plana çıkarmaktadır. Kültürel değerlerden yola çıkarak geleneksel motifleri çağdaş yorumlarla tasarımlarına taşımıştır.

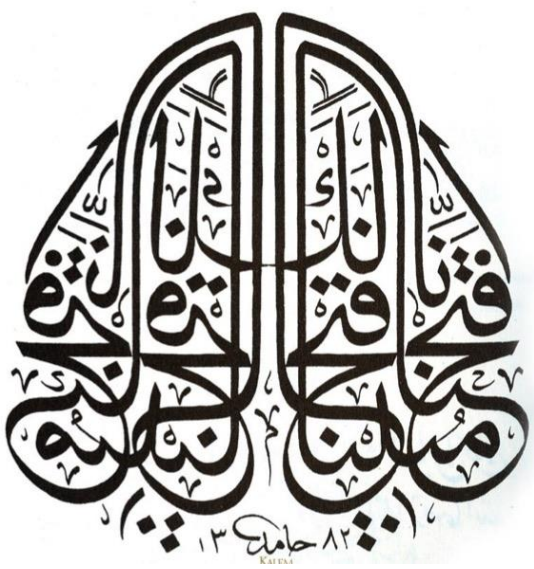


Şekil 19: İhap Hulusi Görey Tarafından yapılan Bayer ve Milli Piyango Afişi

(Merter, 2008).

Milli Piyango idaresi, Tekel, Bayer, Devlet Demir Yolları, Ziraat Bankası, Türkiye İş Bankası, Kızılay ve Şehir Hatları gibi kamu kuruşları için afişler tasarlamış ve ödüller almıştır.

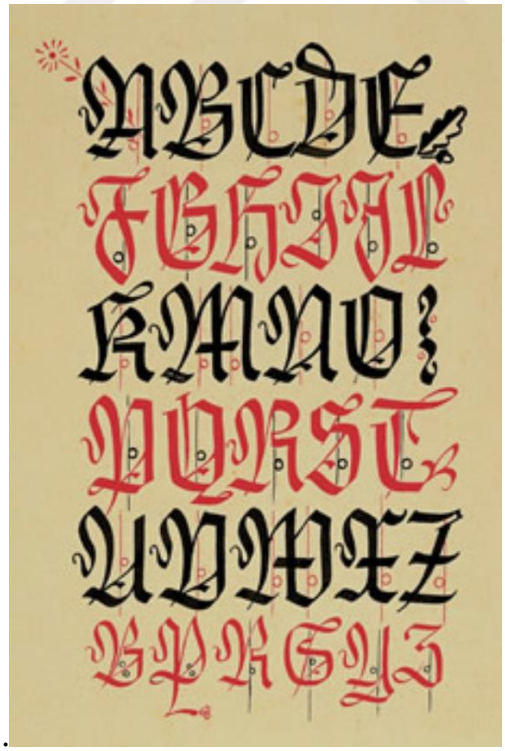
Grafik tasarım ürünleri yalnızca afiş, kitap kapağı, logo tasarımı konularında ilerlememiştir. Yazı ve tipografi alanındaki gelişmelerin birçoğunu gerçekleştiren güzel yazı ustalarından Hamit Aytaç ve Emin Barın bu alandaki önemli eser veren Türk grafik sanatçılarındandır.



Şekil 20: Hamit Aytaç, 1962-1963 Müsennâ Levha Celî Sülüs

(http://www.kalemguzeli.org/hatteserleriayrinti.php?KNO=1302&HKNO=20, [09.08.2017])

Grafik tasarım alanlarından tipografi için yeniklikler getiren Aytaç, Türk matbaacılığında çinkografi, çelik üzerine resim, gravür, kabartma ve lüks baskı tekniğini ilk getiren isimlerdendir.

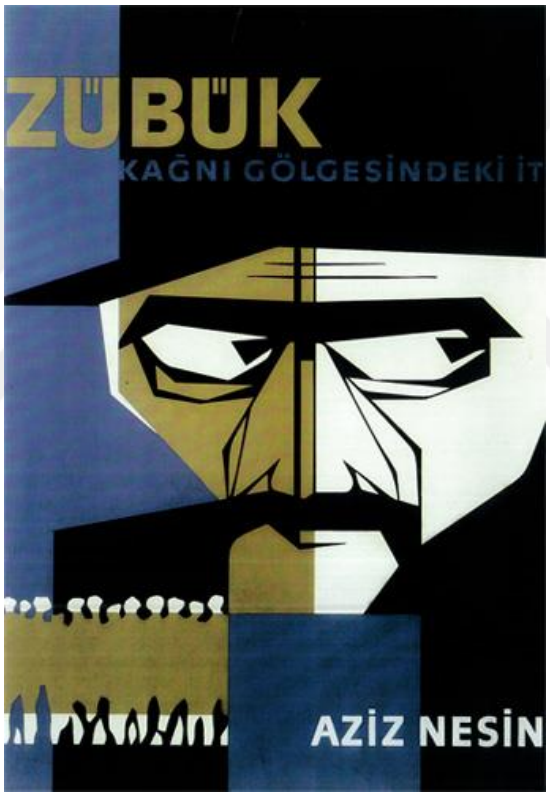


Şekil 21: Emin Barın, Gotik Alfabe Tasarımı, 1942

(http://www.barincilt.com.tr/eminHat.html, [25.06.2017])

Tipografi, hat çalışmaları, grafik ve ciltleme gibi birçok alanda önemli eserler vererek hem öğrencilerine hem de kendinden sonra gelecek sanatçılara ilham kaynağı olmuştur.

Türkiye'de grafik tasarımın gelişmesine katkı sağlayan; Mengü Ertel, Hamit Aytaç, Emin Barın, Kenan Temizan, Eli Acıman, Münif Fehim, Mithat Özar, Atıf Tuna, Selçuk İnal, Mesut Manioğlu, Yurdaer Altıntaş, Sait Maden, Erkal Yavi gibi grafik sanatçıları; afiş, reklam tasarımları, tipografi, logo, amblem, pul tasarımı, kitap kapağı, konularında tasarımlar yaparak Türkiye'de grafik tasarımcılara öncülük etmiş ve günümüze kadar niteliğini kaybetmeyen tasarımlar yapmışlardır.



Şekil 22: Sait Maden, Kitap Kapağı İllüstrasyonu

(http://www.5harfliler.com/wp-content/uploads/2014/09/sait-maden-aziz-nesin-1a.jpg, [09.08.2017])

Sait Maden şair, çevirmen, ressam ve grafik sanatçısıdır. Tiyatro dekorları, sinema afişleri, kitap kapakları, logo, broşür, etiket tasarımlarıyla grafik alanında önemli eser veren sanatçılardandır.



Şekil 23: Mengü Ertel, Afiş Tasarımı

(http://sanat.ykykultur.com.tr/sergiler/mengu-ertel, [09.08.2017])

Mengü Ertel, devlet tiyatro afişleri, dergi kapakları, logo çalışmaları, serbest grafik çalışmaları, illüstrasyon gibi birçok grafik ürünü vermiştir. Bugünde devam eden markaların logo çalışmalarını yaparak ödüller almıştır.

Grafik tasarım kültürlerarası önemli bir köprü görevi görmektedir. Tarihsel geçmişin yanında estetik değerlerin varlığını hissettirip tasarımları yapılan ve basılan ürünlerin yayılabildiği ölçüde önem kazanmaktadır.

Fotoğraf, film, sinema, karikatür grafik sanatlardan ayrı düşünülemez. Önemli ölçüde hedefe kitleye ulaşan, sanat alanları basılı ve görsel olan insanlara farkındalık oluşturmayı hedefler. Dikkat çekici olan materyalleri bir araya getirerek, izleyiciye sunan tasarımcı, kültürlerarasındaki sosyal-ekonomik ve toplumsal bağlantıyı kurmaktadır. Grafik tasarım, görsel dilin görsel ifadeyle buluşması sanatıdır. Düşünceyi teknik ile birleştirip ifade edebilmeyi, iletişim kurma sürecinde görsel olarak konuşmayı ve duyguları aktarmayı sağlamaktadır.

Grafik tasarım ürünleri hazırlanırken en önemli nokta dikkat çekici özelliğe sahip olmasıdır. Hazırlanan afiş, kitap kapağı, dergi ilanı, reklam kampanyası, ambalaj tasarımı vb. grafik tasarım ürünleri seyircinin dikkatini çekecek şekilde hazırlanmalı ve kısa süre içinde konu hakkında bilgilendirici görsel dili aktarmayı sağlamalıdır.

Görsel dili kullanarak oluşturan bilgilendirici metin veya resim içeren grafik tasarım ürünleri mesajı doğru aktarıp iletişim kurabilmelidir. Tasarımcı, hedef kitleye ulaşabilmek için konu ile alakalı olan görsel dili seçip seyircinin yoğunlaşmasını sağlamalıdır.

5.4. Grafik Tasarım Öğelerinin Okul Öncesi Bireyler Üzerindeki Etkisi

Grafik tasarım, fikir yürütülerek oluşturulmuş görselin, çizimle birleşmesi olup sanatın ve tekniğin bir arada kullanılmasıdır. Tasarım; kaynağa uygun seçim yapılıp düşünsel faaliyetleri (odaklanma, dikkat, bellek vb.) kullanarak çizim yapmaya yönlendiren bilişsel bir etkinliktir. Çizmek aynı zamanda hatırlamaya yarayan bir yöntem olup benzetmeye uyarlayarak görsel düşünmeyi sağlar. Her konuya ayrı uyarlama yapılan tasarımlar o konuda parçaları birleştirmeye yardımcı olmaktadır.

Bedensel, ruhsal, zihinsel, sosyal gelişimlere paralel olarak, çizgi, boyut, şekil, ton, renk, biçim, kontrast gibi öğeler dikkat çekici bir formda kullanıldığında uyarıcı olarak etken sağlamaktadır.

Her bireyin gelişimi birbirine göre farklılık gösterdiği gibi sanat gelişimleri de farklılık göstermektedir. Bu farklılıkları etkileyen faktörlerden kalıtım, çevre gibi nedenler ön plandadır.

Okul öncesi bireyin kitaplarının içinde bulunan resimleri hazırlarken tasarım ilkelerinin yardımıyla dikkat çekici uyaranların kullanılması öğrenmeyi aktifleştirir.

Grafik tasarımın oluşturduğu somut çizgilerin bireylerin algı düzeylerine ve onların çizgilerine yakın orantıda düzenlenmesi anlama ve uygulama yeteneklerinin güçlenmesini sağlayacaktır. Taklit ile öğrenmeye başlayan bireylerde uyarıcılardan etkilenerek öğrenmenin hızlandığı görülmüştür.

Soyut bir formu basitleştirerek yansıtmak ve bireyin anlamasını sağlamak, tasarımcının en önemli görevidir. Tasarımcının bireyin anlayacağı bir biçimde tasarladığı görsel, çizim veya şekil bireyin zihninde o formu aynı şekilde hatırlamasını sağlayacaktır. Bu nedenle seçilen tüm öğelerin anlaşılabilir bir çizgi ile görselleştirilmesi anlam bakımından kolaylık sağlayacaktır.

Görsel sanatlar beceri ile ortaya çıkarak tasarımda önemli bir rol oynamaktadır. Şekiller farklı çizgilerle birleştirilerek, karışık olan çizgiler sembol, nesne ve şekillere dönüştürülerek anlaşılabilir hale gelmelidir.

Tasarımcı, çizim için kullandığı sembollerde hareketi yansıtarak bireyin doğru anlama ve algılamasını sağlamalıdır. Tasarım elemanları ve bölümleri birbirinden ayrı düşünülmeden bir bütün oluşturacak biçimde seçilerek, dikkat çekici öğeler kullanılmalı kısa zamanda konu üzerinde yoğunlaşma sağlanmalıdır. Soyut kavramların somutlaştırılarak kavratılması istenen konu hakkında yardımcı olunmalıdır.

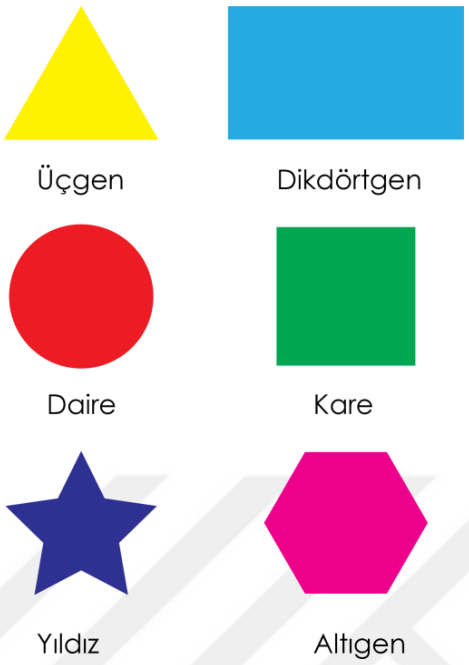
Ders kapsamında uygulamaların ezberin dışında güncel teknoloji destekli gelişmelerle paralel olarak atölyede yapılması gereklidir. Gelişen teknolojiyle birlikte kullanılan çizim programlarının hedef kitleye uygun olarak hazırlanması gerekmektedir. Önce bir eskiz hazırlanarak anlatılmak istenen konunun taslağı çizilmeli aynı zamanda uygulanabilirliği ölçülmeli eğer uygulanabilirse orijinal hali için bilgisayarda tasarıma başlanmalıdır (Do ve diğ., 1995). Okul öncesi bireylere uygun olarak hazırlanan grafik ve tasarım ürünleri birbirine bağlı olan süreçlerdir. Bireylerin gelişimi gözetilerek tasarlanan konu görselleri bireyin yaratıcılığına ve farkına varabilme örgüsüne göre hazırlanmalı ve bilişsel sürece katkı sağlamalıdır. Uyaranların birbiriyle desteklenmesi ile aktif öğrenme daha hızlı olacaktır.

Çizgi, renk, doku, biçim, zıtlık, ışık gibi temel sanat öğelerinin görsel ile desteklenerek uyarlanabilmesi bireyin algılama becerileni aktifleştirerek, konu hakkında değerlendirme yapabilme gücünü geliştirecektir.

Grafik tasarım öğeleri, okul öncesi bireylerin kullandığı materyaller üzerinde önemli bir yere sahiptir. Bireyin öğrenme konusundaki becerisini harekete geçirmek için temel sanat öğelerinden yararlanarak öğrenme sağlanmalıdır. Teknolojik gelişmelerin önemi de anımsanarak kullanımına dikkat edilmelidir. Durum içerikli öğrenme konusunda öğretmenler, akademisyenler ve sanat eğitimcilerinden yardım alınarak okul öncesindeki bireyin gelişimi için bir şablon hazırlanmalı, müfredat ve ders konuları değiştikçe grafiksel nesne, sembol ve tasarımlar güncellenmelidir.

Tasarım, bilişsel süreçleri destekleyen görsel bir olgudur. Dünyada çocukların gelişimlerini desteklemek açısından kullanılan tasarımlar, görselle desteklenmelidir.

Yapılan tasarımlar biçimsel olarak yansıtılmalı aynı zamanda bireyin algılayabileceği çizgiler, dikkat çekici semboller ve renkler kullanılmalıdır.

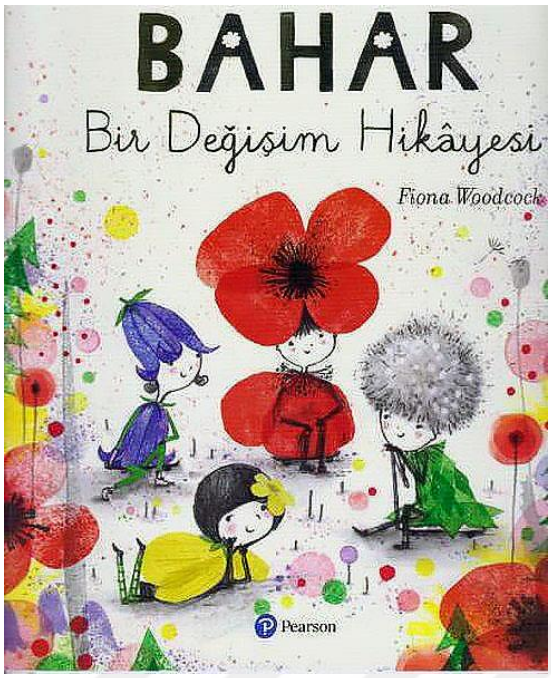


Şekil 24: Geometrik Şekiller

(Araştırmacı Tarafından Hazırlanmıştır)

Okul öncesi dönemde grafik tasarımın bireye uygun olarak tasarlanması bireyin gelişimini desteklemektedir. Renk, şekil, biçim bireyin yazı algısını doğrudan etkilediğinden yapılan tasarımların bireyin yaş ve öğrenme yeterliliklerine uygun olarak hazırlanması bireylerin algısal olarak kavramları öğrenmelerini sağlayacaktır.

Hikâye, masal, somut nesneleri kavrama kitapları vb. birçok alanda öğrenmeye yeni başlayan bireylerin kitaplarında oluşturulan teknik çizim ve illüstrasyonlar çocuğun eğitiminde yararlı olabilecek çizgilerden oluşmalıdır.



Şekil 25: 3+ Yaş. Hikâye Kitabı

(Woodcock, 2017)

Öğrenmeye yeni başlayan aynı zamanda bazı nesneleri, figür ve sembolleri ilk defa gören bireylerin akıllarında oluşturacakları görseller, bireyin gelişim süreçlerine göre tasarlanmalıdır. Grafik tasarımcıların hazırladığı çalışmalar zekânın görsel kısmına hitap ettiğinden algıyı doğrudan kontrol altına alıp bireyin zihninde yer edinmesini sağlar. Algı eğitimi bireylerin görsel becerilerini etkiler bu sebeple oluşturulacak olan her görsel bireyin gelişimini desteklemeli ve verilen bilgilerin algılanması sağlanmalıdır. Bunun için hazırlanacak çizimler bireylerin gelişim düzeylerine göre hazırlanmalıdır.

Dijital ortamda desteklenen eğitimlerin tamamının doğrudan grafik tasarımla bağlantısı vardır. Eğitim uygulamalarının içinde yer alan tasarımların, bireyin konu hakkındaki öğrenme düzeyini düşünerek tasarlanması, uyaranların doğru sembol ve biçimleri içerecek şekilde oluşturulması, renklerin uyarıcı tonlarının kullanılması dijital ortamda hazırlanan eğitim aplikasyonunun doğru ve dolaysız olarak anlaşılmasını sağlar. Tasarımın konu üzerinde daha hızlı ve kolay öğrenilmesine imkân verir.

Bireylerin geniş olan hayal dünyalarında yarattıkları kahramanları farklı bir bakış açısıyla yorumlayıp yeni biçim ve formlara sokarak tasarımlar yaratmak tasarımcının yapması gerekendir.

Grafik tasarımda temel biçim elemanlarını kullanarak oluşturulan sembol ve biçimler sanatın görsel alfabesini tanımlar. Sanatın görsel dilinin anlaşılır ve yalın olarak ifade edilmesi estetik açıdan bütünlüğü sağlar.

Görsel olarak tasarlanan biçim ve formların görsel gerçekliğe bağlı kalarak hazırlanılması konu açısından anlam bütünlüğünü oluşturur. Sanat ve tasarım ilkelerini temel faktör kabul edip görsel öğeler üzerine yansıtmak ve algılanan imgeleri dış dünya ile birleştirmek zihinde kavramsal bir anlam oluşmasını sağlar.

Teknolojinin hayatımıza hızla girdiği günümüzde eğitim yöntemlerini geleneksel eğitim modeliyle birleştirip dijitalle harmanlamak yeni dönem eğitim yöntemlerindendir. Daha hızlı ve kolay anlaşılır bir öğretim yöntemi ile grafik öğelerini doğru kullanıp tasarımların bireylerin gelişim düzeylerine göre hazırlanması bireyin öğrenme becerilerinin gelişimi için önemli bir faktördür. Sanatsal olguları çizgisel hareketlerle birlikte kullanmak dili, mekânı, zamanı kavrama biçimi bireyin zihinsel gelişiminin diğer bir yönüdür. Kavramlara yeni anlamlar yükleyerek duyuşsal, bilişsel ve somut kavramların bütün içinde anlaşılması aynı zamanda bu becerilerin birey tarafından kazanılmasını sağlamaktadır.

Bireyin yaratıcılığını ön plana çıkaran imgeler, tasarlanan nesnelerin görsel bütünlüğünde yer alır. Okul öncesi dönemde grafik tasarımın etkisi bireyin yaratıcılığına ve farklı bir bakış açısına sahip olmasına zemin hazırlar. Bireyin yaratıcılığı baskılanmadan özgün çizgiler yaratmasını sağlar. Kişisel gelişiminde sanatsal bir değer oluşturarak nesnenin görsel özelliklerini kavramasını sağlar.

Okul öncesi dönemde kullanılan grafiksel öğeleri bireyin görüp anlayıp ve yorumlayabilmesi için anlaşılabilir, sade ve karışıklıktan uzak olması gerekmektedir. Bunun için grafik tasarımcı, sanat eğitimcisi, çocuk gelişimcisi ve öğretmen ile iş birliği içinde bireye uygun sembolik değerleri oluşturarak, bireyin anlayabileceği öğeler kullanılmalıdır. Basılı veya dijital ortamdaki materyaller, bilirkişiler tarafından hazırlanmalıdır. Bireyin kişisel gelişimi için konu ile ilgili öğrenmesi gereken bilgilerin dolaysız ve anlaşılabilir şekilde zihninde oluşturulması hedeflenmelidir. Grafik tasarım, bilgiyi anlaşılabilir bir forma dönüştürüp bunu tasarım elemanlarını kullanarak doğru şekilde iletmeyi amaçlamaktadır.

6. ÇOCUK GELİŞİMİ

Çocuk gelişimi temelde her yönüyle bir tür kalıtım ve çevre etkileşiminin ürünüdür. (Rutter, 2002). Anne ve babanın genleriyle geçen kalıtım birimlerinin, içgüdü, davranış gibi özelliklerinin çocuğa aktarılmasıdır. Çocuğun gelişiminin ilk başladığı yer, çevresidir.

İlk deneyimlerin, özellikle aile içinde yaşanan, biçimlendirici rolüne verilen önem, psikanaliz kuramlarının ayırt edici özelliğidir. Bu açıdan yaşamın ilk beş ya da altı yılı, bireyin kişiliğinin oluştuğu önemli bir dönemdir (Bee, Boyd, 2009). İlk öğrenme ve gelişim aile içinde edinilen tecrübelerle şekillenmektedir. Çocuk gelişiminde bu durum, her bireyin kendine özgü gelişim ve öğrenme becerisini göstermektedir.

Dünyaya gelen her çocuk anne ve babasından aldığı kalıtsal özellikler ile diğer insanlardan farklılık göstermektedir. Çocuklar temel gelişim süresince birbirine benzeseler de kalıtsal özellikleri bakımından hiçbir birey diğerine benzememektedir.

Bireyin doğumundan önce başlayan gelişim sürecinde beslenme, bakım ve sağlık kontrolleri gibi faktörlerin düzenli yapılması bireyin gelişim ve büyümesini destekler. Çocuğun fiziksel, bedensel, sosyal, zihinsel, duygusal gelişimi bir bütündür. Bu etkenlerden birinin gelişmemesi bireyin gelişiminde olumsuz sonuçları da beraberinde getirmektedir.

Freud'a göre çocukluk evresinde olup bitenler bireyin sonraki yaşamında duygu ve kişiliğinde önemli rol oynamaktadır (Houde, 2006). Çocukluk evresi bireyin yaşamında önemli izler bırakan ve öğrenmenin temellerinin atıldığı bir dönemdir. Çocukluk evresinde öğrenilen her şey ileriki zamanlarda olumlu ya da olumsuz bir biçimde bireyin karşısına çıkmaktadır.

Okul öncesindeki eğitimden önce ailenin ev ortamında çocuğun ihtiyaçlarına cevap verebilmesi onun fiziksel, duyuşsal, sosyal ve bilişsel gelişimini doğrudan etkilemektedir.

Ailenin temelini attığı çocuğun gelişimdeki eğitim; sosyal çevre, duygu ve düşünceyi etkileyerek bireyi olgunlaştırır. Okul dönemiyle birlikte bireyin eğitimi, program ve öğretilerle devam ederek çocuğun gelişiminin devamlılığını sağlamaktadır.

6.1. 0-2 Yaş Bebeklik Dönemi Fiziksel Gelişim

Doğumdan sonra en hızlı bedensel gelişimin olduğu dönem, doğumdan sonraki ilk yıldır. Boy ve kilo ilk bir yıl içerisinde en hızlı artışını gösterir. Bebeğin sinir sistemi merkezden uçlara, içerden dışarıya doğru bir gelişim gösterir ve başta bulunan sinirler ayaklara göre daha çok gelişmiştir. Dolaşım sistemi ise bunlara göre daha az gelişim gösterir. İskelet yapısı henüz tam gelişmediği için kemikler yumuşaktır, kolay kırılmazlar (Senemoğlu, 2002).

Bebek, ilk doğduğu anda vücudunu kontrol edebilecek güce sahip değildir. Bebek kendi başına kontrol edemediği hareketleri, büyüme devam ettikçe kontrol altına alır ve psikomotor gelişiminde önemli bir gelişim gözlenir. Shirley'in yapmış olduğu araştırmaya göre tüm kültürlerdeki bütün bebeklerde psikomotor gelişimi aynı düzeyde devam etmektedir. Gelişim aşamalarında bireysel farklılıklar gözlense de çocukların gelişim özellikleri ay, yıl, hafta olarak aynı düzeyde ilerlemektedir. Oturma, kalkma, tırmanma, tutunma, yürüme çocukların devinimsel gelişimlerini göstermektedir. İkinci yaşın sonuna doğru çocuk kendi başına yürüyebilir, sopa tutabilir, kalem ile karalama yapabilir (Gardner, 1978). Çocukların devinimsel gelişimleri belli süreleri kapsadığından doğumun üzerinden geçen zamanda gözle görülebilen değişimler gerçekleşmektedir.

Bebekliğin ilk yılında yemek, temizlik, uyku gibi temel yaşamsal faaliyetleri belirli bir düzene girer. İlerleyen yıllarda ise bu temel yaşamsal faaliyetlerde alışkanlık kazanır. Birinci yaşın ardından yürüme, ikinci yaşıyla ve devamında da konuşma yeteneği gelişir. Böylelikle çocuk annesine bağımlı olmaktan yavaşça sıyrılarak çevresindekilerle bağlantı kurmaya başlar.

Dünyaya yeni gelen bebeklerin duyu organlarından işitme duyusu gelişmiştir. Sesin şiddetini ve sesteki değişikliği tanıyabilen bebekler sesleri ayırt edebilir, iki yaşının sonlarında sözcük, hece ve ses farklılıklarını anlayabilirler.

Bebeklerde görme duyusu hemen gelişmemektedir. Yeni doğduğunda nesne ve objeleri net göremeyen bebek göz koordinasyonunu tam sağlayamadığından gözleri

farklı noktalarda birleşebilir. Smolak'a göre yeni doğan bebekler annelerinin yüzlerini görebilmekte, bir aylık iken tanıdık ve yabancı yüzleri ayırt edebilmekte, altı aya kadar ise renk, şekil, nesneleri anne-baba ve diğer yüzleri ayırt edebilmektedirler (Senemoğlu, 2005).

Bebeklerin tat ve koku alma duyuları gelişmiştir. Faklı koku ve tatları birbirinden ayırt edebilmekte ve bunlara tepki verebilmektedirler.

Dokunma duyusu diğer duyulara göre daha çok gelişmiştir. Çevresindekileri tanıma dokunma duyusunu kullanarak gerçekleşir. Altı aylık iken bebek, etrafını merakla keşfeder ve izleyerek etrafında olan nesneleri tutarak yakalamak için çaba gösterir.

Bebek, ilk doğduğu andan itibaren bir yetişkine ihtiyaç duymaktadır. Kişisel bakım ve sevgi yetersiz kalırsa bebeğin yaşamını sürdürmesi güçleşir. Bebeğin sevgi ihtiyacının karşılanması gelişimini olumlu yönde etkilemektedir. Bebek ihtiyacını karşılayan yetişkine güven duygusuyla bağlanır. Eğer bu dönemde anne veya baba yoksa ve başka bir yetişkin bebeğin ihtiyaçlarını karşılaşılıyorsa, sevgi anlamında da herhangi bir duygu verilmiyorsa arada bir güven duygusu oluşmaz. Bu durumdaki birey büyüdüğünde toplumda kolay iletişime geçip ilişki kurulabilen biri olmakta zorlanır.

İki yaş grubunda olan çocuklarda dikkatin uzun bir süre aynı konuya verilmesi durumu henüz gelişmediğinden kısa süre içinde dikkatleri başka bir alana yönelir. Kendi oyun ve oyuncaklarının dışındaki eşyaları tanıma isteği farklı eşyalara yönelmelerine neden olur.

İki yaşında olan çocuk meraklıdır. Dış dünyada gördüğü her şeye ilgi duyar, onlara dokunup oynamak ister, istediği olmadığında tepki vererek ağlamaya başlar. Ağlayan çocuk, gelişiminin normal evresini tamamlama sürecine dâhil olur.

Bu dönemde bebek çevresindeki maddi dünyayı tek ve sürekli objelerle ayırmaya başladığı andan itibaren beyni daha sonraki yaşamında objelere göre iki şey yapabilecek duruma gelir. Objeleri niceliksel olarak değerlendirmek; yani matematiğin temeli olan sayı ile onları niteliksel olarak değerlendirmek (biçim, renk, işlev vb.) gibi sınıflandırma yapabilmenin temellerini oluşturur (Houde, 2006). Bilimsel araştırmaların temelinde olan sınıflandırma yöntemi 0-2 yaş döneminde başlamaktadır. Ve ileriki yaşlarda gelişerek devam etmektedir. Böylece bebeklik

döneminde başlayan küçük öğrenim deneyimleri bebekleri anahtar bilgilerle tanıştırarak öğrenme becerilerini arttırmaktadır.

6.2. 2-6 Yaş İlk Çocukluk Dönemi

2-6 yaş arasında olan çocukların bedensel gelişimleri 0-2 yaş grubuna göre azalma gösterir. Üç yaşına giren çocuk yürümeye ilişkin tüm hareketleriyle birlikte konuşmayı da düzgün şekilde gerçekleştirebilen bir birey olarak gelişimini sürdürür. Üç yaş çocuğunda dili kullanma yeteneği gelişmiştir. Etrafındakilere soru sorarak, onlarla konuşarak yakın çevresi ile iletişimde bulunur. Kelime bilgisi ve dili kullanma becerisi, bu yaşta önemli derecede farklılık gösterir. Çocuğun bildiği ve anladığı kelimeleri kullanma sayısı ifade edebildiklerinden daha fazladır. Bildiği kelimeler ve kavramlarla düşünebilme hızı, bunları sese dönüştürme hızından daha fazladır (Oktay, 2007). Bu dönem çocukların konuşma becerilerinin ve devinimsel gelişimlerinin hızla değişim gösterdiği bir evredir. Birey, çevresiyle iletişim kurarak kendini ifade edip toplumda varlığının hissedilmesini sağlamaktadır.

Üç yaşında olan çocuğun düşüncelerini ifade edebilme, gördüklerini anlatma isteği öğrendiği kavramları kullanabilme yeteneği gecikmeli olarak gelişebilir. Bu durum çocukların gelişmişlik düzeylerinin normal olduğunu göstermektedir. Kavramları zihinde düşünüp, sesli olarak ifade edememesi çocuğun düşünme hızı ve konuşma hızını zamanla dengeleyeceği bir özelliktir.

Bu yaş grubunda çizim yeteneği henüz gelişmemekle birlikte renkli kalem ve kâğıtlara ilgi duyan çocuk, çizmeye eğilim göstermektedir.

Bu yaşta olan bireyin sosyal yaşam içindeki kuralları kabul edip bunları öğrenerek benimsemesi zaman almakla birlikte, birden fazla pekiştireç kullanarak çocuğun öğrenmesi sağlanabilir.

Devinimsel hareketlerinde kısıtlama olmadan yapıp uygulayabilirler. Koşup, oynayabilir, kendi kıyafetlerini çıkarıp giyebilir, yemeğini kendisi yiyebilir. Somut olan nesneleri gruplandırarak oynayabilir. Bireyin kendini tanıma yeteneği yeni yeni gelişmekte olup bunu destekleyecek görevler verilerek dört yaş gelişimi için önemli katkı sağlanabilir.

Bu dönemde çocuk, dile ve sembolik düşünme yeteneğine sahiptir. 3 yaş çocuğu sembolik düşünse de kesin kavram ve kuralları düzenleyemez. 3-4 yaşındaki

çocuklar ise dış dünyayı zihninde canlandırıp tasarlayabilme gücüne sahiptir. Yaşıtları ve yetişkinlerle etkileşim içine girebilirler. Zihinsel olarak sadece kendilerine yoğunlaşıp başkalarının görüşlerini kavrayamazlar. Bireyin bu yaşta düşünceleri ben merkezlidir (Yavuzer, 2012). 3-4 yaşındaki çocukların düşünme yetenekleri yavaş gelişim göstermekte olup etrafında olan kişilerle iletişim kurabilme eğilimi gösterirler. Hayal dünyalarında oluşturdukları kavramların gerçek dışı olduğunu ayırt edemezler.

Dört yaşına gelmiş çocuk, kendi başına birçok işini halledebilen bir bireydir. Hareket becerileri gelişmiştir. Ellerini ve parmaklarını rahatlıkla kullanabilmektedir. Kalem, fırça, makas, tarak gibi nesneleri rahatlıkla kullanabilir. Büyük ebatlı kâğıtlara resim yapabilir, kendi hayal gücünden yararlanabilir (Yavuzer, 2012).

Yetişkinleri izliyor olmasından dolayı artık temel davranış biçimleri oluşmaya başlamıştır. Sorumluluk alabilir kendi yaş grubu ile daha fazla oyunlar üretip oynayabilirler. Bu durum çocukların toplumsal deneyimler kazanarak öğrenim süreçlerine katkı sağlamaktadır.

Çocuk, duygu ve düşüncelerini dilini kullanarak net, dolaysız olarak aktarabilmektedir. Hayal dünyasının genişliği sosyal çevresine yansıyabilir ve bunları gerçek gibi algılayabilir. Çocuk bilişsel gelişimi gereği kendi sınırlarını oluşturamadığından gerçek olan ve olmayanı birbirinden ayırt edemez. Hayal ürünü olan ve olmayan kavramların birbirinden ayrıldığını anladığı anda bu durum kendiliğinden düzelme gösterir.

Beş yaşında olan çocuğun gelişimi ilk dört yıla oranla daha azdır. Artık birey kendi başına sorumluluk alabilen ve yetişkin desteğine çok az ihtiyaç duyan bir duruma gelir.

Duygularını kendi başına kontrol edebilir. Evin içinde ve dışında etrafında bulunan yetişkinlerin hareketlerini gözlemleyerek oyunlarında onları tekrarlar. Gruplarla oyun oynar, oyunları kendi isteklerine göre düzenler. Beş yaşındaki çocuk kuralları dinler, anlar ve uygulama yeterliliğine erişir. Kitap, resim ve müziğin çocuğun dikkatini daha çok çektiği bir dönemdir (Yavuzer, 2012).

Altı yaş, çocuk için kritik dönemlerden biridir. Okula başlama dönemi ve gelişiminin önemli dönemlerindendir. Bu dönemde olan birey çok meraklıdır ve her şeye

öğrenme eğilimi göstermektedir. Merakını giderecek sorular sorarak bilgi edinmeye çalışır. Yeni deneyimler kazanmak için keşfetmeye hazırdır (Gesel, Ilg, 1982).

Düşüncelerini gerçeklere dayandırarak sonuçlandırmak istemektedir. Görsel algısını kullanarak somut kavramları benimseyip onları oyunlarla destekleyerek soyut kavramları anlamaya çalışır. Öğrenme eğilimindedir ve bunun için isteklidir. Arkadaş çevresi oluşur ve bu durumu güven duyguları ile pekiştirirler.

Okula başladığı bu dönemde bireyin ev ve okul arasındaki davranışlarında farklılıklar gözlemlenebilir. Aile içinde yetişen birey, artık sosyal çevre ile iletişim içinde olup arkadaşlarıyla kendi kurallarını koyarak oyunlar oynamakta, kızlar ve erkekler kendi arasında rollere ayrılmaktadır (Yavuzer, 2012).

2-6 yaş arasında olan çocukların etkinlik yapma becerileri artmıştır. Bu yaş grubundaki çocukların dikkatlerini toparlamak için yapılan etkinlikler olgunlaşma ve öğrenme durumlarına göre hazırlandığında gelişimlerine olumlu yönde katkı sağlayacaktır. Küçük kas motorlarını daha kolay kontrol edebildiklerinden hareketlerinde artma gözlenir.

Çocukların duyuları zamanla gelişim gösterdiğinden, bireylerin olgunlaşma düzeylerine göre materyaller seçip kullandırmak onların denge, koordinasyon ve hız kazanabilmelerine yardımcı olmaktadır.

Altı yaşından küçük çocukların sayısal özellikleri esasen yöntem ve kullanım unsurlarından kaynaklanır (Gelman, 1972). Zekâ, beynin dinlendiği dönemler dışında sürekli etkindir ve gelişme halindedir. Çocuk, objeleri niteliksel olarak değerlendirir. Biçim, renk, işlev vb. özellikleri bakımından sınıflandırır. Sınıflandırma temel ve bilişsel bir etkinliktir. Görsel etkinlikler ve eyleme dayalı etkinlikler beynin sınıflandırmasına göre değişmektedir (Martin, 1996).

2-7 yaş arasındaki çocuklar görsel algının etkisinde kalmaktadırlar. Aynı miktarda olan malzeme farklı nesnelerin içine yerleştirildiğinde birey tarafından görsel olarak sadece nesnenin boyutları algılanmakta olup nesnenin içindeki malzemenin ağırlığı gibi niteliksel özelliği yerine nesnenin niceliksel özelliğine göre maddenin azlığı veya çokluğu değerlendirilir. Bu algısal değişiklik bireyin işlem öncesi mantıksal düşünme yeteneğinin tam olarak gelişmediğini göstermektedir (Morgan, 2009). İşlem öncesi dönemde çocuk, algısal olarak var olan miktarları farklı algılayıp

yorumlayabilir. Görsel olarak algıladıklarını mantıksal olarak düşünmeden kendi akıl ve düşünce mantığına göre akıl yürüterek cevaplandırır.

Birey tarafından yapılan bu işler, somut işlem öncesi dönem için hazırlık evresidir. Duyularla hareket edip işlemsel döneme geçiştir. Bu dönemde çocuk göremeyeceği bir nesne veya insanı kelime veya sembol olarak geliştirir. Yani zihinsel anlamda birden fazla sembol geliştirir. Zihinsel sembol geliştirme görme ile ilişkilidir, dile bağlı bir gelişim olmaz. Görsellerle oluşan görüntü zihinsel bir semboldür. Sembol bireye ait olduğundan kişiseldir (Yavuzer, 2012). Bireyin kendi başına zihninde oluşturduğu semboller anlamsal olarak kendi anlayabileceği şekilde kodlanır. Sembolik öğeleri kişiselleştirerek anlamlandırır, bu anlamlar başkaları tarafından anlaşılamayabilir. Kendine özgü kavramlara anlam yüklenmesi kişilerin kendi başlarına yapmış oldukları bir zihinsel eylemdir.

İşlem öncesi dönemde bireylerin gözlem ve kapasiteleri duyumlarıyla algılayabildikleri kadardır. Zamanla duyularının farkına vararak uyaranları birden fazla duyunun yardımıyla algılayıp kendine özgü anlama ve öğrenme geliştirir. Her duyu bir algılamayı ve anlamayı ortaya çıkarmakta ve bireyin gelişiminde önemli bir rol oynamaktadır. Kişinin algı düzeyi ilgi alanına, görme şekline, odaklanma durumuna, ortamına ve yaşantısına göre değişkenlik göstermektedir.

İşlem öncesinde çocuklar ayrıntıları dikkate almaz, parça ve bütünü aynı anda düşünemezler. Zihinsel bir kıyas yapabilme yetenekleri henüz gelişmiş değildir. Zihinlerinde kavram geliştirip, kullanamazlar. Öznel ve nesnel olan olguları ayırt edemezler. İleriki yaşlarda ayırt edebilme yeteneği olgunlaşarak parça ve bütünü bir arada kullanabilirler.

İlk çocukluk döneminde çocuklar eski ve yeni algılarını karıştırarak çevreleriyle daha fazla bilgi edinirler. Piaget'e göre her çocuğun düşünme sırası aynı olmakla birlikte fiziksel ve toplumsal çevreden de etkilenebilmektedirler. İşlem öncesi (iki-yedi) yaş grubunda dil ve kavram gelişimi simgesel işlevdir. Simgesel işlev; sembol, simgeleri anlama ve kullanma yetisini içermektedir. Bu yetiler kavram gelişimi (zihinsel simgeler), dil (sözel simgeler) jestleri, düşsel simgesel oyunlar ve resim yapmak için temel oluşturur (Gander, Gardiner, 2007).

Bilişsel gelişim ile birlikte motor (hareket) becerileri de zamanla olgunlaşarak gelişim göstermektedir. Beş-altı yaşlarında hareket ile ilgili koordinasyonlar

düzgündür. İp atlama, tahta üzerinde durma gibi denge etkinliklerini yapabilecek düzeye gelmişlerdir. Hareketler ile ilgili gelişim altı yaşına kadar hızla devam ederken altı yaşından sonra hareketlerin gelişiminde yavaşlama olur (Fişek, Yıldırım, 1983). 4-6 yaş arasında hareket becerileri artar ve hızlanır. Zihinsel gelişim ve motor becerilerinin gelişmişlik düzeyi yaşla değişim ve gelişim göstererek devam eder.

Bilişsel ve motor gelişimlerini destekleyecek oyun, faaliyet ve aktiviteler bireylerin görsel algılarını ve duyularını aktif olarak kullanmalarını sağlayacaktır. Aynı zamanda 4-6 yaş bireylerinin öğrenme düzeyinde yapılacak etkinlikler, bilişsel ve duyuşsal zekâlarını doğrudan etkileyeceğinden akademik gelişimlerine yardımcı olacaktır. Etkinliklerin teknolojik ve güncel gelişmelerin takip edilerek hazırlanması bireylerin yeterlilik derecelerini de arttıracaktır.

7. ÇOCUK VE RESİM

Çocuk ve resim birbirini tamamlayan ve sürekli gelişim gösteren olgulardır. İletişim içindeki önemli yollardan biri resimdir. Çocuğun kişisel ve sosyal çevresinde olup bitenleri anlatması yetişkinlere göre daha farklı bir anlatımla gerçekleşir. Bu anlatım biçimi sözel veya resimsel olabilir. Çocuğun yapmış olduğu çizim ve boyamalardan ortaya çıkan çizgi ve şekiller iletişim kurabildiğinin göstergesidir (Artut, 2004). Çocuk, ilk yaşlarından itibaren herhangi bir amaçsız ve bilinçsiz bir şekilde karalama yapar. Motor becerisine ve duyusal gelişimine bağlı olarak çizdiği resimlerle iletişim kurmaya çalışır.

Çocuk içinden geldiği gibi yaptığı resimlerle samimi, yapaylıktan uzak bir anlatım dili kullanarak olayları gerçeklik örgüsüne göre çizer. Çocukların çizimlerinden yola çıkarak o andaki ruh hallerine, kişiliklerine göre ve çizimi yaptıkları konuya ilişkin anlatmak istediklerine göre çeşitli araştırmalar yapılmıştır (Burkitt ve diğ., 2005).

Çocuklar kendi dünyalarını keşfetmek için çizerler. 3-4 yaşındaki çocuk, gözlenebilir şekil ve gerçeklik arasındaki fikirlerini becerilerine yansıtarak çizim yapar (Collado, 1999). Motor becerileri belirli bir olgunluğa ulaşan çocuğun yapmış olduğu çizgi ve şekil çalışmaları zekâ ve kişilik etkenlerinin çevre ile olan etkileşimi ve deneyimiyle her çocuğun çizgisini birbirinden ayıran temel özelliklerdir (Yavuzer, 1993). Çocukların bildikleri şeyleri çizmeleri çevresi ve kendi dünyasıyla iletişim kurarak bireyin kişiliğini yansıtmaktadır (Collado, 1999).

Sosyal çevrenin ve kültürel etki çocukların resim yapmaya karşı davranışlarını etkiler. İçinde bulunulan kültürel değerler ve çevresel etkiler çocuğun yapmış olduğu resim içeriğini etkileyen faktörlerdendir. Çocuklar yalnızca içsel bir deneyim ve algılamayı tamamlamak için değil, dış dünya, insan, çevre ve toplumla olan ilişkilerini anlayarak iç dünyalarında var olanları aktarmak için de resim yapmayı seçerler (Malchiodi, 2005).

Çocukların cinsiyet farklılıklarına göre resimlerde kullandıkları şekiller değişkenlik gösterir. Çocukların dış dünya ile kurdukları bağlantıyla toplumsal ve çevresel

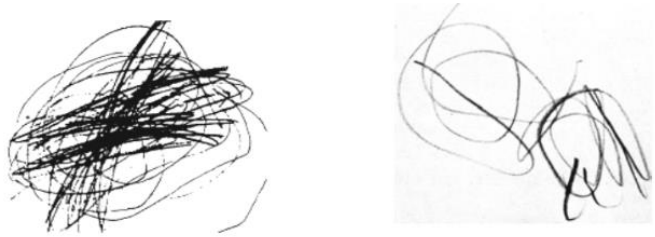
faktörleri nasıl algıladıkları ve yansıttıkları yapmış oldukları resimlerle gözlemlenebilir.

7.1. Çocuklarda Grafiksel (Sanatsal) Gelişim Dönemleri

Çocuğun bedensel, ruhsal, zekâ gibi gelişimleriyle paralellik gösteren sanatsal faaliyetlerinden çizme, boyama yapma özellikleri de değişim gösterir. Çocuğun ilk zamanlarda yaptığı karalamalar ergenlik dönemine kadar gelişerek sanatsal çizgilere dönüşür. Çocuğun çizimlerindeki ayrıntılar yaşına, bilişsel gelişimine olgunlaşmasına göre artış göstermektedir. 1990 yılında Brown ve 2001 yılında Cox'un yapmış olduğu araştırmalara göre; insan resmi çizmeleri istenen çocukların resimlerinde, yaşı büyük olan kız çocuklarının, yaşı küçük olan ve erkek çocuklarına göre daha fazla ayrıntılı çizimler yaptıklarını saptamışlardır. (Kındap, 2005).

7.2. Karalama Evresi 2-4 Yaş

Karalama evresi, çocuğun gözleri ve elleri arasında koordinasyon kuramadığı dönemdir. İlk karalama evresinde kas gelişimi, zekâ, olgunlaşma süreci resimle ilgilenilen zaman göz önünde tutularak erken veya geç gelişim gösterebilir. Normal gelişim süreci takip edilen bir çocuğun ilk yaptığı çizimler bilinçsiz ve kontrol dışı yapılmaktadır. Bu karalamalarda yüzey-alan, mekân-sınırlılık kavramı yoktur. Olayları değerlendirme ve dikkat süreleri kısa ve değişkendir. 1,5 yaşına kadar nesneleri ve renkleri kavrayamaz. 1.5 yaşında renkler ve figürlere ilgi duyarlar (Artut, 2004).



Şekil 26: İki Yaş (Karalamaları) Çizgileri (Kellog), İki Yaş Karalamaları

(Ga Skell, Hurwitz, 1970)

Çizgiler içinde anlamlı bir bütün görülmediği gibi çocuğun o an duygusal ve mantıksal olarak düşüncelerinden ortaya çıkan çizgiler olarak görülmektedir.

İlerleyen zamanlarda çizgiler belli bir kontrol içinde ritmik karakterler oluşturur. Dairesel, tarayıcı, dalgalı, ince ve kalın çizgilerle belirli şekillere dönüşürler (Gaitskell, Hurwitz, 1970).

Kellog'a göre okul öncesinde olan çocuğun çizgisel gelişimi doğal bir süreç içinde gelişir ve kendi içinde belirli bir uyum sağladığı açıklamasını getirmektedir. Bu sebeple çocukların karalamalarını 20 farklı şekilde sınıflandırmıştır (Kırışoğlu, 2002).



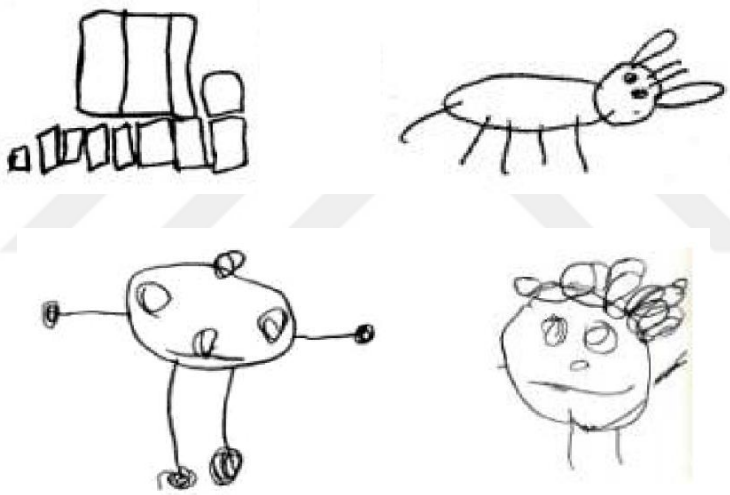
Şekil 27: Kellog Tarafından Geliştirilen 20 Temel Karalama Evresi

(http://www1.appstate.edu/~carpenter/Art_files/v3_document.htm, [09.08.2017])

Karalama evresinde çocuk, belirsiz çizgiler kullanırken, ilerleyen dönemlerde betimlemeler yaparak bir nesnenin parçalarını görerek onları çizmeye başlar. Bir şeylerin farkında olarak çizgilerin daireyi keşfederek çizmesi sonraki zamanlarda güneş, insan kafası çizimlerine ilişkin duyuşsal bir güç olarak görülmektedir (Yavuzer, 1993).

2-4 yaş arasında çocuğun çizmiş olduğu resimler kol ve bedeninin hareketleri sonucunda oluşan çizgilerdir.

4 yaşında olan çocuğun çizgisel değişimleri gözle görülebilecek ölçüde gelişim göstermektedir. Çizgiyi nesnenin bir yansıması olarak görür ve çizimleri isimlendirmeye başlar. Şema öncesi dönemin özelliklerine uygun bir biçimde çizimler yaparak anlamlı değişkenler görülmektedir. 4 yaşında olan çocuk insan, bina, hayvan figürlerini çizgileriyle deneyimler (Artut, 2004).



Şekil 28: Kellog, Tarafından Verilen Örneklerden; Bina, Hayvan ve İnsan Figürü

(Arturt, 2004)

4 yaşında olan çocuğun görsel kontrolü geliştiği görülmektedir. Baş çizimindeki yuvarlaklar sıklıkla kullanılmaktadır. Parça ve bütün ilişkisi henüz gelişmediğinden uyarıcıları görsel gelişimine ve yaratıcı düşünceye sevk eden önemli bir evredir.

7.3. Şema / İşlem Öncesi Dönem 4-7 Yaş

4 yaşında karalama evresinde çocuğun yaptığı düz çizgi karalamaları şema öncesi dönemde insan figürüne dönerek anlam kazanmaktadır. Bu dönem işlem öncesi

dönemin bir parçasıdır. Çocuğun sembolik olarak görme, sınıflandırma ve sayıları anlama yeteneği artmaktadır. Çocuk kendini çevrede var olan biri olarak görür. Nesneler ve insan ile bir özdeşim kurmaya başlamaktadır (Malchiodi, 2005).



Şekil 29: Şema Öncesi Dönem Hayvan Figürü (4 Yaş)

(Yolcu, 2009)

Bu dönemde çocuk insan figürünün dışında hayvan figürleri de çizmektedir. Kavram ayrımı yapmadan çizim yapan çocuk, zaman zaman kedi, köpek, at ya da koyun çizerek hayvan kavramının yerini doldurmaktadır. Aynı durum çiçek çizerken de ortaya çıkmaktadır. Gül, lale, papatya çizerken bunların hepsini çiçek olarak çizmesi 4 yaş çocuğunun şema öncesi dönemde kavram ayrımının farkında olmadığını göstermektedir.



Şekil 30: Şema Öncesi İnsan Figürü (5 Yaş)

(Yolcu, 2009)

5 yaşında olan çocuk insan figürünü çizerken baştan çıkan kollar ve bacaklar yapar. Organları daha büyük çizebilir. Altıncı yaşa yaklaşan çocuk artık kalemi daha kontrollü bir biçimde kullanarak ayrıntıyı çizmeye başlar. Bunlardan; gözbebeği, tırnak boyun gibi ayrıntılar eklenmektedir (Yavuzer, 1993). Bu dönemde çocuk resim yapma gerçek ve hayal arasındaki ilişkileri keşfetmeye başlamaktadır. Renk devreye girerek resimlerde çizilen figürler istenilen renklerle boyanmaktadır.



Şekil 31: Şema Öncesi Dönem Mekân Anlatımı (6 Yaş)

(Yolcu, 2009)

Altı yaşına gelen çocuk çizdiği resimlerde bir konu oluşturarak çizimlerini yapar. Resim yapan çocuğun çizgilerinde herhangi bir kısıtlama söz konusu değildir. Çocuk, hayal dünyasını ve duygularını ön planda tutarak çizim yapmaktadır. Bu nedenle çizilen figürler şematiktir (Yavuzer, 1993). Resimlerde perspektif, oran yoktur. Objeler sayfanın tamamına yansıyarak ölçüsüzce çizilmektedir (Malchiodi, 2005).

Çocuğun altıncı yaştan itibaren sanatsal yetenekleri gelişmeye başlar. Bu dönem sonuna gelen çocuk, kavram ve algıları becerileriyle deneyimleyerek geliştirir. Kavramları birbirinden ayrı şekilde ifade etmeye çalışsa da nesnelerdeki ayırıcı nitelikleri abartılı çizgileri okul dönemine kadar devam etmektedir.

7.4. Şematik Dönem / Somut İşlem Öncesi Dönem 7-9 Yaş

Okul öncesinde olan çocuğun özgür tavrı, hayal dünyası okul dönemi ile nesnel bilgilerin ön plana çıktığı ve olaylara kavramsal olarak yaklaştığı dönemdir. Bu dönemde kavramların biçimsel özellik kazandığı görülmektedir (Artut, 2004).

İnsan figürü çizimlerinde geliştirilen çizgiyi sık sık kullanarak bir şema oluşturur ve burada oluşan sembolleri kullanmaya başlar. Bu dönemde oran, perspektif devreye

girerek nesneleri sayfada kullanma biçimi gelişim göstermektedir. Önemsiz parçalar hiç çizilmeden çocuk için önemli parçalar abartılı bir şekilde çizilebilir (Kırışoğlu, 1998).

Önceki dönemlerde resimlerde kullanılan renklerdeki duygusal izler görülmese de gerçekle bağlantısı kopmayan doğal renkler tercih edilmektedir.



Şekil 32: Şematik Dönem 8 Yaş

(http://www.osce.org/hcnm/9548, [10.08.2017])

8 yaş ve üzerinde olan çocuğun nesneler ile ilişkisinde derinlik kurulmaya çalışılır. Çocuk, kendine özgü bir bakış açısı geliştirir. Bu bakış açısının nesne ve olaylara aktararak resmeder. Daha önceki yaşlara göre oran, perspektif, büyük-küçük boyutları daha başarılı bir biçimde kâğıda aktarılır. İmge ve gerçeklik bir arada kullanılır.

1984 yılında Ives yaptığı bir araştırma sonucuna göre 5-7 yaş arasında arasındaki çocuklar duygularını somut bir biçimde ifade ederken 9 yaşından itibaren kullanılan çizimlerde somut kavramların sayınının arttığını belirtmiştir (Kındap, Sayıl, 2005).

7.5. Akılcı / Gerçeklik Dönemi 9-12 Yaş

Bu dönemde olan çocuklar akla dayalı gerçekliğe yönelmişlerdir. Ayrıntıya daha çok önem verirler. Biçim ve renkleri duygu ve yaratıcılıktan çok gerçeğe uygun olarak betimlerler. Gelişimin hızlı olduğu bu dönemde kız ve erkek öğrencilerin seçtikleri konuların birbirinden ayrıldığı görülür. Geometrik formların kullanımı bu yaştaki çocuklar için yetersiz olsa da konuyu anlatmak için nesneleri ve olayları tanımlamaya yöneliktir (Yolcu, 2009).

7.6. Nesnel Gerçeklik / Doğalcılık Dönemi 12-14 Yaş

Gerçek çizimlerle hayal gücünü geliştirerek kavramsal düşünmede özgün davranıldığı dönemdir. Bu dönemde artık şema ile yetinmeyip, aslına benze ve tamamlayıcı çizimler yapmaktadırlar. Resimde kullanılan ayrıntılar artar. Perspektif, oran ve etkin bir şekilde kullanılmaktadır. Renk ve desen daha özenli bir biçimde kullanılmaya çalışılır. Soyut imgelerle kavramlar oluşturulmaya başlarlar (Malchiodi, 2005).

8. TEKNOLOJİ VE SANATIN İLİŞKİSİ

Teknoloji kelimesi Yunanca ‘tech’ kökeninden gelmektedir. Teknoloji, belirli bir yapıya ait olan özellikleri fonksiyonel hale getirmektir. Öğretim teknolojisi, herhangi bir bilgiyi vermek için sanat ve zanaatta dizgesel (sistemli) yaklaşım anlamı çıkarmaktır.

20. yüzyıl sonlarına doğru internetin kullanımı yaygınlaşmasıyla her alanda olduğu gibi sanat alanında da gelişmeler yaşanmıştır. Dönem itibariyle sanat eğitimi geleneksel yol ve yöntemlerle öğretilirken artık teknolojiden yararlanılarak öğrenme modelleri kullanılmış, öğretilmeye başlanmıştır. Değişimin gerçekleştiği her çağ kendi içindeki süreçlere ayak uydurarak gelişimini devam ettirmiştir.

Sanat, teknolojinin sahip olması gereken estetik ve yaratıcılığa dikkat çeker. Zanaat teknolojinin fonksiyonel yönlerini ortaya serer. Bilgi vermek için kullanılacak olan teknolojinin estetik ve yaratıcılık bakımından işlevsel olması gerekmektedir.

Sanat odaklı teknoloji kullanımı her geçen gün artmıştır. Teknoloji, sanat için bir araç olmakla kalmayıp sanatın yapıldığı ortamda ilerlemeye devam etmiştir. İnsan gücüyle yapılan boyaların artık fotoğraflar ve piksellerle üretilmesi sanatın teknolojiyle birlikte entegre olmasıdır. Sanatın teknoloji ile olan ilişkisi tarih boyunca birlikte ilerlemiştir. Sanatta teknolojik materyallerin kullanımı, sanatın amacına uygun bir biçimde olasılıksız durumları ortadan kaldırmaktadır. Teknolojik gelişmeler, öğrenme durumunda zorluk çekilen, sanat ve öğrenme biçimlerini destekleyerek sanata olan katkılarını göstermektedir.

Sanat eğitimi, her yaştaki birey için tüm sosyal yaşam ve aktivitelerini etkileyen yaşam biçimi olarak yansımıştır. Teknolojiyi kullanarak sanat faaliyetlerini takip etmek ve onlardan yararlanabilmek adına bireyin; canlandırma yapabilme, fikirleri farklı araç ve yöntemler kullanarak aktarabilme hem sanatsal hem de bilimsel olarak eğitim ve yaşamsal başarılarını arttırmaktadır. Çalışılan eğitim faaliyetlerinin teknoloji destekli dijital ortamlar ile birlikte kullanımı bireyin görsel olarak algıladığı dünyasını daha da geliştirip zenginleştirecektir.

Bireyin öğrenme süresinde teknolojinin katkısı yadsınamaz. En iyi öğrenim bireyin kendi başına ve yaptıklarını tekrarlayarak öğrenmesidir. Öğrenme esnasında estetik olgu bireyin, görsel ve sanatsal öğrenme esnasında deneyimleriyle ölçülmektedir.

Sanatsal ve bilimsel birikimini, modern zamana uyarlayarak bilimsel alanda gelişime duyarlı, özgür ve yaratıcı bireylerin yetişmesi sağlanabilir. Bunu da ancak teknoloji kullanılarak sanat, sanat eğitimi ve sanat eğitimcileriyle yapılabilmektedir. Günümüzde teknoloji hız, zaman ve algılama konusundaki değişimleri ile yeni ifade biçimleri geliştirerek sanat eğitimi içinde de önemli bir yer edinmiştir. Teknolojiyi doğru yönde kullanma eğitimin, sanat, sanatsal biçimlerin gelişmesi ve geliştirilmesinde önemli bir etkendir.

Sanat, özgürlüğü vurgularken teknoloji ise ihtiyaç kapsamında ortaya çıkmıştır. Sanatın grafik, fotoğraf, baskı, tekstil, mimari vb. alanlarda teknolojiye ayak uydurarak devam etmesi, sanatın gelişimini engellemez, aksine teknolojinin kullanılarak devamlılığının sağlaması, çağın önemli sanat dallarının oluşmasını sağlamaktadır. Bu bağlamda, küçük yaşlarda sanat dallarıyla tanışan ve teknolojiyle birlikte gelişim gösteren öğrenme modellerinin oluşturulması farklı disiplinlerle öğrenmeyi sağlayacaktır.

Bilgisayar kavramının ortaya çıkmasıyla yeni bir dönem başlamıştır. Sayısal ortamlarda oluşturulan programlar, insanlığın işini kolaylaştıran teknolojik gelişmeler, öğrenme şekillerin de farklı oluşumların meydana gelmesinde fayda sağlamıştır.

20. yüzyıl sonlarına doğru internetin kullanımı yaygınlaşmasıyla her alanda olduğu gibi sanat alanında da gelişmeler yaşanmıştır. Dönem itibariyle sanat eğitimi geleneksel yol ve yöntemlerle öğretilirken artık teknolojiden yararlanılarak öğrenme modelleri kullanılmış, öğretilmeye başlanmıştır. Değişimin gerçekleştiği her çağ kendi içindeki süreçlere ayak uydurarak gelişimini devam ettirmiştir.

Bu yüzyılda ise eğitim, bilim, sanat ve teknolojinin beraber hareket ettiğini gözlemlenebilmektedir. Sanatın, bilimin ve teknolojinin ortak amacı insanlığın yarar sağlayarak ve yeniliği keşfetmektir.

Teknoloji ve sanat yaratıcılığın, bilginin birleşimiyle meydana gelir. Sanatın gelişimine olumlu yönde katkı sağlayan teknoloji, okul öncesi dönemden başlayarak üniversite yıllarını kapsayan dönem için de bireyin gelişimini desteklemektedir.

Sanat eğitimini desteklemek için teknolojik uygulamalar geliştirilerek kullanılmıştır. Teknolojik uygulamaların kullanıldığı alanlarının genişletilerek yaygınlaşması sonucunda uygulanabilirlik artmıştır.

Teknolojik uygulamaların kullanıldığı bilgisayar, tablet, cep telefonu, saat gibi insanların günlük yaşamı içine giren ve artık birer ihtiyaç haline dönüşen bu materyallere ulaşılabilirliğin artması neticesinde kullanım alanları genişlemiştir.

Teknoloji destekli öğrenmenin yanında estetik duyuların gelişmesi de önemli bir yerdedir. Estetik duyguların gelişmesinde doğa ve doğa olaylarındaki sezgisel dürtülerin duyarlılık göstermesi öngörülmektedir (Altar, 1996). Sanat, ruhu ve zihni etkileyen bir faaliyettir. Sanatın temeli, düşünmeyi ve kavramayı gerektirir. Çünkü sanat, zihinle ortaya çıkan pratik zihin erdemidir (Kandinski, 1993).

Sanatın teknoloji ve bilimle iç içe olması geçerli ve değerli yöntemsel bilginin ortaya çıkmasını sağlamıştır. Teknoloji ve sanatın sanatçılar tarafından birlikte kullanılması sanatın içinde yeni bir dil oluşturulmasını sağlamıştır (Kemp, 1993).

Teknolojinin hayatımızda azımsanmayacak kadar geniş bir alanda olması ise bugün eğitim metotlarındaki değişimlerde etkili olmakta hem de öğrenme modellerindeki farklı yaklaşımları gözler önüne sermektedir. Teknoloji, kullanarak sanatsal faaliyetleri alıcıya ulaştırmak ise kısa sürede öğrenmeyi de etkileyecektir.

Çizgi, şekil, renk, doku gibi temel sanat öğelerinin bilgisayar destekli öğrenme ile verilmesi iki ve üç boyutlu sanat oyunlarının tablet, cep telefonları gibi teknolojik cihazlar içinde farklı aplikasyon çeşitlerinin uygulanıp uyarlanmasına zemin oluşturmuştur.

Teknolojinin gelişimi dijitali ortamı destekleyerek ilerlediğinden gücü ve gelişimi durmadan devam eden sayısal bir ortamdır. Eğitimde teknolojiyi kullanmak; bireylerin değişik oranlarda öğrenme ve gelişim göstermelerini sağlamaktadır.

Okul öncesinde olan bireylere sanatı ve sanat eğitimini teknolojik yol ve yöntemlerle öğretmek aynı zamanda iletişim olgusunun bir parçası haline gelmiştir. Teknoloji destekli öğrenmede dijital ortam, zaman ve mekân kavramı fiziki gerçeklikle farklılık gösterir. Böylece okul öncesi bireylerde teknolojiyi kullanarak sanat eğitimini oyun ile birleştirerek aplikasyon uygulamalarında öğretmek bireyin hayal dünyasında daha farklı kavramların oluşmasını sağlayacaktır. Böylece hayal dünyası genişleyen

bireylerin soyut olarak düşünme yetisi gelişecek olup durum ve olaylara bakış açısı diğer akranlarıyla farklılık gösterecektir.

Eğitimde teknoloji kullanımı her zaman bir araç görevi görmeli, içerik olarak yapılacak aplikasyon ve uygulamalarda eğitimi destekleyici yönde olmalıdır. Teknoloji ile eğitimde eksik olan gereksinimler karşılanmalı, öğrenmeyi desteklemek üzere eğitimde kullanılması sağlanmalıdır.

8.1. Dijital Oyunları Eğitsel Yolla Öğrenme (Oyun Yoluyla Öğrenme)

Bilgisayarın olmadığı çağlarda oyunlar fiziksel olarak tasarlanmış ve oynanmıştır. Gerçek nesnelerin kullanımı mekân ve alan duygusu ile ilişkilendirilerek hazırlanmıştır. Bilgisayar oyunları ilk zamanlarda insan ve fiziksel dünya arasında bir bağ oluşturarak bilgisayar ve insan arasında bir etkileşim kurmuştur (Magerkurth ve diğ., 2005).

Oyunların gelişen teknolojiye uyarlanması ve insanları gerçek hayattan kopartan ortamları sağlaması, insanın oyunun içinde kendinden bir parça bularak oyunla iletişime geçip çaba harcamasını sağlar.

Carl Jung'a göre yeni bir şeyin yaratılması için yalnızca akıl yeterli değildir, oyun oynama güdüsüyle desteklenerek geliştirilir. Yaratıcı zihin, sevdiği nesnelerle oynamaktadır (Robinson, 2003). Bireyin sevdiği nesnelerle oyun oynaması kendi başına yaratıcılığının artmasını ve yeni şeyler üretmesini sağlamaktadır.

Çocukluk dönemi boyunca bireyler, yetişkinlerin yaptıklarını yaparak tek istek şeklinde güdülür. Bu istek onların oyun güdüleridir (Freud, 1999). Oyun kavramı çocukların gelişimini eylemsel olarak destekleyen bir unsurdur. Küçük yaşta olan bireylerin istek ve merak gibi duygularının ön planda olması çocuğun dünyasında yarattığı ve ortaya çıkarmak istediği duygularının oyun yoluyla kendi biçimine göre düzenlemesini sağlamaktadır.

Oyun dünyası için geliştirilen kavramlar bireyi gerçeklikten ayırarak imgelenmiş nesneleri ve durumları gerçek dünya ile kavranabilir ve görülen şeyleri birbiriyle ilişkilendirir. Bireyi düşlemeden ayıran tek şey bu ilişkilendirmedir (Freud, 1999). Bireyin oyun dünyasına yüklediği anlamlar kendi içinde yarattığı hayal ürünleridir. Bireyi, oyun için gerçeklik ve düşten ayıran şey onun nesnelerle gerçeklik arasındaki

kavramlarla olan ilişkisidir. Materyal kullanımına göre geliştirilen oyun türleri soyut ve somut kavramların imgelenmiş hallerine göre gerçeklik kazanır.

Dijital oyun kavramı eğitsel teknolojik araçların yardımıyla hazırlanan bilişsel, sosyal, davranışsal veya duygusal boyutlara sahip belirli bir hedefe odaklanarak öğrenmeyi sağlayan oyunlar olarak tanımlanmaktadır.

Dijital oyunlar, zihinsel egzersiz gerektiren ve gelişim göstermesi planlanan faaliyet alanlarında bilişsel becerilerin, ilerlemesine yardımcı olmaktadır. Dijital oyunlar, eğitimde alternatif bir öğrenme sağlayan ve farklı disiplinlerde kullanılan bir öğrenme aracı olarak karşımıza çıkmaktadır.

Oyun temelli öğrenme geçmişten günümüze kadar uzanan bir olgudur. Teknolojinin ilerlemesiyle dijital oyunlar da hızla artış göstermiştir. Öğrenmenin oyun temelli olması hayat boyu öğrenmeyi desteklemektedir. Eğitim sürecinde olan her yaş grubundaki bireylere hitap eden dijital oyunlarda özgür ortamın olması bireyin motivasyonunu ve psikomotor özelliklerini gelişmesini sağlamaktadır. Okul öncesinde bulunan bireyler öğrenmelerini destekleyecek aplikasyon uygulamalarında oluşturulan oyunları oynayarak öğrenebilirler.

Dijital oyun dünyası bilgisayarla başlamıştır. Zamanla gelişen teknoloji bilgisayar kullanımını yaygınlaştırdığından oyunların çeşitleri gelişimini sürdürmüş ve popülerliğini arttırmıştır. Bilgisayarda hazırlanan oyunların grafikleri, sesleri, yaratıcı sanal bir dünyada illüzyon oluşturarak insanları cezbetmektedir (Amory ve diğ., 1999). Oyunların içinde düzenlenen tasarım elemanlarının, renk, ses vb. unsurların konuya uygun olarak hazırlanması kullanıcıyı motive ederek görsel algısını harekete geçirmekte ve kişinin oyuna adaptasyonunu sağlamaktadır.

Eğlenceli zaman geçirmek için dijital oyunların kullanıldığı alanlar zamanla genişlemiştir. Bunlar; bilgisayar, tablet, mobil cihazlar olup zamanla gelişim göstererek taşınabilir ve kişiler tarafından daha kolay ulaşılır hale gelmiştir.

Oyun deneyimleri her alana göre farklılık gösterir. Kişinin ilgi alanına ve merak duygusuna hitap eden oyun türleri, bireylerin farklı yönlerini ortaya çıkaracak şekilde hazırlanmaktadır. Keşfetmeyi, problemi çözerek durum tespiti yapmayı, konuya görsel açıdan yaklaşıp algısını güçlendirecek yönlerinin ortaya çıkmasını sağlamaktadır. Dijital tabanlı oyunlar kişide keşfetme deneyimini yaygınlaştırmıştır.

Doğal eğlence yöntemlerinden oyun, teknoloji ile birlikte değişmiştir. Fizyolojik aktiviteleri ölçebilen yüzey algılayıcıları ile solunum ve kas sistemindeki etkinlikler algılanabilir hale gelmiştir. Teknolojinin ilerlemesiyle bilgisayardan tablete, mobil cihazlardan taşınabilir dijital aygıtlara kadar dokunmatik ekran kullanılarak ciltle temas kurulmuş, kişinin dürtülerini etkileyerek uyaranlarını harekete geçirmektedir. Titreşim, ses, göz teması, yüz hareketleri vb. etkilerin oyun içinde kullanıcı deneyimine sunularak etkileşim sağlanmıştır.

Davranışlar çevreden toplanan bilgilerle şekillenir. Oyunun türü, karakteristik yapısı oyunun içinde kişinin kendisini hissederek oyundaki karakterin kendisini temsil ettiğini düşünmesine neden olmaktadır. Oyun içerik olarak büyülü bir ortam deneyimi sağladığından, kişinin duygusal halinin anlaşılmasına karşı karmaşık bir ortamdır.

Günümüzde oyun sadece eğlence odaklı bir uğraş olmaktan çıkmış, son yıllarda ki gelişmeler ile dijital materyaller aracılığıyla eğitim içinde kullanılarak akademik bakımdan yeni bir eğitim yöntemi olarak yerini almaya başlamıştır. Güncel olan ve taşınabilir materyallerden gerekli donanımlara sahip olan tablet, çocukların kolay kullanmalarını da sağlayan teşvik edici bir oyuncak şeklinde görülmektedir.

Birey, oyun oynarken aynı zamanda hayal gücünü kullanmaktadır. Neyi nereye koyup aktaracağına hangi parçayı bileştireceğine kendisi karar vermektedir. Kendi deneyimlerini ortaya koyarak oyun içinde eğitim alabilir ve becerilerini geliştirebilir. Geleneksel eğitim programını destekleyecek nitelikte yapılacak olan oyunlar bireylerin kendilerini özgür bir şekilde keşfetmelerine yardımcı olur (Magerkurth ve diğ., 2005).

Teknolojik materyalleri çocuklardan uzak tutmak neredeyse imkânsızdır. Böyle bir ortamda ancak bireye eğitim yönünde bir destek sağlanarak dijital dünyadan yararlanılabilir. Dijital materyallerden tablette oluşturulan oyun aplikasyonlarının eğitsel olması bireyin hem teknolojiden yararlanmasına yardımcı olur hem de bilişsel gelişimlerini ve problem çözme becerilerini geliştirir. Oyun tabanlı aplikasyon uygulamaları eğitsel ortamda daha fazla rol almaktadır. Oyun oynamak kişiyi motive edip sosyal etkileşim sağlamaktadır.

Eğitsel oyunların ara yüzleri kolaylık ve zorluk dereceleri bireyin konuyu anlama ve uygulama becerilerini geliştirir. Seviye farkları bireylerin akış tecrübelerini

kolaylaştırarak arttırmaktadır (Pilke, 2004). Oyun yoluyla eğitici bilgiler verilerek bireye öğretilmesi akış deneyimlerini ve öğrenme uygulamalarıyla temel etkinlikler içinde bireysel gelişime katkı sağlar.

Bilgisayar oyunları ve aplikasyon uygulamalarında geliştirilen dijital tabanlı oyunlar bireylerin sınırlarını genişleterek kendi becerilerini geliştirmeyi sağlamaktadır. Oyun içerikli düzenlenen eğitsel konularda düşünme, anlama ve kavrama ön planda olduğundan bilişsel gelişimlerinde etkili sonuçlar vermektedir.

Oyun yolu ile geliştirilen bilgisayar oyunları ya da aplikasyonlar daha az bilişsel süreç gerektirdiğinden akış deneyimleri bireylerin sosyal etkileşimleri üzerinde etki yaratır. Oyun bireylerin bilişsel süreçlerini ve akış deneyimlerini arttıran önemli bir faktördür (Kiili, 2005).

Dijital ortam için hazırlanan oyunlar çocukların sosyal gelişimlerini desteklediği gibi bilişsel süreci de etkilemektedir. Tablette geliştirilen eğitici oyun aplikasyonları belirli özelliklere sahip olmalıdır. Bireylerin kazanmaya odaklanarak oyun oynamaları ve bir sonraki seviyeye geçmek için karmaşık unsurları çözerek ilerlemeleri sağlanmalıdır. Dikkat çekici uyaranların birey üzerinde önemli bir etki yaratarak, akış tecrübelerini deneyimlemelerini sağlanmalıdır.

Bireylerin oyunlar yardımıyla birçok konuda bilgi sahibi olabileceği dikkate alınarak eğitici ve öğretici aplikasyon uygulamaları oluşturulmalıdır. Oyun içerikli eğitim aplikasyonlarının zorluk seviyeleri zihni zorladığından bilişsel becerilerin gelişimini desteklemektedir. Aplikasyon uygulamasının tasarımı kız ve erkek bireylerin farklı bileşenleri, karakteristik öğeleri ve beklentileri göz önüne alarak hazırlanmalıdır. Dikkat çekici uyaranlar görsel algıyı artıracağından oyun içerik tasarımlar uzmanlar tarafından hazırlanmalıdır. Dijital ortamda hazırlanan oyunlar herhangi bir yönergeye bağlı kalınmadan farklı şekil ve içerikler ile oluşturulabilmektedir.

Geleneksel eğitimin yanında eğitsel dijital oyun ile büyüyen nesilde öğrenme aktivitelerinin daha verimli olduğu düşünülmektedir (Ocak, 2013). Teknoloji ile büyüyen çocukların avantajları öğrenmeyi farklı yön ve yöntemler kullanarak deneyimleyebilmeleridir. Teknolojiden yararlanıp somut olarak öğrendikleri kavramları dijital ortamda görerek daha kolay öğrenebilirler.

Teknoloji bazında geliştirilen aplikasyon oyunlarının, bireyin gelişiminde genel özellikleri şu şekilde sıralanabilir: Oyun, belirli kurallara bağlı olmak zorunda

değildir. Oyun, bireyin istediği, hoşlandığı ve katılmada aktif rol oynadığı etkinliklerdir. Dijital ortam, bireyin yaratma ortamı olup çocuğun doğal öğrenme ortamlarından biri olur.

Eğitimin desteklenerek ileri seviyeye taşınması bireyin sevdiği ve gönüllü olarak katılıp uyguladığı faaliyetlerde bulunması ile karşımıza çıkar. Oyun oynayan yaş grubu hangi yaşta olursa olsun birey özgür olma duygusunu hissetmek ister. Bu bağlamda bireyin gelişimi için oluşturulacak aplikasyon uygulamaları, kişinin kendini özgür hissettiği ortamlar içinde hazırlanmalıdır. Böylece bireyin özgür olma duygusu ön plana çıkartılarak kazanma hissiyle oyuna devam etmesini ve konsantrasyonunu sağlayacaktır.

Oyun tabanlı geliştirilen öğrenme programları kişinin bireysel olarak öğrenmesine yardımcı olmaktadır. Bireylerin kaygı ve endişe düzeylerini azalttığı öğrenmeyi eğlenceli bir biçime dönüştürerek hoşça vakit geçirmeyi sağlayan etkinlik çeşididir. Oyunla işbirliği sağlayarak öğrenmeyi destekleyen uygulamalar bireyin güdülenmişlik düzeyini arttırarak içeriğe ilgi duymasını, konuya motivasyon sağlamasını, öz yeterlilik algısını ve o ders içindeki başarısını arttırdığı yapılan araştırma sonuçları arasında yer almaktadır (Bayırtepe, Tüzün, 2007).

Eğitim bazında geliştirilen dijital oyunlar; etkileşim sağlayarak bireyin geri bildirimde bulunmasını, problem çözme yeteneğinin gelişip, amaca uygun biçimde eğlenerek bir yarışma içinde öğrenimde bulunmasını sağlar. Oyunların, hedef, davranışlara ve amaca uygun olarak seçilmesi belli bir plan içinde oyunun dinamiğini oluşturarak eğitime katkı sağlayacaktır.

Teknolojik materyallerin kullanımı okul öncesi bireylere kadar indiğinden eğitim döneminin ilk zamanlarından itibaren kullanılmaya başlanmıştır. Bu durumu avantaja çevirerek bireylere dijital dünyayı kullanarak eğitim programları verilmeli, okul öncesi dönemden itibaren amaca uygun eğitimler oluşturularak çocukların gelişim özelliklerine göre bireysel öğrenmeyi sağlayabilecekleri uygulamalar yapılmalıdır.

8.2. Tablet Kullanımı

Tablet, görsel ekran alanında bir parmak aracılığıyla uyarıyı algılayan ve doğru şekilde yanıtlayan düz, cam bir ekrandan (farklı boyutlarda) oluşan hafif ve

taşınabilir dijital bir cihazdır. Dijital dünya, bilgisayar teknolojisiyle hayatımıza girmiş ve gelişerek devam etmekte olup işlerimizde kolaylık sağlamaktadır.

21. yüzyılda, çocuklar doğdukları andan itibaren dijital bir dünya içine girmektedir. Okul öncesi çocuklar da dâhil olma üzere hızla büyüyen teknolojik gelişmelerle birey bu oluşumlara sıklıkla maruz kalmaktadır. Çocukların çoğunlukla kullandıkları dijital materyallerden biri tablettir (Bower, 2012). Tabletlerin ortak kullanımı nedeni taşınabilirliği, internete her alanda erişimi ve kolay kullanımı olarak sayılan özelliklerindendir.

Okul öncesi dönemlerde dijital ortam kullanımı giderek önem kazanmıştır (Parnell, Bartlet, 2012). Tablet kullanımına bağlı olarak bu teknolojilerin bireylerin görsel algı, psikomotor gelişimleri üzerinde önemli etkileri olduğu tespit edilmiştir. Okul öncesi eğitimde tabletler öğrenme sürecinde bireylerin motivasyonunu arttırmak, öğrenmeye teşvik etmek ve zihinlerini meşgul eden araçlar olarak tanımlanmaktadır (An ve diğ., 2014).

Toledo ve Mattoon'un 2012 yılında yapmış oldukları araştırmaya göre tabletlerin sınıf ortamında işbirliği sağlayarak çalışma ortamı oluşturmaktadır. Bireylerin yaratıcılığını ve bireylerin kendi içindeki iletişimlerini arttırmaktadır (Aronin, Floyd, 2013). Tabletlerin kontrollü bir biçimde okullarda eğitmen, evde ise ebeveyn denetiminde kullanılması halinde iyi bir eğitim aracı haline dönüşecektir.

Tablet kullanımı hakkındaki ön çalışmalarda, küçük yaşta olan bireylerin yaşadığı evde ebeveynlerin çocuklarının bu cihazları kullanma hakkında görüşler sergilediğini gözlemlemişlerdir. Bazı ebeveynler çocukları için geleneksel etkinlikleri tercih edebilir. Bunlar; açık havada oyun oynama, kütüphane gezileri, oyun ve oyuncaklarla yaratıcı oyunlar gibi olup diğer ebeveynler ise evde dijital cihaz edinerek sayısal ve dijital olmayan etkinlikler arasında bir denge sağlamaya çalışmaktadır (Plowman ve diğ., 2012).

Geleneksel yöntemler bireylerin gelişimini daha iyi etkiler diye düşünülse de aslında dokunmatik ekrandan oluşan tablet kullanımı okuma-yazma becerisini geliştirme, oyun oynayarak sanat eğitimi kazanması vb. konularla bireyin daha fazla bilgi sahibi olmasını sağlayabilir. Sosyal ve kültürel çerçeveye bakıldığında dijital cihazlar erken öğrenmede etkili birer materyal haline gelmiştir.

Yakın zamanlarda kullanılmaya başlanılan dokunmatik ekran tabletlerinin küçük ve okul öncesi bireyler tarafından kullanım popülerliğinin artması bu dijital cihazlara daha kolay ve fazla erişilebilir olduğunu göstermektedir (McManis, Gunnewig, 2012). Dijital ortam artık dünyanın vazgeçilmez bir parçası haline gelmiştir. Masaüstü bir bilgisayardan daha kolay kullanıma sahip olan tablette el ve göz koordinasyonu gerektiren beceriler daha kolay ve hızlı bir biçimde gelişme göstermiştir.

McKenney ve Voogt tarafından 2010 yılında yapılan araştırmaya göre çocukların bilgisayarla gerçekleştirdikleri aktivitenin oyun oynamak olduğunu belirtmişlerdir. Oyun okul öncesi bireylerin gelişimsel özelliklerindendir. Bu dönemdeki birçok etkinlik oyun yoluyla gerçekleştirilmektedir. Tabletlerde yer alan uygulamalarda bireylerin okuma-yazma, matematik, bilim eğitimi, sanat eğitimi, psikomotor gibi farklı alanlardaki gelişimlerini desteklemeye yönelik oyunlar geliştirilmektedir (Enriquez, 2010).

Algılayıcı motor aşamasında olan bebeklerin, tabletlerin dokunmatik özelliğini parmaklarıyla doğrudan çalıştırmak için sınırlı ince motor gelişimine yardımcı olmaktadır.

Tablet, teknolojiye senkronize olarak güncellenir. Tablet içindeki uygulamalar bireyin gelişimine yönelik hazırlanmış öğrenmeyi kolaylaştırmaktadır.

Tabletin çoklu ortam ara yüzü, küçük yaşlarda olan bireylerin dokunma, görsel, işitsel duyularını uyararak ve becerileriyle koordinasyon kurarak uyaranların ön plana çıkmasını ve hızlı bir biçimde geri bildirimi sağlamaktadır (Tahnk, 2011).

Erken çocukluk döneminde tablet ile tanışan bireyler birden fazla uyaranla karşılaştığı zaman, algılama ve dikkat sorununu ortadan kaldırarak odaklanmayı sağlar. Odaklanan birey, onun üzerinde yoğunlaşarak bir sonraki aşamayı merak eder, böylece oyun yolu ile öğrenmeyi destekleyen tablet vb. dokunsal özelliğe sahip olan materyaller kullanımının yoğunluğunu arttırır.

Erken çocukluk döneminde, çocukların dijital dünya ile tanışmaları ilk sıralarda endişe verici bir durummuş gibi görünse de sonrasında gelişim açısından faydaları belgelenmiştir.

Küçük çocuklar basılı materyallere dikkat etse de dijital dünya daha farklı bir konumdadır. Sürekli renkli değişkenler, aynı zamanda hareket halinde olan

semboller, sesli uyarıcılar ve bireyi dokunmaya maruz bırakan görseller içermektedir. Tabletin bireyin kimseden yardım almadan kullanılması da kullanım kolaylığı sağlamaktadır. Bu da bireyin tablet ile baş başa bir dünyada kendini keşfetmesini sağlar.

Bireyin dijital ortamda kendi başına kalması ve öğretici aplikasyonları yardım almadan kullanması gelişimine yardımcı olur. Erken çocukluk döneminde ki bu uygulama çeşitlilikleri; bireyin sayıları, harfleri öğrenmesine ve okuma-yazma becerisi kazanmasına yardımcı olabilecektir. Dijital materyaller etkin ve doğru kullanıldığında hedeflenen sonuçlara ulaşılmasında yardımcı olacaktır.

Okul öncesi eğitimde; tabletin öğretmeni bütünleyici ve yardımcı bir materyal olarak kullanılması, ders kapsamında araç ve gerecin temel oyun esnasında öğrenimi destekleyerek bireye olumlu yönde kazanımlar sağlayacaktır.

8.3. Aplikasyon

Aplikasyon kelime anlamı olarak ‘uygulama’ anlamına gelmektedir. Bilgisayar, tablet, cep telefonu vb. teknolojik cihazlar için üretilen program içerikli uygulamalardır. Dijital dünyanın gelişmesiyle sayısal ortamı oluşturan bilgisayarların yanında tablet, mobil cihazlar vb. taşınabilir materyallerde yerini almıştır. Aplikasyon, tablet ve mobil cihazlarda çalıştırılan ve internetten indirilebilen yazılım programıdır.

Erken çocukluk döneminde araştırma yapan eğitimciler, bireyin karar vermede teknoloji, yazılım kaynakları, çizim ve mantıksal düşünme programlarını kullanılarak sorun çözebilecek fikirlerin geliştirebileceğini aynı zamanda da düşünme becerisini geliştirerek öğrenmeyi hızlandırdığını vurgulamaktadır.

Bireylerin, tablet kullanarak aktif öğrenmesi için geliştirilen aplikasyonların üç ana konu üzerinde yoğunlaşarak uygulama türleri vardır.

Oyun aplikasyonları; etkileşimli, eğlenceli ve ustalık kazanmak için yapılan uygulamalar. E-kitaplar; interaktif anlatıcı ile etkileşimli aplikasyonlar. Yaratıcı aplikasyonlar; etkinlik için gerekli olan araç ve inşa malzemelerini içeren uygulamalar (Cohen ve diğ., 2011).

Bireyin gelişimine ve yaşına uygun aplikasyon seçimleri öğrenme hızını arttırmaktadır.

2-3 yaşındaki bireylerin evdeki öğrenme süresinde hikâye zamanları, hafıza eşleme oyun ve türleri kullanarak tablette olan aplikasyonları kullanarak, şekilleri sıralamayı, sayı ve harfleri sesli bir biçimde öğrenmelerini sağlamaktadır. Birden fazla duyuyu harekete geçirerek mevcut öğrenmenin ileriki yıllarda mevcut öğrenme yelpazesini genişletmektedir. Erken öğrenim için tabletin önemli bir araç olarak kullanılması bireyin gelişimi için önemli sonuçlar verecektir (McManis, Gunnewig, 2012).

Erken çocukluk döneminde öğrenme sürecinin başlaması bireyin küçük yaşlardan itibaren daha çok şey öğrenmesini sağlayacaktır. Uyaranların zihinde oluşturduğu sistematik öğrenme biçimi ile tablet ve aplikasyonların uygulanabilirliği bireyin birden fazla öğrenme özelliğinin gelişimini sağlar.

2-3 yaşında olan bireylerin tablet kullanımları ile ilgili yapılan araştırmalarda ebeveynlerin büyük bir kısmı çocukların eğitiminde geleneksel faaliyetlere daha çok ilgi gösterilmesi gerektiğini düşünmekte, %35'i erken çocukluk döneminde tablet içi aplikasyonlardan yararlanılacağını %53'lük kısmı ise tabletin okul öncesi çocuklara verilmesi gerektiği görüşünü savunmuşlardır (Plowman ve diğ., 2011). Dijital materyallerin kullanımı en erken okul öncesinde ve okulda bir eğitmen gözetiminde olmalıdır. Ailenin tutumu bireyin gelişimi için önemlidir. Çünkü teknolojiyi ve dijital materyalleri nasıl kullanmaları gerektiğine yardımcı olacak olan kişiler anne ve babalardır. Çocukların evdeki dijital deneyimleri iletişim becerilerini desteklemektedir.

Okul öncesi dönemde bireylerin gelişimine uygun olarak hazırlanan aplikasyonlar sınıfta öğrenme aracı olarak önemli bir katkı sağlayacaktır. Öğretilmek istenen konu hakkında belli bir hedefe ulaşmak için uygulanacak olan aplikasyon, bireyin gelişimine uygun olarak hazırlanmalı ve müfredat içeriğinde planlanmalıdır.

Aplikasyon doğru zaman ve ortamda uygulandığında gelişimsel olarak öğrenme sürecine önemli katkılarda bulunacaktır.

8.4. Okul Öncesi Dönemde Tablet Kullanımı

Bireyin doğduğu andan itibaren öğrenme güdüsünün devamlılığı hayat boyu devam etmektedir. Bilişsel ve duyuşsal becerilerin gelişmesinde ailenin verdiği eğitimin dışında okul öncesi eğitimle öğrenme süreci devam eder. Bu dönem içinde bireylerin yetenek ve yaratıcılıklarını keşfettikleri gözlemlenmiştir.

Avustralya ve Amerika'da yapılan CAI (Bilgisayar Destekli Eğitim) çalışmalarının sonucunda, bireylerin okuma düzeylerinin, yazınsal ve matematiksel becerilerinin arttığı gözlemlenmiştir. Bu çalışma sonucunda okul öncesi bireylerde bilgisayar eğitimi okul dönemleri boyunca ders kapsamında verilmeye başlanmıştır.

Reitsma ve Wesseling'in 1998 yılında yapmış oldukları araştırma sonucunda yazınsal ve bilgisayar desteği alarak öğretme yöntemleri arasındaki farklılıklar, gözlemlenmiştir. Bilgisayar aracılığıyla öğrenme yönteminin bireyin gelişimine etkin bir katkıda bulunduğunu göstermiştir. Normal öğretim yöntemi ve bilgisayar desteği ile yapılan öğretim arasındaki öğrenme süresi bir ay olarak tespit edilmiştir. Konuşma ve yazma becerisi için geliştirilen öğretme yöntemi başarılı bir sonuç vermiştir (Reitsma, Wesseling, 1998).

Bilgisayar, 1950 yılında uygun programlar geliştirilerek öğretim aracı olarak kullanılmaya başlandı. Son dönemlerde okullarda temel öğretim kullanımını içinde bilgisayar destekli eğitim uygulanmaya başlamıştır (McKethan ve diğ., 2001). Bilgisayarın öğrenme üzerinde olan etkisi ve yararı yadsınamaz bir gerçektir. İlerleyen zamanlarda daha çok ihtiyaç duyulan ve programlar geliştirilerek kullanımı yaygınlaşan bilgisayarlar, her yaş grubuna ve alana yönelik olarak gelişerek sürekli yenilenmektedir. Bireyin okula başlamadan önce kullandığı okuma yazma uygulamaları, teknolojinin olanak sağladığı bilgisayar kullanımını önemli ölçüde arttırmıştır.

Okul öncesi bireylerin her biri kendi içinde bilişsel farklılıklar sergileyerek, temel beceri ve yetenekleri göz önüne alındığında performansları ön plana çıkmaktadır. Dikkat dağınıklığı yaşayan bireylerin odaklanarak çalışmalarını sağlayan bilgisayar, tablet gibi teknolojik ürünler bireylerin dikkat sürelerini arttırarak bilişsel algılarını güçlendirir. Tablette aktif eğitim programları içeren oyun ve çalışmalar bireylerin matematiksel becerilerinin artmasına ve görsel hafızalarının güçlenmesine yardımcı olmaktadır.

Eski teknolojik ürünler bireylerin gelişimine uygun olmamakla birlikte dokunmatik arayüzlerin olmaması ve kullanım zorluğunu ortaya çıkarmaktadır. Bireyin bu ürünleri yardım almadan kullanmaya çalışması uygun değildir. Kendi seçimini yapıp yaratıcılığını ve ifade yeteneğini ortaya koyabilecek fiziksel değişime uygun olmayan cihazlardı. Dokunulabilir arabirim tabletler, küçük çocukların kullanımı içinde yardım almadan kullanım kolaylığı sağlamaktadır.

Tabletin arayüzünün kolay kullanımı okul öncesi bireylerin okuma, yazma, dinleme ve iletişim kurma süreçlerini doğru ve aktif olarak kullanabilmelerini sağlamaktadır.

Tablette aplikasyonların kullanımı iletişim yönünden iletişimsel faaliyetleri aynı anda kullanabilmek için fırsatların ortaya çıkmasını kolaylaştırmıştır.

Tablet, günümüzde kolay kullanıma sahip olan dijital bir materyaldir. Öğretmenin bireye tablet aracılığıyla eğitim vermesinin etkileşimli bir süreç olduğu ve sonuç olarak bireyin öğrenmesini olumlu etkilediği unutulmamalıdır.

Okul öncesi bireyler tablet için hazırlanan uygulamalarla etkileşime girerek soyut düşünebilmeyi, planlama yapabilmeyi, görsel-motor koordinasyonu sağlamayı ve yansıtıcı düşünmeyi yapabilmektedirler.

Okul öncesinde kullanılan bilgisayar veya tablet uygulamaları bireylerin kendi hızında ilerleyerek öğrenme süresi bireyselleştirilmiştir. Bu durum bireyin kendi düzeyine uygun seçenekli öğrenme sunmaktadır.

Dijital ortam öğrenme süresinde önemli bir etken olmuştur. Bireyin bilişsel ve duyuşsal gelişiminde hazırlanan uygulama programları öğrenmeyi desteklediğinden kısa sürede sonuç veren bir yöntem olarak bireyin becerisinin farkına varmasını sağlamaktadır.

Okul öncesi bireylerin iletişim becerilerini öğrenmesine yardımcı olacak ve yaratıcı bir biçimde kendilerini ifade edebilmek için dijital etkinlikleri, drama oyunlarıyla birleştirip aktif bir şekilde öğrenildiği sonucuna varılmıştır (Edwards, 2013).

Okul öncesi bireylerin kısa zamanda birden fazla şey öğrenmesini ve aynı zamanda öğrendiklerini birbirleriyle bağdaştırarak iletişim becerilerinin gelişmesini sağlar. Dijital materyaller ile erken yaşta tanışan bireyler oyun odaklı öğrenmeyi aktif olarak teknolojik ürünler üzerinde birleştirmektedir.

Brown, bilgisayar kullanımını yapılandırmacı eğitim-öğretim ilişkisine göre üç kategoride incelemiştir. Bunlar; kitap olarak kullanım, ortalama kelime öğrenmek amacıyla kullanım ve grafik için araç olarak kullanımdır. Bilgisayarların kitap olarak kullanılması yapılandırmacı bir öğretim yöntemi ve düşünce süreci içerisinde herhangi bir ayrılığa düşmez, çünkü çocuklar bilgiyi değiştiremez sadece doğru cevabı verir. Bilgisayar ile yapılan öğretim bilişsel becerilerin kazanılmasını ve gelişimini sağlar. Kelimelerin öğrenme aracı olarak kullanılması, yapılandırmacı öğretiyle karşılaştığı zaman rekabetçi bir düzeydedir. Bireylerin yetkinlik düzeylerine göre kendi başına sözcük oluşturmaya düşünce ve deneyim alışverişinde bulunmalarına izin verir. Grafik için bilgisayar kullanımı geometri öğrenmesine katkıda bulunur. Bilgisayar destekli öğrenmede okul öncesi bireylerde bilişsel gelişim için bir araç olabilir (Brown, 1996).

Okul öncesi bireylerin motor becerileri gelişmekte olduğundan bilgisayar, tablet vb. dijital materyal kullanımı grafik gelişim açısından cinsiyet ve yaş ayırt etmeden kendi sembolik oluşumlarını keşfedip oluşturabilmelerini sağlamaktadır.

4-6 yaş grubu ve ileriki yaşlarda olan bireylerde bilgisayar ve tablette oyun ortamı daha etkili öğrenmeyi sağlar. Birden fazla konu için hazırlanan aplikasyon uygulamaları bireyin etkili öğrenmesinde aktif rol oynamaktadır. Bu aplikasyonlar; problem çözme becerisi, din, felsefe ve sanat sevgisi kazandırabilmektedir. Kazanılması istenen hedef ve davranışlar açıkça belirtildiğinde konuya uygun uygulamalar hazırlanarak davranışın öğretilmesi hedeflenmektedir.

Bireylerin okul öncesi dönemden yükseköğretime kadar ki eğitim hayatlarında öğrenmenin sürdüğünü ve güncel teknolojik cihazların öğrenme esnasında olumlu etkilerinin olduğu görülmüştür (Kulik, 1994). Araştırmaların geneline bakıldığı zaman okul öncesi bireylerin öğrenme esnasında kullanılan dijital materyallerin küçük çocukların üzerinde öğrenme avantajları sağlamaktadır. Temel öğrenme prensiplerinin yanında bilgisayar ve tablet uygulamalarının öğrenme esnasında bireylerin performanslarını arttırdığı, teknik yardım alarak öğrenmeyi kolaylaştırdığı ve öğrenim süresini kısaltmıştır.

Teknoloji, öğretme ve öğrenme şeklini değiştirir. Teknolojinin kullanımıyla öğretme ve öğrenmeyi iliştirebileceği sonucuna varılmıştır (Sivin-Kachala, Bialo, 1994).

Sınıf içinde kullanılan teknoloji her zaman olumlu yanıtlar vermeyebilir çünkü eğer bireyin gelişim düzeyine uygun materyal seçilmediyse ve eğitim amaçlı bir düzenleme mevcut değilse bilgisayar ve tablet gibi cihazlar bireylerin benlik tarzını değiştirebilir ve öğrenme konusundaki tutumlarında farklılık gösterebilir.

Okul öncesinde teknoloji, uygun şekilde kullanılıyorsa öğrenme bireyler için yararlı bir hale dönüşür. Bireylere uygun olarak seçilen uygulamaların, bilgisayar kullanımı sırasında konuşma düzeyindeki işbirliğinin ve iletişim seviyelerinin arttığını görülmüştür (Clements, 1994). Gelişen dijital dünya ile hayatımıza giren teknolojik ürünler kullanıcıların işlerini kolaylaştırıp ihtiyaçlarını karşılamasına göre gelişim göstermektedir. Bilgisayar, tablet, mobil cihazlara uygun geliştirilen aplikasyonlarla çocuklardan yetişkinlere uzanan uygulamaların geliştirilmesiyle kullanımları artmaktadır.

Uluslararası Teknoloji Eğitim Derneği öğretmenlerin teknolojiyi bir öğretim sistemi olarak kullanmadığını ve teknolojinin müfredat ile entegrasyonununda eksik olduğunu açıklamıştır.

Dijital dünya artık hayatın vazgeçilmez bir parçasıdır. Bilgisayar, tablet, cep telefonlar vb. birden fazla teknolojik aletin gelişmesiyle dijital dünya her geçen gün genişlemektedir. Her yaşta olan bireylerde olduğu gibi okul öncesinde olan bireylerin kullanımını da kapsayan sayısal destekli ortamlar bireylerin öğrenme düzeyini analiz etmektedir.

Resim ve ses desteğiyle birleşen aplikasyonlar küçük yaşlarda olan bireylerin üzerinde doğru kullanılmasıyla önemli bir fark yaratabilir. Görsel ve işitsel olarak farkındalık oluşturan aplikasyonlar daha iyi öğrenen bireylerin yetişmesini sağlayacaktır.

Bilgisayar teknolojisini içeren her türlü sayısal ortam bireyin başarısını ve becerilerini geliştiren araç olarak kullanılarak öğrenim kalitesini arttırmaktadır.

4-5 yaşlarında olan bireyler okul dönemlerinde normal öğrenme sürecinde alfabeyi, sayı saymayı ve farklı nesnelerin arasındaki farklılıkları ayırt edebilirler. Tablet ve benzeri sayısal ortamda kullanılan uygulamalarda öğrendiklerini etkileşim kurarak bildirirler. Dijital ortama bağlı geliştirilen materyallerin ve aynı zamanda bilgisayar destekli aplikasyonların bireyin bilim, sanat, matematik, bilişim vb. konulardaki becerilerini geliştirmede etkisi büyüktür (Spencer, Baskin, 1997).

Dijital ortamlarda oluşturulan oyunların, okul öncesi bireyler üzerinde yapılan araştırma kapsamında oyun odaklı öğrenme şeklinde temel okuma becerilerini, matematiksel, bilişsel, görsel ve işitsel becerilerini geliştirdiği görülmüş, sosyal ve ekonomik açıdan farklılıklara sahip olan bireylerde dijital oyun öğrenme sürelerinin arttığı gözlemlenmiştir (Din, Calao, 2001) Geleneksel öğretme yöntemlerine kıyasla oyun bazlı öğrenme şekillerinde dijital materyaller kullanılması (tablet, bilgisayar vb.) bireylerde dikkat sürelerini en aza indirgediği görülmüştür (Shute, Miksad, 1997).

Teknolojik destekli eğitim geleneksel yöntemler ile birleşip bireyin öğrenme potansiyelini yükselterek hedeflere daha kolay ulaşılmasını sağlamıştır. Teknolojinin gelişimi için sayısal ortamda kullanılan program ve uygulamalar bir öğretim aracı olarak kabul edilmektedir.

Okul öncesi eğitim programları hazırlanırken kitap, kalem, tahta gibi öğrenmeyi destekleyen araçların kullanımının yanı sıra öğrenme sürecini destekleyecek teknolojik materyallerde kullanılabilir. Bu materyallerden tablet için geliştirilen aplikasyonlarda küçük yaşlarda olan bireylerin dikkatini çekecek resim, ses ve grafikler olması öğrenmeyi destekleyecektir. Tablet, uygun programlarla doğru kullanıldığında önemli bir fark yaratacaktır.

Tablet eğitici aplikasyonlar kullanılarak sanat, bilim, matematik, okuma-yazma gibi becerilerin gelişmesinde etkin olarak kullanılmalıdır. Tablet ve eğitici aplikasyonların birey üzerinde öğrenme çıktıları karşılaştırılarak daha fazla incelenmelidir. Aynı zamanda öğrenmeyi sadece okulda değil evde de oyun ve eğitici aplikasyonlarla desteklemek için tabletlerin nasıl en iyi şekilde kullanılacağı hakkında bilgilendirmeye ihtiyaç duyulmaktadır. (Goodwin, 2012).

Tablet için geliştirilen sanatsal ve bilimsel aplikasyonlar bireyde çocuk-tablet etkileşimlerinin kalitesinin öğrenme becerisine yansıtmaktadır. Teknoloji ile birlikte büyüyen bireyin ileriki dönem öğrenme sürecinin temelini oluşturacağından dijital deneyimin kaliteyi arttırdığını görebiliriz.

Tablet için geliştirilmiş aplikasyonların kullanımı bireysel olarak kişiyi motive etmektedir. Bireylerin bu tarz teknolojik etkileşimlerle desteklenmesi kişisel gelişimlerinde önemli bir rol oynamaktadır.

Okul öncesi bireylerin tablet kullanımını destekleyecek üç öğe şunlardır; birincisi, bilişsel sorgulama ve modelleme stratejileri kullanan ve eleştirel düşünmeye yönelten dijital uygulamalardır. İkincisi, duygusal olarak beyne giden sinyallerden olumlu geri bildirim alınıyorsa tekniğin uygulama esnasında sağladığı destek çeşididir.

Tablet ve aplikasyonlar okul öncesi bireylerde kültürel anlamda yaratmayı destekler. Üçüncüsü ise eleştirel düşünme, iletişim, dil, okuryazarlık, matematik ve sanatsal anlamda becerileri destekleyerek dijital dokunmatik ekran üzerinde oynamaya fırsat vererek bireye katkı sağladığı için tabletin faydalı olduğu düşünülmektedir.

Kaliteli bir eğitimin vazgeçilmez parçası olan teknoloji okul öncesi ve sonrasında her alan ve ders kapsamında kullanılmalıdır. Tablet ve aplikasyonların müfredat içeriğine dâhil edilerek geliştirilmesini ve desteklenmesini sağlayan pedagojik bir yaklaşım teşvik edilmelidir.

Tablette geçirilen zaman ve öğrenilen konu için geçen süre göz önüne alındığında sosyal alanda öğrenmeyi güçlendirmek açısından etkili stratejik öğrenme yöntemleri içinde yer alır.

Teknolojik alt yapıya uygun ülkelerin tablet kullanımı hızla yaygınlaşmaktadır. Bu ülkelerde bireylerin sanat eğitimi alırken dokunsal olarak kullanılan tabletten yararlanıp geliştirilen oyun bazlı aplikasyonda, sanatı ve sanatçının eserini oyun yoluyla dokunarak öğrenmesi hedeflenmiştir. Bireyin konu içinde olumlu bir gelişim göstermesi dokunsal olan tabletin yapısı ile becerilerin kazanılmasında önemli rol oynamaktadır.

Tablette kullanılmak üzere geliştirilen sanat için aplikasyonda bireyin okuma yazma becerisine sahip olması gerekmemektedir. Bireyin daha önceden edindiği tablet kullanımındaki tecrübe ve deneyimlerle öğrenme sağlanan aplikasyonda oyun ile öğrenme sağlanır. Biçim ve işlev bakımından bireyin konuyu anlamasına yardımcı olan öğelerle oluşturulması yapılan aplikasyonun niteliğini de göstermektedir.

Okul öncesi bireyler için geliştirilen aplikasyonlarda, grafik tasarımın temel öğeleri referans alınarak bir tasarım oluşturulmalıdır. Okul öncesi bireylerde okuma, yazma, sanat, matematik, bilişsel ve düşüncelerin gelişmesinde tasarımın önemli bir etken olduğu gözden kaçırılmadan aplikasyon tasarımları yapılmalıdır. Birden fazla becerinin gelişmesinde etkin rol oynayacak olan aplikasyonda eğitimciler bireylerin gelişim göstereceği referans ve ölçütler oluşturmalıdır. Renk, biçim, çizgi, şekil ve

sembollerin okul öncesi bireylerin dünyasında bilinen anlamlı öğelerden oluşması konu içindeki bütünlüğü sağlayarak öğrenme esnasında kolaylık sağlayacaktır. Düşünce sisteminin gelişmesi bireyin geleneksel kavramların yanında okuma yazma bilmeden sadece görerek anlam bütünlüğünü sağlamasına ve temel gözlem yapısının sonucunda anlama yeteneğinin ortaya çıkmasına yardımcı olacaktır.

Teknolojiyi sık kullanan ebeveynlerde dijital materyalleri gözlemleyerek öğrenen çocukların daha kolay tablet kullandıkları gözlemlenmiştir. Teknolojik materyallerden tabletin bilişsel ve sosyal öğrenmeyi desteklediği görülmüştür.

Tablet bir öğrenme aracı olarak kullanıldığında, bireyin gelişimi esnasında kendi hızında ilerlemesini ve öğrenmesini sağlayacaktır. Belirli bir öğrenme düzeyine ulaşan bireyin bir üst seviyede oluşturulan aşamaya geçmesi ile öğrenme süresi kısalacaktır. Bunun yanında geleneksel öğretim yönteminde pek mümkün olmayan bu öğrenme modeli bireyin gelişimini bireysel olarak ölçememektedir.

Eğitim destekli düzenlenen sanat eğitimi aplikasyonu eğitimsel teknolojinin sanat yönünü desteklediğini de görmekteyiz. Bunlardan; video, dijital fotoğraflar, bilgisayar tabanlı animasyon vb. sanat formları bireylerin sanata olan bakış açılarını büyük oranda değiştirmektedir. Dijital materyaller sözel ve yazılı alanda iletişimin sanatsal formlardaki biçimlerini yansıtmaktadır.

Dijital ortam, okul öncesi dönem için avantaja dönüştürülüp eğitimin destekçisi olarak görülmeli, bireyin kendini, çevresini ve dünyayı tanımasına yardımcı olan teknolojik cihazlar etkinlikler içinde kullanılmalıdır. Sanatsal faaliyetler okul öncesi eğitim programlarını aksatmadan belirli bir denge içinde sanat eğitimi aplikasyonuyla birlikte desteklenmelidir.

9. YÖNTEM

9.1. Araştırma Modeli

Araştırmanın konusu ‘Aplikasyon Destekli Sanat Eğitimi Modeli Gelişimi’’dir. Bu araştırma modeli tarama niteliğinde betimsel bir çalışma olarak hazırlanmıştır.

9.2. Çalışma Evreni ve Örneklem

Araştırma İstanbul’un farklı ilçelerinde bulunan 5 anaokulu üzerinde gerçekleştirilmiştir. Okul öncesi bireyler üzerinde sanat eğitiminin sevdirilip kısa süre içinde öğrenme sağlanması için tablet kullanılarak aplikasyon geliştirilmiştir.

9.3. Verileri Toplama Teknikleri

Araştırma için gerekli olan verilerin tarama yöntemi anket uygulamasıyla elde edilmiştir.

9.4. Anketin Hazırlanması

Anketin hazırlanmasında uygulanabilirliğine ait düzenlemeler yapılarak aşağıdaki şekli almıştır:

1. Araştırmaya katılan kişinin adı, soyadı, yaş aralığı, hangi okulda okuduğu, okul türü ve cinsiyet bilgisi alınmıştır.
2. Anket üç bölümden oluşmaktadır. Bunlar;
    a) Birinci bölümde ressamın eseri hakkında genel bilgiler yer almaktadır.
    b) İkinci bölümde sanatçı ve eseri hakkında bilgiler bulunmaktadır.
    c) Üçüncü kısımda ise açık uçlu bir soru sorularak bireylerin kendi yorum ve gözlemlerinin aktarılması istenmektedir.
3. Analizi yapılan anket toplamda dokuz yargıdan oluşturulmuştur.
4. ‘Evet’ ve ‘Hayır’ şeklinde sonuçlar alınarak analiz kısmı oluşturulmuştur.

5. Okul öncesi 4-6 yaş aralığında olan bireylerin sadece ‘Evet’, ‘Hayır’ becerisine sahip olduğu için analiz kısmında grafikler oluşturulmuştur.

10. SANAT EĞİTİMİNDE GRAFİK APLİKASYON YÖNTEMİ

Sanat eğitiminde grafik aplikasyonu, 4-6 yaş grubu bireylerin tablet kullanılarak görsel algılarının, akademik bilişsel düzeylerinin ve sanatsal faaliyetlerinin geliştirilmesine yönelik yapılan uygulamalı bir öğrenme modelidir. Sanat eğitiminde farkındalık oluşturmak için hazırlanan bu uygulama dijital bir platform da hazırlanarak bireylerin dikkatini çekecek biçimde tasarlanmıştır.

10.1. Sanat Eğitimi Aplikasyonu

Birden fazla duyu organını harekete geçirerek öğrenmeyi destekleyen, bilişsel düzeyi arttıran bir araştırma yöntemi olarak geliştirilen sanat eğitim aplikasyonu, 4-6 yaş aralığında olan bireyler üzerinde uygulanarak öğrenme sürelerini en aza indirerek becerilerinin farkına varabilmelerini, kendilerini ifade edebilmelerini, yorumlama ve çözümleme yeteneklerini geliştirebilmeyi destekleyecek bir uygulama modelidir.

10.2. Sanat Eğitimi Aplikasyonunu Geliştirme Süreci

Sanat eğitimi aplikasyonu, okul öncesi bireylerde sanatçı ve sanat eserlerini öğrenme kolaylığını sağlamak için geliştirilen bir uygulamadır. 4-6 yaş grubuna oyun yöntemini kullanarak dijital ortamda tablet aracılığıyla uygulanan aplikasyon, okul öncesi bireylere sanat alanında verilen eğitim programındaki ihtiyaç üzerine hazırlanmıştır. Sanat eğitimi aplikasyonu okul öncesi bireylerin algıladıklarını, düşüncelerini, hissettiklerini, gözlemlediklerini, hayal ettiklerini, yaratıcıklarını ve sanat yoluyla kendini ifade etme biçimlerini geliştirerek estetik bakış açısını kazandırmak aynı zamanda görsel algı becerilerinin gelişmesine yönelik yapılan bir aplikasyon öğrenme modelidir.

Aplikasyon destekli sanat eğitimi ile:

- Bireylerin sanatçı ve eserlerini öğrenme esnasında analiz, sentez, değerlendirme ve problem çözme gibi düşünme becerileri desteklenmektedir.
- Düşünme yeteneklerinin gelişerek yaratıcılıklarının ön plana çıkmaktadır.

- Sanat eğitim aplikasyonun tekrar edilmesiyle öğrenme becerileri ve akılda kalıcılık oranı artmaktadır.
- Yaş grubunun öğrenmeyi hızlı bir biçimde kavramasını bilgiyi kısa sürede öğrenmesini sağlamaktadır.
- Uygulamada üst becerilerin gelişmesine olanak sağlayan öğrenme biçimini geliştirmiştir.
- Sanat eğitimi verilirken kullanılan tekniklerin dışında (makas, fırça, boya vb.) dijital bir materyal olan tablet kullanılarak merak duygusuyla öğrenme tarzı farklı olarak sunulmuştur.
- Sanat eğitimi aplikasyonu sanatçının kim olduğu ve eserinin adının ne olduğuna yönelik kısa bilgiler verilerek, eserin görselinin tanıtılmasıyla aplikasyonda oyun halinde oynamaları sağlanmıştır.
- Sanat eğitimi aplikasyonu oyunun yapboz olarak seçilip hazırlanması bireylerin parça-bütün ilişkisini kavramalarına ve görsel algı düzeylerinin üst seviyeye taşınmasına yardımcı olacaktır.
- Sanat eğitimi aplikasyonu içerik bakımından 4-6 yaş grubunun dikkatini çekecek seviyede tasarlanmış olup oyunun çizgi, renk, biçim gibi sanatın temel öğeleri kullanılarak bir tasarım oluşturulmuş ve kolayca anlaşılması sağlanmıştır.
- Seçilen temel sanat öğeleriyle tasarım anlamında yeni bir bakış açısıyla, şekil ve nesnelerin fonksiyonu bakımından farkındalık oluşturulmuştur.
- Sanat eğitimi için geliştirilen aplikasyon modelinde uygulama sonunda öğrendiğini anlatabilme, düşünce gücünü geliştirebilme, gözlem yapabilme, analiz etme ve yorum yapabilme becerilerini kazandırmaya yönelik çalışmalar aplikasyon uygulaması içinde yer almıştır.

Sanat eğitimi aplikasyonunda soyuttan, somut olan kavrama, basitten, karmaşığa giden bir düzen içinde oluşturulmuştur. Literatür taramasında sanat, tasarım, sanat eğitimi, çocuk gelişimi ve öğrenme düzeyleri, algı-görsel algının bütünleyici özellikleri ve bireyin grafik, çizgisel gelişimleri, dijital ortamın okul öncesi birey üzerindeki etkileri incelenmiştir.

10.3. Sanat Eğitimiyle Geliştirilen Grafik Aplikasyon Destekli Öğrenme Modelinin Dayandığı Temel İlkeler

1. Sanat eğitimi aplikasyonu 4-6 yaş grubu okul öncesi bireyler için hazırlanmıştır.
2. Sanat eğitim aplikasyonu, araştırmacı tarafından okul öncesi bireylere birebir olarak uygulanmıştır.
3. Sanat eğitim aplikasyonunda çocukların çizimine yakın olan bir eser seçilmiş ve bunu yapan sanatçı hakkında bilgiler verilmiştir. Bu eseri seçerken bireyin gelişimine uygun olan bir eser düşünülmüş olup renk, biçim ve şekil açısından akılda kalabilecek bir içerik olmasına önem verilmiştir. Yaratıcılığın ön planda olduğu eserlerin seçimi okul öncesi bireyler tarafından kolayca algılanabilecek şekilde seçilmiştir. Farklı çizgilerden oluşan eserin çocukların düşünce dünyasını geliştirmesi açısından yaratıcılığının desteklemesi için önemli bir etken olduğu düşünülerek çocuk çizimlerine yakın eserler seçilmiş ve bireye aplikasyon için geliştirilen yapboz oyununda parçaları birleştirmeleri istenmiştir.
4. Aplikasyonda birden fazla sanatçı ve eseri yapboz oyunu olarak bireyin öğrenme durumuna ve zorluk derecesine göre hazırlanmıştır.
5. İlk eser seçimi araştırmacı tarafından belirlenerek öğrenme yönteminin kavranması için anlatılarak uygulanmıştır.
6. Yapboz oyunu sanat eğitim aplikasyonu içinde 4, 6, 9, 12 parçaya bölünüp bireyin öğrenme durumuna göre seçim yapılabilmektedir.
7. Okul öncesi bireylerde birden fazla sanat eğitimi uygulaması yapılmış olup hala yapılmaya devam etmektedir. Tablet kullanılan sanat eğitim modeli daha önce hiç bir alanda uygulanmamış olup bu yaşta olan bireylerin dikkatini doğrudan çekmeyi başarmıştır.
8. Farklı öğrenme modelleri merak duygusunu uyandırdığından keşfedip öğrenmeyi hızlandırır ve bilginin kalıcılığını sağlar.
9. Eser içinde yer alan görsel şekiller bireylerin zihinlerinde hayal dünyalarıyla birleşerek yaratıcılıklarını desteklemesi hedeflenmiştir.
10. Soru sorma yöntemine dayalı bilgilendirme tekniği kullanılmıştır.
11. Her bireyin sanatçı ve eseri hakkında bilgi verilmiş olup uygulama esnasında hiçbir müdahalede bulunulmamıştır.

12. Eğitimin süresi sonuç kadar önemlidir. Çünkü pekiştirme ve öğrenme durumlarıyla doğru orantılıdır.
13. Her bireyin öğrenme süresi aynı olmadığından herhangi bir süre kısıtlaması olmadan uygulama yapılmıştır.
14. Her bireyin duygu ve düşüncelerini aktarmasına olanak sağlanmıştır.

10.4. Sanat Eğitiminde Grafik Aplikasyonun Genel Özellikleri

1. Sanat eğitim aplikasyonu bir dönem sürmüştür.
2. Uygulama haftada iki kez olmak üzere bir dönem boyunca devam etmiştir.
3. Sanat eğitim aplikasyonu beş farklı okul öncesi bulunan ve Milli Eğitim Bakanlığı'na bağlı okullarda gerçekleştirilmiştir.
4. Sanat eğitim aplikasyonu 150 okul öncesi bireyin katılımıyla sağlanmıştır.
5. Uygulama esnasında her bireyle birebir ilgilenilmiştir. Herhangi bir süre kısıtlaması konulmamıştır. Ancak her bireyin aplikasyonu uygulama süresi 10-15 dakika aralığında sürmüştür.
6. Aplikasyon, araştırmacı tarafından bireylere birebir uygulanmıştır.
7. Her bireyin tablette yapboz oyununa aktif olarak katılımı sağlanmıştır.
8. Sanat eğitimi aplikasyon uygulamasına başlamadan önce eser ve sanatçı hakkında bilgiler verilmiştir. Uygulama sonunda bireye aplikasyon ve sanatçı bilgileri hakkında sorulara sorularak cevaplar alınmıştır.
9. Ankette yer alan son soruda bireye açık uçlu soru sorularak görsel algısını ölçen ve yaratıcılığını destekleyen cevaplar alınmıştır.
10. Uygulama okullardan izin alınarak yapılmıştır. Uygulamayı yapan bireylerin isimleri gizli tutularak araştırmacı tarafından dosyalanarak saklanmıştır.

10.5. Sanat Eğitimi Grafik Aplikasyon Uygulamasının İçeriği

Dokunmatik ekrandan oluşan tablette sanat eğitimi için yapılan aplikasyon destekli öğrenme modeli, bireyler üzerinde olumlu sonuçlar vermiştir. Tablet ile anlatım yapılarak sanatçı ve eseri hakkında bilgi verilen 4-6 yaş arası bireylerin, renklerin ve çizgilerin, nesne ve objelerin geneline baktıktan sonra elleriyle ekranı büyütüp küçülterek yakından inceleme fırsatı bulmuşlardır. Dokunmatik ekran ile öğrenmeyi deneyimleyen bireyler dokunma duyusuna anında cevap vererek etkileşim içine girmişlerdir. Basit kullanıcı arayüzü ile bireyleri meraklandırarak keşfetmeyi ve

duygularını istekli bir şekilde ortaya koyarak uygulamaya direkt olarak başlayıp kolaylıkla yapboz oyununu tamamlamışlardır.

Tablette sanat eğitimi için oluşturulan aplikasyonda bireyin gözleriyle ana ekrana bakarken, yukardan aşağıya düşen yapboz parçalarını takip etmesi oyunun bütünündeki ritim duygusunu tamamlayarak hareket kazandırılmıştır.

Parmaklarıyla dokunarak düşen parçaları yerlerine yerleştirmeleri dokunsal anlamda soyut olanı algılama duyusunu aktifleştirmektedir. Okul öncesi bireylere öğrenme sağlanması bütünden parçaya giden ilke benimsenerek oluşturulmuş ve konuya kısa sürede adaptasyon sağlanmıştır. Eserin uygulama içinde anlaşılabilirliği oyun yoluyla tamamlanarak öğrenme esnasında parça-bütün ilişkisi ön planda tutulmuştur.

Resmin tamamlanmasının ardından balonların aşağıdan yukarıya doğru çıkıp seslerle desteklenerek patlamasıyla ekranda belirmesi bireyin öğrendiğini uygulayabildiği ve kazanma duygusunu destekleyerek bireyin kendine olan güvenini sağlar niteliktedir. Tüm oyunu tamamladıktan sonra kendi yaş grubunun çıkardığı sesler ve alkışlarla oyunun sonlanması bireyin kendi başına uyguladığı aplikasyonun kısa süre içinde öğrendiğini ve uygulama beceresinin farkına varmasını sağlamaktadır.

Okul öncesi bireyler için hazırlanan aplikasyon, birden fazla duyu koordinasyonunu sağlayarak görsel, dokunsal ve işitsel olarak öğrenme becerisini geliştirmektedir.

Öğrencilerin aktif olarak öğrenim sağlayabilmeleri için anlatılanları anlayıp kısa sürede kavrayabilmeleri oyun yoluyla sağlanmıştır. Bireylerin öğrenmesine yardımcı olmak için teknolojik değişimler takip edilip onlarla entegre olunarak sanat eğitiminde bir farkındalık oluşturulması amaç edinilmiş ve sanat eğitimi aplikasyonu hazırlanmıştır.

Tablet ve taşınabilir cihazlarda kullanılmak üzere geliştirilen aplikasyonun öğrenme üzerindeki etkisi konfor seviyesini ve kaliteyi arttırmıştır. Tablette geliştirilen aplikasyon eğitimleri sadece sanat alanında kalmamalı diğer alanlar ile entegre edilerek daha fazla kullanım sağlanmalıdır.

Tablet, eğitim esnasında zaman kavramını doğru kullanarak öğrenmeyi etkilemektedir. Dijital materyallerden tabletin 4-6 yaş grubundaki bireylerde birden fazla beceriyi geliştirdiği görülmektedir. Dijital etkinliklerin türü ve kalitesi arttıkça sanat ve sanatsal etkinliklerde öğrenimi etkileyeceği düşünülmektedir.

10.6. Sanat Eğitimi Aplikasyonunun Hazırlanma Süreci

Araştırma Yıldız Teknik Üniversitesi Sadıka Sabancı Kreşi, Özel Deha Anaokulu, Fatma Aliye Meslek Teknik Anadolu Lisesi Uygulamalı Anaokulu, Marmara Üniversitesi Anaokulu ve Halide Edip Adıvar Anaokulunda gerçekleştirilmiştir. Anaokullarında 4-6 yaş arası çocukların gelişim özellikleri dikkate alınarak hazırlanan Aplikasyon desteği ile hazırlanan sanat eğitimi uygulaması 2015 yılı Mart-Nisan-Mayıs ayları içerisinde tamamlanmıştır. Anaokulların ders programlarını aksatmayacak şekilde sanat eğitimi aplikasyonu uygulanmıştır. Sanat eğitim aplikasyonu bireyin görsel algısını geliştirerek bireye kazandırılmak istenen amaç ve kazanımlar doğrultusunda tamamlanmıştır.

Sanat eğitimi aplikasyonunda bireylere uygulanmak üzere seçilen ilk eser, Joan Miro'ya ait olan 'Sirk' çalışmasıdır. Bu eserin seçilmesinin sebebi; Joan Miro'nun 'Sirk' adlı çalışmada kullanılan temel formların geometrik şekillerden ve renklerden oluşmasıdır. Şekillerden, kare, daire, dikdörtgen, üçgen, çizgilerden meydana gelen çalışmada uyarıcı renk kullanımıyla içinde barındırdığı duyguları yansıtmaktadır. Bu eserde formları neşeli şekilleri alışılmışın dışında bir çizgiyle renkleri ve sevincini iletmesi okul öncesindeki bireylerin dikkatini çekerek kolay öğrenme sağlaması için seçilmiştir.

İlerleyen teknolojiyle birlikte kullanılan dijital materyallerden olan tabletin kullanımı günlük hayatımızın içinde yaygın olarak kullanılmakta olup bireyler arasında tablet kullanmayı bilmeyen bireyin olmadığı saptanmıştır. Bireylerin sanat eğitimi aplikasyonunu tablet kullanarak kolayca uyguladıkları görülmüştür.

Okul imkânları göz önünde bulundurularak sanat eğitim aplikasyonu geliştirilmiştir. Araştırmacı tarafından tablet sağlanmış olup, sanat eğitim aplikasyon uygulaması tamamlanmıştır.

Sanat eğitiminin küçük yaşlarda farklı bir yöntem kullanılarak öğretilmesi estetik, sanat ve sanat eserleri hakkında bilgi sahibi olunabilmesi için farkındalık oluşturma çalışmaları yer almıştır.

Sanat eğitim aplikasyon grafik öğelerinin; uyarıcı, kalıcı ve anlaşılabilir şekilde okul öncesi bireylerin gelişim düzeylerine uygun olması, uygulama yapılacak materyalin bireyin kullanımına ve eğitim durumu ile sonucun verilen eğitim düzeyi esas alınarak hazırlanmıştır.

Sanat eğitimcileri, eğitim bilimleri danışmanları, okul öncesi uzmanları, psikolojik destek uzmanları ve grafik tasarım uzmanları ile görüşmeler gerçekleştirilerek sanat eğitim aplikasyonu teknik ekiple birlikte oluşturulmuş olup eksiklikler ve düzeltmeler tamamlandıktan sonra sanat eğitim aplikasyonu uygulamaya hazır hale getirilmiştir.

Sanat eğitimi, sanatsal becerileri destekleyerek diğer akademik bilimlerde de etkisini göstermektedir. Geleneksel eğitim yöntemlerinin dışında geliştirilen aplikasyon destekli sanat eğitimi öğretim yöntemlerinden farklı bir uygulamaya sahip olması sebebiyle dikkat çekici bir materyaldir. Öğrenmenin pekiştirilmesi için görsellere dokunarak, sürükleyerek ve kaydırarak parçaları yerleştirerek, parçadan oluşan resmin bütününe varılmasını sağlar.

Okul öncesi bireylerin sanat eğitimi için geliştirilen programlarının içeriklerinin genelinde el becerisini gerektiren uygulamalı çalışmalar yapılmaktadır. Aplikasyon destekli sanat eğitimi uygulamasında ise gelişen teknolojinin bir materyali olan tablet kullanılması bireyin analitik düşünmesini sağladığı gibi, öğrenme sürecini de hızlandırmaktadır. Bu da bireyin farklı bir biçimde düşünmesini sağlayarak ileriki dönemlerde akademik başarılarını destekleyici nitelikte kazanımlar sağlayacağı sonucuna götürmektedir.

10.7. Sanat Eğitimi Aplikasyonun Uygulanması

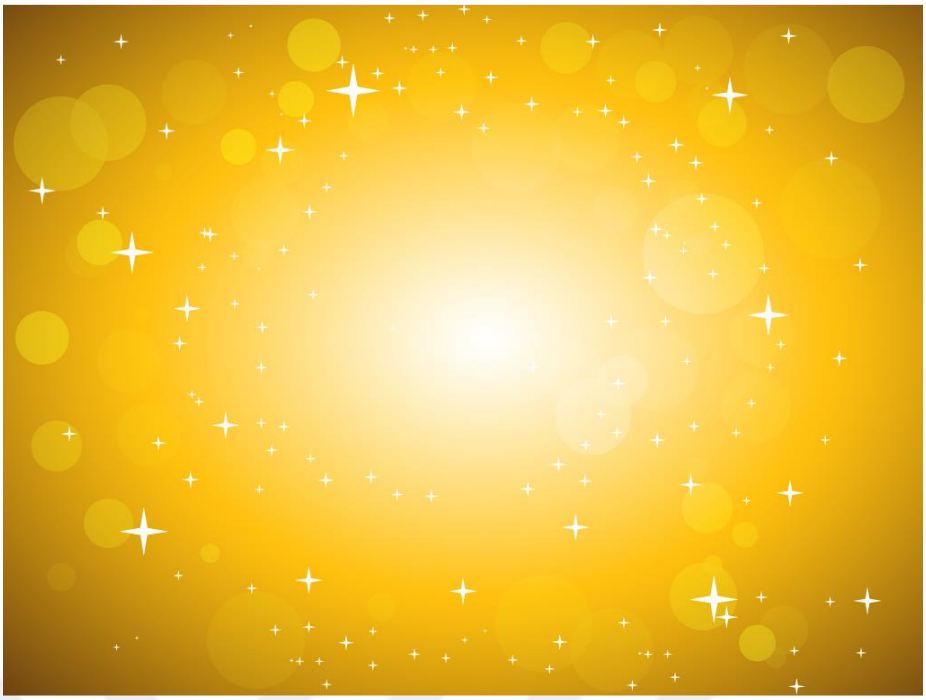
Sanat eğitimi aplikasyonu Yıldız Teknik Üniversitesi Sadıka Sabancı Kreşi (27), Özel Deha Anaokulu (29), Fatma Aliye Meslek Teknik Anadolu Lisesi Uygulamalı Anaokulunda (28), Marmara Üniversitesi Anaokulunda (32), Halide Edip Adıvar Anaokulunda (35) uygulanmıştır.

- 150 okul öncesi bireyin 4-6 yaş grubunda olan sınıflarında uygulama gerçekleştirilmiştir.
- Bir dönem haftada iki gün olmak üzere uygulama gerçekleştirilmiştir.
- Her bireye ayrılan süre 10-15 dakika olmuştur. Uygulamaya başlanmadan önce araştırmacı tarafından uygulama yapılacak bireye konu hakkında ön bilgiler verilmiştir.
- Sessiz bir ortam seçilerek uygulamanın bölünmemesi için önlemler alınmıştır.

- Uygulama yapılan her birey için tablet temin edilmiş ve içine sanat eğitimi için geliştirilen aplikasyon yüklenmiştir.
- Uygulama yapıldığı esnada bireyle hiç konuşmadan sanat eğitimi aplikasyonuna odaklanması sağlanmıştır.
- Uygulama kapsamında farklı bir materyal olarak kullanılan tablet ile öğrenme sürecindeki bireyin, birden fazla alanda deneyim kazanması sağlanmıştır.
- Bilgilendirme esnasında soru-cevap yöntemi kullanılmıştır.
- Ankette bireylerin cevap verebileceği düzeyde hazırlanmıştır.
- Uygulama sonunda yapılan anket ile bireye sanatçı, eseri ve uygulama hakkında sorular sorulmuştur.
- Ankette bireyin yaratıcılığını destekleyici yönde açık uçlu bir soru sorulmuştur.
- Anket içindeki açık uçlu soruda bireylerin vermiş oldukları cevaplara müdahale edilmeden notlar alınmıştır.
- Bireyin hayal dünyasında yaşattığı ve daha önce öğrenmiş olduğu kavramları aplikasyon içinde farklı biçim ve şekillerde görmesiyle yorum yapabilme özelliğini keşfetmesi sağlanmıştır.
- Sorulan sorularla bireyin analiz, sentez, değerlendirme ve yorum yapabilme becerilerini desteklemeye yönelik olmasına önem verilmiştir.
- Uygulama sonunda birey, sanat eğitimi aplikasyonunda başka bir sanatçının eserini öğrenip tekrar oyun oynamak istemiştir.
- Bireyin söylediği şekiller not edilerek algıladıkları çizgilerin anlamsal değerleri saptanmaya çalışılmıştır.
- Okul öncesinde olan 4-6 yaş grubundaki bireylerin çizgisel gelişimleriyle öğrenme süreçlerindeki paralellik gözetilerek, sanat eğitim aplikasyonun verileri oluşturulmuştur.

10.8. Sanat Eğitimi Aplikasyonundaki Grafik Tasarım Ürünlerinin Hazırlanması

Aplikasyonda kullanılan sanat eserlerinin şablon üzerinde yerleştirmeleri yapılmıştır. Aplikasyon için yapılan arayüz tasarımları bireyin gelişimine yönelik tasarlanmıştır. Arayüz tasarımında kullanılan renkler, şekiller, sayılar ve geometrik formlar bireyin öğrenme süreci gözetilerek tasarlanmıştır.



Şekil 33: Sanat Eğitimi Aplikasyon Arayüz Tasarımı

(Araştırmacı tarafından tasarlanmıştır)

Zeminde kullanılan sarı renkli ve parlak yıldızlı arka plan tasarımı bireylerin dikkatini çeken renk ve şekiller ile tasarlanmıştır. Buton tasarımında güven veren geometrik bir şekil olan dikdörtgen formu kullanılarak tasarlanmıştır. Geometrik formlar içinde kullanılan renkler; bireyin bildiği renklerden seçilerek, uyarıcı nitelikteki özellikleri ön planda tutularak hazırlanmıştır.

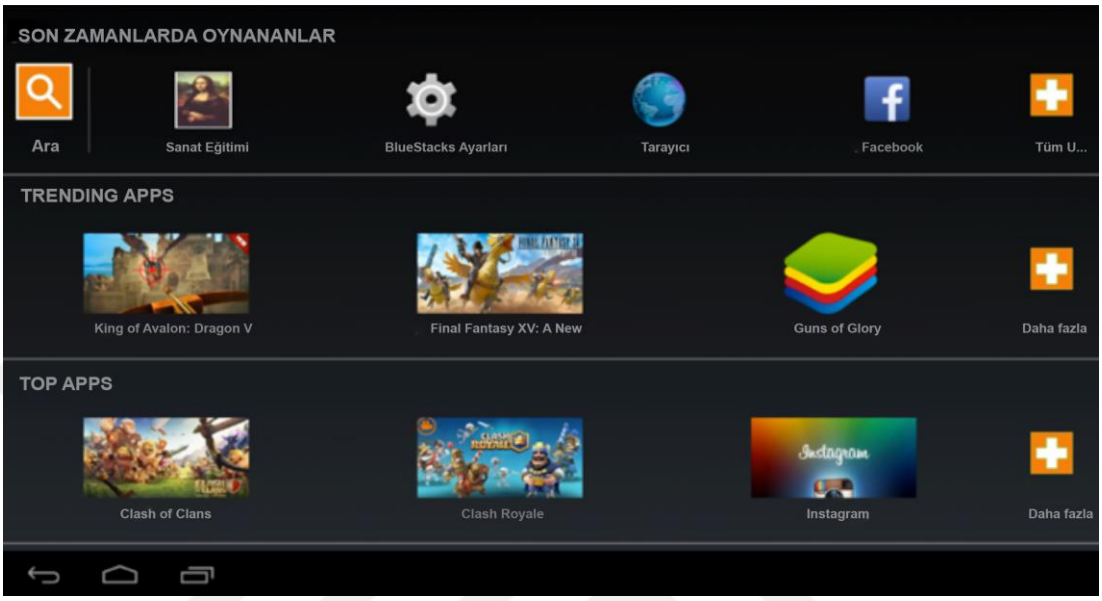
Sanat eğitimi aplikasyonunda kullanılan sayfa, buton tasarımları ressam ve eserlerinin düzeni araştırmacı tarafından düzenlenerek geliştirilmiştir. Ressam ve eserlerinin sırası bireylerin öğrenme durumlarına göre düzenlenmiştir.



Şekil 34: Buton Tasarımları

(Araştırmacı tarafından tasarlanmıştır)

Tablette aplikasyonların bulunduğu ana sayfadaki son oynanan, indirilen ve kolay erişilebilen uygulamaların yer aldığı ana sayfa görüntüsü içinde sanat eğitimi için hazırlanan aplikasyona ‘Sanat Eğitimi’ adı verilerek aplikasyonun tablet içindeki görünümü de yer almaktadır.



Şekil 35: Tablette Sanat Eğitimi Aplikasyonu Görünümü

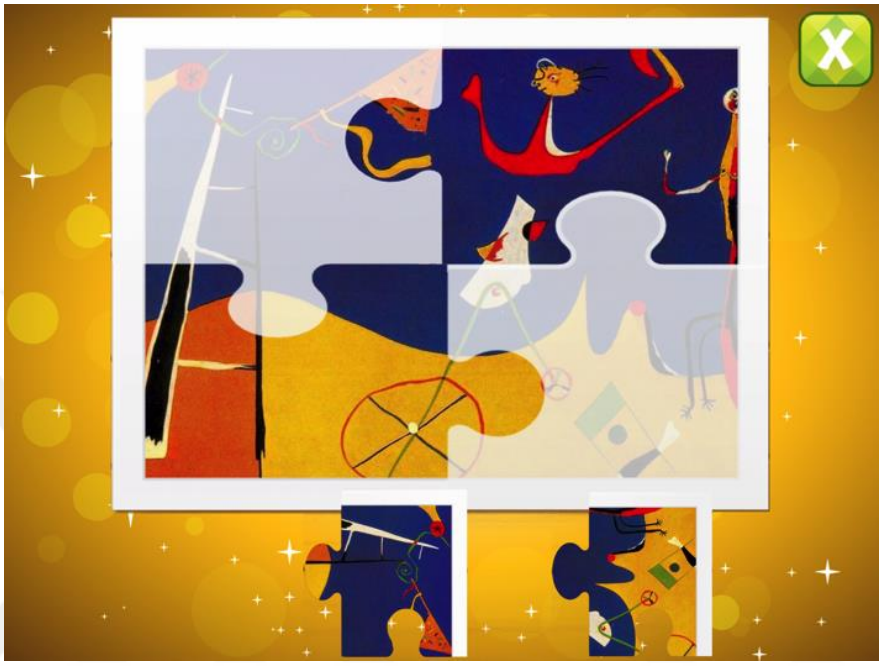
Tablette kullanılmak üzere geliştirilen sanat eğitimi aplikasyonu okul öncesi bireyin kullanımına uygun olarak tasarlanmıştır. Bu arayüz tasarımı bireyin kişisel kullanıcı deneyimi kazanmasına yardımcı olmaktadır.

Bireyin gelişimine yardımcı olacak düzeyde hazırlanan aplikasyonda, bütünden parçaya gitme ilişkisi kurularak yapboz oyunu temel alınarak kullanılmıştır. Aplikasyonda yapboz oyununun kullanılması okul öncesi bireyin bütün-parça ilişkisini kolayca kurabilmesini ve zorluk derecesi kademeli olarak değiştirilebildiğinden bu oyun grubu seçilmiştir. Daha önce görülmeyen bir resmin bütününden ayrılan parçaların yerlerine doğru bir şekilde yerleştirilmesi, okul öncesi bireyin somuttan soyuta doğru öğrenme biçimini desteklemektedir.

Sanat eğitimi aplikasyonunda kullanılan ressam ve eserleri yapboz uygulamasında sırasıyla yapılmaktadır. Aplikasyonun uygulanabilirliği bireyin öğrenme durumu göz önünde bulundurularak oyunun zorluk derecesine göre sıralanmıştır. Uygulama içinde sayı olarak farklı parçaların birleştirilmesi bir sonraki oyun için kolaylık sağlamaktadır.

Okul öncesi grubunda Joan Miro hakkında verilen bilgiden sonra tablette oynatılan ve 4 parçadan oluşan yapboz hazırlanan aplikasyonun ilk oyunudur. Okul öncesinde olan bireyleri kolaydan zora doğru yönlendirecek yapboz oyunun ilk basamağıdır.

Yapbozun parçalarını doğru yere gelene kadar tutup kaydırmak suretiyle resim oluşana dek hareket ettirip, çözmek gerekmektedir.



Şekil 36: Joan Miro 'Sirk', Aplikasyon Uygulamasındaki Yapbozun Görünümü

Aplikasyon destekli sanat eğitimi için tablette yapılan ilk uygulama Joan Miro'nun 'Sirk' resmi 4 parçadan oluşan yapboz oyunudur.

Okul öncesi bireyler tarafından ilk defa görülen resmin bütünü görüldükten sonra aplikasyon oyununda 4 eşit parçaya bölünerek yapboz parçalarına ayrılmıştır. Birey tarafından bu parçaları resmin bütününde görülen yerlere yerleştirilmesi gerekmektedir. Birey, yapboz parçalarını resmin üzerine sürükleyerek uygun olan parçayı yerine yerleştirmektedir. Tamamlanan parçalarla resmin bütünü oluşmaktadır.

Bireyin öğrenme derecesine göre sırasıyla aplikasyonda kullanılan diğer eserler zorluk derecesine göre bir düzen içinde kullanılmıştır. İlk yapboz uygulamasını tamamlayan birey diğer uygulamaya geçebilmektedir. Diğer sanatçı ve eserlerinden birkaçı ise şu şekildedir;

Fikret Mualla'ya ait 'Caz Orkestrası' eseri sanat eğitimi aplikasyonunda 4 parçadan oluşan yapboz olarak kullanılmıştır.



Şekil 37: Fikret Mualla 'Caz Orkestrası', Aplikasyon Uygulamasındaki Yapbozun Görünümü

Paul Klee 'Sihirli Balık' eseri sanat eğitimi aplikasyonunda 6 parçadan oluşan yapboz olarak kullanılmıştır.



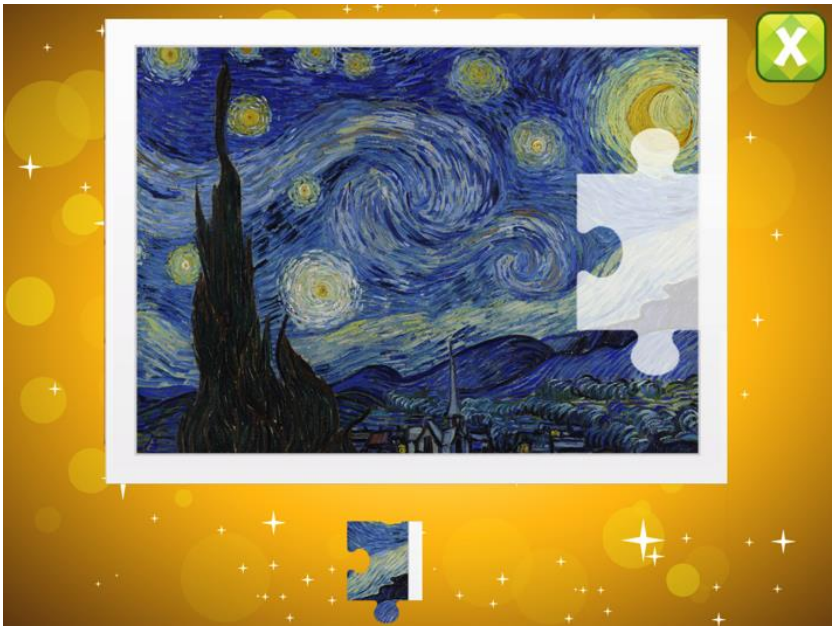
Şekil 38: Paul Klee 'Sihirli Balık', Aplikasyon Uygulamasındaki Yapbozun Görünümü

Claude Monet ‘Gün Doğumu’ eseri sanat eğitimi aplikasyonunda 12 parçadan oluşan yapboz olarak kullanılmıştır.



Şekil 39: Claude Monet ‘Gün Doğumu’, Aplikasyon Uygulamasındaki Yapbozun Görünümü

Vincet Van Gogh ‘Yıldızlı Geceler’ eseri sanat eğitimi aplikasyonunda 12 parçadan oluşan yapboz olarak kullanılmıştır.



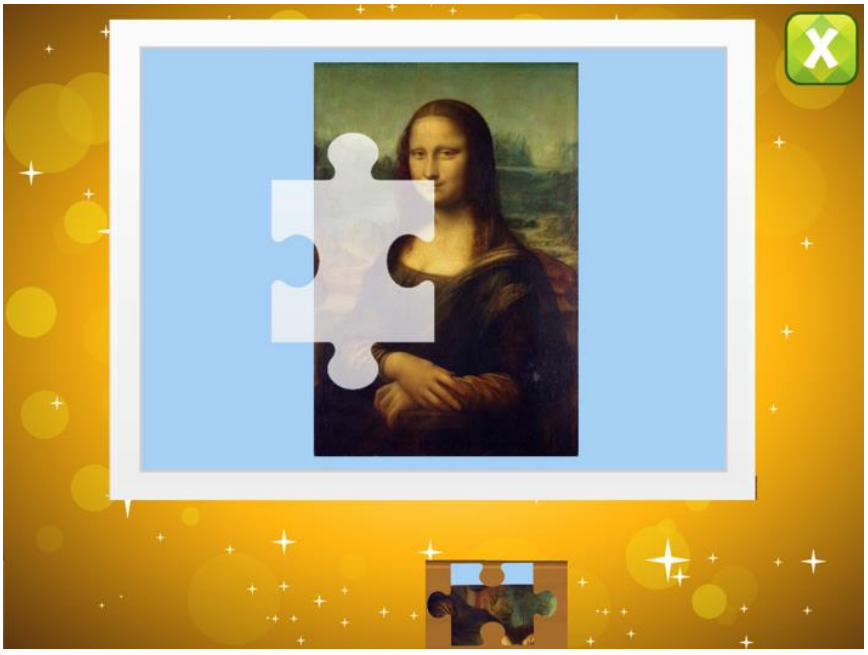
Şekil 40: Vincet Van Gogh ‘Yıldızlı Geceler’, Aplikasyon Uygulamasındaki Yapbozun Görünümü

Francisco Goya ‘Uçurtma’ eseri sanat eğitimi aplikasyonunda 12 parçadan oluşan yapboz olarak kullanılmıştır.



Şekil 41: Francisco Goya ‘Uçurtma’, Aplikasyon Uygulamasındaki Yapbozun Görünümü

Leonardo Da Vinci ‘Mona Lisa’ eseri sanat eğitimi aplikasyonunda 12 parçadan oluşan yapboz olarak kullanılmıştır.



Şekil 42: Leonardo Da Vinci ‘Mona Lisa’, Aplikasyon Uygulamasındaki Görünümü

Osman Hamdi Bey'e ait 'Kaplumbağa Terbiyecisi' eseri sanat eğitimi aplikasyonunda 12 parçadan oluşan yapboz olarak kullanılmıştır.



Şekil 43: Osman Hadi Bey 'Kaplumbağa Terbiyecisi', Aplikasyon Uygulamasındaki Yapbozun Görünümü

Sanat eğitimi aplikasyonunda kullanılan eserler yukarıda hazırlandığı gibi tablet içindeki sanat eğitimi uygulamasında yapboz oyunu olarak hazırlanıp kullanılmıştır. Aplikasyonun tasarımı hazırlanırken basit uyaranlar kullanarak bireyin dikkatini çekecek öğeler bir araya getirilmiş olup görsel olarak algıyı etkin şekilde kullanmak amaçlanmıştır.

Sanatçı ve eser seçimi bireyin öğrenme düzeyine göre düzenlenmiştir. Aplikasyonda seçilen sanatçı ve eserleri şu şekilde sıralanmıştır; Joan Miro 'Sirk', Fikret Mualla 'Caz Orkestrası', Paul Klee 'Sihirli Balık', Vincet Van Gogh 'Yıldızlı Geceler', Claude Monet 'Gün Doğumu', Pablo Picasso 'Üç Müzisyen', Şeker Ahmet Paşa 'Narlar ve Ayvalar', Francisco Goya 'Uçurtma', Leonardo Da Vinci 'Mona Lisa', Osman Hamdi Bey 'Kaplumbağa Terbiyecisi' şeklindedir.

Aplikasyon için seçilen sanatçı ve eserlerinde resmin içeriği, görsel vurgusu ve anlaşılabilirliği ön planda tutulmuştur. Aplikasyondaki yapboz oyunu esnasında kolaydan zora doğru bir sıralama yapılmıştır. 4, 6, 9, 12 parçadan oluşan yapboz parçaları bireyin ilk defa gördüğü bu eserleri kolayca yerlerine yerleştirebilmeleri ve bu sırada eğlenceli bir öğrenme süreci geçirmeleri hedeflenerek hazırlanmıştır.

Tasarım, sanatçı ve eserleri çizgi, renk, denge, uyum, ahenk ve bütünlük ilkesi esas alınarak, birbirini tamamlayıcı unsurlar olarak hazırlanmıştır. 4-6 yaş aralığındaki bireyin dikkatini çekebilecek şekillerle oluşturulması, uyarıcıların harekete geçmesini sağlayacaktır. Farklı eserlere ve sanatçılara ait resimlerin bulunması aşamalı olarak kolaydan zora giden öğrenme modelini desteklemektedir.

Sanat eğitimi aplikasyonu bittikten sonra hazırlanan anket soruları bireylere sorulmuştur. Bireyin kolay anlayıp cevap verebileceği şekilde düzenlenen anket, sanatçı ve eserleri hakkındaki bilgileri içeren sorulardan oluşmaktadır. 10 sorudan oluşan anket sorularında ilk 9 soru, okul öncesi bireylerin cevap verebileceği biçimde ‘Evet’ ve ‘Hayır’ şıklarından oluşmaktır. 10. ve son soru ise açık uçlu soru olarak bireylerin cevap verebileceği düzeyde hazırlanmıştır. Anket soruları Ek’1’ de yer almaktadır.

11. VERİLERİN TOPLANMASI, ÇÖZÜMLENMESİ VE ANALİZİ

Sanat eğitimi aplikasyonunun uygulama sürecine geçmeden önce hangi sanatçı ve eserlerinin kullanılması gerektiğine karar verilmiştir. Seçilen eserler hakkında anket çalışması hazırlanmıştır. Aplikasyonun ara yüz tasarımının eskizleri yapılmıştır. Aplikasyonda kullanılacak tasarımın bütünü oluşturulmuştur.

Sanat eğitimi aplikasyonu 4-6 yaş grubu için algısal, görsel, duyuşsal, bilişsel ve akademik becerilerin gelişimi yönünde olumlu katkıların sağlanması amaçlanarak hazırlanmıştır. Sistemli bir sanat eğitimi süreci oluşturabilmek ve bilginin kalıcılığı için gerekli pekiştireç öğeler kullanılmıştır.

Okul öncesi bireylerin anlayabileceği sanatçı ve eserleri seçilmiştir. Estetik biçimi olan kendi tarzında üslup sahibi tanınmış ressamların eserleri dijital ortamda yüksek çözünürlüklü olarak seçilmiş ve sanat eğitimi aplikasyonu içinde kullanılmıştır. Bireylere, seçilen eserlere ilişkin sorular sorularak görüşleri alınmıştır. Okul öncesi bireyler birçok değerli eseri tanıma, anlama ve kavrama imkânı bulmuş aynı zamanda estetik bir deneyim kazanarak, eserlerle ilişkili yargıda bulunmuşlardır.

Bireylerin görsel olarak kolay algılayabilecekleri kendi çizimlerine yakın olan yerli ve yabancı ressamların eserleri seçilmiştir. Öğrenme düzeylerine göre sıralandırılarak hazırlanmıştır. Sanat eğitimi aplikasyonu sonunda uygulanan ve 10 sorudan oluşan anket sorularının tamamı uygulamadaki eserin içeriği ile ilgili olarak hazırlanmıştır.

Verilerin geçerliliğinin sağlanabilmesi için aplikasyon ve anket sonuçları grubun yaş aralığı gözetilerek değerlendirilmiştir. Anket sonuçları her okuldaki bireylerin vermiş olduğu cevaplara göre değişkenlik göstermiştir. Okullara göre anket sonuçları, grafikler halinde hazırlanmıştır.

12. BULGULAR VE YORUM

Bu araştırma kapsamında beş farklı okulda 4-6 yaş grubu okul öncesi bulunan sınıfta, bir dönemi kapsayan süreyle sanat eğitimi için estetik bakış açısını kazandırabilmek, var olan eserin anlamını öğretebilmek ve sanatçıya ait olan tanıtmak için tablet kullanıarak oyun aplikasyonu hazırlanıp uygulama geçekleştirilmiştir. Sanatçı ve eserlerinin kavranması için bir aplikasyon geliştirilerek 150 okul öncesi birey üzerinde uygulanmıştır. Sanat eğitimi aplikasyonu araştırmacı tarafından kullanılarak bireylerin gelişimlerine uygun bir biçimde tasarlanarak hazırlanmıştır. Kısa sürede öğrenmeye yardımcı olması için uygulanabilir bir aplikasyon oluşturulmuştur. Öğrenmesi hedeflenen ve değerlendirmeye öneri ve ölçüt sağlayan materyaller seçilmiştir. Bu mateyallerden tablet, bir öğretim aracı olarak kullanılmıştır.

Araştırmanın veri kısmında soru ve cevap vereceği alanlar bireylerin yaş aralığı göz önüne alınarak hazırlanmıştır. ‘Evet’ ve ‘Hayır’ deme becerilerine sahip olan okul öncesi bireylerde 2’li cevap oluşturan sonuçlar, grafik ve yüzdelik olarak yansıtılmıştır.

12.1. Bulgulara Dayalı Anket Soruları ve Yorumlar

12.1.1. Bu resmi sevdiniz mi?

Sanat eğitimi aplikasyonun ilk sorusunda görülen eserin birey üzerinde bıraktığı etki, renk, biçim, görsel ve estetik açıdan bireyin hoş duygular hissetmesine yardımcı olup olmadığının tespit edilebilmesi için sorulmuştur.

12.1.2. Renkler hoşunuza gitti mi?

Renklerin bir soru olarak sorulması, 4-6 yaş grubunda olan bireylerin görsel algılarında renklerin vurgusunu ve zihinlerinde bıraktığı etkiyi saptayabilmek için sorulmuştur.

12.1.3. Bu resmi bir daha görseniz hatırlar mısınız?

Sanat eğitimi aplikasyon eğlenceli bir oyun oynayarak öğretilen resmin, öğrenme duygusunu pekiştirerek ve öğrenme modelini eğlenceli bir biçimde sunarak, farklı bir zaman ve mekân içinde hatırlanmasına yardımcı olacak öğeleri bir arada kullanılıp resmin kalıcılığının saptanabilmesi için sorulmuştur.

12.1.4. Yapboz yapmayı sever misiniz?

Okul öncesi dönemden önce başlayarak, bireyin öğrenmesine kolaylık sağlayan ve öğrenmeyi kolaylaştıran yapboz oyunu, resmi tamamlamak için parçaların yerlerine yerleştirilmesi sonucunda görseli tamamlamaktadır. Sanat eğitimi kapsamında geliştirilen yapboz aplikasyonu bireylerin dijital ortam dışında da öğrenmeyi pekiştirmek için kullanıldığını öğrenmek amacıyla sorulmuştur. Teknoloji ile bağlantılı olarak geliştirilen dijital materyallerin yapboz kullanımındaki etkisini belirlemek için sorulmuştur.

12.1.5. Bu parçaları yardım almadan birleştirebilir misiniz?

Resmin tamamının parçalara ayrılarak yardım almadan birleştirmelerinin istenmesi parçadan bütüne giderek algılanan görselin zihinde tamamlanmasına yardımcı olup olmadığını, öğrenme süresini, öğrenme basamakları gelişimleri görebilmek için sorulmuştur.

12.1.6. Bu resmin adını hatırlayabiliyor musunuz?

Uygulamaya başlamadan önce verilen bilgilerin kalıcılığını, oyun oynarken ve oyun bittikten sonra hatırlanması için beyne gönderilen uyarıcıların, bireyin dikkatini çeken ve algılamasına yardımcı olan bilgilerin kalıcılığı sorgulanmaktadır. Okul öncesi bireylerin gelişimleri göz önünde tutularak kısa sürede öğrendiklerinin kalıcılığı belirlemek için sorulmuştur.

12.1.7. Bu resmi yapan kişinin adını biliyor musunuz?

Sanat eğitimi aplikasyonuna başlamadan önce verilen bilgiler içinde ressamın ve eserinin adı yer almaktadır. Ressamın adı ve ona ait eseri bir bütün halinde düşünülerek bireyin resmi gördüğü zaman sanatçıyı hatırlaması istenmektedir. Bu süre içinde bireyin dikkatini çeken resmin özellikleriyle birlikte bireyin zihninde

verilen bilginin verimliliği incelenmiştir. Bireyin ressam ve eser arasında bir bağlantı kurup kurmadığını öğrenebilmek için sorulmuştur.

12.1.8. Tablette oyun oynamayı seviyor musunuz?

Teknolojiyi kullanarak öğrenme sağlanması uyaranlar arasında dikkat çekmektedir. Küçük yaşlarda olan bireyler için bu durum öğretici, kalıcı ve eğlencelidir. Bu durumu avantaja çevirerek öğrenilmesi istenen konunun oyun türünde bireye sunulması bireyin öğrendiğini severek uygulamasını sağlamaktadır. Araştırma için geliştirilen aplikasyonun tablette bireye uygulatılması, oyun olarak öğrenme sağlanması, kısa sürede kalıcılığı arttıracaktır. Bu sorunun cevabı ile araştırmanın seçilen teknolojik ürün açısından uygunluğu ölçülmüştür.

12.1.9. Siz de bu resmin aynısını boyayabilir misiniz?

Aplikasyon için gösterilen resmin okul öncesinde olan bireyin yapmış olduğu etkinlikler ve almış olduğu sanatsal faaliyetler göz önüne alınarak hazırlanan bu soruda, bireyin sevdiği oyunları doğru materyaller kullanılarak uygulaması sonucunda bireyde kalıcı öğrenme sağlamaktadır. Dijital materyallerle sağlanan öğrenmenin yanında geleneksel olarak verilen eğitimle desteklenebilir nitelikte olması bireyin öğrenme seviyesini ve başarının armasını sağlayacaktır.Bireyin sanatçı ve eserini uzun süreli belleğe atarak öğrenmesi sağlanmaya çalışılmıştır. Bu bağlamda sanat eğitimi aplikasyonundan sonra aynı resmin bütünü düşünülerek boyama yapılmasının istenmesi uzun süreli belleğe gönderilen bilginin kalıcılığı için sorulmuştur. Boyama işlemi ise resmin aynısı gösterilip renk, şekil ve çizgilerin aynı biçimde boyanarak uygulanması öğrenmeyi destekleyecektir.

12.1.10. Bu resimde aklınızda kalan şekilleri söyler misiniz?

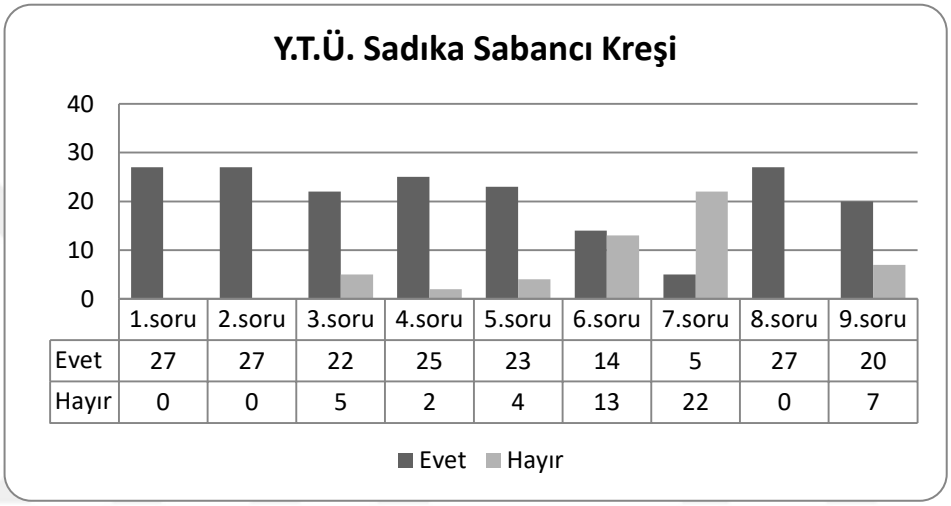
Anketin son sorusunda açık uçlu soru sorulmuştur. Benzettiği çizgi, biçim vb. öğelerin bireyin zihninde gördüğü ya da görmek istediği canlı cansız nesnelerle görsel algısının yaratıcılık sürecindeki değerleri incelenmiştir. Bireyin, resimde gördüğü şekilleri kendi hayal dünyasıyla birleştirerek yaratıcılığını ortaya çıkarmak amacıyla sorulmuştur. Yaratıcılığı geliştiren soru çeşitlerinden biri olan açık uçlu soruların görsel algının gelişmesine ve algılanan nesnelerin bireyin kendi ifade gücüyle aktarması özgünlük, özgüven, yaratıcılığın gelişmesine yardımcı olacağı için sorulmuştur.

12.2. Okul Bazında Okul Öncesi Grupların Ankete Sorularına Verdikleri Cevaplar

12.2.1. Yıldız Teknik Üniversitesi Sadıka Sabancı Kreşi

Yıldız Teknik Üniversitesi Sadıka Sabancı Kreşi'inde 4-6 yaş aralığında 27 okul öncesi birey, sanat eğitimi aplikasyonuna ve ankete katılmıştır.

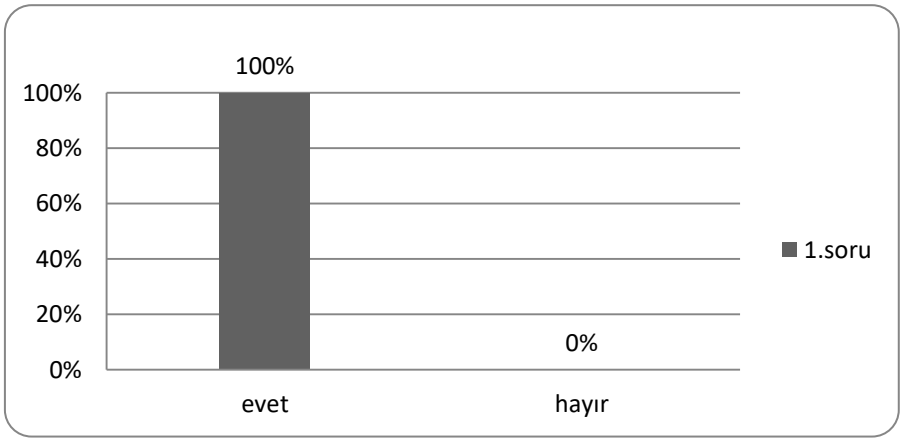
Okul öncesi gruplarının etkinlikleri ve görsel sanatlar dersinin içeriği bakımından her okulda verilen cevaplar birbirinden farklılık göstermektedir.



Şekil 44: Y.T.Ü. Sadıka Sabancı Kreşi Aplikasyon Sonrası Anket Sorularına Verilen Cevapların Grafiği

(Kelekçi Olgun, Kahraman, 2016)

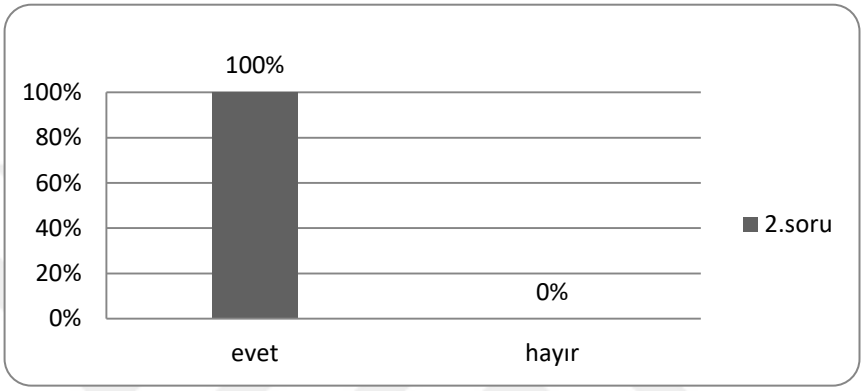
12.2.1.1. Bu resmi sevdiniz mi?



Şekil 45: Y.T.Ü. Sadıka Sabancı Kreşi 1. Anket Sorusu

Bu soruya sınıf %100 Evet yanıtını vermiştir. Yapboz yapmayı bilmeleri oyunun kullanılmasında etkin rol oynamıştır. Bu durum bize bireyin gelişimine uygun seçilen resmin yapboz tekniği kullanılarak daha kolay ve hızlı bir biçimde öğrenme sağlandığını göstermektedir. Bireyin öğrenme becerilerinin gelişimi için hazırlanan sanat eğitimi aplikasyonunun ilk sanatçısı olan Joan Miro'ya ait resmin bireyin öğrenmesi açısından önemli bir etki yarattığı görülmektedir.

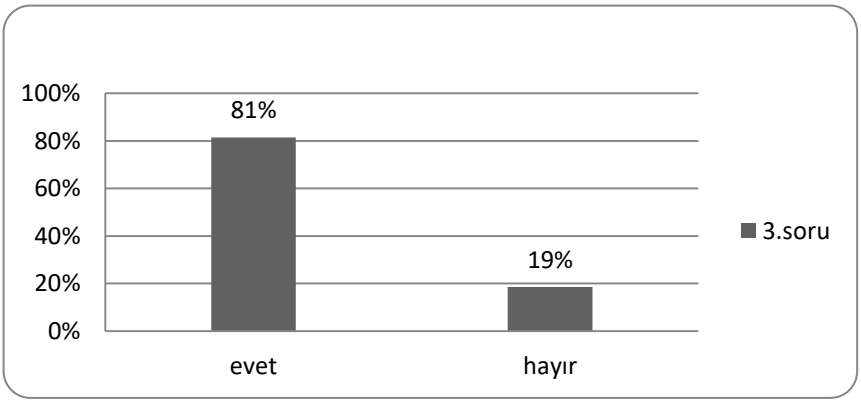
12.2.1.2. Renkleri sevdiniz mi?



Şekil 46: Y.T.Ü. Sadıka Sabancı Kreşi 2. Anket Sorusu

Bu soruya sınıf %100 Evet yanıtını vermiştir. Eser içinde kullanılan renklerin dikkat çekici ve bireyler tarafından fark edilebilir nitelikte olduğunu göstermektedir. Sanat eğitimi aplikasyonu için seçilen resmin içindeki temel renklerin kullanımı uyarıcılar bakımından önemli bir etkiye sahiptir. Uygulamanın yapıldığı bireyler tarafından algılanabilir nitelikteki renklerin bireyler üzerindeki olumlu sonuçları grafiğe yansımaktadır.

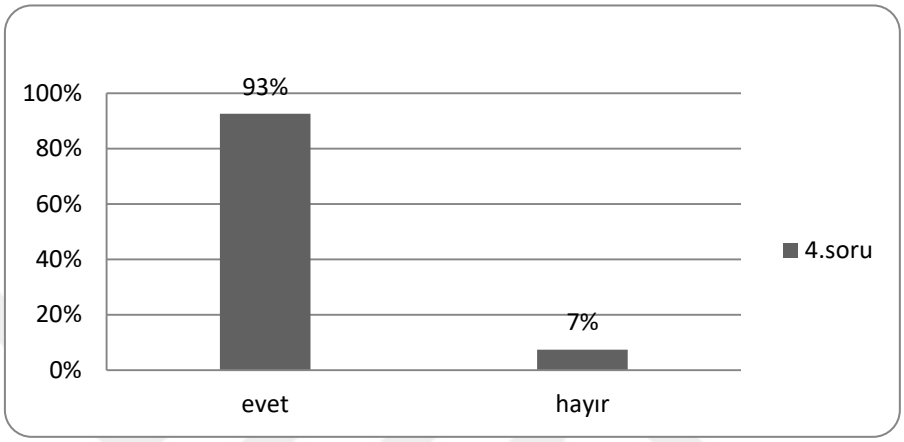
12.2.1.3. Bu resmi bir daha görseniz hatırlar mısınız?



Şekil 47: Y.T.Ü. Sadıka Sabancı Kreşi 3. Anket Sorusu

Bu soruya sınıf %81 Evet, %19 Hayır yanıtını vermiştir. Gösterilen resmin çoğunluk tarafından hatırlanabilmesi bireylerin anlamsal olarak esere olan yaklaşımı ile gerçekleşmiştir. Bireyin sanat eğitimi kapsamında geliştirilen aplikasyonun öğrenme sürecindeki eserin doğru seçilerek merak uyandırdığını ve bireyin zihninde yer ettiğinin göstergesidir.

12.2.1.4. Yapboz yapmayı sever misiniz?

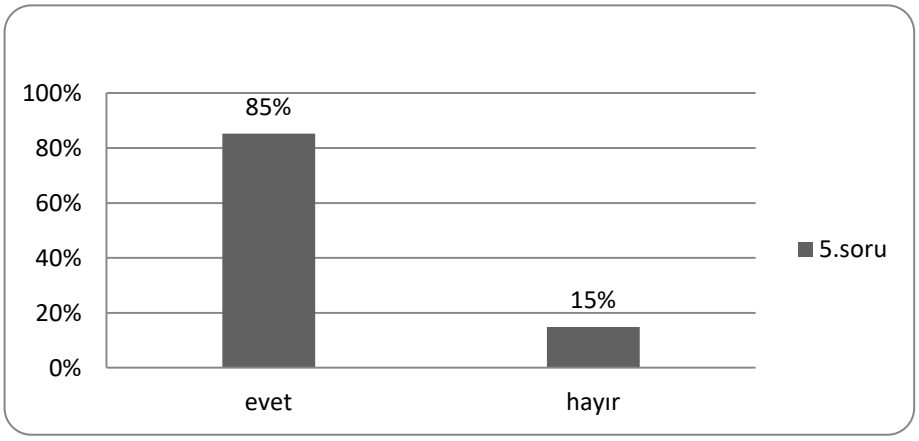


Şekil 48: Y.T.Ü. Sadıka Sabancı Kreşi 4. Anket Sorusu

Bu soruya sınıf %93 Evet, %7 Hayır yanıtını vermiştir. Oyun, bireyin kendi hayal gücünü ortaya çıkaran aynı zamanda bir amaç için geliştirilen etkinliktir. Küçük yaşlarda eğitici bir format içinde hazırlanan yapboz oyunları eğlenceli vakit geçirmeye yardımcı olan bir oyun türüdür.

Oyun yoluyla öğrenmeyi sağlamak için kullanılan yapboz türü 2 yaşından itibaren çocuklar tarafından oynanabilmektedir. Yapboz oyunu, bütünün tamamına ulaşabilmek için doğru parçaları birleştirerek görselin tamamlanmasıdır. Sevilen bir oyun türüyle öğrenme kısa sürede daha eğlenceli ve hızlı olmaktadır. Sanat eğitimini dijital ortamda yapboz oyunu kullanılarak bireyde sevilen bir oyun türünün öğrenme üzerindeki etkisini yansıtmaktadır. Bu sonuç uygulamanın devamlılığı ve doğru olduğunu göstermektedir.

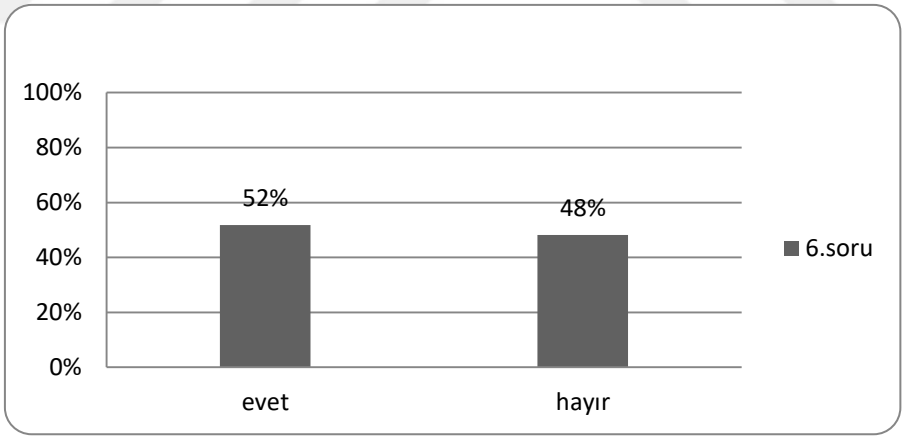
12.2.1.5. Bu parçaları yardım almadan birleştirebilir misiniz?



Şekil 49: Y.T.Ü. Sadıka Sabancı Kreşi 5. Anket Sorusu

Bu soruya sınıf %85 Evet, %15 Hayır yanıtını vermiştir. Bireyin zihninde resmin tamamı görüntülendikten sonra yapboz parçalarını birleştiren ve kendi başına resmi bütün haline getirmesi oyun ve merak duygusunu ön plana çıkardığını göstermektedir.

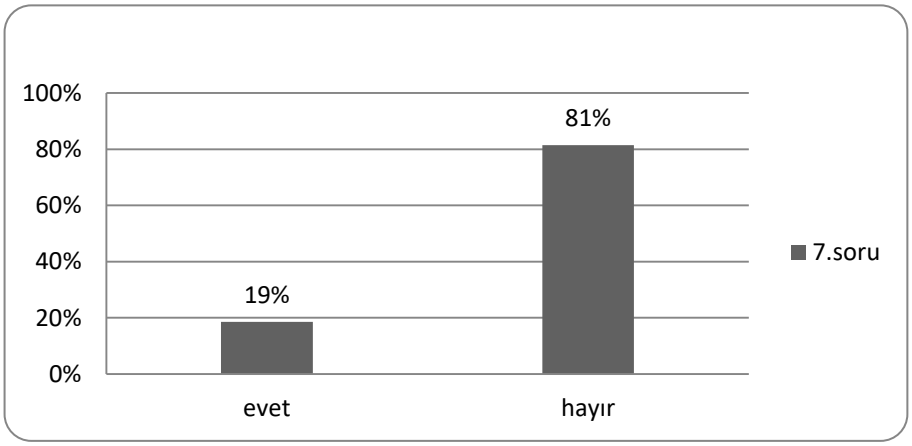
12.2.1.6. Bu resmin adını hatırlayabiliyor musunuz?



Şekil 50: Y.T.Ü. Sadıka Sabancı Kreşi 6. Anket Sorusu

Bu soruya sınıf %52 Evet, %48 Hayır yanıtını vermiştir. Uygulamaya başlanmadan önce araştırmacı tarafından verilen bilgilerde eserin adı söylenmiştir. Sorunun cevabı görsel algıya kıyasla sözel bilgi içerdiğinden, bireyin cevabı aklında tutmasını zorlaştırmıştır. Bu sebeple soruya verilen cevabın pekiştirme içeren bilgilerle desteklenmesi daha verimli olacaktır.

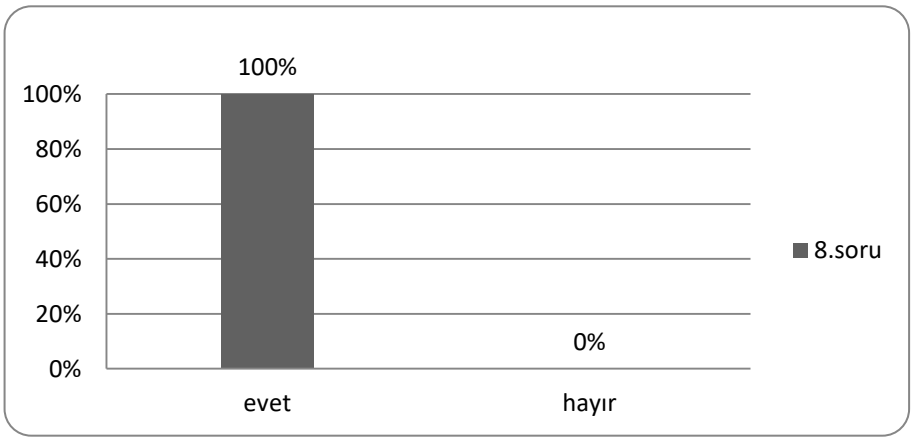
12.2.1.7. Bu resmi yapan kişinin adını biliyor musunuz?



Şekil 51: Y.T.Ü. Sadıka Sabancı Kreşi 7. Anket Sorusu

Bu soruya sınıf %19 Evet, %81 Hayır yanıtını vermiştir. Verilen cevapların olumlu sonuca ulaşmamasında, eser ve sanatçı hakkındaki bilginin kısa süre içinde söylenip sadece bir kez yanıt alınması ve tekrar yapılmamasından kaynaklandığı sonucuna ulaşılmaktadır. Bu durum bireyin öğrenme durumundaki bilgiyi kavrayabilmesi için pekiştireç olarak bilginin birkaç kez tekrarlanması gerektiğini göstermektedir (Kelekçi Olgun, Kahraman, 2016).

12.2.1.8. Tablette oyun oynamayı sever misiniz?

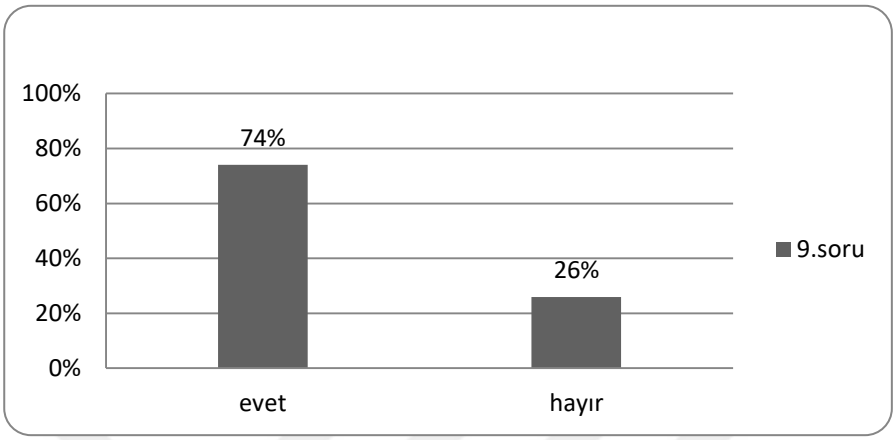


Şekil 52: Y.T.Ü. Sadıka Sabancı Kreşi 8. Anket Sorusu

Bu soruya sınıf %100 Evet yanıtını vermiştir. Sanat eğitimini sevdirmek için hazırlanan aplikasyonun uygulandığı tabletin doğru bir materyal olarak seçildiğini göstermektedir. Dikkat çekici bir dijital bir materyal olan tabletin erişilebilirliği açısından tüm bireyler tarafından sevilmektedir. Sanat eğitimi için geliştirilen

aplikasyonun tablette uygulanması bireyin gelişimi ve duyularının koordinasyonu bakımından önemli bir etkiye sahiptir.

12.2.1.9. Siz de bu resmin aynısını boyayabilir misiniz?



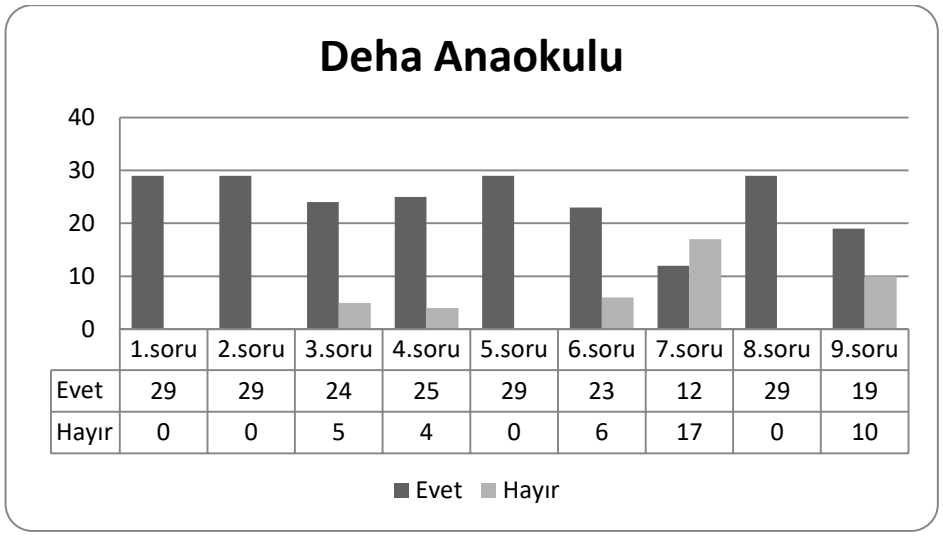
Şekil 53: Y.T.Ü. Sadıka Sabancı Kreşi 9. Anket Sorusu

Bu soruya sınıf %74 Evet, %26 Hayır yanıtını vermiştir. Resmin birey tarafından kolay algılanabilir olması sebebiyle bireyin kendi başına resmin aynısını boyayabileceği göstermektedir. Bu da bireyin okul öncesi faaliyetlerindeki becerilerini aktarabilecek nitelikte olduğu sonucuna ulaştırmaktadır.

Bu soruya evet cevabını veren okul öncesi bireyler için geleneksel öğrenme modeli olan boyama tekniği kullanılarak, aplikasyonda gösterilen resmin aynısının bakarak boyaması istenilir. Bu boyama yöntemi ile öğrenme pekiştirilerek bilginin kalıcılığı desteklenmiş olur.

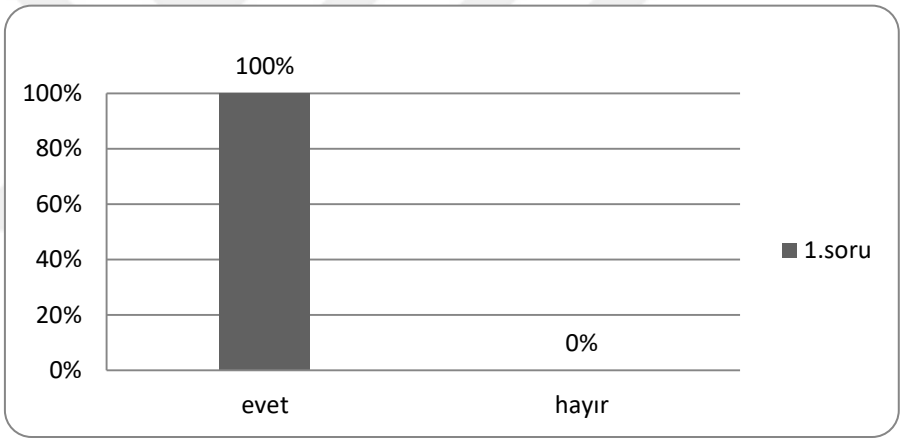
12.2.2. Deha Anaokulu

Deha Anaokulunda 4-6 yaş aralığında olan okul öncesi 29 birey, sanat eğitimi aplikasyonuna ve ankete katılmıştır. Anaokulunda alınan görsel sanat dersleri kapsamında bireylerin vermiş oldukları cevaplar her okulda farklılık göstermektedir.



Şekil 54: Deha Anaokulunda Aplikasyon Sonrası, Anket Sorularına Verilen Cevapların Grafiği

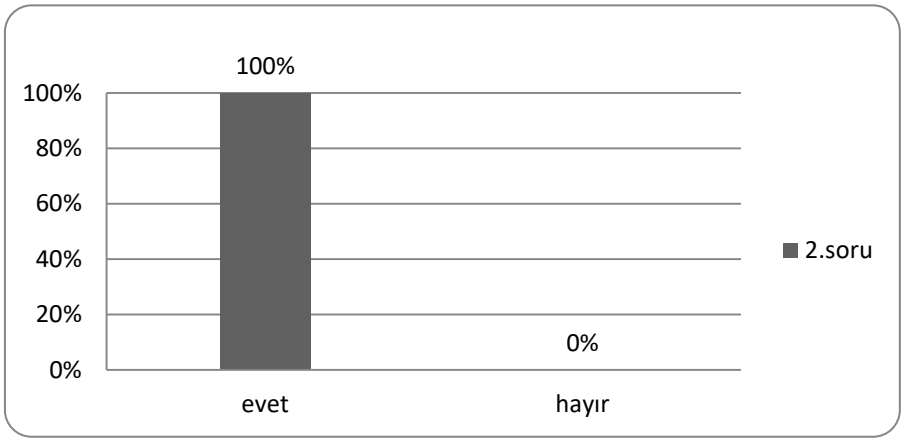
12.2.2.1. Bu resmi sevdiniz mi?



Şekil 55: Deha Anaokulu 1. Anket Sorusu

Bu soruya sınıf %100 Evet yanıtını vermiştir. Aplikasyonun uygulandığı bireylerin tamamının resmi sevmesi, sanat eğitimini okul öncesinde sevdirecek uygun bir eser olduğunu göstermektedir. Sanatçı ve eserinin bireylerin gelişimi gözetilerek sanat eğitimi aplikasyonunda kullanılması öğrenmeyi kolaylaştırmış, aynı zamanda bu süreyi kısaltmıştır.

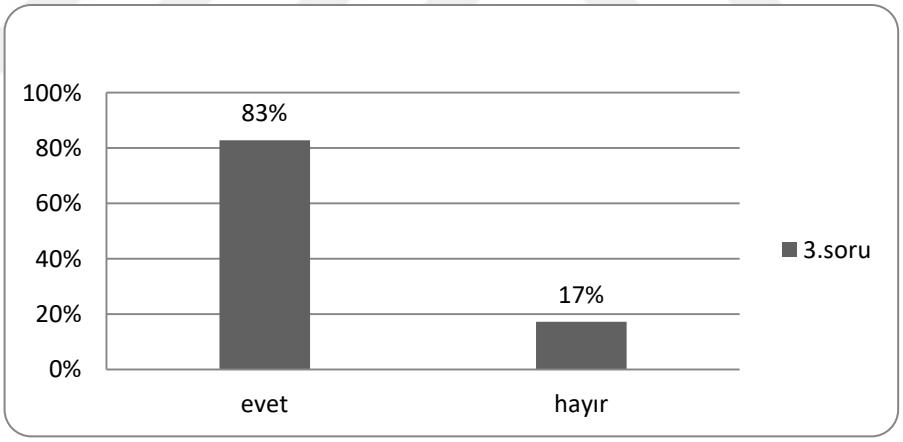
12.2.2.2. Renkleri sevdiniz mi?



Şekil 56: Deha Anaokulu 2. Anket Sorusu

Bu soruya sınıf %100 Evet yanıtını vermiştir. Tüm sınıfın verdiği cevabın evet olması bireyler tarafından sevilen renklerin eser içinde kullanıldığını ve ana renklerin bir arada kullanılmasıyla dikkat çekici olduğunu göstermektedir.

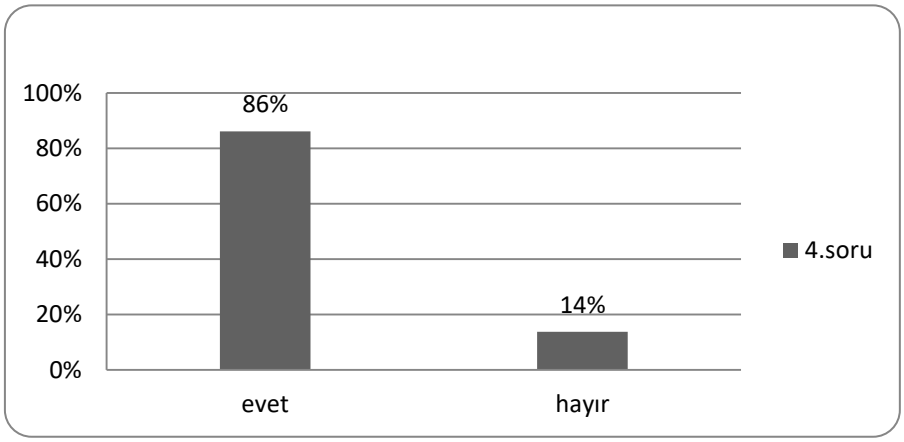
12.2.2.3. Bu resmi bir daha görseniz hatırlar mısınız?



Şekil 57: Deha Anaokulu 3. Anket Sorusu

Bu soruya sınıf %83 Evet %17 Hayır yanıtını vermiştir. Gösterilen resmin çoğunluk tarafından hatırlanabilmesi bireylerin anlamsal olarak esere olan yaklaşımı ile gerçekleşmiştir. Verilen cevabın tüm sınıfın tamamına yakın olması öğrenme esnasında bireyin öğrenme durumuna göre pekiştireçler verilerek öğretilebilir.

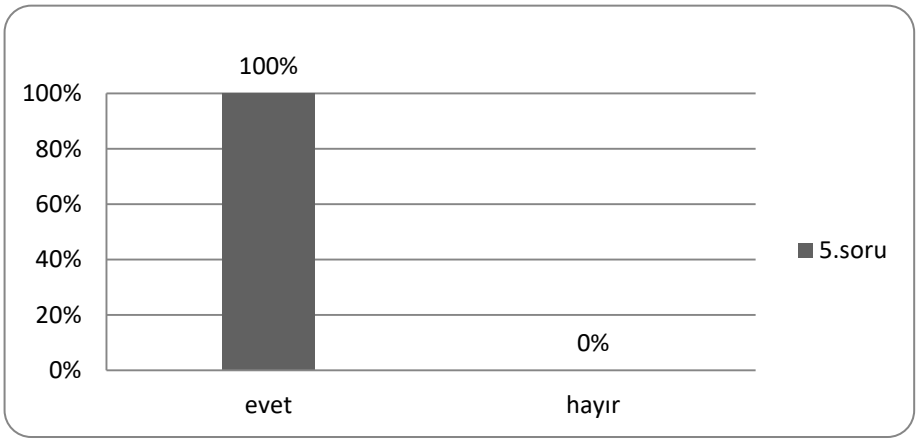
12.2.2.4. Yapboz yapmayı sever misiniz?



Şekil 58: Deha Anaokulu 4. Anket Sorusu

Bu soruya sınıf %86 Evet %14 Hayır yanıtını vermiştir. Oyun bireyin kendi hayal gücünü ortaya çıkaran aynı zamanda bir amaç için geliştirilen etkinliktir. Yapboz oyunu, bütünün tamamına ulaşabilmek için doğru parçaları birleştirerek görseli tamamlamaktadır. Yapboz oynamayı sınıfın nerdeyse tamamı sevmektedir. Sevilen bir oyun türüyle öğrenme kısa sürede daha eğlenceli ve hızlı olmaktadır. Bu sonuç uygulamanın bireyin kısa sürede öğrenme sağladığını göstermektedir.

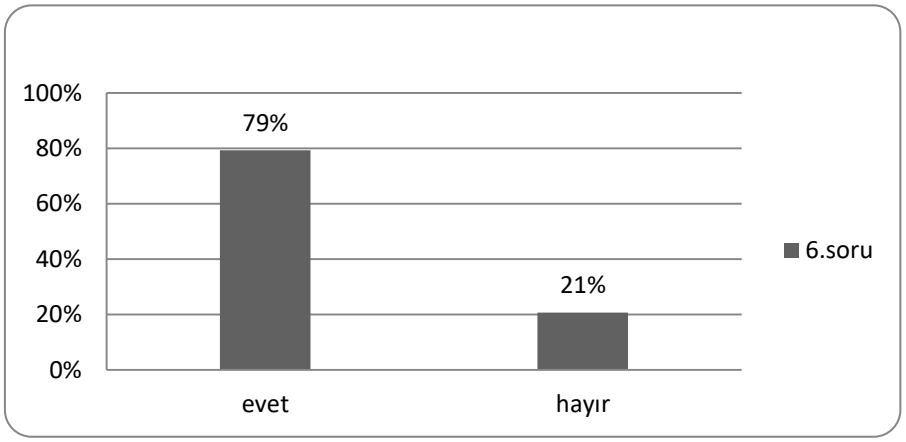
12.2.2.5. Bu parçaları yardım almadan birleştirebilir misiniz?



Şekil 59: Deha Anaokulu 5. Anket Sorusu

Bu soruya sınıf %100 Evet yanıtını vermektedir. Bireyin zihninde resmin tamamı görüntülendikten sonra yapboz parçalarını birleştirerek kendi başına resmi bütün haline getirmesiyle oyun ve merak duygusunu ön plana çıkarmaktadır.

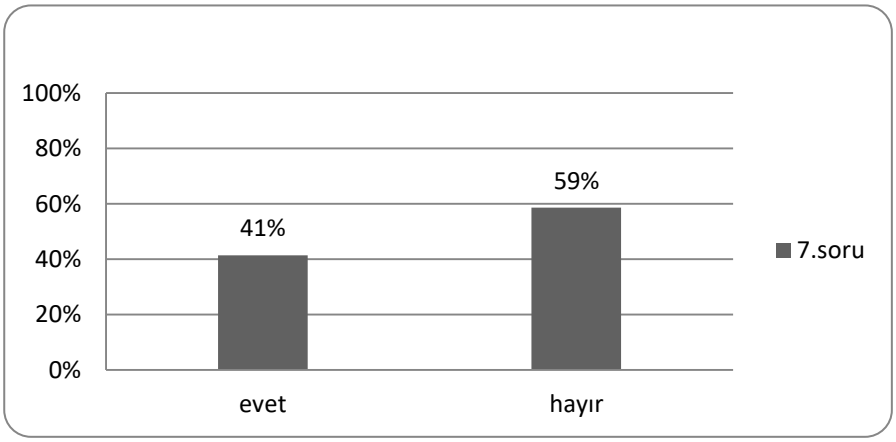
12.2.2.6. Bu resmin adını hatırlayabiliyor musunuz?



Şekil 60: Deha Anaokulu 6. Anket Sorusu

Bu soruya sınıf %79 Evet, %21 Hayır yanıtını vermiştir. Sanat eğitimi aplikasyonuna geçmeden önce verilen bilgiler içinde sanat eserinin adı söylenmiştir. Öğrencilerin bu soru kapsamında verdikleri evet yanıtının çoğunlukta olması okuldaki görsellerin, metin ile öğrenildiğini göstermektedir. Öğrenme yöntemi bireylerde doğrudan görsel ile algılanan metnin kolay öğrenmeyi desteklediğini göstermektedir.

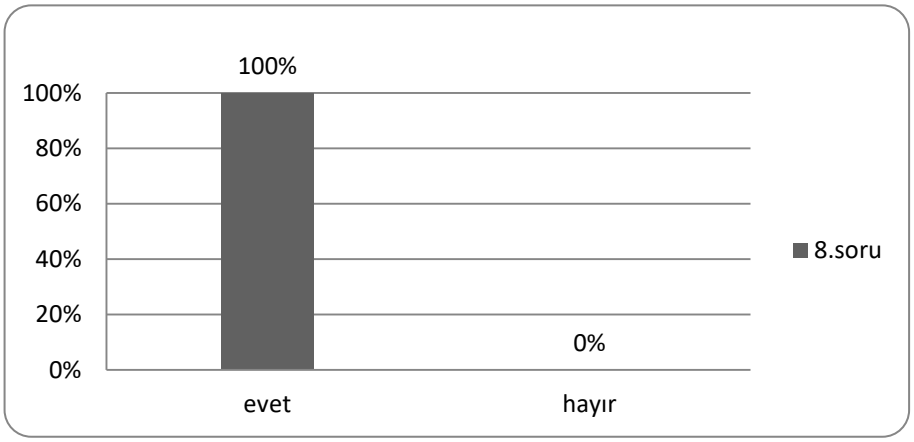
12.2.2.7. Bu resmi yapan kişinin adını biliyor musunuz?



Şekil 61: Deha Anaokulu 7. Anket Sorusu

Bu soruya sınıf %41 Evet, %59 Hayır yanıtını vermiştir. Sanatçının adının hatırlanması sınıf genelinde birbirine yakın bir sonuç oluşturmuştur. Okul içinde verilen öğretme yöntemleri arasında bilgiler ile görseller arasında bağlantı kurulması, bireylerde daha olumlu gelişmeler sağlayacaktır.

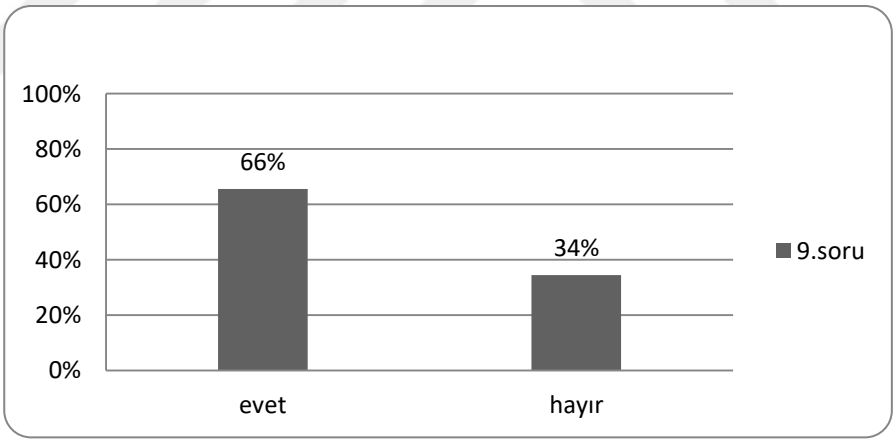
12.2.2.8. Tablette oyun oynamayı sever misiniz?



Şekil 62: Deha Anaokulu 8. Anket Sorusu

Bu soruya sınıf %100 Evet yanıtını vermiştir. Sanat eğitimi kapsamında hazırlanan aplikasyonun uygulandığı tabletin doğru materyal seçimi olduğunu göstermektedir. Uygulamanın yapıldığı okulda aktif tablet kullanıldığı gözlemlenmiştir.

12.2.2.9. Siz de bu resmin aynısını boyayabilir misiniz?

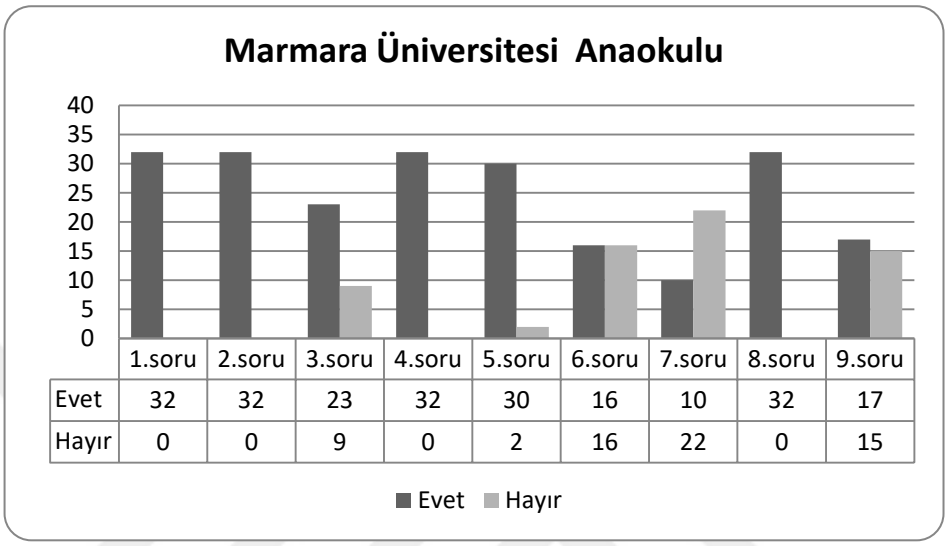


Şekil 63: Deha Anaokulu 9. Anket Sorusu

Bu soruya sınıf %66 Evet, %34 Hayır yanıtını vermiştir. Bu oran okul içinde gerçekleştirilen sanat faaliyetlerin öğrencinin öğrenme durumunu doğrudan etkilediğini göstermektedir. Okul olarak yapılan görsel sanat etkinliklerinin birey üzerindeki olumlu etkileri görülmektedir. Bu durum bireylerin sanat eğitimi aplikasyonu sonunda yapılan ankete verdikleri cevaplara ve öğrenme biçimlerine yansımaktadır.

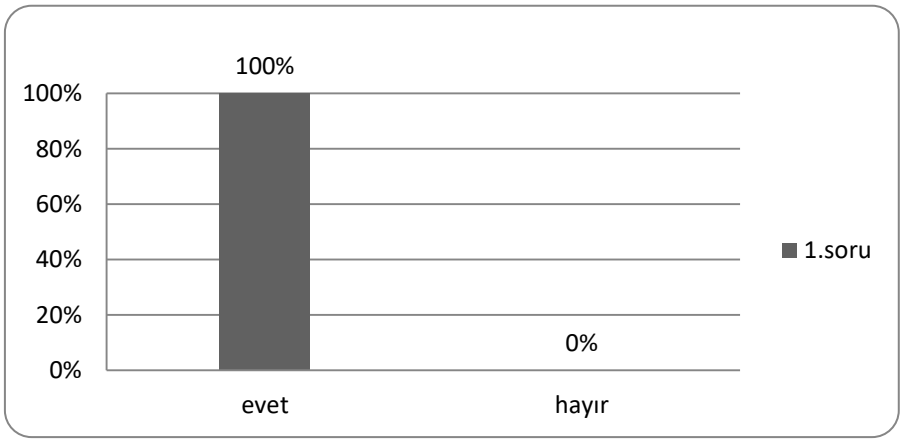
12.2.3. Marmara Üniversitesi Anaokulu

Marmara Üniversitesi Anaokulunda 4-6 yaş aralığında olan okul öncesi 32 birey, sanat eğitimi aplikasyonuna ve ankete katılmıştır. Anaokulunda alınan görsel sanat dersleri kapsamında bireylerin vermiş oldukları cevaplar her okulda farklılık göstermektedir.



Şekil 64: M.Ü. Ana. Aplikasyon Sonrası, Anket Sorularına Verilen Cevapların Grafiği

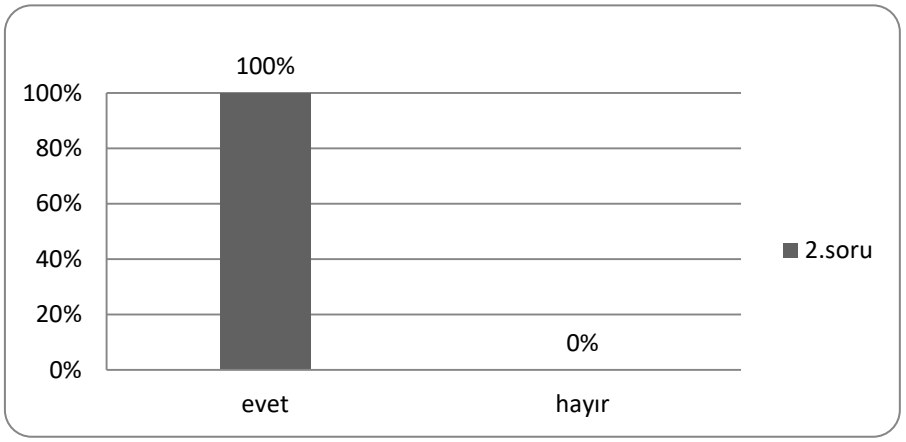
12.2.3.1. Bu resmi sevdiniz mi?



Şekil 65: M.Ü. Ana. 1. Anket Sorusu

Bu soruya sınıf %100 Evet yanıtını vermiştir. Bireylerin sanat eğitiminin gelişimi için seçilen ve aplikasyondaki resmin doğruluğunu göstermektedir.

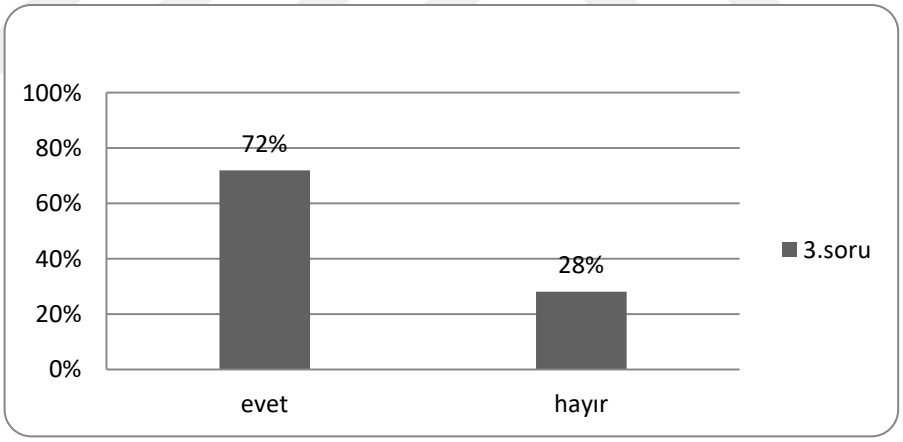
12.2.3.2. Renkleri sevdiniz mi?



Şekil 66: M.Ü. Ana. 2. Anket Sorusu

Bu soruya sınıf %100 Evet yanıtını vermiştir. Sanat eğitimi aplikasyonu için seçilen resmin içinde olan renkler bireylerin dikkatini çektiği için resmi sevmelerini sağlamıştır.

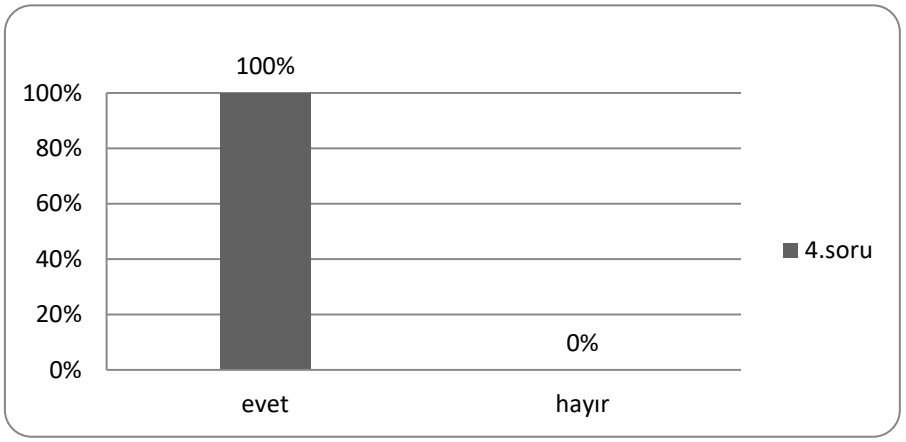
12.2.3.3. Bu resmi bir daha görseniz hatırlar mısınız?



Şekil 67: M.Ü. Ana. 3. Anket Sorusu

Bu soruya sınıf %72 Evet, %28 Hayır yanıtını vermiştir, bireylerin sanat eğitimi aplikasyonun oyun ile kavranılarak öğrenmesini aynı zamanda hatırlanmasını sağlamıştır.

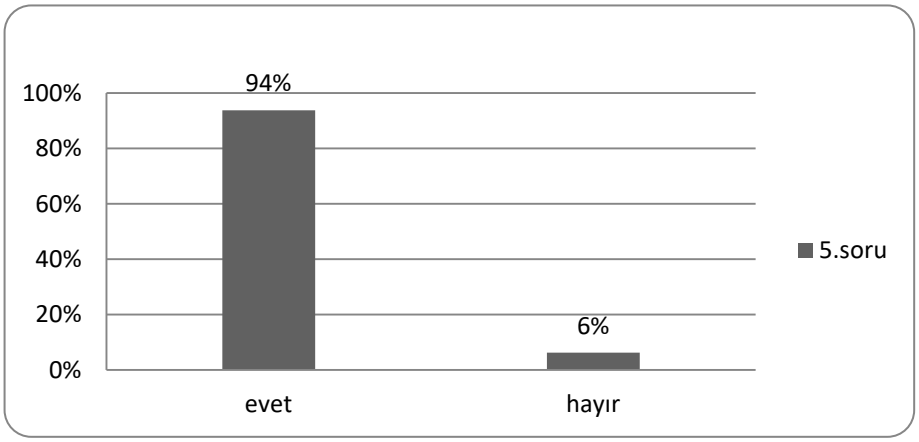
12.2.3.4. Yapboz yapmayı sever misiniz?



Şekil 68: M.Ü. Ana. 4. Anket Sorusu

Bu soruya sınıf %100 Evet yanıtını vermiştir. Yapboz, her yaştan bireyin aktif katılımıyla gerçekleşen oyun türüdür. Hem eğlenceli vakit geçirim hem dijital bir ortamda yapboz ile öğrenim sağlamak bireylerin sevdiği bir oyun türü olarak görülmektedir. Bu sınıfta olan bireylerin yapboz yapmayı sevmeleri uygulamaya olumlu yanıt vermelerini sağlamıştır.

12.2.3.5. Bu parçaları yardım almadan birleştirebilir misiniz?

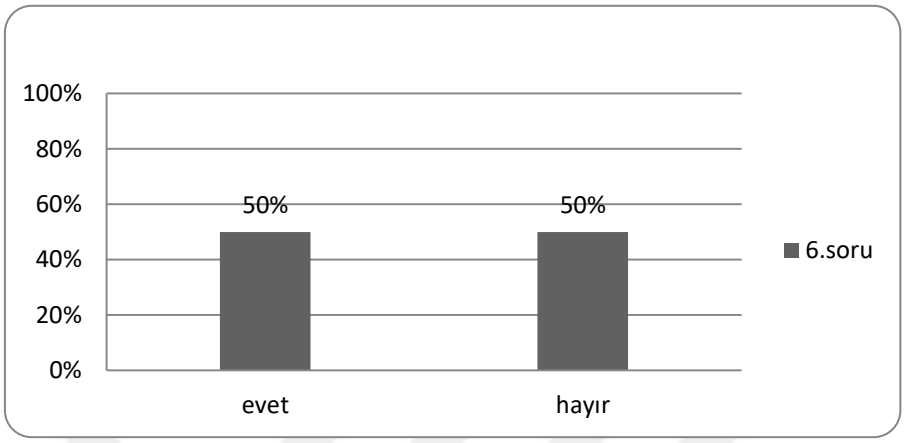


Şekil 69: M.Ü. Ana. 5. Anket Sorusu

Bu soruya sınıf %94 Evet, %6 Hayır yabıtını vermiştir. Evet yanıtının tamamına yakın olması bu zamana kadar öğrenilen oyun, etkinlik ve aktivitelerde yapboz kullanılmış olması ve parçadan bütüne ulaşılmasını sağlayan öğrenme tekniklerinin müfredat içinde yer almış olmasıdır. Aplikasyon içinde görülen resmin bireylerin

dikkatini çektiğinden kolay öğrenme sağlamıştır. Bu da bireyin kendi başına uygulamayı yapabileceğini göstermektedir.

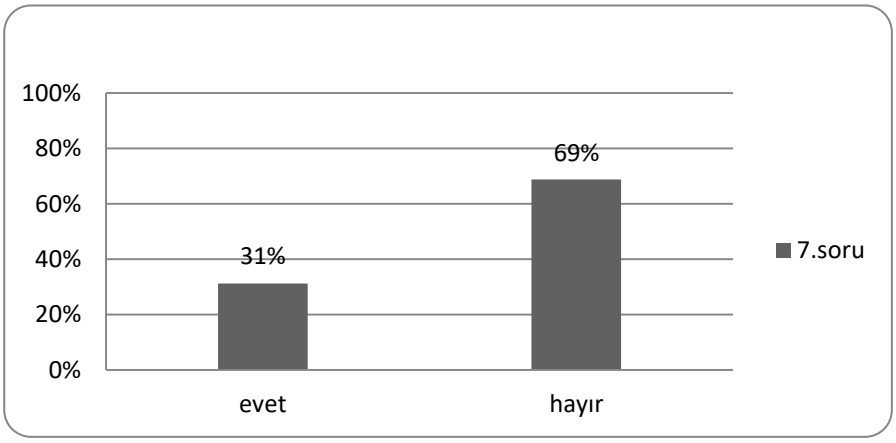
12.2.3.6. Bu resmin adını hatırlayabiliyor musunuz?



Şekil 70: M.Ü. Ana. 6. Anket Sorusu

Bu soruya sınıf %50 Evet, %50 Hayır yanıtını vermiştir. Bilgi verilen esnada pekiştireç öğelerinin bir gruba yeterli bir gruba yetersiz gelmesinden kaynaklanmıştır. Bu nedenle snıfın yarıya yarıya verdiği cevap ortaya çıkmıştır.

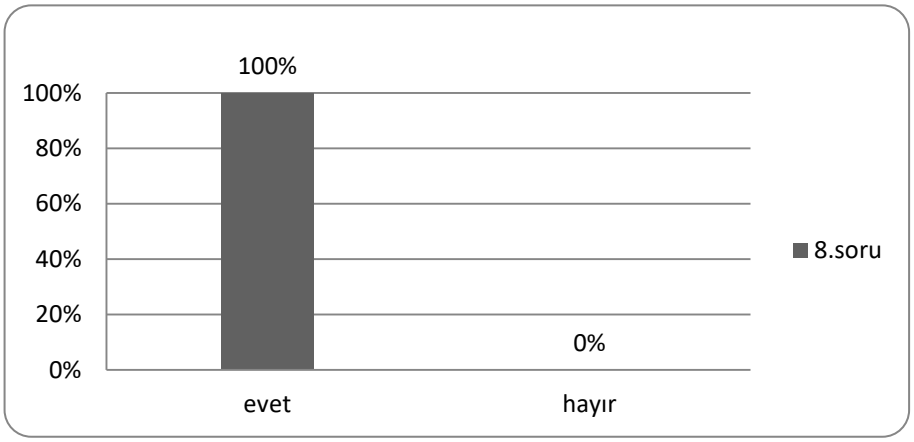
12.2.3.7. Bu resmi yapan kişinin adını biliyor musunuz?



Şekil 71: M.Ü. Ana. 7. Anket Sorusu

Bu soruya sınıf %31 Evet, %69 Hayır yanıtını vermiştir. Kısa süre içinde bireyler tarafından algılama sağlanamadığından hızlı ve kolay öğrenme anket sonuçlarına bu oranla yansımıştır.

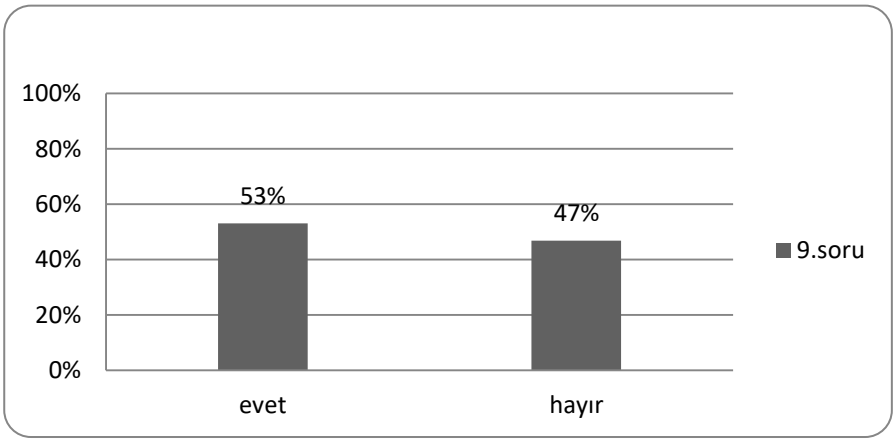
12.2.3.8. Tablette oyun oynamayı sever misiniz?



Şekil 72: M.Ü. Ana. 8. Anket Sorusu

Bu soruya sınıf %100 Evet yanıtını vermiştir. Okul öncesinde olan her bireyin öğrenme sağladığı zaman oyun oynayarak geçirilen zamandır. Bu nedenle oyun oynamayı teknoloji ile gelişen bir materyalle geçirmek, öğrenmede aktiflik sağlamaktadır. Sınıfın tamamının Evet yanıtını vermesi, sanat eğitimi kapsamında gerçekleştirilen öğretme yöntemi içinde doğru materyal seçiminin olduğunu göstermektedir.

12.2.3.9. Sizde bu resmin aynısını boyayabilir misiniz?



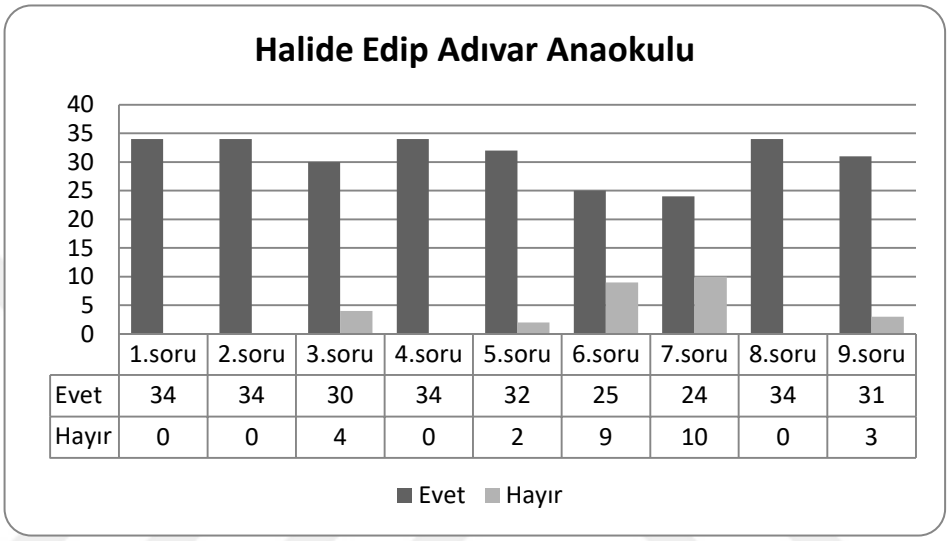
Şekil 73: M.Ü. Ana. 9. Anket Sorusu

Bu soruya sınıf %53 Evet, %47 Hayır yanıtını vermiştir. Bu oranla sanat etkinlikleri alanında yeterli öğrenme sağlanamamış olması ve görsel sanat aktivitelerinin daha sık yapılması gerektiğini göstermektedir. Bu okulda görsel sanatlar derslerinde

yapılan etkinliklerde anlama, algılama kısa sürede öğrendiğini yansıtabilme bireylerin gelişimi içinde doğru yönlendirme yapıldığını göstermektedir.

12.2.4. Halide Edip Adıvar Anaokulu

Halide Edip Adıvar Anaokulunda 4-6 yaş aralığında olan 34 okul öncesi birey, sanat eğitimi aplikasyonuna ve ankete katılmıştır. Anaokulunda alınan görsel sanat dersleri kapsamında bireylerin vermiş oldukları cevaplar her okulda farklılık göstermektedir.

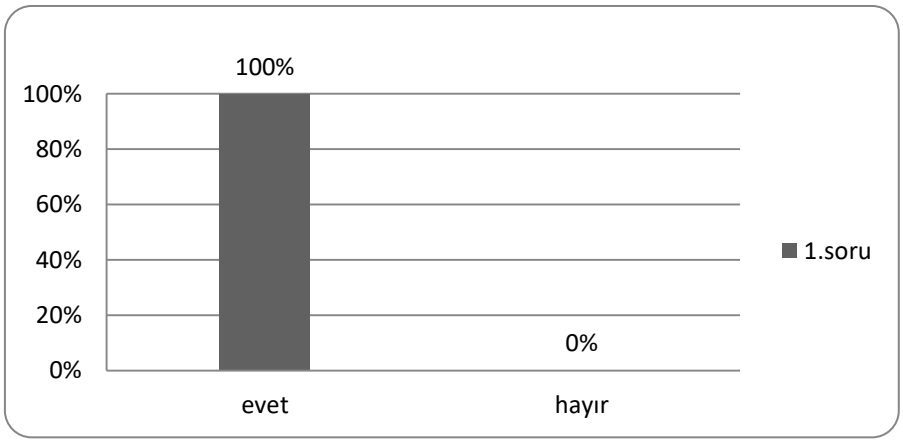


	1.soru	2.soru	3.soru	4.soru	5.soru	6.soru	7.soru	8.soru	9.soru
Evet	34	34	30	34	32	25	24	34	31
Hayır	0	0	4	0	2	9	10	0	3

Şekil 74: Halide E.A. Ana. Aplikasyon Sonrası, Anket Sorularına Verilen Cevapların Grafiği

(Kelekçi Olgun, 2017)

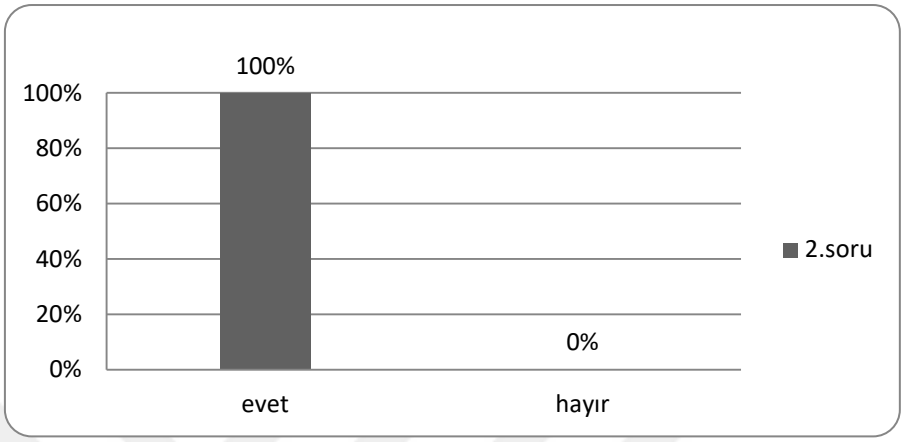
12.2.4.1. Bu resmi sevdiniz mi?



Şekil 75: Halide E.A. Ana. 1. Anket Sorusu

Bu soruya sınıf %100 Evet yanıtını vermiştir. Sanat eğitimi aplikasyonu için bireylerin öğrenmelerini kolaylaştıracak ve sanat eğitimini sevdirecek eserin doğru olduğunu göstermektedir.

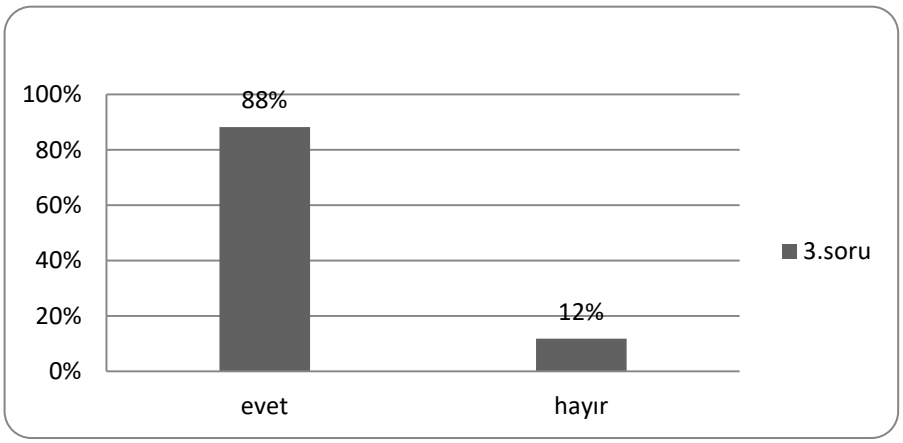
12.2.4.2. Renkleri sevdiniz mi?



Şekil 76: Halide E.A. Ana. 2. Anket Sorusu

Sınıf bu soruya %100 Evet yanıtını vermiştir. Resim; renk, biçim ve form olarak bireylerin dikkati çekecek ve gelişimlerini destekleyecek şekilde seçilmiştir. Resim içindeki renklerin canlılığı eserin akılda kalmasını sağlamıştır.

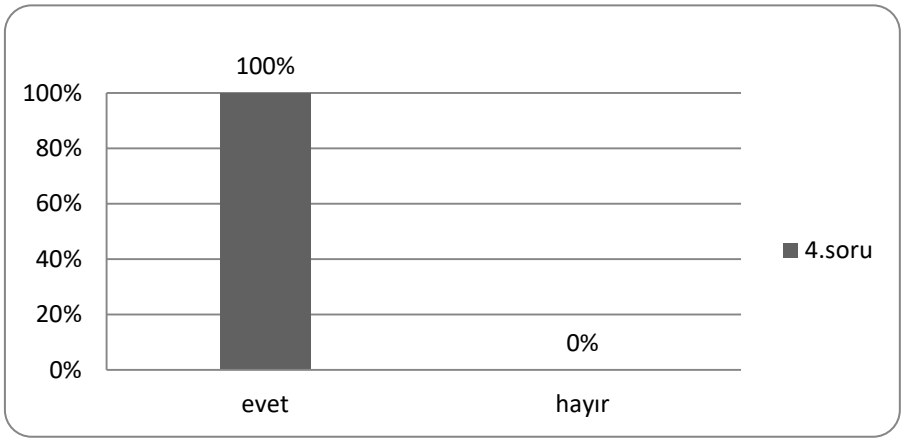
12.2.4.3. Bu resmi bir daha görseniz hatırlar mısınız?



Şekil 77: Halide E.A. Ana. 3. Anket Sorusu

Bu soruya sınıf %88 Evet, %12 Hayır yanıtını vermiştir. Resim bireyin dikkatini çeken öğelerden oluştuğundan zihinde kalıcı bir etki sağlamakta olup, bu da bireyin daha sonra hatırlamasını sağlamaktadır.

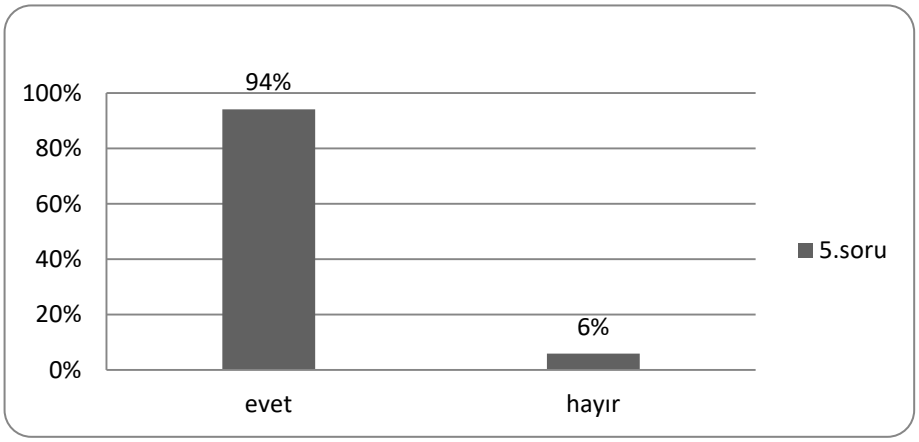
12.2.4.4. Yapboz yapmayı sever misiniz?



Şekil 78: Halide E.A. Ana. 4. Anket Sorusu

Bu soruya sınıf %100 Evet yanıtını vermiştir. Aplikasyonda oyun olarak kullanılan yapboz tekniği sanat eğitimini destekleyecek şekilde düzenlenmiştir. Yapboz tekniği, öğrenmeyi kolaylaştırarak bireyin konu üzerinde görsel destekli öğrenmesini sağlamak amacıyla kullanılması bireylerin, vermiş oldukları cevaplarla bütünleşmektedir.

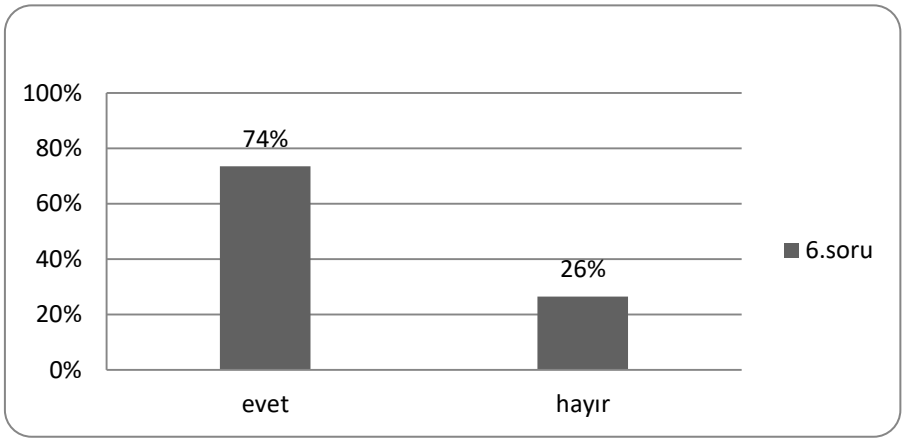
12.2.4.5. Bu parçaları yardım almadan birleştirebilir misiniz?



Şekil 79: Halide E.A. Ana. 5. Anket Sorusu

Bu soruya sınıf %94 Evet, %6 Hayır yanıtını vermiştir. Yapboz tekniğinde bütünün parçalara ayrılıp, sonrasında tekrardan bütüne varılması öğrenme süresi içinde pekiştirme sağlamaktadır. Sınıfın çoğunluğunun resmin parçalarını yardım almadan birleştirmesi, sanat eğitimi aplikasyonuna başlamadan önce gösterilen eserin kavrandığını göstermiştir.

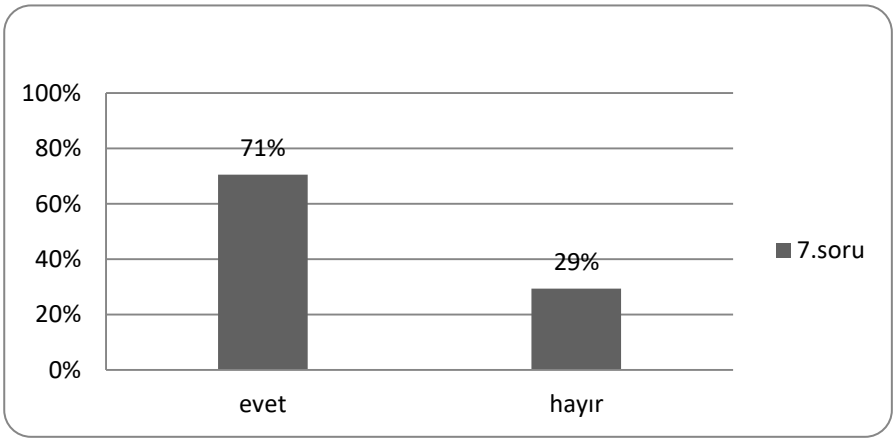
12.2.4.6. Bu resmin adını hatırlayabiliyor musunuz?



Şekil 80: Halide E.A. Ana. 6. Anket Sorusu

Bu soruya sınıf %74 Evet, %26 Hayır yanıtını vermiştir. Sanatçı ve eseri hakkında verilen bilgiler kısa bir süre içinde bireye aktarılmıştır. Bireyin görsel olan bilgi ile sözel olarak aktarılan bilginin bağlantısını zihninde oluşturarak bilginin kalıcılığı sağlanmıştır. Verilen cevaplarla görsel bilginin, sözel bilgi ile doğru algılandığını göstermektedir.

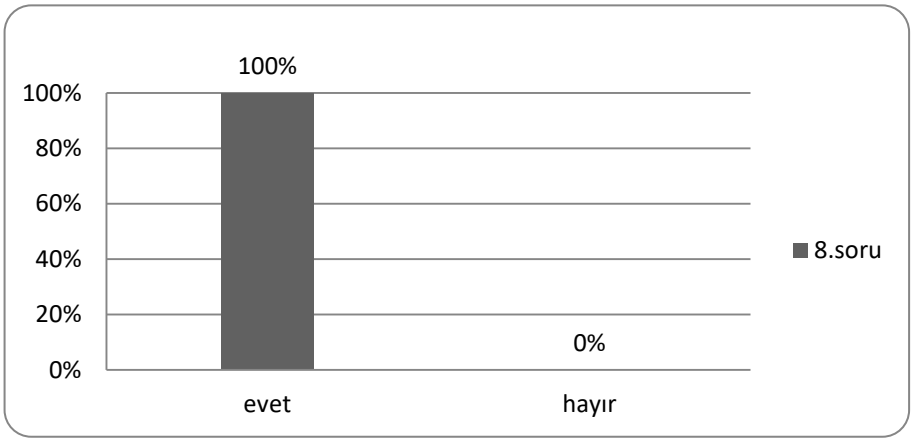
12.2.4.7. Bu resmi yapan kişinin adını biliyor musunuz?



Şekil 81: Halide E.A. Ana. 7. Anket Sorusu

Bu soruya sınıf %71 Evet, %29 Hayır yanıtını vermiştir. Sözlü olarak verilen bilgide sanatçının adının uygulama sonunda hatırlanması ve kalıcı olabilmesi için kısa bir süre içinde bilginin tekrar edilmesi öğrenmeyi olumlu yönde destekleyerek kalıcı öğrenmeyi sağlayacaktır.

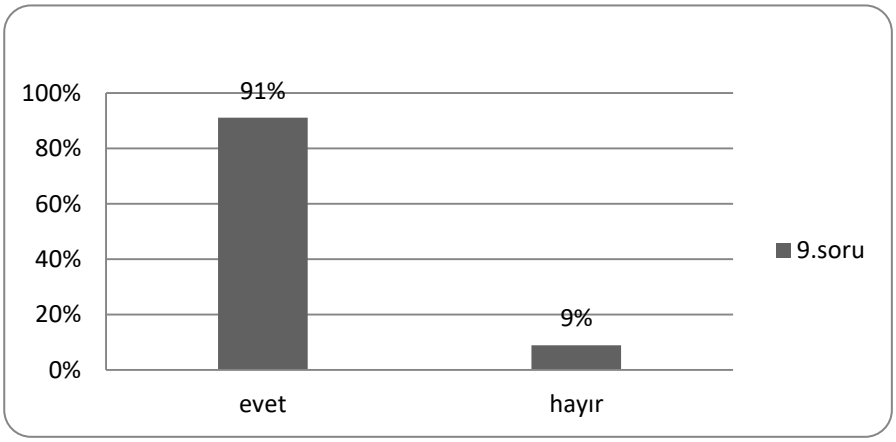
12.2.4.8. Tablette oyun oynamayı sever misiniz?



Şekil 82: Halide E.A. Ana. 8. Anket Sorusu

Bu soruya sınıf %100 Evet yanıtını vermiştir. Sanat eğitimini desteleyecek oyun tabanlı bir aplikasyon geliştirilerek, güncel teknolojik materyallerden biri olan tabletin kullanım kolaylığıyla kısa süre içinde hızlı bir öğrenim sağlanmıştır. Tablet, bireylerin kolay kullandığı bir materyal olduğundan aplikasyonun uygulanması için doğru bir seçim olduğunu göstermektedir.

12.2.4.9. Siz de bu resmin aynısını boyayabilir misiniz?

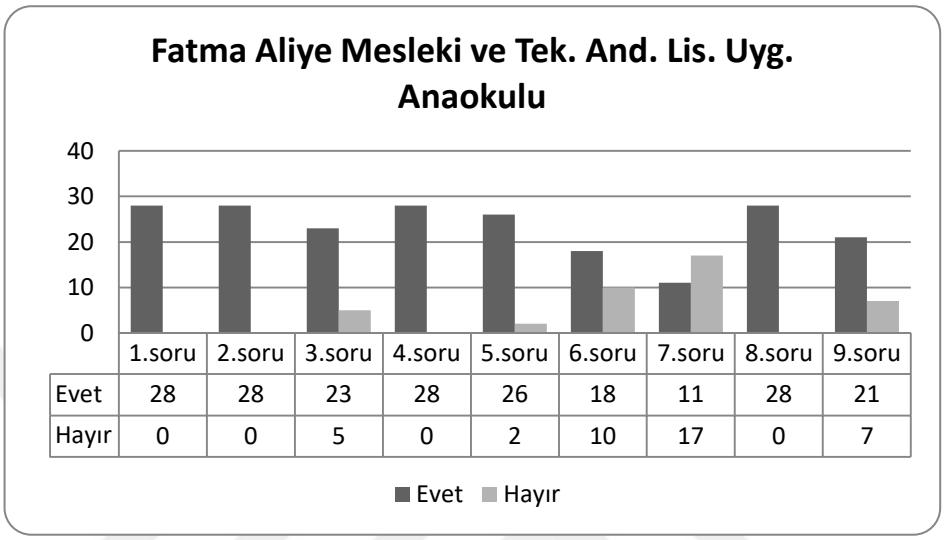


Şekil 83: Halide E.A. Ana. 9. Anket Sorusu

Bu soruya sınıf %91 Evet, %9 oranında Hayır yanıtını vermiştir. Okul içinde verilen sanat eğitimi etkinlikleri, yapılan görsel sanat faaliyetleriyle bir bütünlük içindedir. Resmin aynısını boyayabilmek bireyin, öğrendiklerini aktarabilme ve görme becerisini aktif kullanabilmesini ortaya koymaktadır.

12.2.5. Fatma Aliye Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi Uygulamalı Anaokulu

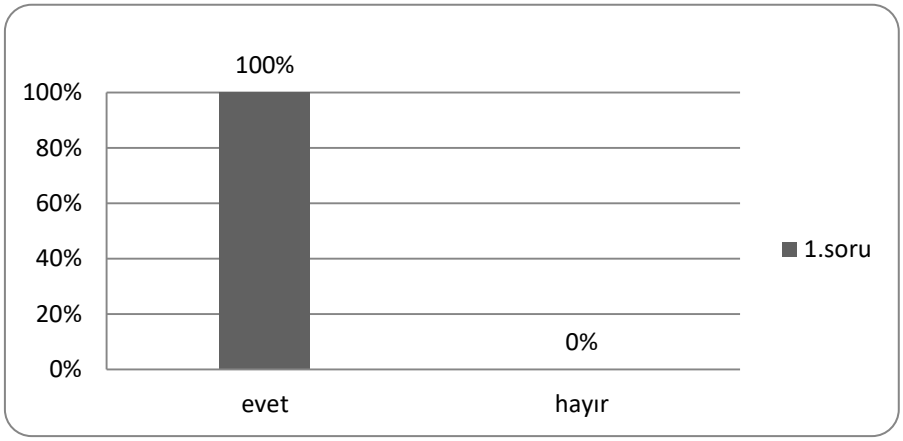
Fatma Aliye Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi Uygulamalı Anaokulunda 4-6 yaş aralığında olan 28 okul öncesi birey, sanat eğitimi aplikasyonuna ve ankete katılmıştır. Anaokulunda alınan görsel sanat dersleri kapsamında bireylerin vermiş oldukları cevaplar her okulda farklılık göstermektedir.



	1.soru	2.soru	3.soru	4.soru	5.soru	6.soru	7.soru	8.soru	9.soru
Evet	28	28	23	28	26	18	11	28	21
Hayır	0	0	5	0	2	10	17	0	7

Şekil 84: Fatma A. M.T.A.L.U. Ana. Aplikasyon Sonrası, Anket Sorularına Verilen Cevapların Grafiği

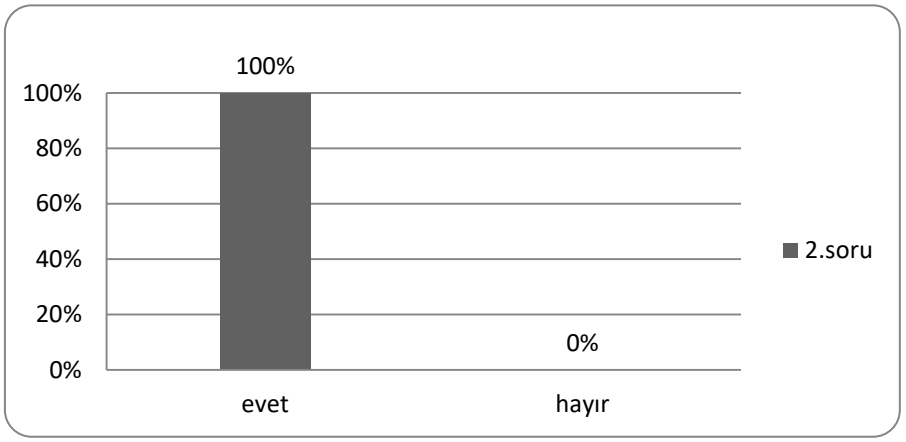
12.2.5.1. Bu resmi sevdiniz mi?



Şekil 85: Fatma A. M.T.A.L.U. Ana. 1. Anket Sorusu

Bu soruya sınıf %100 Evet yanıtını vermiştir. Okul öncesinde bulanan bireylerin dikkatini çeken bir resim olması uygulamadaki sonuçlara yansımıştır.

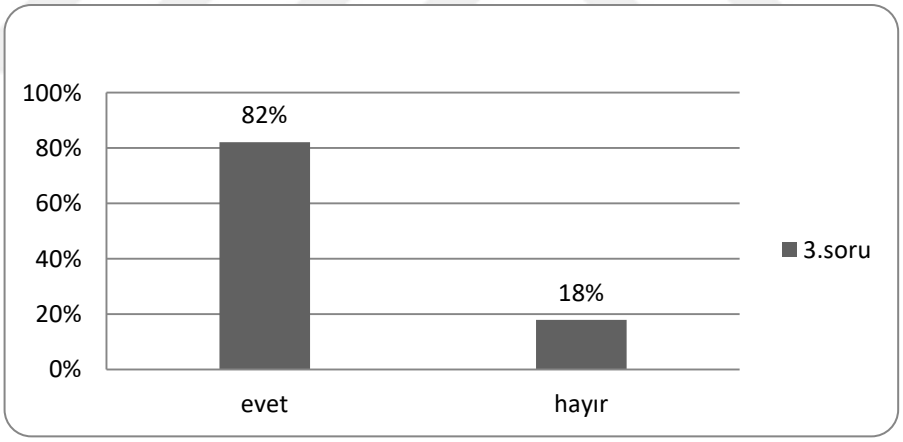
12.2.5.2. Renkleri sevdiniz mi?



Şekil 86: Fatma A. M.T.A.L.U. Ana. 2. Anket Sorusu

Bu soruya sınıf %100 Evet yanıtını vermiştir. Renklerin canlılığı bireylerin dikkatini çektiğinden okul öncesinde olan çocuklarda algı uyandıracak renkler kullanılması, eserin sevilmesini sağlamıştır.

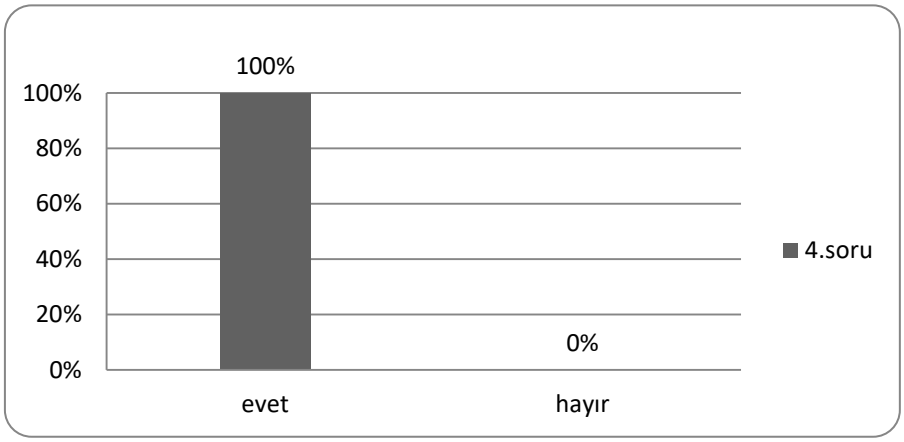
12.2.5.3. Bu resmi bir daha görseniz hatırlar mısınız?



Şekil 87: Fatma A. M.T.A.L.U. Ana. 3. Anket Sorusu

Bu soruya sınıf %82 Evet, %18 Hayır yanıtını vermiştir. Dikkat çekici renkleri ve şekilleri içeren resmin içinde kullanılan öğeler, bireyin zihninde bir algı oluşturmuştur. Görsel olarak algılanan bu resim bireyin uzun süreli olarak öğrenmesini sağlamaktadır.

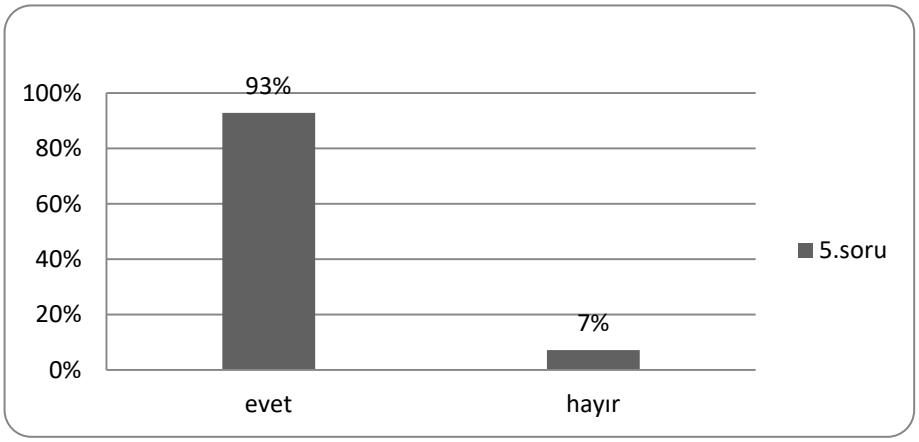
12.2.5.4. Yapboz yapmayı sever misiniz?



Şekil 88: Fatma A. M.T.A.L.U. Ana. 4. Anket Sorusu

Bu soruya sınıf %100 Evet yanıtını vermiştir. Öğrenmeyi kolaylaştırmak için geliştirilen tekniklerden biri olan yapboz, küçük yaşlardan başlayarak her bireyin öğrenme aşamasında önemli bir teknik olarak kullanılmıştır. Bireylerin daha önceden bildikleri bir oyun türü olan yapboz oyunu, aplikasyonda kullanılmak üzere seçilmiş ve bireyler tarafından belirleyici bir etken olmuştur.

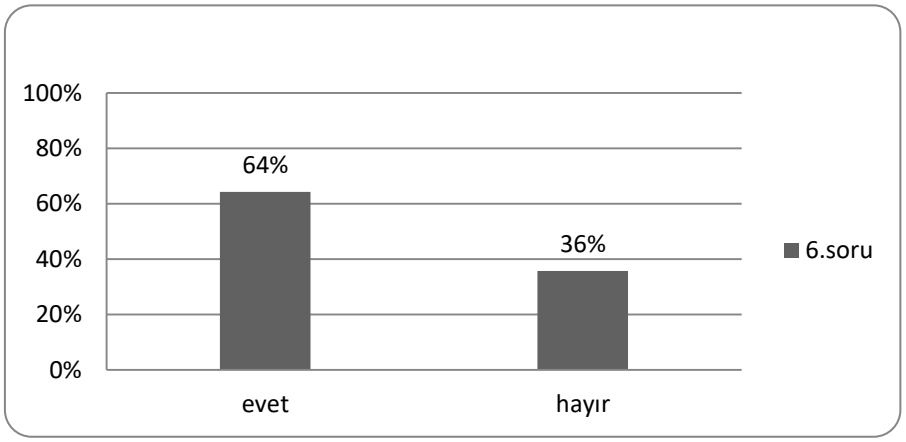
12.2.5.5. Bu parçaları yardım almadan birleştirebilir misiniz?



Şekil 89: Fatma A. M.T.A.L.U. Ana. 5. Anket Sorusu

Bu soruya sınıf %93 Evet, %7 Hayır yanıtını vermiştir. Yapboz tekniğinde kullanılan resmin tamamının parçalara ayrılarak doğru parçalar yerlerine yerleştirildiğinde görsel tamamlanır. Böylece birey, öğrendiklerini kolay bir şekilde uygulayarak kısa sürede öğrenme sağlayabilecektir.

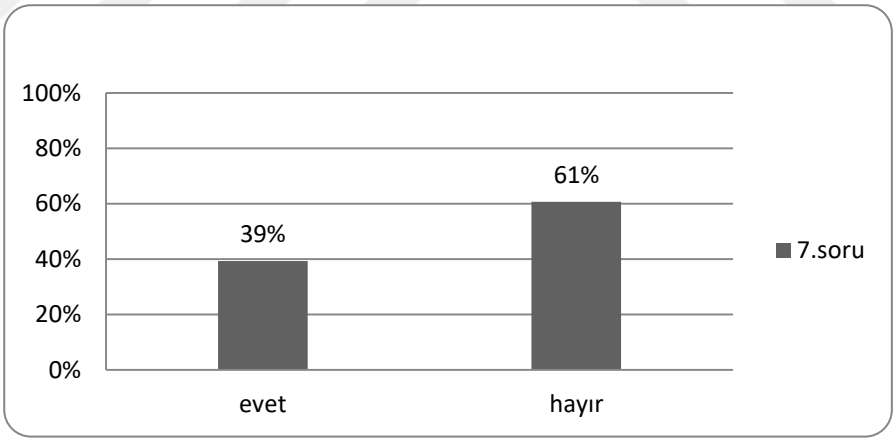
12.2.5.6. Bu resmin adını hatırlayabiliyor musunuz?



Şekil 90: Fatma A. M.T.A.L.U. Ana. 6. Anket Sorusu

Bu soruya sınıf %64 Evet, %36 Hayır yanıtını vermiştir. Bilgiyi görselle pekiştirerek kısa sürede öğrenme sağlanması için tekrarların devamlılığı önem arz etmektedir. Tekrarlarla öğrenme pekişir böylece öğretilmek istenen bilginin kalıcılığı diğer bireyler üzerinde de etkisini gösterecektir.

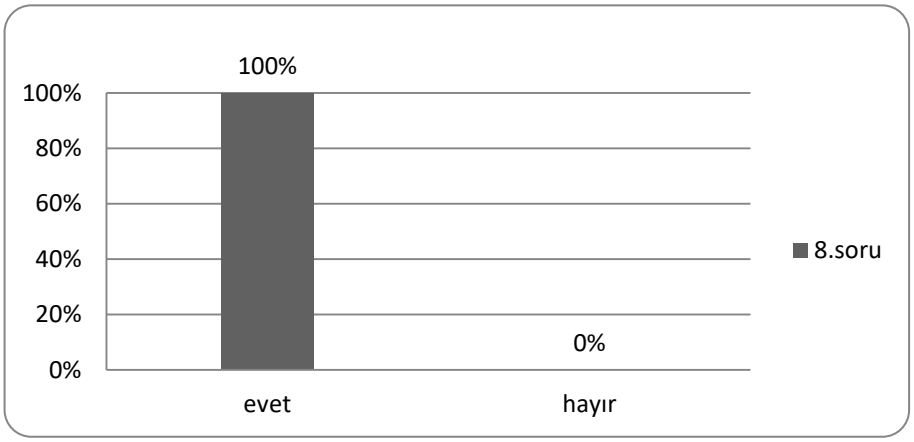
12.2.5.7. Bu resmi yapan kişinin adını biliyor musunuz?



Şekil 91: Fatma A. M.T.A.L.U. Ana. 7. Anket Sorusu

Bu soruya sınıf %39 Evet, %61 Hayır yanıtını vermiştir. Verilen bilginin kısa süre içinde geri istenmesi bireyler üzerinde olumlu bir etkioranı oluşturamamıştır. Okuldaki etkinlik saatlerinde uygulamalı olarak görsellerle birlikte uygulanması öğrenmeyi olumlu yönde etkileyecektir.

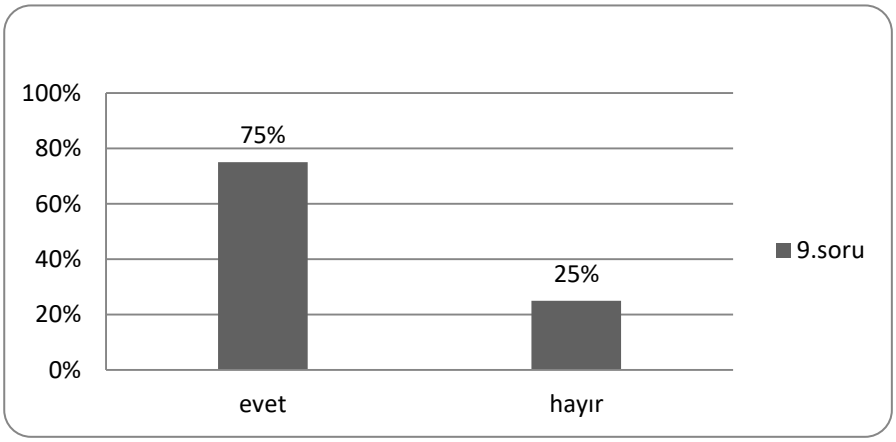
12.2.5.8. Tablette oyun oynamayı sever misiniz?



Şekil 92: Fatma A. M.T.A.L.U. Ana. 8. Anket Sorusu

Bu soruya sınıf %100'ü Evet yanıtını vermiştir. Tabletin 4-6 yaş aralığındaki bireyler tarafından kolay bir biçimde kullanılması öğrenmede zorluk yaşanılan konularda da kolaylık sağlamaktadır. Bu bağlamda tablet, sanat eğitimi öğrenimini destekleyecek bir materyal olarak seçilmiştir. Kısa sürede eğlenceli bir oyun tekniğiyle öğrenmeye katkı sağlamıştır.

12.2.5.9. Siz de bu resmin aynısını boyayabilir misiniz?



Şekil 93: Fatma A. M.T.A.L.U. Ana. 9. Anket Sorusu

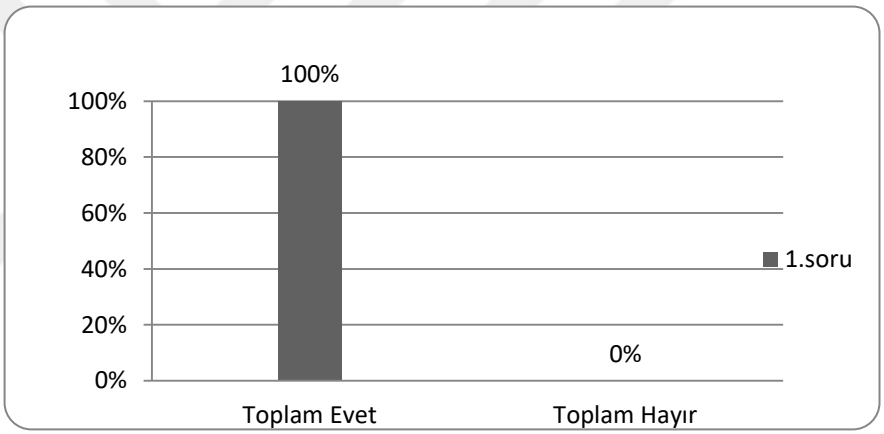
Bu soruya sınıf %75'i Evet, %25'i Hayır yanıtını vermiştir. Bireylerin el becerilerini kullanarak öğrenme faaliyetlerine yansıtması öğrenmeyi hızlandırıp kalıcılığını sağlayacaktır.

12.3. Okul Öncesi Grupların Soru Bazında Ankete Sorularına Verdikleri Cevaplar

Yıldız Teknik Üniversitesi Sadıka Sabancı Kreşi, Deha Anaokulu, Marmara Üniversitesi Anaokulu, Halide Edip Adıvar Anaokulu, Fatma Aliye Meslek ve Teknik Anadolu Lisesi Uygulamalı Anaokullarında bulunun 4-6 yaş aralığındaki 150 okul öncesi bireyin sanat eğitim aplikasyonu sonrasında sorulara verdikleri cevapların 'Evet' ve 'Hayır' oranlarının okullar bazındaki grafikleri aşağıdaki gibi düzenlenmiştir.

Aşağıdaki tablolarda 5 okul öncesi okulda yapılan sanat eğitim aplikasyonun 150 birey tarafında anket sorularına verdikleri cevaplar bulunmaktadır.

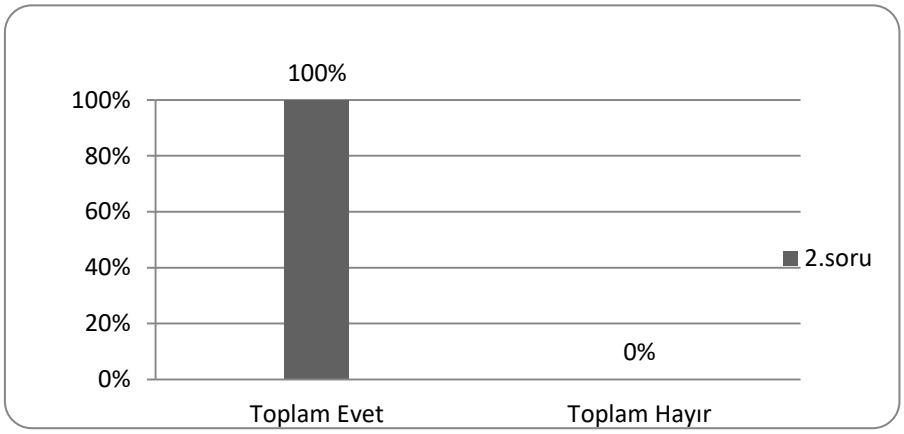
12.3.1. Bu resmi sevdiniz mi?



Şekil 94: Anket içindeki 1. Sorunun Toplam 5 Okuldaki 'Evet', 'Hayır' Oranı

Bu soruya uygulamanın yapıldığı okullardaki 150 öğrencinin %100'ü 'Evet' yanıtını vermiştir. Okul öncesi bireyler üzerinde gerçekleştirilen sanat eğitimi aplikasyonunda Joan Miro'ya ait 'Sirk' resmi gösterilmiştir. Resimde bulununan dikkat çekici renk, çizgisel formların bir arada kullnılması bireylerin eseri sevmesini sağlamıştır. Bireylerin yaş aralığı göz önünde bulundurulduğu zaman öğrenme becerilerini, yaratıcılıklarını destekleyecek bir resim olduğu görülmektedir. Bu bağlamda eserin okul öncesi bireylerin dikkatini çekerek olumlu bir izlenim oluşturduğu görülmektedir.

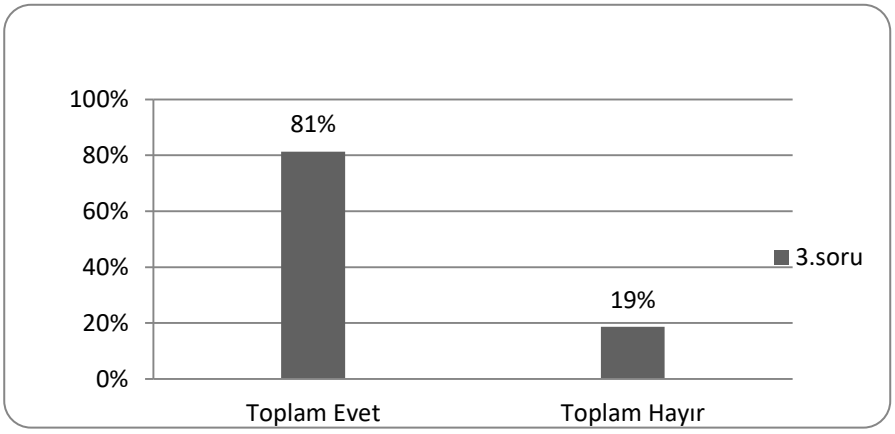
12.3.2. Renkleri sevdiniz mi?



Şekil 95: Anket içindeki 2. Sorunun Toplam 5 Okuldaki 'Evet', 'Hayır' Oranı

Bu soruya 150 okul öncesi birey %100'ü 'Evet' yanıtını vermiştir. Joan Miro'ya ait 'Sirk' resmi içinde bulunan renklerin ana renklerden oluşmasıyla bireyin dikkatini çeken unsurlar arasında görülmektedir. Görsel olarak algılanan resimde kırmızı, mavi ve sarı olan ana renkler, resim üzerinde baskınlık oluşturmuştur. Böylece bireyin resmi sevmesini sağlamıştır.

12.3.3. Bu resmi bir daha görseniz hatırlar mısınız?

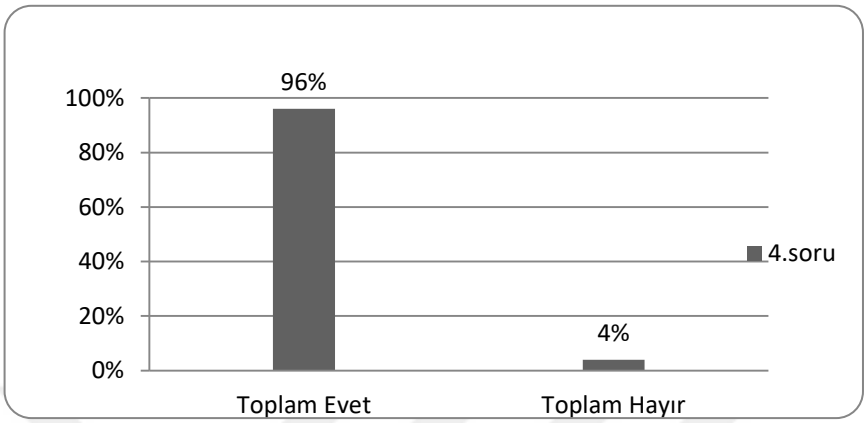


Şekil 96:Anket içindeki 3. Sorunun Toplam 5 Okuldaki 'Evet', 'Hayır' Oranı

Bu soruya 150 okul öncesi birey %19 'Hayır', %81' 'Evet' yanıtını vermiştir. Sanat eğitimi aplikasyonu kısa süre içinde öğrenme becerisini destekleyen bir model olarak oluşturulmuştur. Uygulama esnasında verilen bilgilerle bireyden cevap alınmaktadır. Verilen bilgilerin pekiştirme öğeleri arttırılarak 'Hayır' cevabının en aza indirilerek aktif öğrenmeyi hızlandıracaktır. Öğrenme esnasında görsel algı ve duyuların

etkileşimi ile öğrenme sağlanan sanat eğitimi aplikasyonunda bireyin öğrendiğini tekrar ederek hatırlamasına yardımcı olacaktır.

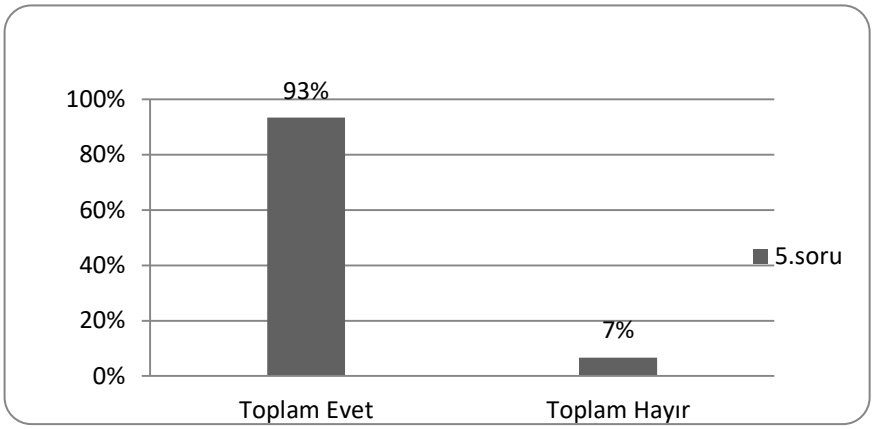
12.3.4. Yapboz yapmayı sever misiniz?



Şekil 97: Anket içindeki 4. Sorunun Toplam 5 Okuldaki 'Evet', 'Hayır' Oranı

Bu soruya 150 okul öncesi birey %4 'Hayır', %96 'Evet', yanıtını vermiştir. Yapboz küçük yaşlardan başlanarak öğretilen bir oyun türüdür. Okul öncesi bireylerde öğrenme parçadan bütüne doğru gittiğinden yaratıcılığı destekleyen bir öğrenme şekli olarak görülmektedir. Çocukların çoğu yapboz yaparken eğlenceli ve hoş vakit geçirdiğinden bu oyun türünü sevmektedirler. Sanat eğitimi için geliştirilen aplikasyon modelinde kullanılan oyun türünün yapboz olarak belirlenmesi her birey tarafından kolayca anlaşılıp uygulanabilmesine yardımcı olmuştur. Yapboz oyun türünün hızlı ve kolay öğrenmede etkin bir rol oynandığı anket sonuçlarında görülmektedir.

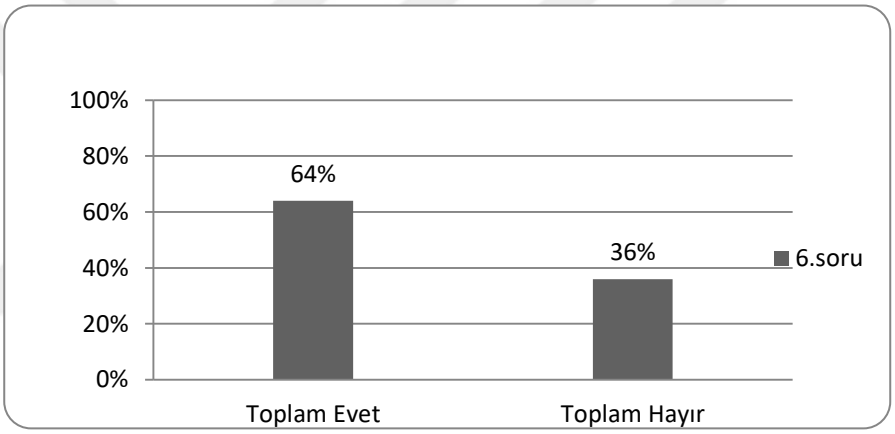
12.3.5. Bu parçaları yardım almadan birleştirebilir misiniz?



Şekil 98: Anket içindeki 5. Sorunun Toplam 5 Okuldaki 'Evet', 'Hayır' Oranı

Bu soruya 150 okul öncesi birey %7 ‘Hayır’, %93 ‘Evet’, yanıtını vermiştir. Sanat eğitimi aplikasyonunda oyun türü olarak seçilen yapbozun kolayca uygulanabilmesi öğrenme sırasında bireye hız kazandırmıştır. Küçük yaşlardan başlanarak öğretilen oyun türlerinden biri olan yapbozun karışık ve anlamsız duran parçalarını düzgün bir biçimde bir araya getirerek zihinsel egzersiz yapmasına yardımcı olmaktadır. Zihinsel gelişime katkı sağlayan yapboz, düşünerek çözüme ulaştırır. Bireyin yardım almadan yerlerine yerleştirdiği parçalarla ortaya çıkan renklerin, şekillerin birleşmesiyle resmin tamamına ulaşmasını sağlar. Kendi öz becerilerini kullanarak parçayı bütüne çeviren bireyin özgüven duygusunu destekleyerek gelişimine katkı sağlamaktadır.

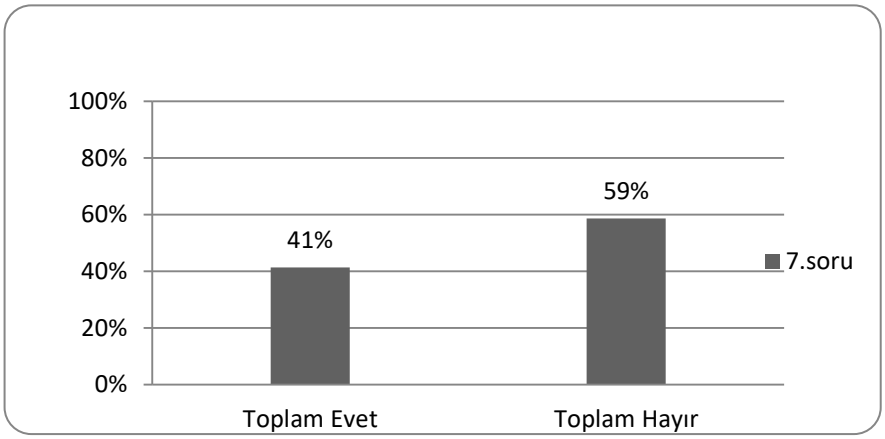
12.3.6. Bu resmin adını hatırlayabiliyor musunuz?



Şekil 99: Anket içindeki 6. Sorunun Toplam 5 Okuldaki ‘Evet’, ‘Hayır’ Oranı

Bu soruya 150 okul öncesi birey %36, ‘Hayır’, %64 ‘Evet’, yanıtını vermiştir. Her bireyin öğrenme durumu, hızı, anlama ve algılaması farklılık gösterdiğinden sanat eğitimcisi ya da öğretmenin çocuğun öğrenebilme becerisine göre bilgi verilebilir. Bu da bireyin kendi öğrenme becerisini geliştirerek daha hızlı öğrenim sağlamasına yardımcı olacak ve kalıcı öğrenme sağlanacaktır.

12.3.7. Bu resmi yapan kişinin adını biliyor musunuz?

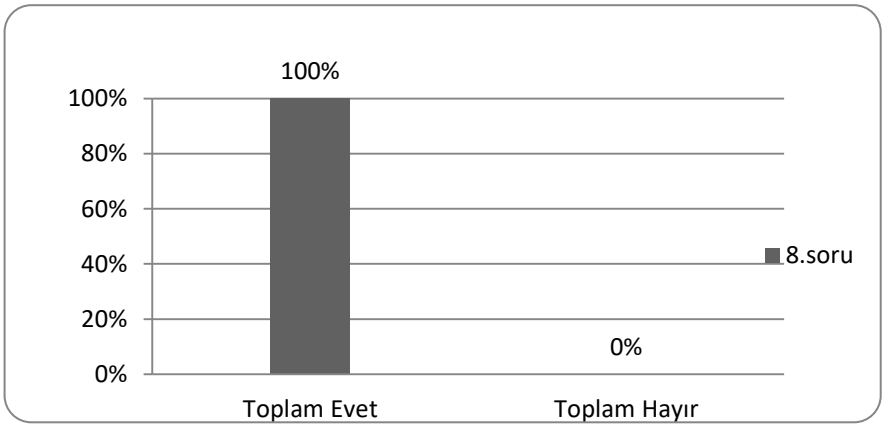


Şekil 100: Anket içindeki 7. Sorunun Toplam 5 Okuldaki 'Evet', 'Hayır' Oranı

Bu soruya 150 okul öncesi birey %59 'Hayır', %41 'Evet' yanıtını vermiştir. Sanatçının adının uygulama sonunda hatırlanamaması kısa bir süre içinde bilginin tekrar edilmesi gerektiğini göstermiş olup bunun için okuldaki etkinlik saatlerinde uygulamalı olarak görsellerle birlikte aplikasyonun uygulanması öğrenmeyi olumlu yönde etkileyecektir.

Sanat eğitimi aplikasyonunun kısa bir süre içinde öğretilip uygulanması bu okulda bulunan bireylerde hızlı öğrenmeyi sağlayamamıştır. Bu nedenle resim ve sanatçı üzerinde biraz daha bilgi verilerek bireyin öğrenme durumu gözlenip uygulamaya öyle geçilebilir. Böylece bilginin kalıcılığı, bireyin öğrenme durumu, hızı ve aktif katılımıyla sağlanabilir.

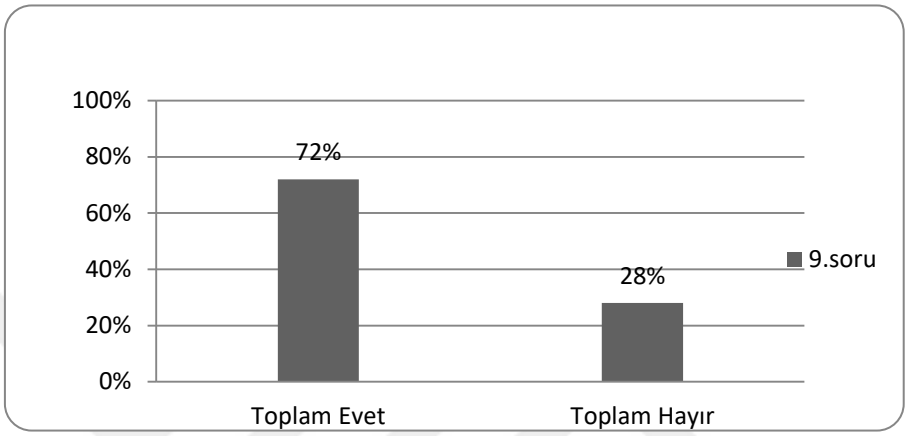
12.3.8. Tablette oyun oynamayı sever misiniz?



Şekil 101: Anket içindeki 8. Sorunun Toplam 5 Okuldaki 'Evet', 'Hayır' Oranı

Bu soruya 150 okul öncesi birey %100 ‘Evet’ yanıtını vermiştir. Dijital materyallerden olan tabletin kullanım kolaylığı ve eğlenceli vakit geçirmeyi sağladığı için tüm bireyler tarafından sevildiğini göstermektedir. Sevilen bir materyalin kullanımı bireyler tarafından olumlu bir sonuç vermiştir. Sanat eğitim aplikasyonu için seçilen materyalin doğruluğunu göstermektedir.

12.3.9. Siz de bu resmin aynısını boyayabilir misiniz?

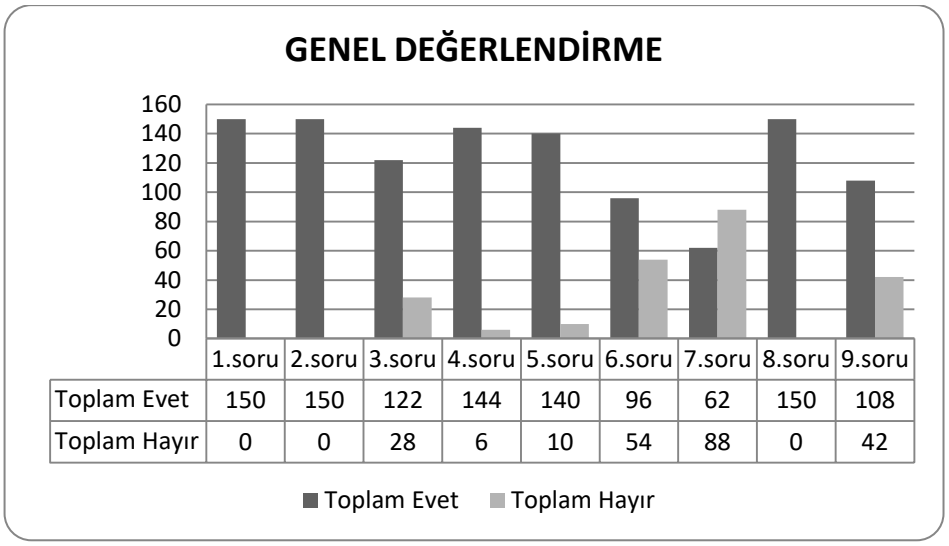


Şekil 102: Anket içindeki 9. Sorunun Toplam 5 Okuldaki ‘Evet’, ‘Hayır’ Oranı

Bu soruya 150 okul öncesi birey %28 ‘Hayır’, %72 ‘Evet’ yanıtını vermiştir. Okul öncesi eğitim müfredatına bağlı olarak görsel sanatlar ve sanat eğitimi dersleri kapsamında yapılan çalışmalar bireyin görsel algısını geliştirir. Okul öncesi dönemde yapılan etkinlikler kapsamında bireyin motor kas ve görsel algı becerilerinin gelişmesi gördüklerini aktarabilmeyi ve aktif öğrenmeyi desteklemektedir. Böylece yapılan etkinlikler içinde teknolojiyi kullanıp aynı zamanda geleneksel öğrenme yöntemleriyle desteklenmesi bireyin öğrenmede pekiştirme yapmasına ve bilginin kalıcı olmasına yardımcı olacaktır. Böylece teknolojiden yararlanılarak uygulanan sanat eğitimi aplikasyonun bireyin görsel zekâsının anlama ve algılama durumu göz önüne alınarak resmin aynısını boyaya bilmesi istenmektedir.

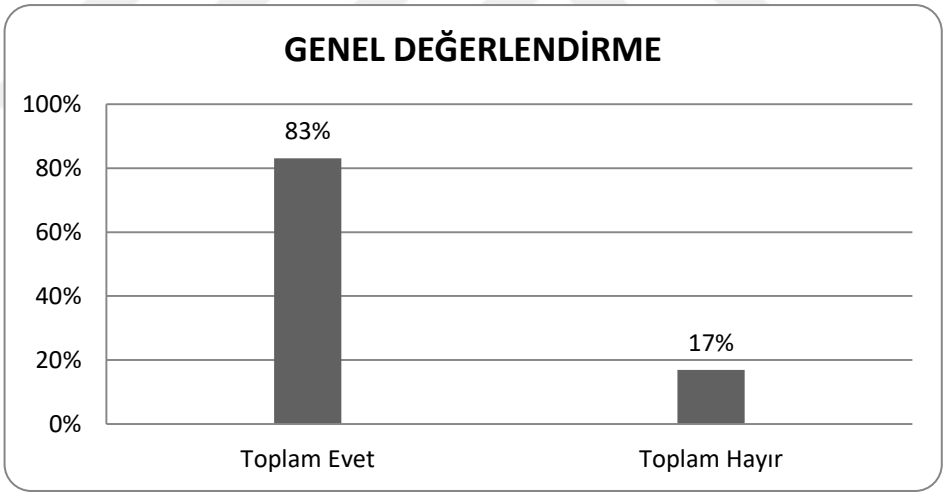
9 anket sorusunun ‘Evet’, ‘Hayır’, değerleri aşağıdaki grafikte görülmektedir. Bu değerler, 150 okul öncesi bireyin uygulama ve uygulama esnasında kullanılan malzeme ve materyallerle olan öğrenme durumunun yansıması olarak hazırlanmıştır.

Bu araştırma yarı deneysel bir çalışma olarak yürütülmüştür. Sanat eserleri dijital ekranda kullanılarak çocukların sanat eğitimi gelişimleri gözlemlenmiştir. Uygulama sonunda niteliksel veri analizi anket sonuçları oluşturulmuştur.



Şekil 103: Sanat Eğitimi Aplikasyon Verilerinin Soru Bazındaki Genel Değerlendirme Grafiği

Verilen 'Evet' ve 'Hayır' yanıtları sanat aplikasyonun genel olarak bireylerin uygulama üzerinde olumlu yeterli olup olmadıkları soruların cevaplarını göstermektedir.



Şekil 104: Sanat Eğitimi Aplikasyonunun Okullar Arası Genel Başarı Oranı

Ankette sorulan 9 sorunun gelen dağılım oranlarına bakılacak olursa %83'ü Evet, % 17'si Hayır cevaplarının verilmiş olduğu görülmektedir. Bu oranlar soruların genel başarı yüzdeliklerini gösterir. Soruların aplikasyonun uygulanmasından sonra birey üzerindeki etkisini ve aktif öğrenme becerisini göstermektedir.

Soruların cevapları öğrenciler tarafından göz önüne alındığı zaman, sanat eğitimi aplikasyonunda öğretilen bilgilerin öğrenme durumu ve kalıcılığı yansımaktadır. Yüzdelikleri az olan sorular için pekiştirme yapılarak aradaki fark kapatılabilir.

Öğretmen ya da sanat eğitimcisi tarafından yapılacak olan sanat eğitimi aplikasyon modelinin uyguladığı anda her bireyin öğrenme durumuna göre bilgiler verilmeli ve aradaki fark kapatılabilmelidir. Bu durum bireyin öğrenme düzeyini doğrudan etkileyerek kalıcı bilgi olarak öğrenmesine yardımcı olacaktır.

12.3.10. 10. Soru Aklınızda kalan şekilleri söyler misiniz?

Sanat eğitimini dijital olarak bireyin anlayabileceği biçime dönüştürüp oyun yoluyla öğrenilmesini sağlamak amacıyla hazırlanan aplikasyon uygulaması bireyin gelişimini destekleyecek becerilerin kazanılmasını hedeflemek için hazırlanmıştır. Bu bağlamda açık uçlu soruların bireye sorulması, kendini ifade edebilme yeteneğini geliştirmesine, yaratıcı düşünceler üretebilmesine, öğrendiklerini kendi fikirleriyle savunabilmesine, problemlerle karşılaştığı zaman çözüm üretebilmesine destek veren bir öğretim modeli olarak uygulanmıştır. Bu yaşlarda uygulanan eğitim yöntemleri ileriki yaşlardaki akademik başarılara zemin oluşturmayı sağlamaktadır. Hazırlanan eğitim uygulamasının temel amacı bu kriterler üzerine kurularak oluşturulmuştur.

Resim bazında gösterilen eserin her bireyin aklında kalan şekilleri söylemesi tarif etmesi hayal gücünü ve yaratıcılığını ortaya koyması hedeflenmiştir. Hayalinde canlandırdığı ve somut olarak imgelerin aktarılması bilinçaltında kendine özgü dünyanın dışa vurumu olarak görülmüştür.

Aplikasyon uygulandıktan sonra, öğretilen bilgilerin kalıcılığının öğrenilip öğrenilmediği anket içinde sorulan sorularla belirlenmiştir. Son soruda bireyin ifade becerisini, hayal dünyasında canlandırdıklarını ve yaratıcılığını ölçebilmek için açık uçlu soru sorulmuştur. Bireylerin gelişimini desteklemek amacıyla hazırlanan bu soruda öz güven becerisi ve kendini ifade etme biçimi sorgulanmıştır.

Aplikasyona başlamadan önce verilen bilgiyle uygulama sonrasında bireyler tarafından yorumlanması ve akıllarında kaldığı kadarıyla söylenmesi istenmiştir. Resim içinde bireylerin gördükleri geometrik formlara ve kendi zihinlerinde oluşturdukları şekillere göre cevaplar sınıflandırılarak grafikler oluşturulmuştur.

Geometrik Şekiller		Hayvan Şekilleri		Diğer Şekiller	
Kare	35	Kedi	3	Bisiklet	13
Dikdörtgen	17	Tavuk	2	Uçurtma	6
Üçgen	47	Kuş	6	Araba	6
Daire	22	Balık	2	Uçak	3
Yuvarlak	18	Köpek	2	Merdiven	3
Dörtgen	4	Ahtapot	2	Prenses	2
Çubuk	4	Denizatı	1	Sirk	4
Çizgi	5	Örümcek	1	Yapboz	4
Altıgen	1	Baykuş	1	Adam	5
		Ördek	1	Balon	2
Toplam	153	Yengeç	1	Tekerlek	8
		Kaplan	1	Renk	7
				Bayrak	3
		Toplam	23	Güneş	1
				Çit	1
				Kum	1
				Televizyon	1
				Ağaç	1
				Oyun	1
				Balık	1
				Şemsiye	1
				Ev	1
				Çocuk	1
				Çimen	1
				Bebek	1
				Roket	1
				Bulut	1
				Çiçek	1
				Toplam	81

Şekil 105: 10. Soruda Akılda Kalan Şekiller

4-6 yaş aralığındaki bireylerin aplikasyon uygulamasındaki resimde gördüklerini ifade edebilmeleri görsel algılamaların gelişim alanındaki eğitim programının içerik kısmının değerlendirilmesiyle mümkün olacaktır. Görsel algılamaya yönelik etkinliklerin bu yaşlarda yapılması bireylerin gelişimlerinin devam ettiğini ve gelişime katkı sağlayan durumların oluştuğunu bir göstergesidir.

Bireyin resim içinde algıladığı şekiller, eser içinde gördüğü nesne ve formların kendi hayal dünyasındaki yansıması olarak ortaya çıkmıştır. Şekillerin bilinmesi ve birey tarafından bildiği formlara benzetilmesi bireyin gelişmişlik düzeyiyle doğru orantılı olarak belirlenmiştir.

Joan Miro'nun 'Sirk' adlı eseri sanat eğitimi için geliştirilen aplikasyonda, uygulama yapıldıktan sonra okul öncesi bireylerin akıllarında kalan şekil ve geometrik formlar aşağıdaki gibi yorumlanmıştır.



Şekil 106: Joan Miró 'Sirk' Aplikasyonda Uygulanan Sanat Eseri

(http://es.wahooart.com/@@/8EWKTB-Joan-Miro-Circo, [10.10.2017])

4-6 yaş aralığındaki bireylerin resim içinde gördükleri şekiller ve formlar resmin içinde olan ya da kendi hayal dünyalarından yansıttıklarıdır. Algıyı doğrudan etkileyen renk, şekil, biçim ve form bazı bireylerde özel yeteneklerle gelişmiş olsa da bazı bireylerde yeterli düzeye ulaşamamıştır.

Genel olarak çocukların gelişmişlik düzeyi dikkate alınarak seçilen resimler belirli bir amaç ve program kapsamında uygulandığı zaman fayda sağlayacaktır.

Görsel algılanabilirlik durumuna göre her bireyin dikkatini çeken uyaranların farkına varması ve bu şekillere kendi yorumlarını katarak söylemeleri, bireyin yaratıcılığını etkileyecek olan faktörlerin başında gelmektedir. Görsel olarak algılanan ve bireylerin gelişimini destekleyici programların kullanılması bireydeki bilişsel gelişimi destekleyerek diğer becerilerinin gelişmesine de olanak sağlamaktadır.

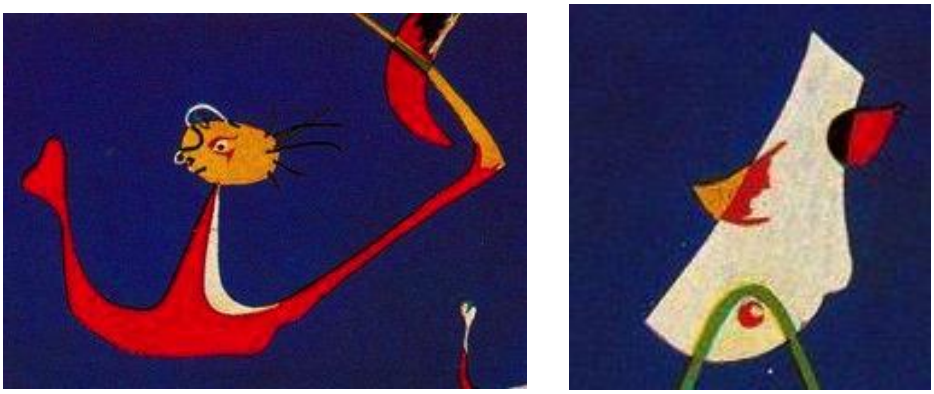
Bu araştırmada bireyin uygulama anındaki hali gözlemlenmiştir. Ağzından çıkan her kelime not edilerek açık uçlu sorunun cevap kısmına yazılmıştır. Sanat eğitimi aplikasyon modelinde eser içinde bulunan nesne ve geometrik formların bireyin bugüne kadar görüp tanıdığı nesne veya formlarla kendi görsel algı düzeyine göre algılayıp yorumlamasıyla ortaya çıkmıştır.



Şekil 107: Merdiven ve Adam



Şekil 108: Tekerlek ve Bisiklet



Şekil 109: Kuş ve Tavuk



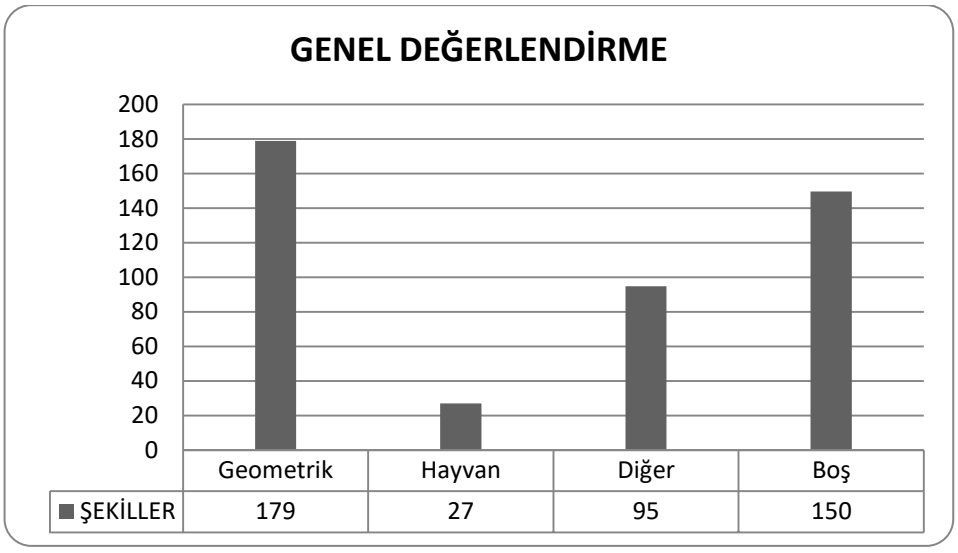
Şekil 110: Uçurtma, Bayrak, Taş, Uçak ve Denizaltı

Küçük yaşlarda olan bireyler, yüksek kapasitede hayal gücüne sahiptirler. Hayal gücü yaratıcılığı doğrudan etkilediğinden somut öğrenmeyi sağlamaktadır. Bu bağlamda 4-6 yaş grubunda olan bireylere yapılan sanat eğitimi aplikasyon uygulamasında, resim içinde görülen şekillerin zihinlerinde somutlaştırarak resim içinde olmayan daha önceden bildikleri formlara benzettikleri ya da doğrudan gördükleri şekilleri aktardıkları gözlemlenmiştir. Kimi bireylerin nesneyi tamamen geometrik bir form olarak görürken kimi bireylerin ise öğrenmişlik düzeyine göre şekli tam olarak algıladığı saptanmıştır.

Geometrik formlardan kare, üçgen, dörtgen, dikdörtgen, çizgi, çubuk, daire, yuvarlak gibi formları sadece biçim olarak algılayıp yorumlayan ya da formun tamamını görerek algılayabilen bireylerde okul öncesi dönemde veya önceden edindikleri bilgilerin etkileri görülmektedir.

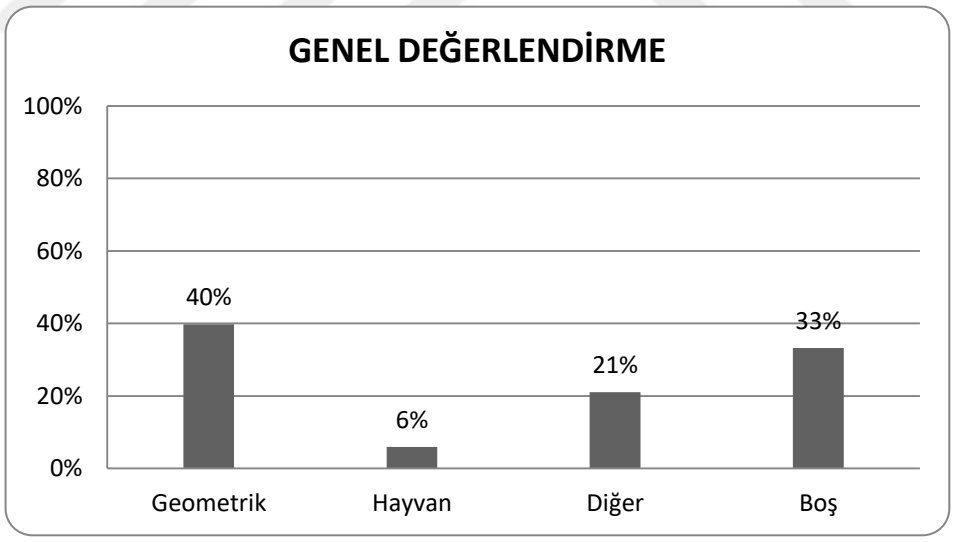
Açık uçlu soruya verilen cevaplarda resimde görülen şekillerden 3 alan ile sınırlı cevaplar verilmesi istenmiştir. Aplikasyonun uygulandığı bireylerde 3 alana cevap verenlerin, bazılarının 2 veya 1 alana cevap verdiğini, kimisinin ise hiç cevap vermediği görülmüştür.

Geometrik şekillerde 179, hayvan şekillerinde 27, diğer şekillerde 95 farklı form söylenmiştir. Hiç cevap vermeyenlerde ise 150 alan boş bırakılmıştır.



Şekil 111: Geometrik, Hayvan ve Diğer Şekillerin Grafiği

Okul öncesi bireylere sorulan soruların onların cevaplayacağı türden hazırlanmıştır. Bu sebeple cevap verilen alanlarda gördüklerini aktarmalarının dışında kendi düşündüklerinden, sevdikleri oyuncaklardan ve oyunlardan bahsettikleri görülmüştür. Böylece resimde görülenlerin dışındaki formlar kendi içinde kategorilere ayrılmıştır. Bunlar; Geometrik, Hayvan ve Diğer Şekillerdir.



Şekil 112: Geometrik, Hayvan ve Diğer Şekillerin Dağılımı

Resim içinde olmayan hayvan, figür ve şekiller okul öncesi bireylerin kendi hayal dünyalarında olan şekillerdir. Okul öncesi dönemde ve aileden gelen eğitimde öğrenilen bilgiler hayal dünyasıyla birlikte ortaya çıkmaktadır. Eserde görülenlerin söylenmesinin dışında başka şekillerin de söylenmesi, yaratıcılığı destekleyip ve gelişime katkı sağlamaktadır.

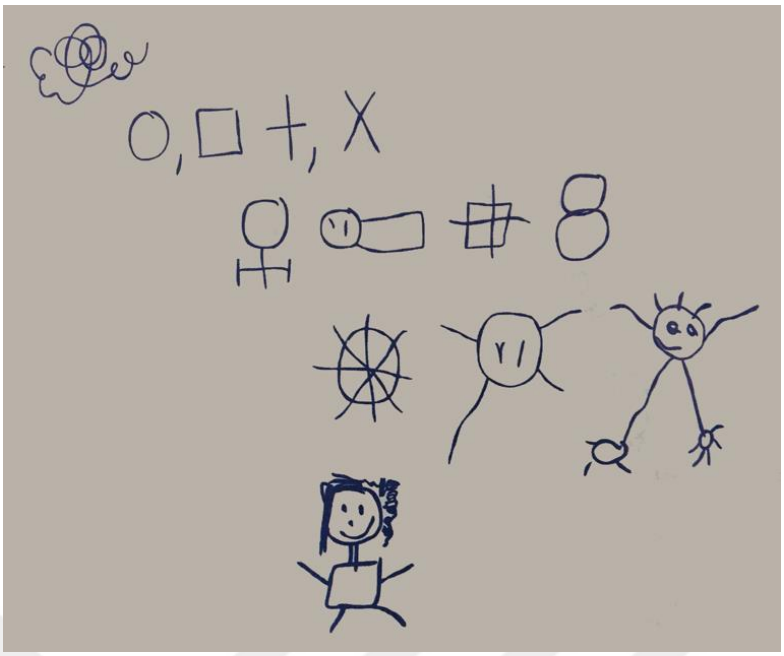
Okul veya aile ortamında öğrenilen bilgilerin detay ya da genel durumu hakkında edinilen bilgiler bireyin öğrenmişlik düzeyini göstermektedir. Okul öncesi dönemden önceki süreç çok uzun olmadığından algı ve görsel algının yeterliliği az olabilir. Anne ve babanın çocuklarına yardımcı olduğu 2-4 yaş aralığında evde yapılan faaliyetlerde bireye ilgi göstermesi bireylerin anlayabilme, düşünebilme ve motor becerilerini geliştirebilme yeteneklerinde etkin rol oynayacaktır.

2-4 yaş aralığında olan bireyler çizgilerin ve şekillerin farkına varmadan çizer ve bu şekilleri göründükleri gibi yorumlarlar. Sonraları bu çizgi ve anlamlandırmalar daha kontrollü bir biçime dönüşür. Bu yaş aralığında olan bireylerin yaptığı karalamalar çocuk sanatının temel yapı taşlarını oluşmaktadır. 3 yaşında olan birey yaptığı çizgilerin farkında olup gerçek nesnelerle bağlantısının farkına varır. 4 yaşında ki bir bireyde ise çizim, boya ve benzeri etkinliklerde olumlu yönde gelişmeler görülmektedir. Gelişim görülen alanların 4-6 yaş okul öncesi döneme önemli bir hazırlık aşamasıdır. Artık öğrenilen bilgiler dış dünya ile kurulan bağlantılarla anlamlanmaya başlamaktadır. Şekil ve biçim çizgileri oluşmaya başlar. 6 yaşına gelen birey, şekil ve formları birbirinden ayırt edebilir ve ayrıntıları görüp yorum yapabilir düzeye gelmektedir.

İlk zamanlar tüm çizgileri yüzeysel olarak gören birey ilerleyen zamanlarda ayrıntıların farkına varıp hayal dünyasındakileri yansıtabilmektedir. Aplikasyon uygulamasında 4 yaşında olan bireylerde sadece şekil olarak görülenler 6 yaşında olan bireylerde formların anlamlandırılarak ayrıntıların farkına varıldığı görülmektedir.

Joan Miro'nun seçilen 'Sirk' çalışmasında da dikkat çeken çizgi ve formların olduğunu görülmektedir. 2-4 yaş karalama evresi ile başlayan sanat eğitimi sürecinin 4-6 yaş ilk benzetme dönemi ile arasındaki farkları verilen cevaplarla ayırt edebilmekteyiz.

2-4 yaşında başlayan karalama evresiyle şekil, tasarım ve resim çizme ile gelişen çizgilerin 4-7 yaşta çizilen şekillerle belirginleştiği görülmektedir. Çocukların anlatma isteği ve gördüğü şekilleri taklit etmeleriyle sanatsal gelişimleri devam etmektedir. Çizgilerin biçimleri sanatsal gelişimi göstermektedir. Çocuklarda sanatın gelişimini takip edebilmek için geliştirilen sanat eğitimi faaliyetleri bireylerin duyu organlarını ve motor gelişimlerini desteklemektedir.



Şekil 113: Kellogg'un İnsan Resmi Çizme Evreleri

(Fox, Schirrmacher, 2014)

Aplikasyon destekli sanat eğitimi modelinde seçilen resmin bireylerin kendi yapmış oldukları resme benzemesi, resmin içinde bulunan çizgi, şekil ve biçimlerin anlaşılmasını kolaylaştırmıştır. Resmin üç ana renk olan kırmızı, mavi ve sarı üzerinde temalanması dikkat çekici uyaranların bir arada kullanılması bireyin formları kolay algılayabilmesini sağlamıştır.

Her bireyin kişiliğinin farklı olması gibi zekâ yapısı, öğrenme kolaylığı, algılama gücü de birbirinden farklılık göstermektedir. Çocuklarda olan öğrenmeler yaşa bağlı olarak gelişim gösterir. Okul öncesi dönemde yapılan sanatsal etkinlikler öğrenmeye katkı sağladığı gibi hayal dünyasını ve düşünme becerilerini de geliştirmektedir.

12.4. Değerlendirme ve Yorum

Okul öncesinde uygulama yapılmak üzere seçilen okullar; şehir merkezinde Milli Eğitim Bakanlığı'na bağlı olarak eğitim veren devlet ve özel okullardır. Bu okullar dijital materyalleri kullanmadan geleneksel yöntemle eğitim veren kurumlardır. Uygulama yapılan sınıfların fiziksel yapıları dijital öğretim yapmak için yeterli imkânlara sahip değildir.

Her sınıfta öğretmen ile bir yardımcı öğretmen bulunmaktadır. Tablet kullanımı için eğitmenin yeterli derecede aplikasyon uygulamasına ve sanatsal bilgiye sahip olması

gerekmektedir. Pedagojik bilginin yanı sıra verilecek olan sanat eğitiminin bireyin gelişiminde önemli bir etken olduğu düşünüldüğü zaman sanat eğitimcilerinin desteğine ihtiyaç duyulmaktadır.

Her öğrenciye ayrılan süre 10-15 dakika olarak sınırlandırılmıştır. Erken bitiren bireyin bir sonraki seviyeye geçmesine izin verilmiştir. Birebir çalışılan sanat eğitimi aplikasyonu tablet üzerinde gerçekleştirilmiştir. İlk oyundan sonra kullanım deneyimi kazanan bireyin bir sonraki yapboz oyununda daha fazladan oluşan parçaları birleştirerek sanat eserini tamamlamaları beklenmiştir.

Sanat eserlerini öğreten aplikasyonu oynayan bireylerin yapbozu bitirdikten sonra tekrar sıraya girerek, daha fazla parçadan oluşan yapbozla oynamak istemişlerdir. Böylece bu aplikasyon ile bireyin eğlenceli bir şekilde öğrenim deneyimi kazanmasına ortam sağlanmıştır.

Yerli ve yabancı sanatçı ve eserlerinden oluşan sanat eğitimi aplikasyon uygulamasında eserler bireyin öğrenme deneyimine göre çizgisel ve görsel açıdan zengin eserlerden seçilerek oluşturulmuştur. Geleneksel olarak parçaların bir bütün haline getirilerek oynanan yapbozun, dijital ortamda bir aplikasyon içerisinde oynamak bireylere farklı bir deneyim kazandırmıştır.

Her oyundan sonra farklı parçaları seçerek ilerlenebilen aplikasyon bireyin öğrenme durumuna göre zorlaşarak devam etmektedir. Bu durum bireyin yapboz oyunu ile daha çok sanatçı ve sanat eserini öğrenmesine yardımcı olmaktadır.

Çocukların bulunduğu eğitim ortamlarında, farklı deneyimler kazanarak, gelişim aşamalarında çeşitli şekilde yapılan uygulamalarla çok yönlü çalışmalar geliştirilebilir.

Sanat eğitimi için geliştirilen aplikasyon destekli öğrenme modeli bireyin gözlem yaparak yeni keşifler yapmasını ve pratik düşünebilme yeteneğinin geliştirilmesine yardımcı olur. Sanat eğitimi, var olan bilgiyi hayal gücüyle geliştirerek bireyin zihninde sentez yapabilmesini sağlamaktadır. Eğitimde asıl amaç küçük yaşlardan başlayarak bireyin hayal ederek bir şeyler yaratabilme ve tasarlama gücüne sahip olabilmesini sağlamaktır. Bu aplikasyon ile küçük yaşlardaki bireylerin anlayıp algılayabilmeleri için soyut kavramları somutlaştırarak, bir nesneyi zihinde betimleme yetilerinin geliştirilmesi hedeflenmektedir.

İnsan beyninin en önemli özelliklerinden biri düşünüp hayal edebilmesidir. İnsan; olay, duygu ve deneyimleri var olan ya da olmayan şeyleri zihninde oluşturur (Robinson, 2003). Okul öncesinde ve ileriki yaşlarda olan bireylerin sanat ile yaptıkları aktiviteler kişinin hayal dünyasını zorlar ve sürekli gelişim göstermesini sağlar.

Oyun ile öğrenme sağlanması bireyin gelişimi için önemlidir. Okul öncesi bireylerin öğrenmelerini geliştirip hızlandırmak için farklı yöntem ve teknikler kullanılır. Yapboz tekniği geleneksel öğretme yöntemlerinden biridir. Bu teknikte birey parçalara ayrılmış bilgi parçalarını birleştirerek yeni bir oluşum sağlar ve ortadaki problemi çözmeye çalışır. Aplikasyon desteği ile sanat eğitiminin geliştirilmesi, sanatın görsel dilinin öğrenilmesine, sanat zevkinin oluşumuna, yaratıcı düşünme yeteneğinin geliştirilmesine, zihinsel gelişimin hızlanmasına, hayal gücünün gelişmesine, bedensel gelişimin güçlenmesine, farklı iletişim yollarının kullanılmasına, vb. birçok oluşumun değer kazanmasına olanak sağlamaktadır.

Okul öncesi dönemde verilen eğitimin içerik kısmını okul öncesi öğretmeni tamamlamaktadır. Verilen dersler ile birlikte etkinlik ve aktiviteler öğrenim ve bireyin gelişimini destekler. Bireyi anne ve babasının dışında en iyi tanıyan kişi öğretmenidir. Sanat eğitimcisi ve okul öncesi öğretmenin işbirliği ile bu program genişletilerek bireylerin öğrenme potansiyellerine uygun olarak sanatsal etkinliklerde yönlendirme sağlanmalıdır.

Sanat eğitiminin hızlı ve kısa bir süre içinde tablette geliştirilen aplikasyon ile uygulanması, bireyin araya zaman girmeden öğrendiklerini belleğinde birleştirerek oyun içinde kullanmasına yardımcı olmuştur.

Bu araştırma için geliştirilen yapboz uygulamasında 4-6 yaş grubunda olan bireyler kısa bir süre içinde gözlem yapmışlardır. Eserin oyun içinde parçalara bölünmüş şeklini yardım almadan bireyin kendi başına tamamlaması, kısa bir süre içinde öğrenme fonksiyonlarını aktif olarak kullandığını göstermektedir.

Aplikasyon sonunda sanatçı ve eseri hakkındaki bilgilerin öğrenilip öğrenilmediğini belirten anket uygulanarak, bireyin aklında kalan bilgileri aktarması istenmiştir. Okul öncesinde sanat eğitimini geliştirme amacıyla hazırlanan aplikasyon sonuçları bireyin uygulamadan sonra yanıtlamış olduğu anket sorularıyla sonuca ulaşmıştır.

Anket içinde açık uçlu soruda, bireyin eser hakkında gördükleri ve zihninde nelerin kaldığı sorulmuş olup kendi hayal dünyalarında çizdikleri şekil ve sembolleri aktarmaları istenmiştir. Bu da bireyin öğrendiklerini etki altında kalmadan bağımsız bir şekilde ifade etmelerini sağlamıştır. Sanatın insanın içindeki olumlu ve olumsuz duyguları çizgi, renk, şekil ve sembol olarak dışa vurması, düşünce özgürlüğünün yansımasıdır.

Oyun türünde hazırlanan sanat eğitimi içerikli aplikasyon ile bireyin sanatçı ve eseri hakkında bilgi sahibi olup öğrenmesi hedeflenmiştir. Bireyin uygulama öncesinde anlatılanları dinlemesi ve aplikasyonun uygulanma aşamasında zihninde tekrar etmesiyle oyun sonunda sorulan sorulara doğru cevap vermesi kısa sürede pekiştirme yapmadan öğrendiğini göstermektedir.

Dijital yapboz kullanılarak geliştirilen aplikasyon hem eğlendirici hem de öğretici bir uygulama olarak geliştirilmiştir. Tablet kullanımı özellikle hiç bir bireye öğretilmemiştir. Gelişen teknoloji ve kullanım yoğunluğundan dolayı tablet her bireyin kendi başına uygulayabildiği dijital bir materyal haline gelmiş bulunmaktadır.

Tabletler birçok kişi için farlı amaçlar için kullanılsa da eğitim odaklı kullanımı bireye birden fazla yeti kazandırmaktadır. Dijital olan materyallerin bireyin kullanım durumu göz önüne alındığında dokunsal ekran öğrenim kolaylığı sağlamaktadır. Tabletin taşınabilir özelliğine sahip olması, ekranın istenilen şekilde büyültülüp-küçültülmesi ve aynı zamanda sesin aynı cihaz içinden geliyor olması birden fazla uyaranla karşılaşan bireyin dikkatini toplamayı sağlamaktadır.

Tablet kullanımının 4-6 yaş grubunda olan bireylerde yardım olmadan bireysel olarak kullanım kolaylığı sağlaması öğrendiklerini pekiştirmeyi de destekler. Tablet içi aplikasyonların eğitici ve sanat odaklı olmasının seçimini önden bilgilendirme yapılması gerektiği için ancak bir eğitmen veya ebeveyn ile yapabilmektedir. Eğer bilgilendirme yapılmışsa birey kendi kendine aplikasyondaki uygulamayı oynayarak öğrenmede pekiştirme yapabilir.

Bu araştırma ile erken çocukluk döneminde sanat eğitimini bilinçli bir şekilde verebilmek için aplikasyon geliştirilerek tableti bir eğitim aracı olarak kullanmak hedeflenmiştir. Tablet, okul öncesi bireylerin farklı beceriler kazanıp ön plana çıkararak, farkındalığı geliştirmek için kullanılmıştır. Araştırma 4-6 yaş grubunda

olan bireylerin öğrenme esnasındaki gelişimleri, hızı ve aktif öğrenmelerini göstermektedir. Sanat eğitimi kapsamında geliştirilen aplikasyonun, basılı olan bilgi ve benzersiz yöntemleri tek çatı altında dijital ortamda birleştirerek kullanma yöntemlerini teknoloji ile bağdaştırarak tablette sanat eğitim yöntemi olarak geliştirilmiştir.

Bireye okul öncesi dönemde uygulanan sanat eğitimi aplikasyon modeli sonrasında bireyin kazanacağı deneyimler birden fazla alanda etkili olacaktır. Bu deneyimler bireyin ileriki dönemlerde öğreneceği her bilim dalında farklı kazanımlar sağlayarak gelişimini destekleyecektir.



Şekil 114: Sanat Eğitimi için Geliştirilen Aplikasyonun Birey Üzerindeki Kazanımlarının İnfografiği

(Araştırmacı tarafından hazırlanmıştır)

4-6 yaş aralığında olan bireylere uygulanan sanat eğitimini içeren aplikasyon, okul öncesi dönemdeki bireyler üzerinde uygulanmıştır. Bu bireylerin sanat gelişimlerini desteklemek amacıyla hazırlanmıştır. Farklı öğrenme şekilleriyle öğretilebilen sanat

ve sanat içerikli konular, dokunarak, duyarak, görerek, öğrenmedeki pekiştirmeyi sağlamaktadır. Bu durum öğrencinin aktif katılımıyla algılama, yorumlama, çözümleme gücünün gelişmesine olanak sağlayacaktır. Bunlar; okuma, yazma, konuşma, dinleme de iletişim becerisi kolayca kazanmasını sağlayarak okul döneminde hızlı bir biçimde adapte olmasına yardımcı olacaktır.

Çocukların gelişimlerini destekleyecek fonksiyonel materyallere ihtiyaçları vardır. Motor, dil, bilişsel, sosyal algı gelişimlerindeki yeteneklerini kullanmalarına imkan sağlayacak materyaller tercih edilmelidir.

Okul öncesi bireyler için geliştirilen sanat eğitimi aplikasyonu zihinsel olarak koordinasyon gerektirdiğinden zihinsel becerilerin gelişiminde önemli rol oynamaktadır. Öğrenme yöntemleri aşamalı olarak gelişmekte olup bireyin aktif katılımıyla birikim artar ve öğrenme sağlanmaktadır. Bu sebeple sanat eğitim aplikasyonunun uygulanabilirliği açısından tablet seçilmiştir.

Tablet kullanmak, çocuklar için sosyal bir etkinlik olarak görülmekte olup aynı zamanda sosyalleşme üzerinde katkıda bulunmaktadır. Çocuklar tablet ile oyun oynarken birbirlerinin ekranlarını görüp dokunarak ekranda işleyebilirler. Eğitimciler de bu durumu erken çocukluk dönemi için önemli bir eğitim aracı olarak görebilirler. Tablet, çocukların özgürce ve kimseye bağlı kalmadan kullanabilecekleri bir teknolojik bir materyaldir. Böylece bireyler kolayca öğrenme sağlayabilirler.

Tablet, eğitim modelleri içinde destekleyici bir araç olarak görülmektedir. Gelecekteki teknolojik entegrasyonların eğitim içinde daha kolay kullanılabilmeleri için okul öncesindeki bireylerde tablet ve eğitim odaklı aplikasyonları geliştirmek öğrenim biçimlerini destekleyecektir.

Sanat eğitimi aplikasyonu ile bireyin dikkatini toplama, ilgi uyandırma ve teşvik etmek hedeflenmiştir. Bunu da dikkat çekebilecek teknolojik bir ürün olan tablet kullanılarak, görsel ve işitsel uyarıcılardan yararlanılarak sanat içerikli aplikasyon hazırlanmıştır. Dijital medyayı kullanarak güncel bilgileri eğitim odaklı geliştirip aplikasyon uygulamalarına dönüştürmek öğrenme sürecini önemli derecede etkileyecektir.

Tabletin pedagojik bir araç olarak nasıl işlev gördüğüne ait bir çalışma hazırlanmıştır. Okul öncesi bireylerin gördükleri etkinliklerin bir parçası olan

yapbozu dijital bir ortamda teknolojik materyal için geliştirerek sanat eğitimi uygulaması olarak hazırlanmıştır.

Sanat eğitimi için geliştirilen aplikasyonun okul öncesi bireyler ve öğretmenler tarafından memnuniyetle karşılanmıştır. Kısa süre içinde öğretilen bireyler tarafından kolayca öğrenilen ve dokunsal olarak oyun yoluyla geliştirilen öğrenme modeli göz önüne alınarak hazırlanmış aplikasyon uygulaması, bireyler için hem eğitici hem de öğretici bir uygulama olmuştur.

Renk, ses ve görsel olanakların bir arada kullanılması aplikasyonun eğlenceli bir etkinliğe dönüşmesini sağlar. Çocuklara aplikasyon uygulandığı esnasında yaptıkları her hamlede sonuç alabilmeleri, yaptıklarının yanlış ya da doğru olduğunu görmelerini sağlar.

Sanat eğitimi aplikasyonu geliştirilirken sanatçı eserlerinin dijital ortamdaki fotoğrafları oyun esnasında çıkan işitsel uyaranlar, aplikasyon için hazırlanan şablon ve formların tasarımlarının oluşturulması, aktif öğrenmeyi destekleyen olgular olarak belirlenmiştir. Zihnen sıkıcı olmayan, dikkat çekici uyaran ve görsellerin duygusal ve algısal modellerin çeşitlenmesine aynı zamanda öğrenmenin bireyselleştirilmesi göz önüne alınarak hazırlanmıştır.

Kısa sürede bireyle etkileşime geçen sanat eğitimi aplikasyonun daha önceden öğrenilmiş sembol ve kavramları farklı bir tasarımla görme becerisini kazandırmaktadır. Bilgiyi anlamlı olarak kodlayabilmesi için diğer sembolik öğelerle ilişkilendirebilmesi gerekmektedir. Birey bu bilgileri hatırlayabilmek ve uzun süreli olarak belleğinde kalmasını sağlamak için zihninde kodlama yapmaktadır. Böylece öğrenme kısa süre içinde hızlı ve kolayca gerçekleşmesini sağlamaktadır.

İşlevsel olarak sanat eğitimine katkı sağlaması açısından hazırlanan aplikasyon, bireylerin bilişsel kapasitelerini geliştirmek üzerine düzenlenmiştir. Bilginin yaratıcı bir biçimde farklı araç ve gereç kullanılarak uygulanması bireyin görsel algısının aktif öğrenme üzerindeki deneyimlemelerini desteklemektedir.

Sanat eğitimi aplikasyonu için hazırlanan grafiklerin anlaşılabilir olması, zorlama içeriklerle oluşturulmaması, bireyin anlayabileceği düzeyde tasarlanması, düşünmeyi gerektiren ve girişimciliği sağlayan dikkat çekici bir içeriğe sahip olması bireyin aplikasyonu kolay anlayıp uygulamasına yardımcı olmaktadır.

Tabletin okul öncesi dönemlerden itibaren kullanılmasının genel amacı; bireyi tüm alanlarda desteklemek, etkinlik ve öğrenme esaslı eğitim programlarına adapte edebilecek becerilerini geliştirmek ve öğretilen bilgilerin kalıcılığını sağlamaktır.

Sanat eğitimi aplikasyonunda grafik tasarım öğelerinin birden fazla uyaranla bireyin gelişim düzeyine göre hazırlanması, bireyin algısını arttırmakta ve görsel hafızayı güçlendirmektedir.

Tasarım yöntemi ile birden fazla avantaj sağlanabilir. Çocukların kendilerini daha güvenli ve kendinden emin hissetmeleri çizgi, renk ve görsellerle sağlanabilir. Uyaranların farklı renk, şekil, biçim vb. öğelerin farklı formlarıyla bireylerin düşüncelerini uyanık tutarak öğrenmelerini kolaylaştırmaktadır.

Öğrenme çıktıları göz önüne alındığında ve ölçülebilir verilerin sonuçlarına bakıldığında, sanat eğitimi kapsamında oluşturulan sanat eğitimi aplikasyonuyla birey üzerindeki bulgulara dayanarak önemli kazanımların sağlandığı görülmektedir.

Bireylerin kendi başlarına oyun oynayabilmeleri, öğrenme esnasında farklı duyu organlarını etkinlik esnasında kullanarak ve düşünerek seçim yapmalarını sağlamaktadır.

Tablet kullanılarak aplikasyonla birlikte verilen sanat eğitimi bilgileri bireyin anlayabilme ve anladığını uygulamaya aktarabilme becerisi göz önünde bulundurularak düzenlenmiştir. Dokunmatik ekranda aplikasyonu bireye uygulatmak bireyin kas motor gelişimlerine göre hazırlanmıştır. Dokunma duyusu ön planda olarak geliştirilen sanat eğitim yöntemi dokunsal hareketlerle oluşturulmuştur. Oyun içinde kullanılan hareketlerin yalınlığı bireylerin bireylerin uygulama esnasındaki kavrama ve anlama yeteneğine göre ayarlanmıştır. Görsele bir kez tıklayarak kaydırıp, sürükleme yöntemiyle düzenlenmiştir. Çift tıklama hareketin yalınlığının dışında ikinci bir hareket olduğundan bireyin gelişimine uygun olmadığı düşünülerek kullanılmamıştır. Bu bağlamda sanat eğitimi için verilen bilgilerin sade, yalın ve anlaşılabilir bir biçimde bireye aktarılmıştır. Bu durum bireyin öğrenme esnasındaki hızını ve uygulamaya yönelik aktif öğrenme becerisini doğrudan etkilemiştir.

Uygulama sonunda bireye yönelik hazırlanan ve onun cevap verme yetisine uygun olarak düzenlenen sorular bireyin düşünebilme, muhakeme yapabilme, değerlendirebilme yapabilmesini sağlamaktadır. Bu sorulardan ‘Bu resmi sevdin mi?’ ile yargıya vararak olumlu veya olumsuz düşünceye varabilmesini, kavrama,

karşılaştırma, değerlendirme yapabilmesini ‘Renkleri sevdin mi?’ sorusu ile çözümleme yaparak farkına varabilmeyi, ‘Bu eserin adı nedir?’ sorusu ile yorum yapabilmeyi, uçu açık olarak sorulan soruyla resimde görülen şekillerden aklında kalanları söylemesiyle akıl yürüterek sonuca varabilmeyi, nesneleri eleştirici bir biçimde değerlendirebilmeyi sağlamaktadır.

Sanat eğitimi aplikasyonun sonunda bireye yönelik hazırlanan bu sorular bireyin düşünerek cevap verebilmesini aynı zamanda ilerleyen okul döneminde alacağı diğer derslerdeki akademik becerilerini destekleyecek yönde temel öğrenim sağlamaktadır.

13. SONUÇ VE ÖNERİLER

Araştırma sonunda elde edilen bulgulara dayalı olarak ulaşılan sonuçlar ve bu sonuçlara ilişkin sunulan önerilere yer verilmiştir.

Günümüzde teknoloji, eğitimin bir parçası olarak benimsenmiş olup öğrenme esnasında vazgeçilmez bir parça olarak görülmektedir. Teknoloji ile birlikte gelişen dijital materyalleri eğitim modeli içinde geliştirip kullanımını sağlamak eğitimcilere düşen önemli bir görev haline gelmiştir.

Yaşam boyu oluşan bilgi birikimini, nesnel bir form içinde kullanarak araç ve gereçlerin kullanımıyla görsel olarak yansıtabilen bireylerle farkındalık oluşturmak hedeflenmiştir. Bireyin, yaptığı çalışmalarla farklı materyal kullanması, teknik açıdan malzemeyi tanıması ve amacına yönelik çalışmalarda anlama, ifade gücü, duygu yansıması, çözüm üretme becerisi kazandırmaktadır. Yapılan araştırmada okul öncesi bireyin sanat eğitimiyle ilgili gelişimleri grafik tabanlı bir aplikasyon modeli geliştirilerek gözlemlenerek uygulama sonuçlarına yansıtılmıştır.

Sanat eğitimi, her yaştaki birey için tüm sosyal yaşam ve sosyal aktivitelerini etkileyen bir yaşam biçimi olarak yansımıştır. Sanat eğitimi ile geliştirilen grafik aplikasyon modelinde teknoloji kullanarak sanat faaliyetlerinden bireyin gelişimine katkı sağlamaktadır. Bireyin, canlandırma yapabilme, fikirleri farklı araç ve yöntemler kullanarak aktarabilme hem sanatsal hem de bilimsel olarak eğitim ve yaşamsal başarılarını arttıracaktır.

Sanat eğitiminde okul öncesi bireylere sanatı sevdirip sanat ve sanatçıların eserlerinin teknolojik materyallerden tablet kullanılarak aplikasyon ile öğretilmesi bireylerin becerilerinin gelişinde katkısı olmuştur.

Sanat eğitim aplikasyonu bireyin, sosyal ve kültürel düzeyin dijital materyallere ulaşılabilirliği kavrama ve anlama düzeyini değiştirerek, dijital ortamda öğrenme gelişimi sağlayan bireylerin daha mutlu ve yaratıcı oldukları gözlemlenmiştir.

Yapılan araştırmada sanat eğitimi alanı bireyin, kendinin farkında olmasını sağlayacaktır. Dış dünya ile bağlantı kurarak sosyal bir birey olarak topluma

kazandığını hissedecektir. Öğrenme esnasında kullanılan teknolojik cihazlar var olan potansiyelin ortaya çıkmasına, geliştirmeye ve bireyin bu potansiyelin farkına varmasını yönelik ortam sağlamaktadır. Bu durum da bireyin öğrenme, problem çözme ve fikir iletme becerisini kazanabilme yetisini sağlamaktadır. Sanat eğitimi için geliştirilen aplikasyonda vurgulanan özellikler ile bireylerin renkleri algılaması, somut kavramları tanıması ve yorumlaması, çizgilerin yapısı itibariyle nesneleri bütün içinde görmelerini sağlanmıştır. Aplikasyon, kız ve erkek bireyler arasında cinsiyet farklılığı gözetilmeden uygulanmıştır.

Bu araştırmada bireyin sanat eğitiminde, birey açısından farkındalık oluşturabilecek, aynı zamanda da yaratıcı düşünceler üretebileceği, kendi fikirlerini geliştirebileceği ve problemlere karşı çözüm bulabileceği sanat eğitiminin temellerini oluşturabilecek bir öğretim modeli geliştirilmiştir.

Okul öncesi dönemde sanat eğitimi almaya başlayacak bireye teknolojiden yararlanılarak tablet uygulaması ile oyun yollu öğrenme yöntemi neticesinde, bireyin yerli ve yabancı sanatçıları tanıması ile eserleri hakkında bilgi sahibi olması sağlanmış olacaktır. Bilginin kalıcılığı açısından bu yöntem ile pekiştireçlerin görme, duyma ve dokunma duyularına aynı anda hitap ettiği için bireyin konuyu kısa bir sürede kavrayıp anlamasına yardımcı olacaktır. Tekrar etme yöntemiyle daha sonraki süreçlerde sanatçı ve eser bilgisini unutmayı engelleyecektir.

Tablet içerisindeki aplikasyonu kullanarak sanatçıları tanıma ve eserlerini oyun oynayarak öğrenme, geleneksel yöntemin aksine teknolojiyi kullanarak öğretim sürecinde önemli bir avantaj olarak saptanmıştır.

Okul öncesi dönemde olan bireylerin dikkat eksikliği sebebiyle görülen öğrenme esnasındaki sıkılganlık, konuya hakim olamama gibi durumlar neticesi öğrenme sürelerini uzatmaktadır. Tablet kullanımında ise aplikasyon ile öğrenme eğlenceli bir yöne çevrilerek dikkat süresi zinde tutulabilmektedir. Bu bağlamda sanat eğitimini aplikasyon yöntemiyle bireye uygulamak aktif öğrenmeyi sağlamaktadır.

Okul öncesi dönemde olan bireylerin erken akademik becerilerinin geliştirilmesi için tablet içinde hazırlanan sanat eğitimi aplikasyonu bireyin gelişim düzeyine göre hazırlanmıştır. Bireylerin öğrenim esnasında yeni becerilerinin gelişmesi esas alınmıştır.

Sanat eğitimini etkin öğretebilmek için tasarlanan sanat eğitim aplikasyonu, eski bilgiler ve teknolojiden yararlanılarak yeni akıllı cihazlarda geliştirilen uygulamalarla okul öncesi bireylerin başarısını arttırmayı amaç edinerek hazırlanmıştır. Sayısal ortamda oluşturulan sanat eğitimi aplikasyonu sözlü-sözsüz beceriler, problem çözme, soyutlama ve kavramsal becerilerde önemli ölçüde kazanç sağlaması amaçlanmıştır.

Bu araştırmanın uygulama grubu olarak, 4-6 yaş arası okul öncesi çocuklar tercih edilmiştir. Okul öncesi dönemde ki bu yaş grubuna yapılan sanat eğitimi aplikasyon uygulanmasında bireyin fiziksel ve beyinsel olarak koordinasyon sağlaması gerekmektedir. Bu yöntem ilk okuma ve yazma eğitiminde dikkat ve konsantrasyon için önemli bir hazırlık evresi olacaktır.

Sanat eğitimi aplikasyonu, okul öncesi dönemde sanat içerikli etkinliklerin oluşturulması ve eğitim programlarının zenginleştirilmesi, bireyin gelişim göstermesini ve olgunlaşma düzeyinin artmasını sağlayacaktır.

Bilişsel süreç içinde matematik, fizik vb. fen bilimleri alanında yeterlilik kazanmasına kişisel sorumluluk ve becerilerinin artmasını aynı zamanda analitik düşünebilme becerisi kazanacaktır.

Bireysel öğrenim ve gelişimini destekleyerek, amaç doğrultusunda takım çalışmasıyla sosyal olarak etkinliklere katılımıyla başkalarının farkında ihtiyaçlarının farkında olabilmeyi sağlayacaktır. Öğrendiği konuyu analiz ederek, yorumlayıp, değerlendirerek sunma becerisi kazandığı savunulabilir. Problemler ile karşılaştığı zaman problem çözebilme yetisini geliştirerek, öğrendiği bilgiyi doğru kullanabilecektir.

Soru sorarak merak duygusunu bastırmadan nasıl araştırma yapabileceğini, mantıklı düşünerek çıkarım yapmayı sonuca giderken fikir üretmeye yardımcı olacaktır. Yaratıcı düşünce becerisi geliştirerek farklı açılardan gözlem yapabilmeyi, yaratıcı çözümler bulabilmeyi ve kişisel öğrenmedeki deneyimlerini kazanıma dönüştürebilme yeteneği kazanacaktır.

Okul öncesi bireylerin kullandığı malzeme ve materyaller üzerinde önemli bir yere sahiptir. Çünkü birey okul öncesi dönemde el becerilerini geliştirecek atölye uygulamalarında bulunur. Bireyin soyut ve somut kavramları anlayıp algılayabilmesi nesne ve onu anlatan semboller aracılığıyla gerçekleşir. Var olan nesneye yeni bir

form kazandırabilmek için bireyin yaratıcılığını ön plana çıkarması gerekmektedir. Görsel olarak bildiği kavramı yeni forma dönüştürmek için daha önceden tasarlanmış halini iyi bir şekilde kavraması gerekmektedir. Burada tasarımcının her yaşa uygun yaptığı grafik tasarımlar oluşturması gerekmektedir. Soyut kavramları somut olarak aynı zamanda anlaşılabilirliğini ön plana çıkarması gerekmektedir. Grafik tasarım öğelerinin ve temel çizgilerden oluşan sanat eserlerindeki formların, bireyin doğduğu andan itibaren öğrendiği somut kavramlara benzetilmesi görsel zekânın gelişimi için önemli bir farkındalık oluşturabilecektir.

Teknolojiyle birlikte gelişen dijital materyallerden olan tabletin okul öncesi dönemde kullanılması, renk, şekil, nesnelerin farklı formlarda hareketli olarak kullanılması bireyi, beyin jimlastiği yaparak hayal dünyasının sınırlılıklarının genişletmesine yardımcı olmaktadır. Sanat eğitimi aplikasyonun tablette yapboz oyunuyla oynayarak öğrenme sağlaması eser içindeki görsel sembollerin zihnindeki kalıcılığını arttırmaktadır.

Duyuların gelişmesiyle zekânın, zihinsel yeteneklerin ve düşüncenin de geliştiği görülmüştür. Sanat eğitimi aplikasyonu, duygu ve düşüncenin birbiriyle bağlantılı olduğunu bize gösterirken öğrenme ve gelişim sürecine de katkı sağlamaktadır.

Bu araştırmada sanatçı ve sanat eserlerinin küçük yaşlardaki bireylere öğretilirken, geleneksel ve teknolojik yöntemlerin bir arada kullanılması, birbirini etkileyen iki disiplin olarak öğrenmeyi güçlendirmektedir. Öğrenim sağlanan sanat eğitim faaliyetlerinin teknoloji destekli dijital ortamların kullanımıyla bireyin, görsel olarak algıladığı dünyasının daha da geliştirip zenginleşmesine olanak sağlayacaktır. Okul öncesi dönemdeki bireylerin öğrenme yöntemlerinde dijital dünyadan yaralanarak tablet, bilgisayar gibi materyalleri kullanarak farklı yeti ve yeteneklerinde gelişmesine yarar sağlamaktadır.

Geleneksel modeli ve teknolojiyi çağımızda ayırmamız mümkün değildir. İki yöntemde birbirine muhtaç olarak devamlılığını sürdürmektedir. Çağımızda, teknolojik gelişmeyle ilgili olmayan öğrenme ve öğretme modelleri kalıcılığını uzun süre muhafaza edememektedir. Çünkü bireyin dikkatini çekmeyen konularda öğrenme durumu en aza düşmektedir. Bireyde merak duyusunu uyandıracak ve dikkatini çekecek teknolojik materyaller kullanılması kısa sürede öğrenmesine olumlu yönde katkı sağlayacaktır.

Sanat eğitimi, uygulamalı sanat etkinlikleriyle pekiştirilir. Aynı anda farklı duyu organlarının birbirini destekleyerek uygulanması, bilişsel ve duyuşsal koordinasyonu sağlamaktadır.

Sanat eğitimiyle desteklenen aplikasyon modeli, bireyin bilişsel ve duyuşsal zekâsını, görsel ve işitsel algısını etkileyerek yeteneğini geliştiren durumlara çözüm bulma becerisini kazandırmaktadır.

Okul öncesi bireyler çevresindeki her nesneyi, olayı, görseli bütünden parça ilişkisine göre algılamaktadır. Bu bağlamda birey gördüğünü ilk önce bütün olarak görmekte bütünü zihninde algıladıktan sonra parçaları kavramaktadır. Sanat eğitimiyle geliştirilen grafik aplikasyon modelinde birey, görmüş olduğu resimdeki parçaları yapbozda olan alanlara yerleştirip sonra resmin tamamını görmektedir. Bu da bireyin kolay öğrenmesi ve öğrendiklerini fotoğrafik hafızasına kaydederek uzun süreli zihninde kalmasını sağlamaktadır.

Bireyin yaşına göre seçilen yapboz oyunu ile zihindeki bütün-parça ilişkisine dayanarak eserin kısa zamanda kavranarak bireyin hızlı bir şekilde öğrenim sağlaması hedeflenmiştir.

Sanatçı tarafından oluşturulan sanat eserinin alıcıya ulaştırılması da önemli bir süreçtir. Günümüzde bu süreci geliştirebilmek için teknolojiyi kullanarak yüzyıllar öncesinde oluşturulan sanat eserlerini bugün tablet, bilgisayar, cep telefonu vb. taşınabilir teknolojik materyaller ile alıcıya iletmek daha hızlı ve kolay bir yöntemle alıcıya ulaştırmaktadır.

Tablet kullanımı her geçen gün popülerliğini arttırmaktadır. Tabletler maliyet, kullanılabilirlik, taşınabilirlik, etkileşimli bir ortamda sosyal ve zaman açısından avantajlar sağlamaktadır. Tabletin dokunarak, kaydırarak, sıkıştırarak, yayarak ve döndürerek kullanımı çocuklar tarafından kolayca öğrenildiğinden, bu etkileşim bireylerin gelişiminde önemli bir etkiye sahiptir. Çünkü çocukların motor becerilerinin gelişimi olgunlaşana kadar devam etmektedir. Bilgisayardaki tıklamalara kıyasla tabletin dokunmatik olması kullanımını kolaylaştırmıştır. Sanat eğitimi için geliştirilen aplikasyonun dijital materyallerden tablet seçilerek uygulanması bireyin kolay kullanım sağlayacağından dolayı seçilmiştir.

Aplikasyon destekli eğitim, öğrenmeyi de kolaylaştırmaktadır. Tablette geliştirilen aplikasyonlar öğrenmenin kuvvetli uyaranlarını fazlasıyla içerdiğinden öğrenmeyi arttırıp öğrenme süresini kısaltmaktadır.

Sanat eğitimi aplikasyonunda birey, kendi duygu ve düşüncelerini, gördüğü görsellerle bağdaştırarak bunların yorumlanmasında kendini ifade etme olanağı bulur. Bu durum bireyin, kendine özgü bir anlatım biçimi geliştirmesini sağlar. Okul öncesinde kullanılmak üzere geliştirilen sanat eğitim aplikasyonu, tabletle bireyin gözlem ve algılara dayanarak öğrendiklerinin dışa vurmasını sağlamaktadır.

Öğrenme iletişim ile gerçekleşmektedir. Aplikasyon uygulamaları çocukların doğal gelişim süreçlerine göre hazırlanmalıdır ki birey ile iletişim sağlanabilsin. Pasif olan bireylerle bile iletişim aktif düzeye ulaşabilir ve kendini ifade etme biçimi olarak aplikasyon uygulamalarından yararlanılabilir. Birey, aktif öğrenmeyle sanat ve sanat ürünleri hakkında fikir edinerek duygularını sanatsal değer kapsamında eğitimine katkı sağlayabilmektedir.

Okul öncesinde bulunan bireyin gelişim ve öğrenme düzeyine göre hazırlanan sanat eğitimi aplikasyonu, oyun içindeki eserin tamamlanmasıyla zorluk derecesi arttırılarak bireyin öğrenme düzeyindeki gelişimin gözlemlenmesi bir diğer amaç olarak belirlenmiştir.

Toplumsal ve bireysel açıdan gözlem ve yorum gücünü arttıran, çevresel ile kültürel bakış açısı kazandıran sorumluluk sahibi bireylerin, duygularını sorgulayan bir bilincin oluşmasını sağlanmıştır. Bireyin algısını güçlendirerek görsel zekâsını kullanıp, kişisel becerilerini geliştirmesini ve sanatsal uygulamaları oluşturmada özgün çalışmalar oluşturabilmesini sağlayacaktır. Bu bağlamda her çocuğun bireysel deneyimi kendine özgüdür. Yaşadıkları, sosyal, kültürel çevresi ve ekonomik yapısı bireyin gelişiminde birer etkendir.

Sanat eğitimi almış bilinçli, estetik düzeye ulaşan bireyler yetiştirmek, sanat eserlerini anlayan çözümleyebilen sanat ve zanaat arasındaki farkı anlayıp teknoloji desteğiyle bu durumu ayırt edebilen bireylerin topluma kazandırılması hedeflenmiştir. Böylece çalışma kapsamında tablette uygulanan aplikasyon ile okul öncesi bireylerin sanat yönlerinin güçlendirilmesi ve aynı zamanda teknolojiyi kullanarak dijital ortamı deneyimlemeleri sağlanmıştır.

Sanat eğitimini için geliştirilen aplikasyon Milli Eğitim Bakanlığı'na bağlı olan 5 farklı okulda 150 öğrencinin katılımıyla gerçekleştirilmiştir. Okulların genel sonuçlarına bakıldığı zaman Yıldız Teknik Üniversitesi Sadıka Sabancı Kreşi %78, Deha Anaokulu %84, Marmara Üniversitesi %78, Halide Edip Adıvar Anaokulu % 91, Fatma Aliye Meslek Teknik Anadolu Lisesi Uygulamalı Anaokulu %84 oranında olumlu sonuçlar elde edilmiştir.

Okul öncesi 4-6 yaş grubunda olan bireylerin sanat eğitimi aplikasyonundaki başarı ve öğrenme oranlarını yansıtmaktadır.

Sanat eğitimi aplikasyonunda ortaya çıkan veriler hem nitel hem de nicel yöntemler ile toplanmıştır. Bu şekilde toplanmasını etkileyen nedenler ise; bireylerin yaşı, cinsiyetleri, sınıf düzeyleri, dijital materyal kullanım becerileri, oyun alışkanlıkları ve oyunu anlayıp uygulama düzeyleridir. Aynı zamanda okulların kendi arasındaki bu oranlarının farklılıkları kişilerin kültürel, ekonomik, sosyal yaşamındaki önemli bir etken olduğunu göstermektedir. Uygulamanın etkilerinin sonuca yansıması bireylerin alışkın olmadıkları bir öğrenme biçimiyle karşılaşmalarının sonucu olarak değerlendirilebilir.

Sanat eğitimi aplikasyonunda kullanılmak üzere seçilen yapboz oyunu ile öğretim sağlanması bireydeki merak ve keşfetme duygusunu ortaya çıkarıp öğrenme düzeyini en üst seviyeye çıkaracaktır.

Uygulama nitelik ve nicelik kısmıyla değerlendirildiğinde birbirini destekleyen iki yöntemin öğrenmedeki etkin sürecini göstermektedir. Birey aldığı sanat eğitiminin farkına vararak sanatçı ve izleyici arasındaki farkı anlamıştır. Böylece topluma nitelikli ve bilinçli bireylerin yetişmesinde; sanat ve sanatçının estetik yaklaşımını anlayan bireylerin yetişmesine zemin hazırlayacaktır.

Sanat eğitimi aplikasyonunun, küçük yaşlarda olan bireylerde eğitici ve öğretici yönlerinin gelişimi gözetilerek hazırlanmıştır. Bu aplikasyon, bireyin kişisel gelişimini desteklediği için önemlidir. Eğitici olarak hazırlanan aplikasyonun kişinin yaş grubuna, öğrenme aşamasına göre uygun olarak tasarlanıp hazırlanmıştır. Bu da bireyin sanat faaliyetlerinin gelişip aktif olarak öğrenim sağlamalarına destek olacaktır.

Bireylerin öğrenme esnasında karşılaştırma yapabilmesi ve grafik tasarım öğelerini kullanarak görsel hafızada yer edinebilmesi sağlanmıştır. Yapılan sanat eğitimi

aplikasyonunda kullanılan temel grafik öğeleri bireyin dikkatini çekebilecek resim, şekil, renk, kompozisyon kullanılarak oluşturulmuştur. Bireyin gördüklerini algılayıp uyarıcılardan yararlanabilmek için yaşı ve öğrenme durumu göz önüne alınarak dikkat çekici tasarım öğelerinden yararlanılmıştır.

Görsel parçalardan oluşan çalışmada bireylerin zihinlerinde yer edecek bir algı oluşturması sağlanıp, dokunmatik ekran ile öğrenme şekli desteklenmiştir. Aplikasyonda bütünden ayrı gelen parçaların bireyin zihninde kaldığı haliyle birleştirmesi geçmiş deneyimlerinden yararlanarak bütün haline çevirmesi görsel yapbozu tamamlamıştır. Böylece bireylerin eğlenceli vakit geçirerek öğrenme durumlarını pekiştirmeleri, öğrendikleri bilgilerin kalıcılığını sağlamıştır. Tablet kullanımı küçük yaşlardaki her bireyin dikkatini çeken bir materyal olması sebebiyle kolay kullanımı sayesinde bireyin etkileşimli olarak öğrenmesini desteklemektedir.

Sanatın küçük yaşlarda kısa süre içindeki etkinliklerinde yer alması ve eğitim konusu içinde bulunması çocuklarda hedeflenen öğrenme esnasındaki yaratıcılıklarının, görsel bulmaca çözmenin ve becerilerinin özetini göstermektedir.

Bireyin sanat eğitimiyle sanata yaklaşımındaki öğrenme düzeyini ölçen bir aplikasyonu hazırlanmıştır. Bireyin öğrendiklerini nerede kullanabileceği, ne zaman ortaya çıkarabileceğini pekiştirebilmek için anket uygulaması yapılarak sözel sorular sorularak tamamlanmıştır. Sanatçı ve sanat eseri hakkındaki bilginin öğretim ortamı zenginleştirilerek bireyin davranışları gözlemlenmiştir.

Sanat eğitimi aplikasyonunda sanatçı ve eser kavramlarının öğrenilmesi bireylerde öğretim metotlarında daha önce olmayan yollarla kendilerini ifade ettikleri gözlemlenmiştir.

Her okulda öğretilen bilginin öğretme yöntemiyle değişiklik göstermesi bireylerin öğrenme esnasındaki verdikleri tepki ile gözlemlenmiştir. Sanat eğitimi aplikasyonundaki öğrenme yöntemindeki farklı yaklaşım biçimi okul öncesi bireylerde sanat eğitimini destekleyici biçimde düzenlenerek aktarılmıştır.

Sanatçı ve eserini öğretme aplikasyonu kolay bir şekilde uygulanarak öğrenme biçimini desteklemektedir. Öğrenme esnasında bireyin verilen bilgilerle kendi becerilerini birleştirip aplikasyonda kullanması yaratıcılıklarını ortaya koyacakları ve sevdikleri bir materyal olan tablette eğlenceli zaman geçirmelerini sağlayan metot olarak geliştirilmiştir.

Oyun yollu öğrenme sağlanarak sosyal gelişimi destekleyecek sanat eğitimi aplikasyonunda farklı bir öğretim metodu geliştirilmiştir. Tablet kullanılarak sanat alanında geliştirilen aplikasyon uygulamasının uzun süreli ve sık kullanımlarında daha verimli sonuçlarla etkisi belirlenebilecektir.

Bireyin kendi koordinasyonlarını sağlayarak, tablet üzerinde öğrendiği bilgi ve becerilerini şekillendirmesine yardımcı olmaktadır. Çocukların parmaklarını dokunmatik ekranda sürükleyerek görseli bütüne çevirmesi, yapbozdaki etkinliklerden öğrendiklerini dijital ortamda uygulamasını ve teknolojiyi işlevsel bir şekilde aktif olarak kullanmasını sağlamaktadır. Bu öğretim metodu da bireyin teknoloji ile eğitim alarak sanat alanında gelişimini sağlayacaktır.

Sanat eğitim aplikasyonu genel değerlendirildiğinde çocukların tableti sevidiği ve oyun oynarken mutlu oldukları görülmüştür. Tablet ile etkileşime giren bireylerin farklı yeteneklere sahip oldukları gözlemlenmiştir. Yaşlarına, bilişsel düzeylerine ve deneyimlerine bağlı olarak bilgi ve beceri düzeyleri değişkenlik göstermektedir. 4-6 yaş arası bireylerin motor becerilerini daha rahat kontrol ettikleri ve ekran üzerinde daha kolay biçimde görsel yapbozu tamamladıkları görülmüştür.

Küçük yaşlarda olan bireylerin yüksek teknoloji ile becerileri daha iyi öğrendiklerine dair çok fazla kanıt vardır. Bu da erken çocukluk eğitimine uygun ve olumlu olarak bu yönde oyun ve çocuk gelişimini teşvik etmektedir. Böylece küçük yaşlarda olan bireylerin eğitim düzeylerinin yükselmiş olduğu gözlemlenebilir. Eğitim düzeyi artmış olan bireyin içindeki entelektüel ve yaratıcı potansiyelini destekleyici bir biçimde ortaya çıkarmasına yardımcı olacaktır.

Bireyler tableti ve tablette oyun oynamayı sevdiklerinden, sanal ortam onlar için eğlenceli olup bu nedenle de dijital materyallere ilgi duymaktadırlar. Eğlence bu yaş grubu için öğrenme oluşumu üzerinde olumlu bir etki yaratıp kısa sürede öğrenme durumlarını doğrudan etkilemektedir.

Hazırlanan sanat eğitimi aplikasyonunun içerik kısmında oyun yoluyla öğretimde zorluk dereceleri vardır. Sanat öğreticisi ya da öğretmen tarafından bireyin konuyu kavrayıp öğrenmesine bağlı olarak zorluk derecesi değiştirilerek bir sonraki aşamaya geçmesi sağlanır. Bu da bireyin öğrenme yeteneklerini arttırarak mevcut potansiyelinin üst seviyeye çıkmasını sağlayacaktır.

Teknolojinin dijital ile birleşen dünyasını eğitim amaçlı olarak kullanmak, bireyin alıştırma ve uygulama yapma, oyun oynama ve sınıflandırma yaparak organize etmeyi öğrenmesini hedeflemektedir.

Sanat eğitimi aplikasyonu ile entegre eden öğretme yöntemi, geleneksel bilgileri dijital ortamla destekleyerek farklı bir deneyimleme imkanı sağlamaktadır. Sanat eğitim aplikasyonunda öğrenme süreci sonuçlarının geri bildirimi anında aldığından birey, öğrenmeye güdülenir. Tablette verilen öğrenme yöntemi ise bireyin öğrendiklerini genellemesine olanak sunarak bakış açısını genişletmesine yardımcı olacaktır.

Tablet kullanıldığında sanat aplikasyonlarının birey üzerinde etkili olması için, eğitimci tarafından bireylere sunulan konunun eğitim süreci içine dâhil olduğu süreden başlamalıdır. Materyal kullanımı ise birey ile etkileşimde olan bir araç olmalıdır. Öğrenmeye dayalı sanat eğitimi aplikasyonunda bireyin öğrendiklerini akılda tutması ve kalıcılığını sağlamak için çocukların konuyu öğrenip öğrenmediklerini değerlendirmek amacıyla küçük uygulamalarla pekiştirme yapılması öğrenme hızını ve düzeyini etkileyecektir.

Öğretim ortamı ise teknolojiden yararlanılarak dijital materyallerden tablet kullanımıyla gerçekleşmiş, sanatçı ve sanat eseri hakkında bilgilendirme yapılarak aplikasyonla birlikte pekiştirme yapılmıştır. Ve öğrenilmesi gereken davranışı ortaya çıkarmıştır. Bu durumda öğrenme güdüsünü arttırarak yanlış öğrenme ortadan kaldırmaktadır.

Kız ve erkek çocuklarının sanat eğitimi aplikasyonunu kullanırken zevk aldıkları, tablette oyun oynamaktan hoşlandıkları ve uygulamaya eşit katılım gösterdikleri gözlemlenmiştir. Bireyler artık dijital materyalleri her hangi bir oyuncakla oynuyormuş gibi kullanmaktadır. Küçük yaşlardaki bireyler keşfederek öğrenme sağlarlar. Bireyler merakları ve ilgileri açısından sınırlandırılmadıkları sürece hızlı ve kolay olarak öğrenebilirler.

Tablet kullanımında çocukların sürükle ve bırak deneyiminin aplikasyonun uygulama esnasında parçaları birleştirip ve eksikleri tamamlamalarında bir kazanım sağladığı gözlemlenmiştir.

Çocuk oyun oynarken kazanma içgüdüsüyle oyuna başlamaktadır. Aplikasyon desteğiyle öğrenme sağlanan oyunun dijital ortamda oynanması kazanılan derecenin

sonucunu anında göstermektir. Deney grubunda bulunan 150 bireyin sanat eğitimi aplikasyonu sonucunda bazı bulgular tespit edilmiştir. Sonuçla yüzleşen bireylerde kazanamama gibi durumlarda el titremesi, sıkıntıdan yakasını açmaya gibi huzursuz davranış sergilendiği gözlenmiştir. Kaybetme duygusuna tahammülü olmayan bireyin konuya odaklanarak sonuca ulaşmaya çalışmasını sağlamaktadır. Bu durumda bireylerin kendi problemlerini çözebilme yeteneğini geliştirmektedir.

4-6 yaş aralığındaki bireylerin dikkatini çektiğinden bu aplikasyon eğitiminin sürdürülebilir bir uygulama olması, sanat ve tasarım eğitimi için önemli yönde bir kazanç sağladığı düşünülmektedir.

Doğru amaç ve metotlar kullanılarak günlük etkinlikleri destekleyecek şekilde kullanılan aplikasyon uygulamaları bireyin gelişimini ve yeteneklerini olumlu yönde etkileyecektir.

Sanat eğitimini küçük yaşlarda hızlı ve kolay bir biçimde öğretmeyi hedefleyen bu çalışmada, bireyin kazandığı hızlı öğrenme davranışını belirler. Gözlem yapılarak, gelişim ve ilerleme durumu izlenerek bir sonraki öğrenme biçimini daha sistemli bir biçimde gerçekleşmesine ortam hazırlayacaktır.

4-6 yaş okul öncesi bireyler için geliştirilen aplikasyonla sanat eğitimindeki gelişimleri gözlemlenmiştir. Bireyin, sosyal ve dijital ortamda oyun yoluyla akademik odaklanmayı ve hızlı öğrenmeyi eğitsel bir deneyim kazanması açısından hazırlanmıştır. Sanat eğitiminde farklı bir öğrenme sağlaması için geliştirilen aplikasyon yaratıcılık, keşfetme, deneme, öğrenme ve iletişim açısından kavramsallaştırılıp oyun halinde bireye sunulmuştur. Bireyin kendi kendine etkileşim kurarken bilgi ve becerilerini geliştirmesi sağlanmıştır. Oyunu bir araç olarak kullanarak öğrenme sağlanan konunun sosyal ve duygusal yönde olumlu gelişimleri gözlemlenmiştir. Bireylerin dijital ortamda oyun oynarken somut bir tasarım uygulamasında kendini ifade edebilecek şekilde olumlu deneyimler sergilemişlerdir.

Sanat eğitimi aplikasyonunda sanatçı ve eserleri bireyin gelişim ve olgunlaşma düzeyine göre bireyin kendi çizgilerine yakın olan eserlerle bağ kurabilmesi amaçlanarak seçilmiştir.

13.1. Öneriler

Çağın gereksinimlerine cevap verecek ve teknolojiden yararlanılarak eğitim programının içinde yer alabilecek güncel kullanılan dijital materyaller olmalıdır.

Bilgisayar, tablet vb. teknolojik ürünlerle eğitimi destekleyen programlar oluşturulmalı, akademik alanda bilişsel gelişimi destekleyecek, sanat eğitimi ve çocuğun gelişim göstereceği alanlarda kullanımı yaygınlaşmalıdır.

Okul öncesi bireylerin sanat eğitimi, görsel sanatlar dersinde almış oldukları eğitim teknolojiyle birlikte değişim ve gelişim göstermelidir. Sanat eğitimi ve öğretimi içinde sanal müze gezintileri, bilgisayar, tablet destekli sanat gelişimleri takip edilmelidir. Bireyin kendini ifade edip beğenme duygusuyla seçim yapmasına ortam hazırlanmalıdır.

Çağımızda yapılan eğitim faaliyetlerinin geniş tutularak görsel sanatlar eğitiminin uygulamalı çalışmalarıyla birlikte yürütmek gereklidir. Sanat eserlerini inceleme, sanat tarihi ve estetik olguları bilme, araç ve gereç kullanarak müfredatı içeren konularla değerlendirilmelidir. Çalışma düzenini yöntemsel konularla birleştirerek içeriğini oluşturmak esas olmalıdır.

Tablette kullanılacak aplikasyonlar bireyin gelişim düzeyleri göz önünde bulundurularak geliştirilmeli, birçok alanda destekleyici bir etkinlik faaliyeti olarak kullanılmalı ve kullanım alanı yaygınlaştırılmalıdır.

Bireyin öğrenme konusundaki becerisini harekete geçirmek için temel sanat öğelerinden yararlanarak öğrenme sağlanmalıdır. Teknolojik gelişmelerin önemi anımsanmayarak kullanıma dikkat edilmelidir.

Durum içerikli öğrenme konusunda öğretmenler, akademisyenler, sanat eğitimcilerinden yardım alınarak okul öncesindeki bireyin gelişimi için bir şablon hazırlanmalı müfredat ve ders konuları değiştikçe tasarım, grafiksel nesne, sembol ve biçimler güncellenmeli ve uygulama içinde yeniden kullanılabilmelidir.

Sanat eğitimi aplikasyonunda öğrenilen bilginin kalıcılığını arttırmak ve daha kolay hatırlanması için belirli aralıklarla tekrar edilmesi gerekir. Böylelikle yeni öğrenilmiş bilgilerin tekrar edilme aşamasında eksikler fark edilerek giderip kalıcı öğrenme sağlanabilir.

Sanat eğitiminde etkili bir öğretim metodu seçildikten sonra onu uygulayacak eğitimcinin de konuya olan hâkimiyetinin yetkinliği önemlidir. Sanat eğitiminin, okul öncesi dönemden başlayıp üniversite ve sonrasına kadar devamlılığı olmalıdır.

Sanat eğitimcisi branşında olan yenilikleri ve güncel teknolojiyi kullanarak öğrencinin eğilimine göre yönlendirme yapmalıdır. Ders içeriklerinde bireyi yönlendirecek teorik ve uygulamalara yönelik çalışma alanları oluşturulmalıdır.

Sanat eğitimcileri eğitimleri bittikten sonra güncel bilgi ve uygulamaları takip ederek kendilerini geliştirmeye devam etmelidirler. Sanat eğitimcisi, teorik olarak öğrendiğini sorgulayan, sanatsal uygulamaları teknolojiyi takip ederek etkinliklerinde kullanabilen bireyler yetiştirmeyi hedeflemelidir.

Sanat eğitimini ifade eden değerlerin çağın gelişen ve değişen şartlarına uygun olarak hazırlanması kendini yenileyen programlarla gerçekleşebilir. Bu programlar, uzman eğitimciler tarafından hazırlanmalıdır.

Sanat eğitimi, bireyin gelişimi için gerekli bir alan olarak düşünülmeli ve sanatın tarihini, kültürel yapısını, eleştirel, özgün ve estetik açıdan anlamlandıran ve sorgulayan bireylerin yetişmesi için uygun olmalıdır.

Gelişen teknoloji ve ilerleyen bilim ışığında materyal kullanımı sanat eğitimi ve öğretimi içinde aktif olarak yer almalıdır. Bireyler küçük yaşlardan başlayarak sanat eğitimi içinde bulunmalı ve sanat olaylarını takip edebilmelidir. Bilgisayar, tablet gibi sayısal ortamlarda kullanılan materyallerle ufukları genişletmelidirler.

Eğitsel alanda en çok kullanılan oyun türü olan yapboz içinde rol oynama, macera, işletme stratejisi, kart oyunları ve simülasyon verilebilir. Bireyin potansiyelini ortaya çıkarıp ve eğitim içinde farkındalık oluşturmak için sanat içerikli aplikasyon öğretileri güncellenerek arttırılmalıdır.

Eğitsel dijital oyun türlerinden yapboz türü, eğitim verilecek alana göre hazırlandığında bireyin birden fazla kazanım elde etmesine yardımcı olmaktadır. Oyun yoluyla öğrenme sağlanan konuların destekleyici birer eğitim materyali olarak kullanımı geliştirilebilmelidir.

Sanat eğitiminin özelliklerinin başında nitelikli olması, verimli ve bireye uygun olması gelir. Sanat eğitimi çağın değişen ve gelişen teknolojisinin şartlarına uygun olan bir müfredatla hazırlanmalıdır. Sanat eğitimi için gerekli olan nitelikli bir sanat

eğitimcisi, haftalık yeterli ders saati ile malzeme ve materyalle birlikte düzenlemeler yapılmalıdır.

Sanat eğitimcisi, öğretmen ve grafik tasarımcısının iş birliğiyle hazırlanan aplikasyon, bireyin yaşına, okuduğu döneme, öğrenme yeterliliğine ve gelişimine göre değişim ve gelişim göstermelidir. Sonraki yıllarda yapılacak araştırmalarda öğrenme zorluğu çeken bireyler üzerinde incelenebilir. Yeni Aplikasyon uygulamaları geliştirilerek bireylerin eğitim süreçleri içinde olması sağlanabilir. Bireylerin hayatlarında sanatı önemli bir noktaya taşıyacak ve farkındalık oluşturabilecek aplikasyon uygulamaları hazırlanabilir.

Öğrenciye teknolojik açıdan öğretim sağlanabilmesi için öğretmenin de teknolojik beceri kazanması gerekmektedir. Tablette sanat eğitiminde başarılı olabilmek için uzman olmak gerekli değildir. Uzmanlar ile oluşturulan konu içerikleriyle bir ön çalışma yeterli olacaktır. Öğretmen, birey üzerinde aktif öğretme rolüne sahiptir. Öğretmen için bir eğitim semineri veya çalışma programı oluşturulmalıdır.

Öğretmenlerin bazı teknolojik becerileri kazanmaları gerekmektedir. Tablet ile öğrenim sağlanan aplikasyonların bir öğrenim aracı olarak kullanılması konusunda yapılandırıcı yaklaşımlar içinde bulunulmalıdır. Öğrenme güçlüğü çeken bireylerin gelişim düzeylerine göre duyu organları kullanılarak, yeni bir aplikasyon modeli oluşturulup gelişim düzeyleri incelenebilir.

Okul öncesinde tablet kullanarak sanat eğitimini vermek, öğrenmeyi avantajlı hale getirmektedir. Eğitime teşvik için 4-6 yaş grubunda tableti pedagojik bir araç olarak kullanmak öğrenmeyi çok yönlü olarak sağlar. Sanat eğitim aplikasyonunu etkin kullanarak bireylerin renk, şekil vb. sembolleri görerek tanımalarına ve keşfetmelerine olanak sunmaktadır. Öğretmen, sanat eğitimcisi ve tasarımcı ile işbirliği içinde hazırlanan aplikasyon uygulaması dijital medya kullanılarak uygulanması sosyal etkileşim faaliyetlerini destekleyerek olumlu katkı sağlayacaktır.

Tablet veya mobil cihazlara yüklenen aplikasyonlar belirli zaman aralıklarında bireye, öğretmen veya ebeveyn kontrolünde uygulanmalıdır. Bireyin, günlük eğitim faaliyetlerini tamamlayacak ve gelişimine katkıda bulunacak sanat, bilim vb. alanların gelişimlerini destekleyecek aplikasyonları kullanması sağlanmalıdır.

Okul öncesi dönem ve sonrasında gelen ilkokul çağındaki bireylerin yaş ve cinsiyete göre bireylerin görsel algılama becerileri sanatsal faaliyetlerle desteklenerek sanat eğitimi aplikasyonundan yararlanılabilir.

Yapılan çalışma sonucunda sanat eğitim aplikasyonun okul öncesi eğitim müfredatının içinde yer alması, ders kapsamında sanat eğitim egzersizi olarak belirli periyodlarla bireylere uygulanması ön görülmektedir.

Sanat eğitimi aplikasyonu üç gün arayla ya da haftada bir tekrar edilerek kalıcı pekiştirmeli öğrenme sağlanabilir. Böylece sanat eserlerini öğrenme de kalıcılık desteklenebilir.

Sanat eğitimi aplikasyonun 4, 6, 9, 12 parçadan oluşan bir yapboz ile uygulanmıştır. Bireylerin öğrenme durumları ve ileri seviyelere çıkabilmeleri için parça sayısı arttırılıp ilkokul çağındaki çocuklarda uzun soluklu öğrenme ile desteklenebilir.

Milli eğitim Bakanlığı'nın desteği ile okul öncesi ve ilkokul müfredatlarında görsel sanatlar dersi kapsamında bireylere uygulanabilir.

Gelişen teknoloji ile okul derslerinde içerik değişikliği ile güncellenerek okullarda aktif öğrenme desteklenebilir.

Sanat eserleri günümüz sanatçı ve eserleri ile güncellenerek öğrenme devam ettirilebilir.

Sanat eğitimi aplikasyonu olası değişikliklere açık olarak hazırlanmış olup gerekli gelişim ve güncellemeleri yapılabilen bir program olarak yeniden uygulanabilir şekilde düzenlenmiştir.

KAYNAKÇA

Acar, M. Şinasi. 2013. **Osmanlı'dan Günümüze Gözden Kaçanlar**. İstanbul: Yem Kitabevi.

Akduman, Gülümser Gültekin. 2010. **Okul Öncesi Eğitimimine Giriş/ Okul Öncesi Eğitimin Tanımı ve Önemi**. Düzenleyen Gülden Uyanık Balat. Ankara: Pegem Akademi.

Aksoy, Özgönül. 1977. **Biçimlendirme**. Trabzon: Karadeniz Gazetecilik ve Matbaacılık.

Akyüz, Yahya. 2006. **Türk Eğitim Tarihi**. 10. Baskı. Ankara: Pegem Akademi. 225-227.

Alakuş, Ali Osman, Levent Mercin. 2011. **Sanat Eğitimi ve Görsel Sanatlar Öğretimi**. 2. Baskı. Ankara: Pegem Akademi.

Altar, Cevat Memduh. 1996. **Sanat Felsefesi Üzerine**. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Amory, Alan, Kevin Naicker, Jacky Vincet, Claudia Adams. 1999. The Use of Computer Games As an Educational Tool: Identification of Appropriate Game Types and Elements. **British J. of Educational Technology 30**, no. 4: 311-321.

An, Heejung, Melissa Morgenlander, Holly Seplocha. 2014. Children's Gadgets: Smartphones and Tablets. **Exchange 36**, no. 5: 65-68.

Anderson, T. 2003. Art Education for Life. NSEAD. **The International Journal of Art Design Education** :58-66.

Arık, Rüçhan. 2000. Kubad-Abad Selçuklu Saray ve Çinileri. İstanbul: **Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları**.

Aronin, Sara, Kim K. Floyd. 2013. Using an iPad in Inclusive Preschool Classrooms to Introduce STEM Concepts. **Teaching Exceptional Children 45**, no. 4 : 34-39.

Arturt, Kazım. 2004. Okul Öncesi Resim Eğitiminde Çocukların Çizgisel Gelişim Düzeylerine İlişkin Bir İnceleme. **Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi 13**, no. 1: 223-234.

_____. **Sanat Eğitimi**. 2004. Ankara: Anı Yayıncılık.

_____. **Sanat Eğitimi Kuramları ve Yöntemleri**. 2001. Ankara: Anı Yayıncılık.

_____. **Sanat Eğitimi Kuramları ve Yöntemleri**. 2002. Ankara: Anı Yayıncılık.

Atalayer, Faruk. 1994. **Temel Sanat Ögeleri**. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları.

Atmaca, Ali Ertok. 2014. **Temel Tasarım**. Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.

Aydın, Oktay, Hasan Basri Aydın. 1999. **Okulöncesi Çocuğunun Gelişim Özellikleri**. Düzenleyen Rengin Zembat. Marmara Üniversitesi Anaokulu/Anasınıfı Öğretmeni El Kitabı (Ya-pa Yayınları) 11, no. 18: 14.

Aytaç, Kemal. 1972. **Avrupa Eğitim Tarihi**. Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Yayınları.

Banta, Gena J. 2004. **Reading Pictures: Searching For Excellence in Picture Bool Association For Library Service To Chidren The Newbery and Caldecott Awards: A Guide To The Medal and Honor Books**. Chicago: American Library.

Barnard, Malcolm. 1998. **Art, Design and Visual Culture**. New York: St. Martin's Press.

Başkan, Seyfi. 1997. **Tanzimattan Cumhuriyete Türkiye'de Resim**. Ankara: Türk Tarih Kurumu Basımevi.

Bayırtepe, Ezgi, Hakan Tüzün. 2007. Oyun-Tabanlı Öğrenme Ortamlarının Öğrencilerin Bilgisayar Dersindeki Başarıları ve Öz-Yeterlik Algıları Üzerine Etkileri. **Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi 33** : 41-54.

Baymur, Feriha. 1994. **Genel Psikoloji**. İstanbul: İnkılap Kitapevi.

Bayram, Nuran. 2009. **Sosyal Bilimlerde SPSS ile Veri Analizi**. Bursa: Ezgi Kitabevi.

Becer, Emre. 2005. **İletişim ve Grafik Tasarım**. Ankara: Dost Kitabevi.

_____. **İletişim ve Grafik Tasarım**. 1993. Ankara: Dost Yayınevi.

_____. **Modern Sanat ve Yeni Tipografi**. 2007. Ankara: Dost Kitabevi.

Bee, Helen, Denise Boyd. 2009. **Çocuk Gelişim Psikolojisi**. İstanbul: Kaktüs Yayınları.

Berk, Nurullah. 1973. 50. Yılda Resim Sanatımız ve Gelişimleri. **Kültür ve Sanat**, Ekim: 107.

Beschorner, Beth, Amy Hutchison. 2013. iPads as a Literacy Teaching Tool in Early Childhood. **International Journal of Education in Mathematics, Science and Technology 1**, no. 1: 16-24.

Binghano, Saunders R., M. A. Newman. 1984. **Piagetian perspective for preschools**. Prentice- Hall Inc.

Bogdashina, Olga. 2003. **Sensory issues in autism: different sensory experiences different perceptual worlds**. Jessica Kingsley Publishers: 37.

Bower, Lyn. 2012. Tablets (e.g. iPads and Other Handheld Computer Touch Screen Devices): To Use or Not to Use?. **Educating Young Children - Learning and Teaching in The Early Childhood Years 18**, no. 3: 44-46.

Brown, Ted. 2008. Factor structure of the test visual perception skills- revised (TVPS-R). **Hong Kong Journal of Occupational Theraphy 18**, no. 1: 1-11.

Bunchanan, Richard. 2001. Design Research and the New Learning: Interaction Design and New Product Development. **Researching Design: Designing Research (Ed: J. Woodham) 17-4**: 3-23.

Burkitt, Esther, Martyn Barrett, Alyson Davis. 2005. Drawings of Emotionally Characterised Figures by Chilren From Different Educational Backgrounds. **International Journal Of Art & Design Education 24**, no. 1: 71-83.

Buyurgan, Serap. 2007. **Sanat Eğitimi ve Öğretimi** . Ankara : Pegem Yayıncılık.

Catterall, James S. 2002. Critical Links: Learning in the Arts and Student Social and Acedemic Development. **New Horizonsfor Learning**.

Chia-Liang, Peter H. Wilson, Sheng K. Wu. 2008. Role of visual- perceptual skills (non-motor) in children with developmental coordination disorder. **Human Movement Science 27**, no. 4: 649-664.

Civcir, Esma. 2015. **Temel Tasarım ve Tasarım İlkeleri**. Ankara: Akademisyen Yayınevi.

Clements, Douglas H. 1994. The Uniqueness of The Computer As a Learning Tool: Insights From Research and Practice. **Young Children: Active Learners In a Technological Age**: 31-50.

Cohen, Michael, Mark Hadley, Michael Frank. 2011. **Young children, applications \ and iPad**.

Collado, Fatima Y. 1999. The Role Of Spontaneous Drawing in The Development of Children in The Early Childhood Settings. **U.S. Department Of Education National Resources Information Center (Eric) 141**: 3-15.

Cüceloğlu, Doğan. 1991. **İnsan ve Davranışı**. 2.Basım. İstanbul: Remzi Kitabevi.

_____. **İyi Düşün Doğru Karar Ver.** 2001. 36. Basım. İstanbul: Sistem Yayıncılık.

Çağlayan, Saniye, Murat Korkmaz, Gönül Öktem. 2014. Evaluation of Visual Perception in Art in Terms Of Literature. **Journal of Research in Education and Teaching 3**, no. 1: 162.

Dağal, Asude B., Duygu Şallı. 2014. Okul Öncesi Dönem Çocuklarına Sanat ve Sanat Dalları Hakkında Farkındalık Kazandırarak Duyarlılıklarını Arttırma

Projesinin 'Proje Tabanlı Öğretme' Yöntemiyle Aktarılması. **Eğitim ve Öğretim Araştırmaları Dergisi**: 223-224.

Denel, Bilgi. 1970. **'Tasarım Üzerine' Bir Deneme**. İstanbul: Yükselen Matbaacılık.

Din, Feng S., ve Josephine Calao. 2001. The effects of playing educational video games on kindergarten achievement. **Child Study Journal 31**, no. 12: 95–102.

Do, Ellen, Yi-Luen, Mark D. Gross. 1995. Shape based reminding as an aid to creative design. In The Global Design Studio, Proceedings of the Sixth International Conference on Computer Aided Architectural Design Futures. **Singapore: Milton Tan and Robert Teh.**: 79-90.

Edwards, Susan. 2013. Digital Play in The Early Years: a Contextual Response to The Problem of integrating Technologies and Play-based Pedagogies in The Early Childhood Curriculum. **European Early Childhood Education Research Journal 21**, no. 2: 199-212.

Efland, Arthur D. 1990. **A History of Art Education: Intellectual and Social Currents in Teaching the Visual Arts.** New York: Teachers College Press.

Enriquez, Amelito G. 2010. **Enhancing Student Performance Using Tablet Computers. College Teaching 58**, no. 3: 77-84.

Erbay, Mutlu. 2000. **Plastik Sanatlar Eğitimi'nin Gelişimi**. İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi.

Erden, Münire, Yasemin Akman. 2016. **Eğitim Psikolojisi (Gelişim-Öğrenme-Öğretme**). Ankara: Arkadaş Yayınları.

Erinç, Sıtkı M. 2004. **Sanatın Boyutları**. Ankara: Ütopya Yayınları.

Erkmen, Bülent. 1983. Bir Grafik Sanatlar Sözlüğünden Bazı Alıntılar (Hazırlanmamış). **Hürriyet Gösteri ve Edebiyat Dergisi 31**: 74-79.

Etike, Serap. 1991. **Türk Sanat Eğitiminin Tarihsel Gelişim Süreci İçinde Ortaokul Resim Eğitimi ve Resim Öğretmeni Yetiştirme (1923-1950)**. Doktora Tezi, Ankara: Ankara Gazi Üniversitesi.

Eysenck, Michael W., Mark T. Keane. 2003. **Cognitive Psychology: A Student's Handbook**. 4 Edt. Hove, United Kingdom: Psychology Pres.

Feldman, Robert S. 2004. **Child Development**. New Jersey: Pearson/Prentice Hall.

Fişek, Güler Okman, Serap Maktav Yıldırım. 1983. **Çocuk Gelişimi**. İstanbul: Milli Eğitim Basımevi.

Fox, Jill Englebright, Robert Schirrmacher. 2014. **Çocuklarda Sanat ve Yaratıcılığın Gelişimi 7**. Düzenleyen Prof. Neriman Aral, Yrd.Doç.Dr. Gökhan Duman. Ankara: Nobel Yayıncılık.

Freud, Sigmund. 1999. **Sanat ve Edebiyat**. çev. Ayşen Tekşen Kapkın Emre Kapkın. İstanbul: Payel Yayınevi.

Frostig, Marianne, Phyllis Maslow. 1973. **Learning Problems in The Classroom**. Newyork and London: A Subsidiary of Harcourt Brace Jovanovich Publishers.

Gaitskell, Charles, Al Hurwitz. 1970. **Children and Their Art, Methods for The Elementary School**. 2 Edition. USA: Harcourt, Brace & World.

Gal, Hagar, Liora Linchevski. 2010. To see or not to see: Analyzing difficulties in geometry from the perspective of visual perception. **Educ. Stud. (Math) 74**: 163-183.

Gander, Marry. J., Harry. W. Gardiner. 2007. **Çocuk ve Ergen Gelişimi**. Düzenleyen Bekir Onur. Çeviren Ali Dönmez, Bekir Onur, & Nermin Çelen. Ankara: İmge Yayıncılık.

Gardner, Howard. 1978. **Developmental Psychology**. 2. Boston: Little Brown.

Gelman, Rochel. 1972. Logical Capacity of Very Young Children. **Child Development 43**: 75-90.

Gençaydın, Zafer. 2002. Eğitimde Zekâ ve Yaratıcılık. **H.Ü. Güzel Sanatlar Fakültesi Yayınları 20**: 92-VIII.

Gesell, Arnold, Ilg, Frances-L. 1982. **Le Jeune Enfant Dans La Civilisation Moderne**. çev. Sibel Yıldızoğlu. Paris: P.U.F. Psychologie d'aujord'hui.

Giray, Kıymet. 2000. **Çallı ve Atölyesi**. İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.

Gombrich, Ernst Hans. 2007. **Sanatın Öyküsü**. çev. Erol- Ömer Erduran. İstanbul: Remzi Kitabevi.

Goodwin, Kristy. 2012. Use of Tablet Technology in the Classroom. **NSW Department of Education and Communities**: 6-93.

Gökaydın, Nevide. 2010. **Temel Sanat Eğitimi**. Kitapsal Yayın Dağıtım/Moss Eğitim.

Gökberk, Macit. 1961. **Felsefe Tarihi**. İstanbul Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Yayınları.

Gürkan, Tanju. 2007. Okul Öncesi Eğitim Ptogramının Temel Özellikleri. **Okul Öncesi Eğitimi ve Öğretmen Eğitimi Sempozyumu**. Antalya: Türkiye Özel Okullar Birliği Derneği: 42-45.

Güzel, Cemal. 2003. Aristotales'te Bilgi, Bilim, Bilgide Kesinlik. **Hacettepe Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi 20**, no. 1: 126-139.

Hallahan, Daniel P., James M. Kauffman. 1988. **Exceptional children, introduction to special education**. International Editions (Prentice Hall): 530.

Hançerlioğlu, Orhan. 2005. **Felsefe Ansiklopedisi: Kavramlar ve Akımlar**. Cilt 6 (S-T). Remzi Kitabevi.

Houde, Olivier. 2006. **Çocuk Psikolojisi**. çev. İsmail Yerguz. Ankara: Dost Kitabevi.

http://www.arkofcrafts.com/tr/bakir.[05.03.2017].

http://www1.appstate.edu/~carpenter/Art_files/v3_document.htm.[12.03.2017].

https://www.artsy.net/artist/joan-miro.[01.12.2017]

http://blog.peramuzesi.org.tr/wp-content/uploads/2013/04/SVIKV.RK_.0009.jpg.[13.06.2017].

https://en.0wikipedia.org/index.php?q=aHR0cHM6Ly9lbi53aWtpcGVkaWEub3JnL3dpa2kvTW9uYV9MaXNh.[01.12.2017]

http://es.wahooart.com/@@/8EWKTB-Joan-Miro-Circo.[13.06.2017].

http://ilovetypography.com/2010/08/07/where-does-the-alphabet-come-from/.[14.06.2017].

http://isola-di-rifiuti.blogspot.com.tr/2012/09/kite.html.[01.12.2017]

http://www.istanbulium.net/2012/02/muze-i-humayun-istanbul-arkeoloji.html.[05.03.2017].

http://sanat.ykykultur.com.tr/sergiler/mengu-ertel.[09.08.2017].

http://sanatkaravani.com/van-goghun-sanati-ve-tutkusu/.[01.12.2017]

http://totallyhistory.com/fish-magic/.[01.12.2017]

http://www.5harfliler.com/wp-content/uploads/2014/09/sait-maden-aziz-nesin-1a.jpg.[09.08.2017].

http://www.barincilt.com.tr/eminHat.html.[25.06.2017].

http://www.istanbulsanatevi.com/sanatcilar/soyadi-p/picasso-pablo/pablo-picasso-uc-muzisyen-2142/.[01.12.2017]

http://www.kalemguzeli.org/hatteserleriayrinti.php?KNO=1302&HKNO=20.[09.08.2017].

http://www.kozmikanafor.com/osmanli-astronomisi-genel-bir-bakis/.[18.06.2017]

http://www.leblebitozu.com/onemli-turk-ressamlardan-seker-ahmed-pasanin-13-eseri/.[01.12.2017]

http://www.osce.org/hcnm/9548. [18.12.2017].

http://www.peramuzesi.org.tr/Eser/Kaplumbaga-Terbiyecisi/40/1.[01.12.2017]

http://www.ressamlar.gen.tr/pablo-picasso-kimdir-hayati-biyografisi/.[01.12.2017]

www.retinart.net.[23.06.2017]

http://personal.psu.edu/mas53/timelint.html [09.04.2017]

http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.5874c64641d041.55015865.[10.01.2017]

https://tr.0wikipedia.org/index.php?q=aHR0cHM6Ly90ci53aWtpcGVkaWEub3JnL3dpa2kvQXJ0X05vdXZlYXU.[05.05.2017].

https://tr.wikipedia.org/index.php?q=aHR0cHM6Ly90ci53aWtpcGVkaWEub3JnL3dpa2kvRnJhbmNpc2NvX0dveWE.[01.12.2017]

http://www.wikizero.com/index.php?q=aHR0cHM6Ly9lbi53aWtpcGVkaWEub3JnL3dpa2kvRmlsZTpNb25ldF8tX0ltcHJlc3Npb24sX1N1bnJpc2UuanBn.[01.12.2017]

İpşiroğlu, Nazan. 1998. **Sanattan Güncel Yaşama**. İstanbul: Pan Yayınları.

Isaacs, Susan. 2013. **The Educational Value of the Nursery School**. London: The British Association For Early Chilldhood Education.

Kandinski, Vasii. 1993. **Sanatta Zihinsellik Üstüne**. çev. Tevik Turan. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Kelekçi, Merva. 2012. **Cumhuriyet Sonrası Gelişen Türk Tipografisi**. Yüksek Lisans Tezi, Grafik Tasarım, Sosyal Bilimler, İstanbul: Yeditepe Üniversitesi:35.

Kelekçi Olgun, Merva, Mehmet Emin Kahraman. 2016. Okul Öncesi Dönemde Sanat Eğitiminin Farklı Teknikler Kullanılarak Öğretilmesi. **Beykoz Akademi Dergisi**, no. 2: 65-77.

Kelekçi Olgun, Merva. 2017. Okul Öncesi Dönemde Dijital Yolla Sanat Eğitimini Destekleyen Örnek Bir Çalışma. **Beykoz Akademi Dergisi 5**, no. 2: 123-133.

Kemp, Sandre. 1993. **Review**. Screen 34:1: 94-95.

Ketenci, Hasan Fehmi, Can Bilgili. 2006. **Yongaların 10.000 Yıllık Gizemli Dansı Görsel İletişim ve Grafik Tasarımı**. İstanbul: Beta Basım A.Ş.

Kiili, K. 2005. Digital game-based learning: toward an experiential gaming model. **Internet and Higher Education 8**: 13–24.

Kındap, Yeliz. 2005. Çocuk Çizimlerinde Temsil Ve İfade: Doğrusal Ve Doğrusal Olmayan Gelişim. **Türk Psikoloji Dergisi 20**: 25-43.

Kındap, Yeliz, Melike Sayıl. 2005. Çocuk Çizimlerinde Temsil Ve İfade: Doğrusal Ve Doğrusal Olmayan Gelişim. **Türk Psikoloji Dergisi 20**, no. 56: 25-43.

Kırışoğlu, Olcay. 1998. Sanat Eğitimi Açısından Çocuk Resimlerinin Anlamı. **Hacettepe Üniversitesi Sanat Yazıları Dergisi 7**, no. 49: 69.

_____. 2002. **Sanatta Eğitim:Görmek-Öğrenmek-Yaratmak**. Ankara: Pegem Yayıncılık.

Kırışoğlu, Olcay Tekin. 2002. **Sanatta Eğitim Görmek, Öğrenmek, Yaratmak**. Ankara: Pegen A Yayınları.

Koçyiğit, Sinan. 2012. **Okul Öncesi Eğitime Giriş, Okul Öncesi Eğitim Kurumlarında Personel**. Düzenleyen Gülden Uyanık Balat. Ankara: Pegem Akademi.

Kulik, James. 1994. Meta-Analytic Studies of Findings on Computer-Based Instruction. **Technology Assessment in Education and Training 1**: 9-34.

Magerkurth, Carsten, Adrian D. Cheok, Regan L. Mandryk, Trond Nilsen. 2005. **Pervasive Games: Bringing Computer Entertainment Back to the Real World. CIE 3**, no. 3: 4-4.

_____.2005. Pervasive Games: Bringing Computer Entertainment Back to the Real World. **ACM Computers in Entertainment 3**, no. 3: 1-18.

Malchiodi, Cathy A. 2005. **Çocukların Resimlerini Anlamak**. İstanbul: Epsilon Yayıncılık.

Martin, Alex, Cheri L. Wiggs, Leslie G. Ungerleider, James V. Haxby. 1996. Neural Correlates pf Category-Specific Knowledge. **Nature 379**: 649-652.

McKethan, Robert, Brett Everhart. 2001. The effects of multimedia software instruction and lecture-based instruction on learning and teaching cues of manipulative skills on preservice physical education teachers. **Physical Educator 58**, no. 1: 2–13.

McManis, L. D., S. B. Gunnewig. 2012. Finding the education in educational technology with early learners. **Young Children 67**: 1424.

_____. 2012. Finding the Education in Educational Technology with Early Learners. **Technology and Young Children**: 14-23.

Merter, Ender. 2008. **Cumhuriyeti Afişleyen Adam**. İstanbul: Literatür Yayıncılık.

Morgan, Clifford T. 2009. **Pisikolojiye Giriş**. Ankara: Hacettepe Üniversitesi Psikoloji Bölümü Yayınları.

_____. 1993. **Psikolojiye Giriş**. çev. Hüsnü Arıcı. Ankara: Meteksan Ltd. Şti.

_____. 2009. **Psikolojiye Giriş.** çev. Sirel Karakaş, Rükzan Eski. Algı. (pp. 242-257). Konya: Eğitim Akademi.

Ocak, Mehmet Akif. 2013. **Eğitsel Dijital Oyunlar: Kuram, Tasarım ve Uygulama**. Ankara: Pegem Yayıncılık.

Ocvirk, Stinson, Bone Wigg, Cayton. 2015. **Art Fundamentals: Theory and Practice 12**. Ed. New York: The McGraw-Hill Companies.

Odabaşı, Hatice Aslan. 2002. **Grafikte Temel Tasarım**. İstanbul: Yorum Sanat Yayıncılık.

Offenberg, Adri. K. 1996. The Printing History of the Constantinople Hebrew Incunable of 1493: a Mediterranean Voyage of Discovery. **British Library Journal**: 221-235.

Okul Öncesi Eğitim Programları. 1994. M.E.B Yayınları.

Oktay, Ayla. 2007. **Yaşamın Sihirli Yılları**. İstanbul: Epilson Yayıncılık.

Oya-Bülent Eczacıbaşı Koleksiyonu. 2017.

Ömeroglu, Esra, Adalet Kandır. 2005. **Bilişsel Gelişim**. İstanbul: Morpa Kültür Yayınları.

Ömeroğlu, Engin, Yaşar Can. 2004. Ağaç Yaşken Eğiliyor, Okul Öncesi Eğitim. **Görüş Dergisi (Tüsiad Yayınları)**: 74-80.

Özsoy, Vedat. 1998. 75. Yılda Sanat Eğitimi ve Öğretimi. **Milli Eğitim Dergisi**: 59.

_____. 2003. İlk ve Ortaöğretim Sanat (Resim) Eğitiminde Müzelerden ve Sanat Galerilerinden Yararlanma. **Milli Eğitim Dergisi Yayınları:158**: 25-34.

Öztuna, Hasan Yakup. 2007. **Görsel İletişimde Temel Tasarım**. İstanbul: Tibyan Yayıncılık.

Özyürek, Mehmet. 1995. Görme yetersizliği olan çocuğu bağımsızlığa hazırlamak için anababa rehberi. **T.C. Başbakanlık Aile Araştırma Kurumu Yayınları (Bizim Büro Basımevi) 87**: 154.

Parnell, William A., Jackie Bartlet. 2012. iDocument: How Smartphones and Tablets are Changing Documentation in Preschool and Primary Classrooms. **Young Children 67**, no. 3: 50-59.

Pekmezci, Hasan. 2001. **Serigrafi**. Ankara: Milli Eğitim Bakanlığı Yayınları.

Pilke, E. M. 2004. Flow experiences in information technology use. **International Journal of Human-Computer Technology 61**: 347–357.

Plowman, L., O. Stevenson, C. Stephen, J. McPake. 2012. Pre-school children's learning with technology at home. **Computers and Education 59**: 30-37.

Plowman, Lydia, Olivia Stevenson, Joanna McPake, Christine Stephen, Claire Adey. 2011. Parents, Pre-Schoolers and Learning with Technology at Home: Some Implications for Policy. J**ournal of Computer Assisted Learning 27**, no. 4: 361-371.

Ranjan, M P. 2005. Lessons from Bauhaus, Ulm and NID: Role of Basic Design in PG Education. **Faculty of Design: National Institute of Design**: 1-15.

Reitsma, Pieter, Ralph Wesseling. 1998. Effects of Computer-Assisted Training of Blending Skills in Kindergartners. **Scientific Studies of Reading 2**, no. 4: 301–320.

Robinson, Ken. 2003. **Yaratıcı Aklın Sınırlarını Aşmak**. İstanbul: Kitap Yayınevi.

Robison, Helen F. 1983. **Exploring teaching in early childhood education**. London: Allyn and Bacon.

Rutter, Michael. 2002. Nature, Nurture, and Development: From Evangelism trough Science toward Policy and Practice. **Child Development 73**, no. 1: 1-21.

San, İnci. 1983. Kültür Aktarımı Sorunu İçinde Sanat Eğitimi. **Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi 16**, no. 7: 137-145.

_____. 1982. Sanat Eğitimi. **Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi** C. 12, S. 1-4: 218-129.

_____. 2000. **Sanat Eğitimi Kuramları**. Ankara: Ütopya Yayınevi.

_____. 1977. **Sanatsal Yaratma, Çocukta Yaratıcılık**. Ankara: Türkiye İs Bankası Kültür Yayınları.

Senemoğlu, Nuray. 2002. **Gelişim, Öğrenme ve Öğretim**. Ankara: Pegem Akademi Yayıncılık.

Seylan, Ali. 2005. **Temel Tasarım**. Ankara: Baran Ofset.

Shute, Rosalyn, John Miksad. 1997. Computer assisted instruction and cognitive development in preschoolers. **Child Study Journal 27**, no. 3: 237–253.

Sivin-Kachala, Jay, Ellen Bialo. 1994. **Research Report on The Effectiveness of Technology in Schools 1990-1994**. New York: Software Publishers Association.

Sparke, Penny. 1986. **An Introduction to Design and Culture in the Twentieth Centruy**. London: Allen&Unwin.

Spencer, Mima, Linda Baskin. 1997. Microcomputers and young children. IL: ERIC Clearinghouse on Elementary and Early Childhood Education.

Tahnk, Jennifer L. 2011. Digital Milestones: Raising a Tech-Savvy Kid. **Parenting Early Years 25**: 78-84.

Tansuğ, Sezer. 1993. **Çağdaş Türk Sanatı**. İstanbul: Remzi Kitabevi.

Tepecik, Adnan. 1995. Cumhuriyet Dönemi İlk Türk Grafik Sanatçısı İhap Hulusi. **Kültür Bakanlığı Yayınları (Sanat) 8**: 87.

_____. 2002. **Grafik Sanatları, Tarih, Tasarım, Teknoloji**. Ankara: Detay Yayıncılık.

Terwiel, D. C. 2007. Sanat Eğitiminde Bir Yöntem Olarak Müzelerden Yararlanma, **Eğitim ve Müze Semineri**. Ankara: Kök Yayıncılık.

_____. 2010. Okulöncesi Sanat Eğitiminde Bir Malzeme Olarak Kil'in Yeri, (E-Kitap). Ankara: Ankara Üniversitesi Rektörlüğü Yayınları.

Turani, Adnan. 1984. **Batı Anlayışına Dönük Türk Resim Sanatı**. İstanbul: Türkiye İş Bankası Yayınları.

Uçan, Ali. 2002. Türkiye'de Çağdaş Sanat Eğitiminde Öğretmen Yetiştirme Süreci ve Başlıca Yapılanmalar. **Türkiye'de Sanat Eğitimi ve Öğretmen Yetiştirme: Sanat Eğitimi Sempozyumu**. Ankara: Gazi Üniversitesi Eğitim Fakültesi: 1-23.

Uzun, Tolga. 1996. Türk Sanatındaki Kartalların İkonoğrafisi ve Devamlılığı. **PAÜ. Eğitim Fak. Dergisi 1**, no. 87.

Velioğlu, Süleyman. 2000. **İnsan ve Yaratma Edimi**. İstanbul: İş Bankası Yayınları.

Wade, Nicholas, Mike Swanston. 2001. **Visual Perception: an Introduction**. Philadelphia: Psychology Pres.

Whirter, Jeffries MC., Nilüfer Voltan Acar. 1998. **Çocukla İletişim**. Cilt 3120. İstanbul: Milli Eğitim Bakanlığı Yayınları.

_____. 2000. **Ergen ve Çocukla İletişim**. Öğretme, Destekleme ve Çocuk Yetiştirme Sanatı. Ankara: US-A Yayıncılık Ltd.Şti.

Woodcock, Finona. 2017. **Bahar Bir Değişim Hikayesi**. çev. Melike Hendek. İstanbul: Pearson.

Yalın, Halil İbrahim. 2002. **Öğretim Teknolojileri ve Materyal Geliştirme**. Ankara: Nobel Yayıncılık.

Yapıcı, Mehmet, F. Betül Ulu. 2010. İlköğretim 1. Sınıf Öğretmenlerinin Okul Öncesi Öğretmenlerinden Beklentileri. **Kurumsal Eğitimbilim** 3(1): 43-55.

Yavuzer, Haluk. 2012. **Çocuk Psikolojisi**. 34. Basım. İstanbul: Remzi Kitabevi.

_____. 1993. **Resimleriyle Çocuk**. 4. baskı. İstanbul: Remzi Kitabevi.

Yi-Luen Do, Ellen, Mark D. Gross. 1996. Drawing as a Means to Design Reasoning. Artificial Intelligence in Design'96, June, Palo Alto, Workshop on Visual Representation. **CA: Reasoning and Interaction in Design**: 1-10.

Yolcu, Enver. 2009. **Sanat Eğitimi Kuramları ve Yöntemleri**. Ankara: Nobel Basımevi.

Ziss, Anver. 1984. **Estetik**. İstanbul: De Yayınevi, 1984.

EKLER

Ek 1. Sanat Eğitimi Aplikasyonu İçin Seçilen Sanatçılar ve Eserleri

Joan Miró

20 Nisan 1893'te İspanya'nın Barcelona şehrinde doğmuştur. 'Miró' kelime anlamı olarak 'gördü' manasına gelmektedir. 1921 tarihinden itibaren Paris'te yaşamaya başlamıştır. Paris'te yaşarken Pablo Picasso ile arkadaşlığı, zamanın sanat akımlarından Fovizim, Kübizim, Dadaizm ve Sürrealizm akımının eserlerini tanımıştır (https://www.artsy.net/, [01.12.2017]). Bu yüzden dönemin kötü durumunu yansıtmak yerine daha eğlenceli çizgilerle dikkat çeken renkler ile eserlerini oluşturmuştur.

Joan Miró eserlerinin çoğunda yüzen, dans eden neşeli ve eğlenceli organik formlar kullanmıştır. Bu formlar geometrik şekillerden kare, daire, üçgenden oluşan temel formlar kullanarak oluşturmuştur.

Miró yaşamı boyunca seramik parçaları, duvar resimleri, oymalar, litografi, heykel türünde eserler üretmiştir. Sürrealizmin önde gelen temsilcilerindendir. Eserlerinde Kübistlerin ve Dışavurumcuların izlerini de yansıtmışlardır.

Sanatçının eserleri içinde kullandığı geometrik formları nesnelerle birleştirerek eğlenceli bir biçime dönüştürmesi, seyircinin dikkatini çeken önemli bir unsurdur. Eserlerinde çocukların diliyle ve onların bilinçaltında yaşadıkları dünyayı yansıtmıştır. Nesneleri soyut ve sembolik formlar oluşturup farklı çizgiler kullanarak anlatılmak istenen biçimi eğlenceli bir tarzda eserlerinde kullanmıştır.



Şekil 115: Joan Miró 'Sirk'

(http://es.wahooart.com/@@/8EWKTB-Joan-Miro-Circo, [01.12.2017])

Sirk adlı çalışmada nesneleri farklı şekillerde kullanarak hayal gücünü soyut formlara dönüştürerek yansıtmıştır. Renklerin canlılığı dikkat çekerken ana renklerin ara renk geçişleriyle uyumu görülmektedir. Dikey olarak kullanılan formlara bakıldığında sayfa içinde dengeli biçimde dağılımı görülmektedir.

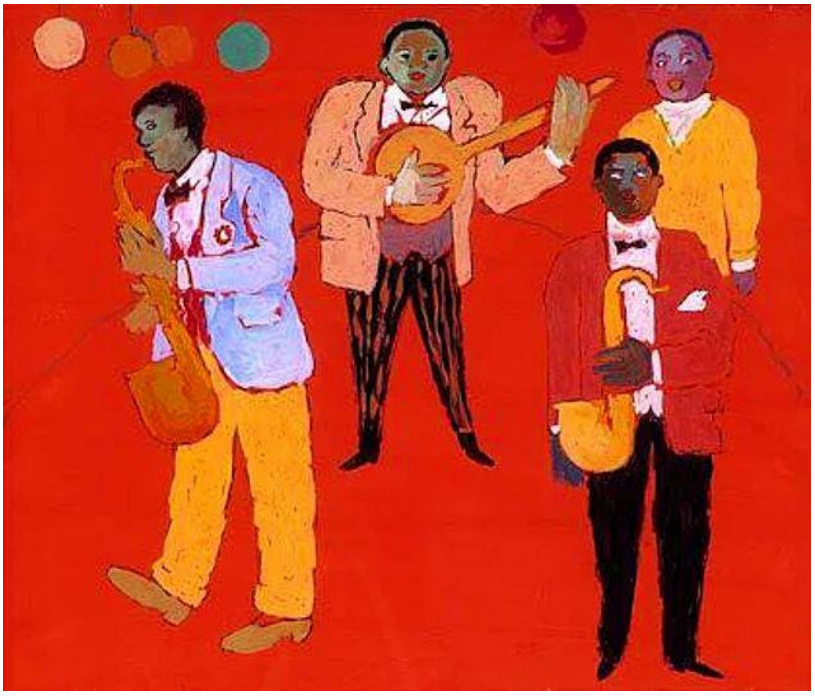
Fikret Mualla

1903 yılında İstanbul'da doğmuştur. Babası Düyun- Umumiye ikinci müdürü Ekrem Bey'dir. Galatasaray Lisesindeki öğrenimini 17 yaşında bırakan Fikret Mualla İsviçre'ye mühendislik eğitimi almak üzere gönderildi. Mühendislikten daha çok resme ilgi duyup İsviçre'deki eğitimini yarıda bırakıp Almanya'ya geçmiştir. Münih Güzel Sanatlar Akademisinde afiş ve desinatörlük eğitimi almış, Berlin Güzel Sanatlar Akademisinde resim eğitimini tamamlamıştır.

Paris'e yerleşen Mualla, Evvard Munch ve Wassily Kandisky'nin öncüsü olduğu Dışavurumculuk akımından etkilenmiştir. II. Dünya Savaşının başlamasıyla zor bir döneme girilmiştir. Tek başına bu dönemi atlatamayan sanatçı başka sanatçıların himayesnde sergi açıp tüm tabloları satılmıştır (https://tr.wikipedia.org/, [01.12.2017]).

Resimlerini yaparken sanatçı, duygularını aktararak kendi tarzını eserlerine yansıtmıştır. Yaşamının mutsuz yönünü resimlerine yansıtmadan, yaşama sevincini hissettiren eserler yapmıştır.

Resimlerini renkli fon kâğıtlarının üzerine guaj boya ile çalışarak yapmıştır, sulu boya, pastel boyaları da sıklıkla kullanmıştır.



Şekil 116: Fikret Mualla 'Caz Orkestrası'

(Oya-Bülent Eczacıbaşı Koleksyonu, 2017)

Eser içinde yansıtılan ölümlü bir insan bedeni içindeki duyguları yaşama sevinci ile hayata tutunan kişilerin müthiş yaşamı ve hayal gücünü yansıtmıştır. Renklerin sıcaklığı ve birbiri ile uyumu müziğin ritminin kâğıda aktarılıp, müzikle hiçbir ilgisi olmayan kişileri ritmin canlılığına kendini kaptırmış, cazın coşkusunu kâğıda yansıtmaktadır.

Vincet Van Gogh

30 Mart 1853 Hollanda'da doğmuştur. Resim yapmaya başlamadan önce birbirinden farklı işlerde çalışmış ama başarılı olamamıştır. Güzel Sanatlar Akademisinde eğitim almıştır. Resimleri yağlıboya, karakalem, suluboya çalışmalarından oluşmaktadır. Van Gogh '…gözlerimle gördüğüm şeyin aynısını yapmaya çalışmaktansa, kendimi daha güçlü ifade etmek için renkleri daha keyifli kullanırım daha iyi' diye yazmıştır.

Fovist ve Ekspresyonist akımlarından etkilenmiş ve yirminci yüzyıl sanatının büyük bir kısmını etkileyip yaygınlaşmıştır. Van Gogh duygularını doğrudan iletmediğinden renklerin uyumu ve kullanımı eserlerinde akımın etkilerini de yansıtmıştır.



Şekil 117: Vincet Van Gogh Yıldızlı Geceler

(http://sanatkaravani.com/van-goghun-sanati-ve-tutkusu/, [01.12.2017])

Bu resim, Vincent Van Gogh geçirdiği depresyon sonucunda Fransa'da Saint-Remy-de-Provence köyünde sanatoryum odasının penceresinden gece veya sabaha karşı olan durumun resmedilmiş halidir.

Resimde köy meydanında karanlıkta girdaba kapılarak dönen bir gökyüzü resmedilmiştir. Sağ tarafta dağlar sırası ile dizilmiş olup gece köy evlerinin pencerelerinden dışarı çıkan sarı ışık gece yaşamına dikkat çeker. Gökyüzüne doğru uzanan serviler alev şeklinde olması derinlik hissi vermektedir. Hilal ve parlak ayın olması dikkat çekici bir unsur olup yıldızların Büyükayı Takım Yıldızına benzetilmektedir. Renklerin birbiri içindeki uyumu resmin tamamına aydınlık ve derinlik vermiş olmasıdır.

Ay ve yıldızların dairesel olarak dönmesi rüzgârla kıvrılan gökyüzünün, ağaçlar, köy evleri ile sürekli hareket halinde görünmektedir. Yaşayan canlı bir hayatın tuvale aktarılmış hali olarak Yıldızlı Geceler tablosu Van Gogh Tarafından resmedilmiştir.

Paul Klee

18 Aralık 1879 yılında İsviçre'de doğmuştur. Alman asıllı olan sanatçı İsviçreli ve Alman ressamı olarak bilinmektedir. Münih Güzel Sanatlar Akademisinde eğitim alan Klee, birden fazla sanat hareketinden etkilenerek kendine özgü olan metodu eserlerinde kullanmıştır. Kübizm, sürrealizm, dışavurumculuk, fütürizm ve soyutlama ilgili çalışmaları mevcuttur.

Sihirli Balık resmini 1925 yılında tamamlamıştır. Denizin ve gökteki kutsal olan özellikleri birleştirerek romantizm, sürrealizm ve dışavurumculuk akımlarının karışımı olarak yapılmıştır. Eserde tuvalin ortasında bir parça bez parçası yama gibi kullanılmıştır. Saat kulesi içinden uzanan bir çizginin sihirli olayları sergilemek için geriye çekilecek bir perde ile kolaj oluşturulmuştur. Sihirli Balık tuval üzerinde canlı renklerin birleşimiyle büyüleyici bir sahneyi yansıtmaktadır. Tabloda suluboya ve yağ kullanılarak oluşturulan eser, deniz, toprak, çiçekler, ay ve gezegen unsurları tuvalde birleştirmiştir. Deniz ve gökyüzünün hikâyesini gerçeküstü bir anlatımla sanatçı tarafından tasvir edilmiştir.



Şekil 118: Paul Klee 'Sihirli Balık'

(http://totallyhistory.com/fish-magic/, [01.12.2017])

Pablo Picasso

25 Ekim 1881 yılında Malaga ‘da doğmuştur. Küçük yaşlarda resim yapmaya başlamıştır. La Coruna’da Güzel Sanatlar Okulu’na üstün bir başarı kazanarak girmiş vedevam etmiştir. Aldığı eğitimlerle de birlikte kendine özgü bir çizgi geliştirmiştir. İspanya’ya gittiği dönemde heykel sanatını keşfederek ilgi duymuştur. Braque ve Derain ile tanışan Picasso Kübizm akımının çalışmalarını başlatmışlardır. Zamanla çizgilerinin kübist çizgilerle oluşturduğu tabloları Fransa, Münih, Berlin, Köln’deki sergilerde yer almıştır. II. Dünya savaşına katılmayıp mutsuz bir hayat yaşamaya başlayan Picasso, Fransa’dan ayrılarak İtalya’ya gitmiştir (http://www.ressamlar.gen.tr, [01.12.2017]).



Şekil 119: Pablo Picasso ‘Üç Müzisyen’

(http://www.istanbulsanatevi.com/sanatcilar/soyadi-p/picasso-pablo/pablo-picasso-uc-muzisyen-2142/, [01.12.2017])

Picasso eserlerinde sadeliği kullanarak özlem duygusunu hissettirmektedir. Gerçek çizgilerin yanında eserler içinde mantıksal öğelerin bulunması gerçeklikle çizilenlerin bağlantısını göstermektedir. Eserlerinde renklerin parlaklığı, yüzeylerin genişliği görülmektedir. Çizgilerin sınırları kontörlerle belirginleştirilmiştir. Genel bir hüzün, karanlık ve durgunluk yansıtılmıştır.

Şeker Ahmet Paşa

1841 yılında Üsküdar'da doğmuştur. 14 yaşında Tıbbiye Mektebine girmiştir. Fakat istemediği bir meslek olduğuna karar verdikten sonra resme olan yeteneğini keşfetmiştir. 1864 yılında resim öğrenimi almak üzere Abdülaziz tarafından Paris'e gönderilmiştir. Gustave Courbet ve Barbizon Okullarında eğitim alan Ahmet Paşa Türkiye'ye döndüğünde Avrupalı ressam bakış açısına sahip olan iki kişiden biri olmuştur. Yaptığı eserlerin birçoğu Paris'te sergilenmiştir. Türkiye'de ilk açılan sergide eserleri olan sanatçılardandır.

Eserlerinde çoğunlukla doğayı işlemiştir. Doğayı tasvir ettiği renkler ve ışık farklılık yaratarak eserlerine nitelik kazandırmıştır. Çalışmalarını az ve çizgi ile renkleri kullanarak oluşturmuştur. Klasik ve Romantik akımın etkileri olarak tanımlanmaktadır.



Şekil 120: Şeker Ahmet Paşa 'Narlar ve Ayvalar'

(http://www.leblebitozu.com/onemli-turk-ressamlardan-seker-ahmed-pasanin-13-eseri/, [01.12.2017])

Şeker Ahmet Paşa natürmortlar çizerek gölge ve ışığın gerçeklik anlayışına göre resmetmiştir. Derinlik duygusunu natürmortlarda kullanması en belirgin ve en sade nesneleri kullanmıştır. Nesneler birbirine yakın ve yan yana olacak şekilde resmedilmiştir. Nesnelerin hacimsel olarak etkileri gölgelendirme sağlayarak kullanılmıştır.

Osman Hamdi Bey

30 Aralık 1842 İstanbul'da doğmuştur. İlk Türk arkeoloğu olarak kabul edilmiştir. Osmanlı döneminde modern arkeolojinin temellendirilmesini sağlamıştır. İstanbul Arkeoloji Müzesinin 29 yıl müdürlüğünü yapmıştır. Osman Hamdi Bey Türk müzeciliğinin kurucusu olarak kabul edilmiştir.

Sanayi-i Nefise Mektebinin bugünkü ismi ile Mimar Sinan Üniversitesi Güzel Sanatlar Üniversitesinin kurucusudur. İlk Türk ressamları arasında bilinmektedir. Türk resminde ilk figürle kompozisyon yapan ressamlardan biri olarak bilinmektedir.

Sabır gerektiren zor işleri kaplumbağaları terbiye etme işini elindeki ney ve sırtındaki nakkareyi çalarak ummaktadır. Bu terbiyeci ise Osman Hamdi Bey'in kendisi olarak yorumlanmıştır.



Şekil 121: Osman Hamdi Bey 'Kaplumbağa Terbiyecisi'

(http://www.peramuzesi.org.tr/Eser/Kaplumbaga-Terbiyecisi/40/1, [01.12.2017])

Renklerin parlaklığı ve canlılığı resmin tamamında bir denge sağlamış olup, ışık tek bir alandan verilerek gölgeler oluşturulmuştur, duvarda bulunan eski çiniler ve Hat tablosu Bursa'da Yeşil Camii'nin üs katında bulunan bir odanın içi olarak tasvir edilmiştir.

Işık, renk, çizgi ve gölgelerdeki ustalık canlı olarak yaşanan bir karenin temsilcisi gibi resmedilmiştir. Betimlenen konunun gerçek bir olayı yansıtıp aktarılması olayı arkadan izleyen bir seyirci gibi konuya dâhil olunduğu hissi vermektedir.

Francisco Goya

30 Mart 1746'da İspanya'da doğmuştur. Romantizm akımının önde gelen isimlerinden Goya, ressam ve gravür sanatçısıdır. Yaşadığı dönemin saltanatını eserlerine yansıtan sanatçı, eserleri yaşadığı dönem hakkında bilgi veren belge niteliği taşımaktadır.

Portre yapımında usta olan Goya, detaylara önem vermeyen renkleri uyum içinde çalışmalarına yansıtan bir sanatçıdır. Manzara, portre resimlerinin yanı sıra modellerin duygularını tanıyıp anlamış ve renklerle bu hisleri yansıtmıştır.

Dönemin önemli isimlerinden Velazquez'in etkileri Goya'nın ilk portrelerinde görülmektedir. Daha sonra doğal, canlı ve kişisel anlatımıyla eserlerinde özgün bir yaklaşım sergilemiştir. Romantik, canlı duygu yoğunluklarıyla Rokoko türünde bir yaklaşım sergileyerek gündelik yaşam içinde sade olan yaşam karelerini betimlemiştir. Eserlerinde figürlerin kişisel özelliklerini de yansıtmaktadır.



Şekil 122: Francisco Goya 'Uçurtma'

(http://isola-di-rifiuti.blogspot.com.tr/2012/09/kite.html, [01.12.2017])

Leonardo Da Vinci

15 Nisan 1452'de İtalya'da doğmuştur. İtalyan döneminin önemli filozof, astronom, mimar, mühendis, mucit, matematikçi, anatomist, müzisyen, heykeltıraş, botanist, jeolog, kartograf, yazardır. Var olduğu çağın ötesine geçen Da Vinci fikirleriyle birçok buluşun mimarı olmuştur. Okula gitmeyen ve eğitiminin tamamını evde almıştır. Sanatsal yeteneklerinin erken yaşta fark etmiştir. 14 yaşında Andrea Del Verrocchio yanında çırak olarak çalışmaya başlamıştır. Marangozluk, heykel, çizim, resim, gibi geniş teknik içeren becerileri öğrenmiştir. Rönesans döneminin en önemli sanatçılarındandır.



Şekil 123: Leonardo Da Vinci 'Mona Lisa'

(https://en.0wikipedia.org/index.php?q=aHR0cHM6Ly9lbi53aWtpcGVkaWEub3JnL3dpa2kvTW9uYV9MaXNh, [01.12.2017])

Sanatçı eserlerinde figürlere üç boyutluluk kazandıran ışık ve gölgeyi kullanarak kontrast oluşturmaktadır. İnce tonlamalardan daha yumuşak ve dumanlı görüntüsü veren bir teknik kullanmaktadır. Bu tekniğin adı sfumato'dur.

Claude Monet

14 Kasım 1840 Paris'te doğmuştur. Ortaokula gittiği dönemde yapmış olduğu karikatürlerle tanınmıştır. Çizgi derslerini Jacques-Francois Ochard'dan almıştır. Bu dönemde Eugene Boudin ile tanışan Monet'e yağlı boya kullanmayı aynı zamanda açık ortamlarda resim yapma tekniğini öğretmiştir.

Açık havada olan nesnenin ışığın parçalanmış renkleriyle birlikte fırça darbelerini kullanarak, resime aktarılmıştır, bu da empresyonizm olarak adlandırılmıştır. Monet, Fransız empresyonist resmin kurucularındandır. Duygularını doğanın hareketleriyle algılayıp, felsefik bir bakış açısıyla eserlerinde yansıtmıştır.



Şekil 124: Claude Monet 'Gün Doğumu'

(http://www.wiki-zero.com/index.php?q=aHR0cHM6Ly9lbi53aWtpcGVkaWEub3JnL3dpa2kvRmlsZTpNb25ldF8tX0ltcHJlc3Npb24sX1N1bnJpc2UuanBn, [01.12.2017])

İzlenimcilik terimi manzara resminde uyguladığı Gün Doğumu adlı eserinden türetilmiştir. Tabloda manzaranın geneli sislidir. Güneş ışığı sislerin arasından etrafı aydınlatmaktadır. Sabahın ilk saatlerinde denizin üzerinden doğan güneş ve yeşil tonlarında bir deniz limanı olarak resmedilmiştir. Limanda iki küçük tekne ve arka taraflarında görünen gemiler ve onların direkleri görünmektedir bu da ortamın tamamen sisli olduğunu uzakta olan nesnelerin uzak olduğu hisseni vermiştir, orta kısımda ise balıkçı tekneleri yer almaktadır.

Ek 2. Anket

Okul Türü: Anaokulu- Okul Öncesi- Kreş Yaş Aralığı: 4-5

Adı Soyadı: Cinsiyet:

1. Bu resmi sevdiniz mi?

a) Evet b) Hayır

2. Renkler hoşunuza gitti mi?

a) Evet b) Hayır

3. Bu resmi bir daha görseniz hatırlar mısınız?

a) Evet b) Hayır

4. Yap-poz yapmayı sever misiniz?

a) Evet b) Hayır

5. Bu parçaları yardım almadan birleştirebilir misiniz?

a) Evet b) Hayır

6. Bu resmin adını hatırlayabiliyor musunuz?

a) Evet b) Hayır

7. Bu resmi yapan kişinin adını biliyor musunuz?

a) Evet b) Hayır

8. Tablette oyun oynamayı seviyor musunuz?

a) Evet b) Hayır

9. Siz de bu resmin aynısını boyaya bilir misiniz?

a) Evet b) Hayır

10. Bu resimde aklınızda kalan şekilleri söyler misiniz?

a) …… b) …… c) ……

ÖZ GEÇMİŞ

1. Adı Soyadı : Merva KELEKÇİ OLGUN

2. Unvanı : Öğretim Görevlisi

Derece	Alan	Üniversite	Yıl
Lisans	Grafik Tasarımı	Doğuş Üniversitesi	2004-2009
Y. Lisans	Grafik Tasarımı	Yeditepe Üniversitesi	2009-2012
Doktora	Sanat ve Tasarım	Yıldız Teknik Üniversitesi	2014- 2018

3. Yayınlar

3.1. Uluslararası diğer hakemli dergilerde yayınlanan makaleler

Kelekçi Olgun, M., Kahraman M. 2016, Okul Öncesi Dönemde Sanat Eğitiminin Farklı Teknikler Kullanılarak Öğretilmesi, Beykoz Akademi Dergisi, 4(2), 65-77.

Kelekçi Olgun, M. 2017, Okul Öncesi Dönemde Dijital Yolla Sanat Eğitimini Destekleyen Örnek Bir Çalışma, Beykoz Akademi Dergisi, 5(2), 123-133.

3.2. Ulusal bilimsel toplantılarda sunulan ve bildiri kitabında basılan bildiriler

Kelekçi, M. 2015. 'Görsel Kavramların İnfografikler Yardımıyla Okul Öncesi Eğitimindeki Önemi' 2. Sanat ve Tasarım Eğitim Sempozyum ve Çalıştayı Disiplinlerarası Tasarım, 229-233, Ankara

Kelekçi Olgun, M. 2016. 'Okul Öncesi Dönemde Yapbozun Önemi' Yaratıcı Endüstriler Uluslararası Tasarım Sempozyumu, 61-67, İstanbul

Kelekçi Olgun, M. 2016. Geleneksel Tasarım Motiflerinin Günümüz Grafik Tasarıma Etkileri, Sanatta Gelenek Gelenekte Sanat Sempozyumu, İstanbul

4. Projeler

Bahçelievler Belediyesi Liseler arası 'Genç İstanbullu' Proje Yürütücülüğü

5. İdari Görevler

Beykoz Üniversitesi Tasarım Bölüm Başkanlığı

Beykoz Üniversitesi Beykoz Lojistik Meslek Yüksek Okulu Grafik Tasarımı Program Başkanlığı

6. Ödüller

Bahçelievler Belediyesi Liseler arası 'Genç İstanbullu' Projesinde 3.'lük Ödülü