

T.C
GAZİ ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
UYGULAMALI SANATLAR EĞİTİMİ
GRAFİK EĞİTİMİ ANABİLİM DALI

İLKÖĞRETİM 2. KADEME 7.SINIF ÖĞRENCİLERİNİN RESİM
DERSLERİNDE KULLANDIKLARI ÇİZGİ VE RENK İFADELERİNİN
ANALİZİ VE OYNANAN BİLGİSAYAR OYUNLARININ BU ALANA
ETKİSİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Hazırlayan
N.MÜGE SELÇUK

ANKARA-2009

T.C
GAZİ ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
UYGULAMALI SANATLAR EĞİTİMİ
GRAFİK EĞİTİMİ ANABİLİM DALI

İLKÖĞRETİM 2. KADEME 7.SINIF ÖĞRENCİLERİNİN RESİM
DERSLERİNDE KULLANDIKLARI ÇİZGİ VE RENK İFADELERİNİN
ANALİZİ VE OYNANAN BİLGİSAYAR OYUNLARININ BU ALANA
ETKİSİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Hazırlayan
N.MÜGE SELÇUK

Danışman
YRD. DOÇ.DR. ÖZLEM ALP

ANKARA–2009

N.Müge Selçuk'a ait **“İlköğretim 2.Kademe 7.Sınıf Öğrencilerinin Resim Derslerinde Kullandıkları Çizgi ve Renk İfadelerinin Analizi ve Oynanan Bilgisayar Oyunlarının Bu Alana Etkisi.”** başlıklı tezitarihinde, jürimiz tarafından

..... Anabilim / Ana sanat Dalında Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

Adı Soyadı

İmza

Üye (Tez Danışmanı):

.....

Üye :

.....

Üye :

.....

ÖNSÖZ

Günümüz modern toplumunda teknoloji, hayalleri zorlayarak, her yaştan bireyi adeta kendine bağımlı hale getirmektedir. Teknolojinin bireylere, öncelikle gençlere ulaşması, ilk olarak bilgisayarlar aracılığıyla olmaktadır.

Bilgisayar üretiminin fazlalaşması, bu pazarı genişletmiş, böylelikle en düşük ekonomik düzeydeki ailelerin evine bile bilgisayar girmiştir. Bilgisayarlara kazandırılan pek çok özellik, öncelikle ergenlik dönemindeki çocukları kendine çekmektedir.

Günümüzde bilgisayar, ergen çocuğun, çoğunlukla evinde, hatta odasında, kolayca ulaşabileceği, pek çok ihtiyacını karşılayan, en yakın arkadaşı olmuştur. Çocukların öncelikli ihtiyaçlarından olan oyun oynama davranışı bilgisayar tarafından karşılanmaktadır. İçinde bulunduğumuz yüzyılda, çocukların oyun arkadaşı bilgisayarlardır.

Bilgisayar üretiminin yaygınlaşması ile bilgisayar oyunlarının üretimi de hız kazanmıştır. Bilgisayar uzmanları, teknolojinin tüm olanaklarını zorlayarak, ticari amaçla, denetimsiz bir şekilde hayallerini kurgulayarak çocuklar için oldukça çekici oyun alanları oluşturmaktadır. Bilgisayar oyunları sıradan bir oyundan öte, kurgulanma özelliğine göre, çocukları, derin bir biçimde, farklı bir boyuta taşıyarak, oyuna dahil etmektedir. Bu durum, çocuk üzerinde çok çeşitli (olumlu ya da olumsuz) etkiler bırakmaktadır.

Oldukça hızlı gelişen ve yeni denilebilecek bilgisayar oyunu pazarının, psikolojik ve sosyolojik (olumlu ya da olumsuz) etkileri üzerine araştırmalar sektörün gelişmesine paralel olarak başlamıştır. Bilgisayar oyunlarının böylesine kolay ulaşılabilmesine karşın, çocuklar üzerinde bıraktığı (olumlu ya da olumsuz) etkiler henüz tam olarak ortaya konmamıştır.

Çocuk resimleri üzerinde yapılan bu araştırma, ilköğretim kurumlarında bulunan öğrencilerin resimlerinin, bilgisayar oyunlarından etkilenme derecelerini

ortaya koymak için yapılmıştır. Bilgisayar oyunları, öğrencilerin renk ve çizgi kullanımları üzerinde ne gibi etkiler bırakmaktadır sorusuna cevap aranmıştır.

Araştırmam süresince bilgi birikimiyle çalışmama ışık tutan danışmanım Yrd. Doç. Dr. Özlem Alp'e; çalışmamın eğitim bilimlerindeki evrelerinde bana zaman ayırdığı için Yrd. Doç. Dr. Gülgün Alpan'a; elde edilen verilerin bilimsel analizinde desteklerini esirgemeyen Yrd. Doç. Dr. İbrahim Kısaç'a, kavramsal çerçeve ve yöntem kısımlarında bilgisiyle yol gösterici olan Doç. Dr. Yücel Gelişli' ye, ders ve araştırma aşamasında bana sonsuz destek olan Yrd. Doç. Dr. Can Şahin'e, çalışmam süresince yardım ve desteklerini esirgemeyen Uygulamalı Sanatlar Eğitimi Bölümü Öğretim Elemanları'na; teşekkürlerimi sunarım. Ayrıca her türlü desteği için, öncelikle sevgili anneme, değerli eşime, varlığıyla bana güç veren kızıma ve ailemin bana desteğini esirgemeyen tüm bireyelerine, her zaman yanımda oldukları için teşekkür ederim.

Ankara

N.Müge SELÇUK

Ocak-2009

ÖZET

İLKÖĞRETİM 2. KADEME 7.SINIF ÖĞRENCİLERİNİN RESİM DERSLERİNDE KULLANDIKLARI ÇİZGİ VE RENK İFADELERİNİN ANALİZİ VE OYNANAN BİLGİSAYAR OYUNLARININ BU ALANA ETKİSİ

Selçuk, N.Müge

Y.lisans, Uygulamalı Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı

Grafik Eğitimi Bilim Dalı

Tez Danışmanı: Yrd. Doç. Dr. K.Özlem Alp

Günümüzde bilimsel ve teknolojik gelişmeler, insanoğluna pek çok yenilik ve olanak sunmaktadır. Bu olanakların başında kuşkusuz bilgisayar gelmektedir. Bugün bilgisayarlar toplumun birçok alanında kullanılmaya başlamış, hatta günlük yaşamın ayrılmaz bir parçası haline gelmiştir. Bilgisayar teknolojisinin toplum yaşamında giderek yaygınlaşması, bireylerin, özellikle çocukların bu durumdan nasıl etkilendiği sorusunu karşımıza çıkarmaktadır.

Günümüzde çocukların bilgisayar ile tanışması, ilk olarak bilgisayar oyunları ile olmaktadır. Bilgisayar oyunlarının çocukları fizyolojik ve psikolojik olarak etkilemesi nedeniyle, eğitimciler bu alandaki araştırmalarını artırmaktadır.

Bu araştırma ile bilgisayar oyunlarının ilköğretim 2.kademe 7.sınıf öğrencilerinin resimleri üzerindeki etkisi araştırılarak, bu öğrencilerin resimlerinin bilgisayar oyunlarından etkilenme derecelerini ortaya koymak ve bilgisayar oyunlarının, öğrencilerin renk ve çizgi kullanımları üzerinde ne gibi etkiler bıraktığını saptamak amaçlanmıştır. Araştırma 5 bölümden oluşmaktadır

Çalışmanın ilk bölümünde, giriş, araştırmaya neden olan problem, amaç, önem, varsayımlar, sınırlılıklar, tanımlardan söz edilmiştir.

İkinci bölümünde ise, kavramsal çerçeve ortaya konmuştur.

Üçüncü bölümde araştırmada izlenen yöntem sunulmuştur.

Dördüncü bölümde araştırma sonucunda elde edilen bulgular ve yorumlar bulunmaktadır.

Beşinci bölüm sonuç ve önerilerden oluşmaktadır.

Yapılan çalışma ile elde edilen bulgular ışığında, yoğun olarak bilgisayar oyununun oynama davranışının, çocuğun resmine yansıdığı tespit edilmiştir. Yoğun olarak bilgisayar oyunu oynayan çocukların resimlerinde, bilgisayar oyunlarındaki pek çok özelliğin (olumlu ve olumsuz) etkileri bulgulanmıştır. Bu nedenle öncelikle ailelerin bilgisayar oyunlarının denetimi ile ilgili bilinçlendirilmesi sonucuna varılmıştır. Bilgisayar oyunu oynama davranışının alışkanlık haline gelerek pek çok olumsuz sonucu beraberinde getirmesi sorunun çözümüne yönelik, aile; okul-öğretmen işbirliği içinde hareket etmelidir.

Yapılan gözlemler ve yorumlar sonucunda, çocuğun daha fazla resim dersine gereksinimi olduğu, öğrenciler hakkında ailelerin bilinçlendirilmesi, bilgisayar oyunlarının birlikte takip edilerek aile ve okul içinde olumlu olumsuz yönlerinin tartışılması, ergenin enerjisinin spor, tiyatro, resim faaliyetleri gibi sosyal alanlara yönltilmesi, çocukların okuma alışkanlıklarının bilgisayar oyunlarına alternatif olarak geliştirilmesi, öğrenci ailelerine bilgisayar oyunlarının olumlu ve olumsuz etkilerini anlatmak ve onları bu konuda daha duyarlı hale getirmek için eğitim seminerleri verilmesi gerekliliği, bilgisayar oyunlarının uzman ve eğitimcilerce hazırlanarak öğrencilere sunulmasının sanat eğitime yeni bir bakış olabileceği gibi öneriler geliştirilmiştir.

ABSTRACT

THE ANALYSIS OF LINE AND COLOR EXPRESSIONS AT THE ART LESSONS USED BY SECOND LEVEL SEVENTH CLASS PRIMARY SCHOOL STUDENTS AND THE EFFECTS OF COMPUTER GAMES ON THIS SUBJECT

In our modern life, technology makes people at every age addicted to itself by forcing our dreams. The computers come in the first place for helping technology to reach the people, especially to young ones.

The increase in the computer production widens this marketing, thus the families that has little economic support have computers in their houses. The features of the computers attract firstly the young people.

Today, the computer has become the best friend of the young ones especially replacing in their houses, even in their rooms and it meets the needs of them. The computers meet especially the need of playing games. In this century, computers have become the game friends of the young ones.

By the help of the computer production, the production of computer games has also increased. The computer experts create attractive game areas for children by using their dreams. The computer games, beside normal games, make the children feel themselves deeply in the game. This situation has various effects (positive or negative) on children.

The research about the psychological and social effects of the marketing of this widening and new computer game has begun with a parallel to this marketing. Although the children can reach the computer games easily, its effects on them (positive or negative) have not been mentioned yet.

In this study, the effects of the computer games on the childrens' picture have been searched.

By the help of the things that are found in this study, it is mentioned that playing computer games affects the picture (art) of the children. In the pictures of the children who play computer games a lot, one can come across with most of the features of the computer games. Thus the families should be aware of the effects of the computer game and they should behave together for preventing the bad effects of the computer games.

At the end of the observations and the comments, some suggestions have been offered such as: The children need more art lessons, the families should be given information about this subject, the computer games should be followed and the negative-positive sides should be discussed at schools, the energy of the young people should be used in social areas like sport, art and theatre, the reading behaviour of the children should be increased with an alternative to computer games, the families of the children should be informed very well and also some conferences should be given to them, these games should be prepared by the experts and teachers and this will be a new point of view to art.

İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ.....	i
ÖZET.....	iii
ABSTRACT.....	v
İÇİNDEKİLER.....	vii
TABLOLAR LİSTESİ.....	x
KISALTMALAR	xii

I.BÖLÜM	1
GİRİŞ	1
Problem	1
Amaç	4
Önem	5
Varsayımlar	6
Sınırlılıklar	7

II.BÖLÜM:	7
2.1.KAVRAMSAL ÇERÇEVE.....	7
2.1.1.SANAT EĞİTİMİ.....	7
2.1.1.1.Sanat Eğitiminin Tanımı, Kapsamı ve Amacı.....	7
2.1.1.2.Sanat Eğitiminin Önemi ve Gerekliliği.....	10
2.1.2. İLKÖĞRETİMDE GÖRSEL SANATLAR DERSİ(RESİM-İŞ EĞİTİMİ)...	12
2.1.2.1.İlköğretim Kurumlarında Görsel sanatlar (Resim-İş Eğitimi) Dersi..	12

2.1.2.2. Programın Vizyonu	13
2.1.2.3. Görsel Sanatlar Dersi Öğretim Programının Özellikleri.....	14
2.1.2.4. Görsel Sanatlar Dersinin Genel Amaçları.....	15
a. Bireysel ve Toplumsal Amaçlar.....	16
b. Algısal Amaçlar.....	17
c. Estetik Amaçlar.....	17
d. Teknik Amaçlar	18
2.1.2.5. Görsel Sanatlar Eğitiminin İlkeleri.....	18
2.1.2.5.1. Temel Beceriler.....	19
2.1.3. ÇOCUK RESİMLERİ.....	22
2.1.3.1. İletişim Aracı Olarak Resim ve Çocuk.....	22
2.1.3.2. Çocuk Resimlerinin Gelişim Basamakları.....	25
2.1.3.2.1. Karalama Dönemi(2-4 yaş).....	26
2.1.3.2.2. Şematik Dönem Öncesi(4-7 yaş).....	26
2.1.3.2.3. Şematik Dönem(7-9 yaş).....	27
2.1.3.2.4. Ergenlik Öncesi Dönem(9-12 yaş).....	27
2.1.3.2.5. Mantık Çağı Dönemi(12-14 yaş).....	28
2.1.3.3. Çocuk Resimlerinin Yaşantıları Yansıtırma Boyutu.....	29
2.1.4. BİLGİSAYAR OYUNLARI.....	32
2.1.4.1. Sektör olarak Bilgisayar Oyunlarının Ortaya çıkışı ve Gelişimi.....	32
2.1.4.2. Bilgisayar Oyunlarının Özellikleri ve Tanıtımı.....	35
2.1.4.3. Bilgisayar Oyunlarının Çocuklar Üzerinde Etkililiği.....	36
2.2. İLGİLİ ARAŞTIRMALAR.....	44

III.BÖLÜM	46
YÖNTEM	46
3.1. Araştırma Modeli	46
3.2.Evren ve Örneklem	46
3.4. Verilerin Toplanması	46
3.5. Verilerin Analizi	47
IV.BÖLÜM	49
BULGULAR ve YORUM	49
1. Alt Probleme İlişkin Bulgular	49
2. Alt Probleme İlişkin Bulgular	55
3. Alt Probleme İlişkin Bulgular	59
4. Alt Probleme İlişkin Bulgular	72
V.BÖLÜM	85
SONUÇ VE ÖNERİLER	85
SONUÇ	85
ÖNERİLER	91
KAYNAKÇA	94
EKLER	100
Ek:1 Anket Formu	101
Ek:2 Öğretmen Görüşme Formu	104
Ek:3 Araştırma Yapıldığını Gösterir Belge	105
Ek:4 Bilgisayar Oyunu Oynayan ve Bilgisayar Oyunu Oynamayan Öğrencilerin Resimlerinin, Bilgisayar Oyunlarındaki Görsel İmgelerle İlişkisi Durumu Tablosu	106
Ek:5 Bilgisayar Oyunu Oynayan Öğrencilerin ve Bilgisayar Oyunu Oynamayan Öğrencilerin İmgesel ve Kurgu Becerisi Durumu	107
Ek:6 Bilgisayar Oyunu Oynayan Öğrencilerin Resimleri	108
Ek:7 Bilgisayar Oyunu Oynamayan Öğrencilerin Resimleri	118

TABLOLAR LİSTESİ

Tablo	Sayfa
TABLO 1. Öğrencilerin Ailelerinin Ekonomik Durumu.....	50
TABLO 2. Bilgisayar Sahipliği Durumu.....	50
TABLO 3. Bilgisayar Kullanma Yeri Durumu.....	51
TABLO 4. Bilgisayar Kullanmaya Başlama Yaşı Durumu.....	51
TABLO 5. Bilgisayar Oyunu Oynamaya Başlama Yaşı Durumu.....	52
TABLO 6. Sahip Olunan Bilgisayar Oyunu Sayısı Durumu.....	53
TABLO 7. Bilgisayar Oyunu Oynama Süresi Durumu.....	54
TABLO 8 Oynanan Bilgisayar Oyunlarının Türlerine Göre Dağılımı.....	55
TABLO 9.Oynanan Bilgisayar Oyunlarının Etkilenilen Özelliklerine Göre Durumu	57
TABLO 10. Bilgisayar Oyunu Oynayan ve Bilgisayar Oyunu Oynamayan Öğrencilerin Resimlerinin, Bilgisayar Oyunlarındaki Görsel İmgelerle İlişkisi Durumu.....	59
TABLO 11. Oynanan Oyunlar ve Desen Elemanları İlişkisi Durumu Yanlarına Göre Durumu.....	61
TABLO 12. Oynanan Oyunlar ve Renk İlişkisi Durumu.....	63
TABLO 13. Oynanan Oyunlar ve Tasarım Elemanları İlişkisi Durumu.....	65
TABLO 14. Bilgisayar Oyunlarındaki Görsel İmgelerle Benzerlik - Desen Bilgisayar Oynayıp Oynamama Çapraz Tablosu.....	67
TABLO 15. Bilgisayar Oyunlarındaki Görsel İmgelerle Benzerlik - Renk Bilgisayar Oynayıp Oynamama Çapraz Tablosu.....	69
TABLO 16. Bilgisayar Oyunlarındaki Görsel İmgelerle Benzerlik - Tasarım Bilgisayar Oynayıp Oynamama Çapraz Tablosu.....	70
TABLO 17. Bilgisayar Oyunu Oynayan Öğrencilerin ve Bilgisayar Oyunu Oynamayan Öğrencilerin İmgesel ve Kurgu Becerisi Durumu.....	72
TABLO 18.Bilgisayar Oyunu Oynama ve Renk İlişkisi Durumu.....	74
TABLO 19.Bilgisayar Oyunu Oynama ve Tasarım Elemanları İlişkisi Durumu.....	76

TABLO 20. Bilgisayar Oyunu Oynama ve Desen Elemanları İlişkisi	
Durumu.....	77
TABLO 21. Konuya Uygun Desen Bilgisayar Oynayıp Oynamama Çapraz	
Tablosu.....	79
TABLO 22. Konuya Uygun Renk Bilgisayar Oynayıp Oynamama Çapraz	
Tablosu.....	80
TABLO 23. Konuya Uygun Tasarım Bilgisayar Oynayıp Oynamama Çapraz	
Tablosu.....	82

KISALTMALAR

API- Application Program Interface

BDÖ- Bilgisayar Destekli Öğretim

CD- Kompakt Disk

MEB- Milli Eğitim Bakanlığı

MIT-Massachusetts Institute of Technology

PC- Personal Computer

BÖLÜM 1

GİRİŞ

Bu bölümde, araştırmaya ilişkin problem durumu, amaç, önem, varsayımlar, sınırlılıklar ve tanımlar yer almaktadır.

1.1. Problem Durumu

İlk insan ve bugünün mantığını, duygularını, bilgilerini, iradesini kullanabilen modern çağ insanı, bin yıllardır süregelen bir gelişim içindedir. Tarihin en eski devirlerinden beri insanoğlu yalnızca yaşamın günlük getirileri ile yetinmemiştir. Kendini gerçekleştirme hedefi ilk insanın bile bir bilinçaltı ögesi olmuştur. Eğer öyle olmasaydı Asya'da bulunan ilk mağara resimlerinin hiç kimse için önemi olmazdı. Toplumda kaçınılmaz olan iletişim, bu yolla, mağara resimleriyle başlamıştır.

“İletişim, gönderici ve alıcı olarak adlandırılan iki insan ya da insan kitlesi arasında gerçekleşen bir duygu, düşünce, davranış ve bilgi alışverişi olarak tanımlanabilir”(Becer, 2002, s.11). Bir başka deyişle iki birim arasındaki mesajlaşmadır. İnsan duygularını, mimiklerini, sözcükleri, kimi zamanda resmi ve bununla birlikte birtakım işaretleri, kullanarak iletişim kurabilir. İletişim, 20.yy sonlarında biçimlenen hayat tarzının vazgeçilmez bir olgusudur. Günümüz dünyasında sağlıklı iletişimin, fertlerin ruh sağlığı ve mutluluğu için kaçınılmaz olduğu bilinmektedir.

Bütün insanlar birer ileticidir. Yürüdüğümüz, mektuplaştığımız, televizyon izlediğimiz, telefon ettiğimiz, uyarı levhalarını ya da trafik lambalarını algıladığımız çevre ile bir mesaj alış verişi içine girmektediriz. Bu süreç insanları diğer canlılardan ayıran en önemli farklılıklardan birisidir. Eğer iletişim sistemi olmasaydı, bugün insan ırkından, geçmiş ve gelecekte bahsetmemiz mümkün olmazdı (Becer, 1999, s.23).

İletişim yöntemi ya da aracı farklı gereksinimlere bağlı olarak tarih boyunca çeşitlilik göstererek, değişmiştir. İletişim süreci ile doğan resmi ise bugünün resminden ayırmak gerekmektedir. “Bir düşünce ya da kavramın kaydedilmesi için bir grafik iletişim sisteminin kurulmuş olması gerekir. Gelişmiş ya da gelişmekte olan toplumlarda grafik

imgeler önemli ve sürekli bir yere sahiptirler. Yazılar resimler ve fotoğraflar başlıca grafik iletişim araçlarıdır” (Bektaş, 1990, s.75).

Farklı dilleri konuşan insanlar arasında ortak bir iletişim dili kurmak açısından çok önemli bir işlevi olan grafik tasarım dalı, iletişim medyalarına paralel olarak, her geçen gün daha büyük oranda insanın yaşamında yer almaya başlamış, günümüzde ise dünyayı saran iletişim ağı ortamında çağdaş dünyanın vazgeçilmez bir unsuru haline gelmiştir. “Grafik tasarım, bir mesajı görsel iletişim yoluyla hedef kitleye duyurma işlemini, güzel sanatların estetik nitelikleriyle birlikte, resim ve yazıyı birbirine tamamlayan bir düzen içinde kullanarak yerine getirir”(Bektaş, 1990, s.76).

Yaşanılan zaman dilimi hızla gelişerek değişmektedir. Bilinenlerin çoğu yerini yeni bilgilere bırakırken, inanılan değerler zinciri her geçen gün yeni halkalarla genişlemekte ya da yerine yenileri gelmektedir. Teknoloji ve bilim dünyasında yaşanan gelişmeler etkileşim içinde birbirine yön vermektedir.

Yaşamın her alanında yaşanan değişme ve gelişmeler bilgi düzeyini de etkilemektedir. Bilgideki hızlı gelişme, aynı zamanda çok kısa süre önce üretilmiş bir bilginin eskimesi, işlevsiz hale gelmesi sonucunu da doğurmaktadır. Bu durum, bilginin zamanında ve etkili kullanımını gerektirmektedir. Bu durumda, mevcut bilginin eskimesini beklemeden hızlı ve etkili bir şekilde geniş kitleler tarafından kullanılmasını sağlayacak araçlara ihtiyaç vardır. Bu bağlamda günümüzün en önemli iletişim araçlarından biri olan bilgisayarlar ve etkileri ortaya çıkar.

Modern yaşamın yeni iletişim elemanı haline gelen bilgisayarlar günümüz dünyasının en gelişmiş araçlarından ve hayatın her alanında etkileri görülmektedir. Bilgisayar ve grafik ilişkisini bu çarkın dışında tutmak olanaksızdır. Bilgisayar teknolojisinin geldiği noktaya bakıldığında grafik ve resim sanatını bilgisayardan ayırmamak gerekir. Grafik tasarım, bilgisayar teknolojisini kullanırken bilgisayar da grafik unsurları kullanır. Bu ilişki gün geçtikçe çeşitlenerek sürüp gitmektedir.

20.yy ortalarında geliştirilen ilk bilgisayardan sonra bilgisayarlara yüklenen görevler hızla geliştirilmiştir. Bugün iletişim araçları içinde çok önemli yeri olan bilgisayarlar; iletişimde kullanıldığı gibi daha pek çok alanda da kullanılır olmuştur. Araştırma, eğitim... vb alanlarda kullanıldığı gibi eğlence alanına da farklı bir yön getirmiş, insanların eğlenceye bakış açılarını değiştirmiştir. Bilgisayarlarla tanışılmasından kısa bir süre sonra bilgisayar oyunları da tanışılması bu durumun bir sonucudur. Günümüzde, bilgisayar oyunları dikkatle incelenmesi gereken büyük bir sektör haline dönüşmüştür. Bilgisayar oyunlarının yaygınlaşarak tüm dünyayı sarmasından sonra etkileri de kendini göstermeye başlamıştır. Oyun sektörü geliştikçe geribildirimimizde de görülmektedir ve bu sayede toplumlarda ve öncelikle yeni nesil arasında yeni bir kültür, oyun kültürü gelişmektedir.

Teknolojinin yaygınlaşması ve ucuzlamasıyla birlikte bilgisayar çocukların dünyasında çabuk yer edinmiştir. Bilgisayar kullanıcılarına bakıldığında her yaşta kullanıcılar, ama en çokta genç grup denilen 14–27 yaş arası grup dikkat çekmektedir. Bu grup kullanıcılar bilgisayarları, iletişim özelliğinin yanı sıra adeta oyun makineleri olarak kullanmaktadır. Bilgisayar oyunları, özellikle çocukların dikkatini çekecek birçok özelliğe sahiptir. Özellikle gelişmiş ve gelişmekte olan ülkelerde zamanlarının çoğunu okulda ve evde geçiren çocukların en yakın arkadaşı bilgisayar olmuştur. Bilgisayarların eğitim dışında eğlence amaçlı kullanımlarının artmasıyla, internet bağlantıları da çocukların iletişim dünyasına bireysel olarak katılmasına olanak sağlamıştır. Sanal gerçekliğin yaşandığı bilgisayar oyunlarındaki dijital imgeler, son 15 yılda çocuk oyunlarının doğasında bir dönüşüm sağlamıştır. Bugün bilgisayar ekranı kişinin yaşantısında geri dönüşümü en hızlı ve belirgin iletişim araçlarından birisi haline gelmiştir.

Yapılan bu çalışmada bilgisayar oyunlarının sanatta ve özellikle sanat eğitimindeki yerine bakılarak; bilgisayar oyunlarını oluşturan görsel öğelerin çocuk beyninde oluşumları; bu öğelerin görsel sanatlar dersi düzeyinde yansımaları araştırılmıştır.

Bu araştırmada bilgisayar oyunu oynayan çocukların, resimlerinde bilgisayar oyunlarının etkisi var mıdır? sorusuna cevap aranmıştır.

Araştırma doğrultusunda ilköğretim 2. kademe 7. sınıf öğrencilerinin bilgisayar oyunları aracılığı ile çeşitli görsel öğelerden etkilenecek, bunu resimlerinde yansıtmaları, ürün değerlendirme ölçeği, anket sonuçları ve literatür taraması ile değerlendirilmiştir.

1.2. Araştırmanın Amacı

Bu araştırmanın amacı, ilköğretim 2. kademe 7. sınıf öğrencilerinin oynadıkları bilgisayar oyunlarının, resim derslerinde öğrencilerin tasarım elemanlarına (desen, renk, tasarım) etkisini ortaya koymaktır.

Bu çalışmada, belirtilen konunun aydınlatılabilmesi için alt problemler olarak aşağıdaki sorulara cevap aranmıştır.

1. İlköğretim 2. kademe 7. sınıf öğrencilerinin bilgisayar kullanma ve bilgisayar oyunu oynama durumları nelerdir?
2. İlköğretim 2. kademe 7. sınıf öğrencileri hangi tür oyunlara ilgilidir?
3. İlköğretim 2. kademe 7. sınıf öğrencilerinin tercih ettikleri oyunlar, öğrencilerin tasarım elemanları (desen, renk, tasarım) üzerinde anlamlı bir farklılık oluşturmakta mıdır?
4. İlköğretim 2. kademe 7. sınıf bilgisayar oyunu oynayan ve bilgisayar oyunu oynamayan öğrencilerin imgesel ve kurgu becerileri arasında anlamlı bir fark var mıdır?

1.2. Araştırmanın Önemi

Sanat eğitimi günümüzde tartışmasız önemi en üst seviyede olması gereken bir konumdur. Resim eğitimi ilköğretim düzeyinde sanat eğitiminin en önemli ayağıdır. Resim derslerinde hedef olarak öğrencilerin psikomotor becerilerini geliştirirken aynı zamanda görsel algılama ve anlatım kabiliyetlerini geliştirmek amaçlanır.

Günümüzde bilgisayar kullanımı ilköğretim öğrencileri arasında oldukça yaygındır. Belirtilen düzeyde bilgisayar kullanımı özellikle bilgisayar oyunları ile olmaktadır. Bu nedenle bilgisayar oyunlarının önemi araştırılmalı ve bu sektörün öğrencilerin yaşantıları üzerindeki etkileri saptanmalıdır. Görsel iletişim materyalleri kullanımının öğrenme üzerine etkileri göz önüne alındığında, bilgisayar oyunları gibi öğrenci ilgisini önemli ölçüde etkin kılacak bir materyalin eğitim sisteminde ne gibi etkileri olduğu, öncelikle resim(görsel sanatlar) dersi üzerinde doğan sonuçlar incelenmiş ve değerlendirilmesi yapılmıştır. Bu doğrultuda, bilgisayar oyunlarının öğrencilerin resimleri üzerindeki etkilerinin ortaya çıkarılması amaçlanmıştır.

Yapılan araştırmalar ve elde edilen bulgular, şu ana kadar ülkemizde bu alanda henüz yeterli düzeyde çalışma olmadığını gösterir boyuttadır. Elde edilen bulgular alanda yapılacak araştırmalara katkı sağlayacak niteliktedir.

Bu araştırmayla elde edilen verilerin, bu bölümde eğitim veren öğretmenlere konuyla ilgili yeni öğretim stratejileri ve ders araçları geliştirmelerine yardımcı olacağı düşünülmektedir. Bu araştırma konuyla ilgili yeni araştırmalarda kaynak olarak kullanılabilir. Araştırmada hazırlanan anketler geliştirilerek sonuçları doğrultusunda daha kapsamlı ve yeterli müfredat programları hazırlanabilir. Bu araştırmada elde edilen bulgu ve sonuçlar resim dersi için daha iyi eğitim-öğretim ortamları hazırlanmasına katkı sağlayabilir. Dolayısıyla bu araştırmanın benzerleri içinde önemli bir yere sahip olacağı düşünülmektedir.

1.3.Varsayımlar

- 12–14 yaş grubu bilgisayar oyunları oynayan çocukların resimlerinde kullandıkları renk ve çizgi özellikleri oyunlarda kullanılan görsellerden etkilenmektedir.
- Değerlendirme ölçeği uzman görüşleri ile onaylanmıştır.
- Ankete ve görüşme sorularına verilen yanıtların gerçeği yansıttığı varsayılmaktadır.

1.4. Sınırlılıklar

- Bilgisayar oyunlarının ilköğretim çocuklarının resimlerine etkileri ile sınırlıdır.
- Bu araştırma 12–14 yaş grubu ile sınırlıdır.
- Araştırma Ankara İli Çankaya İlçesinde bulunan Teğmen Kalmaz İlköğretim Okulu 2. kademe 7. sınıfta bulunan 30 öğrencinin resimleri, görüşleri ile sınırlıdır.

BÖLÜM 2

2.1. KAVRAMSAL ÇERÇEVE

2.1.1.SANAT EĞİTİMİ

2.1.1.1.Sanat Eğitiminin Tanımı Kapsamı ve Amacı

Sanat, insanlığın var oluşuyla ortaya çıkmış, insan doğasının gereği olarak tanımlanan bir kavramdır. Toplumlara yön veren, onları birbirine bağlayan, toplumsal yaşamın her alanında olması gereken niteliklerden birisidir. Gelişim süreci içinde çeşitli gereksinimler, sanatı hayatın her alanına sokmuştur. İlk insandan günümüze kadar sanattan beklentiler ve sanata yüklenen rollere paralel olarak, sanatın tanımının sürekli geliştiği görülmektedir.

19. yüzyılın son çeyreğinde sanatın eğitim boyutu ortaya çıkmıştır.19.yüzyılın yarısından başlayarak öncelikle endüstrileşen ülkelerde sanat eğitimine ilginin arttığı görülür. Sanat eğitimi Avrupa’da kültür çöküşüne ve insanın kendine yabancılaşmasına karşı bir eğitim hareketi olarak belirmeye başlamıştır (San, 1983, s.64).

19 yüzyıldan beri teknolojik gelişmelerin yarattığı faydaya dönük yaşama biçimi, insanın duygusal yaşamını köreltmeye başlamıştır. Çağımızın insanını yarattığının tutsağı olmaktan, makineleşmenin getirdiği tekdüze yaşamdan kurtarıp onu sanatsal içerikle zenginleştirmek, daha insancıl bir duruma getirmek gerekir (San, 1979, s.2).

Eğitim alanındaki ilerlemelerle birlikte, bireyin yaratıcılığının gelişmesinde tek yönlü anlatımın yetersiz kaldığı ve sanat eğitiminin gerekliliği daha iyi anlaşılmıştır.

“Sanat eğitimi hareketi, Almanya’da gelişir ve birçok ülkenin genel eğitimini etkiler. Buna göre çağın tek yanlı kıldığı insan, yaratıcı bir eğitimle bundan kurtulabilecektir” (Etike, 1995, s.19).

Sanat eğitiminin kuram olmaktan çıkıp, genel eğitim içinde yer alarak öğretime girmesi ve okullarda buna ilişkin dersler okutulması ilk olarak Avrupa’da 1928’ lerde başlamıştır. 1901’ de Dresten’ de, 1903’de Weimar’ da 1905’de Hamburg’ da yapılan sanat eğitimi kongreleri sanat eğitiminin okullara girmesinde önemli rol oynamıştır (San, 1983, s.2).

Toplumların bilgi ve farkındalık düzeyleri arttıkça sanat kavramı gelişmekte ve zenginleşmektedir. Bu bağlamda sanat eğitimi tanımına bakacak olursak; genel anlamda sanat eğitimi; “güzel sanatların tüm alanlarını, eğitim kurumlarında ve kurum dışı yaratıcı sanat eğitimini(resim, heykel, mimari, görsel, iletişim, fotoğraf, sinema, müzik, dans, tiyatro, edebiyat, çevre sorunları, tasarım vb.) içerir. Daha dar anlamda ise okullarda verilen alana ilişkin dersleri (resim, üç boyutlu çalışmalar, grafik, tasarım) kapsar”(San,1983, s.19).

Sanat eğitimi, bireyin tüm ruhsal ve bedensel eğitimi bütünlüğü içinde estetik duyguların geliştirilmesi, yetenek ve yaratıcılık gücünün olgunlaştırılması çabası, sanat eğitiminin anlamına açık bir görüntü kazandırmaktadır. Genel bir çerçeve içinde ele alındığında bireyin duyu, düşünce ve izlenimlerini anlatabilmede yeteneklerini ve yaratıcılık gücünü estetik bir düzeye ulaştırmak amacı ile yapılan tüm eğitim çabasına sanat eğitimi adını vermek uygun olur (Artut, 2001, s.89) .

Tanımlardan da anlaşıldığı gibi sanat eğitimi ile bireye güzeli görme, fark etme, anlama, kavrama yetisi kazandırmak amaçlanmaktadır. Bu sayede bireye kazandırılacak istendik davranışlar, toplumun bütününe etkileyerek medeniyetler boyu bir gelişim sağlanacaktır. “İnsanın genel eğitimini bir bütünlük içinde düşünürsek, sanat eğitimini genel eğitimin bir parçası olarak kabul etmek zorundayız” (Gençaydın,1990, s.99). Bu bağlamda sanat eğitimi, sanata hizmet eden en büyük araç olacaktır. Dolayısıyla sanat eğitimi, eğitim sistemi içinde adeta ihtiyaç halini almıştır.

Günümüzde zekanın eğitimle doğru orantılı gelişim gösterdiği bilinmektedir. Sanat eğitiminde ise sanatsal sezgi ve kabiliyetin bireye kazandırılması amaç haline gelmiştir. Buna göre sanat eğitiminin, sanatsal zekanın belirlenmesi, yönlendirilmesi ve geliştirilmesindeki önemi her geçen gün daha da artmaktadır.

“Sanat eğitiminin amacı yalnızca üreten, yaratan sanatçı değil genel anlamda güzeli arayan, estetik duyarlık taşıyan insanlar yetiştirmektir” (Kavcar,1990, s.265). Yaşama farklı bakış açılarından bakabilen, kendine güvenli, topluma saygılı bireyler sanat eğitimi olmaksızın toplum içinde varolamazlar. Yaratıcı insanlar toplumları geleceğe taşıyan en dinamik unsurlardır. Sanat eğitimi yoluyla toplum entelektüel, özgüven sahibi, kültürüne ve geçmişine sahip çıkabilen bireyler kazanır.

Sanatın insan yaşamındaki önemini vurgulayan, bir başka yaklaşım son yıllarda oldukça yaygınlık kazanmıştır. İnsan beynini sağ ve sol iki yarım küre olarak ele alan araştırmacılar, sağ yarım kürenin artistik, sol yarım kürenin analitik eylemlerle ilgili olduğunu ileri sürerler. Görsel ve uzamsal işlevlerle yükümlü sağ yarım kürenin sanatsal eğitime olanak verilmediğinde yarı beynin işlem dışı kalması yanında, kişinin yaşamın bu en önemli deneyiminden yoksun kalacağı vurgulanmaktadır (San, 1990, s.5).

Sanat eğitiminin bahsedilen en genel amaçları yanında, belirli özel amaçları da vardır. Sanat eğitiminin amaçları, sanatın kendinden kaynaklanan değerlerinin kişinin sanatsal ve kültürel gereksinimine katkısı yönünde çizilmelidir.

Sanatın en önemli özelliği yaratıcılığı barındırmasıdır. Bireyin iç dünyası, hayalleri, düşünceleri ve duyguları sanat ile görselleşmektedir. Bu durum insan için bir gereksinimdir. Tüm sanat şekillerinde yaratma eylemi, anlatılmak isteneni izleyiciye iletme amacı gütmektedir. Bu durum birey için bir araç ve bir dışavurumdur.

Sanatsal anlatımın dilini bilen birey, sanat yapıtlarına dair değerlendirmelerde bulunmaktadır. Gördüğü yapıtları anlamlandırma yeteneğine ulaşmaktadır. Bu sayede birey pek çok yönden kendini geliştirerek aynı zamanda birey bu şekilde görsel okuryazarlığa sahip olmaktadır.

Sanat eğitiminin bir başka işlevi de sanat yapıtlarına olduğu kadar çevreye ve her türlü görsel nesneye estetik ölçütlerle ulaşmayı sağlamaktır. Bu, sanat yapıtlarından seri üretime, tanıtımdan-paketlemeye, mimarlık yapıtlarından-çevre düzenine, televizyondan-sinemaya, iç dekorasyondan-giyime kadar her şeye, kendi özel oluşumları içinde sanat olarak ya da sanat gibi değerlendirmeyle, yaklaşmak demektir (San, 2003, s.52).

Değerlendirerek düşünmeyi, ayımsamayı öğrenen ve bilen bireyin estetik bakışı ve görüş alanı genişlemektedir. Beğenileri, tek boyutlu olan, yalnız bildiğini ve sevdiğini güzel sayan birey yerine geniş açılı düşünme yeteneğine sahip olan bireyler yetiştirmek sanat eğitiminin amaçları içinde yer almaktadır. Bireyin içinde yaşadığı kültüre, yabancı kültürlerle, geçmişe ve çağdaşa aynı oranda ilgi, bilgi ve değer ile yaklaşım, geniş sanatsal düşünmeye bağlıdır. Yine bu yolla yeniliğe açık bireyler yetiştirilebilir.

Sanatın bireye öğrettiği dil sayesinde, üretirken düşünme, eleştirel olarak değerlendirme, ayırt etme gibi pek çok davranış bireye kazandırılmaktadır. Bu davranışlar bireye seçici bir göz kazandırmaktadır. Bu göz sanatı ve sanatın içinde bulunduğu değerleri fark eden bir niteliktedir. Sanatçının, sanat yapıtı ile tüketiciye sunduğu mesaj, bu özelliklere sahip bireyler tarafından çözümlenerek değerlendirilmektedir. Böylece topluma nitelikli bir yaklaşım sağlanmaktadır.

Sanat yaratıcı bir süreç olarak kişiyi özgür düşünmeye, özgür çalışmaya ve yaratmaya götürür. Bu özelliği ile onda birey olma bilinci yaratır. Üreten, seçen, beğenen kişi aynı zamanda içinde yaşadığı toplumun bir üyesidir. Bu yolla toplum içinde kendine ve çevresine yabancılaşmaktan kurtulur. Bu işlevi ile sanat, kültürel ve toplumsal gelişmede katılımcı kişiler yetişmesinde önemli rol üstlenir. (San, 2003, s.52)

Yukarıda da belirtildiği gibi çağdaş insan; yaşanan günü anlayan, geleceğe bakabilen, sanat tarihi, estetik ve güncel sanat hakkında yorum yapabilen insandır. Ayrıca sanat, insan yaşamıyla bütünleştiğinde, insanların daha bilinçli ve duyarlı olacağı, ileri boyutlu düşünebileceği açıktır. Dolayısıyla çağdaş bireyler yetişmesinde sanat eğitiminin rolü gün geçtikçe artmaktadır.

2.1.1.2. Sanat Eğitiminin Önemi ve Gerekliliği

Bir toplumun gelişmişlik düzeyi, o toplumun eğitim sistemi ile doğrudan ilgilidir. Sanat eğitimi ise eğitim sistemi içinde vazgeçilmez bir unsurdur. Ancak unutulmaması gereken bir konu vardır ki; o da sanatın özgünlük ve bireysel yaratıcılık olgusu olduğudur. Sanata, yaratıcılık süreci olarak bakıldığında kişinin en önemli kazanımının; özgür düşünme, özgür çalışma ve yaratma becerileri kazanma olduğu görülür. Bu nedenle sanat eğitiminin genel eğitim sistemi içindeki yerini çok iyi belirlemek gerekir. Sanat eğitimi bir kişilik eğitimi olmasından dolayı önemli bir gerekliliktir.

“Günümüz çağdaş sanat eğitimi sisteminde, görsel ve uygulamalı sanatların öğretilbilirliği temel bir ilkedir. Buna göre herkes sanat öğrenebilir ve sanat eğitimi herkese verilmesi gereken bir eğitimidir”(Balcı ve Say, 2003, s.8). Sanat eğitimi sadece yetenekli insanlara verilmeyen, herkesin alması gereken okul içi ve okul dışı yaratıcı eğitimidir. Sanat eğitimi denildiğinde sanatçı yetiştirme düşünülmemeli,

bireyin sanat yoluyla çeşitli davranışlar kazanmasını sağlamak düşünülmelidir. Bireyin estetik duyarlılık kazanarak bunu geliştirmesi, aynı zamanda yaşantısının her alanında sanat olgusunu ön planda tutması hedefi, sanat eğitiminin önemine dikkat çekmektedir.

Çağlar boyunca toplumların ilk hedefi uygarlaşma olmuştur. Günümüzde ise sanat ve teknoloji bu hedefin gerçekleşmesi için ilk basamak durumundadır. Dolayısıyla duyarlı, dengeli, sağlıklı, kendine güvenli, saygılı bir toplumun en önemli koşulu öncelikle sanat eğitimidir. Teknoloji, sanat eğitimi ışığında sürekli bir dinamizm göstererek, en üst seviyede gelişim gösterecektir. Hızla gelişen sanayileşen-kentleşen toplumlarda, makinenin insanın yerine geçerek üretimi hızlandırması pek çok olumsuz sonuç doğurmuştur. Fabrikalaşma, bireyi yaratma kabiliyetinden uzaklaştırarak, duygudan yoksun bir alıcı haline dönüştürmektedir. Üretimin duygudan, kültürden, estetik anlayıştan yoksunluğu alıcıya negatif sonuçlarla geri dönmektedir. “Doğru bir eğitim yaşantısından geçen, amaçları iyi tespit edilmiş sanat eğitimi alan birey, dünyayı daha anlamlı yaşar, maddeyi değiştirir ve yeniden biçim verir; yaratıcı olmanın özgürlüğünü ve insan olmanın yüceliğini yaşar” (Baler, 1990, s.93). Bugünkü insanın ruh sağlığı, insan yapısının ana öğelerinden ödün vermeden, çağa uyum göstererek yüksek seviyeli bir eğitim sistemini gerektirir. Bu bakımdan örgün eğitimin en önemli ögesi sanat eğitimidir denilebilir.

Bütün bunların yanı sıra kültürel değerler sanat eğitimi sayesinde tanınarak topluma bilinç kazandırılır. Toplumların kültürel mirası, geçmiş, günümüz sanatçı ve eserlerine ait bilgi aktarımı sanat eğitimi sayesinde olmaktadır. Sanat eserleri bu sayede sevilecek, nesiller boyu korunacaktır. Bu yüzden sanat eğitimine önemli görevler düşmektedir.

Sanat eğitiminin merkezinde çocuklar ve genç bireyler vardır. Gençlerin aldığı sanat eğitimi sağlıklı nesiller yetişmesinin ilk basamağıdır.

Çocukların ve gençlerin örgün eğitim içerisinde, çeşitli yaş gruplarına ait bireylerin yaygın eğitim yoluyla sanat yeteneklerini geliştirmek sanat eğitiminin kapsamı içerisinde yer almaktadır. Özellikle çocukların sanat eğitimi alması,

onların hayatında kullanabileceği istenilen davranışları edinebilmesi için zorunludur. Böylelikle toplumda, estetik duyarlılığı olan ve bunu sergileyebilen; nazik ince ruhlu, zevkli, saygılı, dürüst ve kişiliği oturmuş bireylerin sayısının artmasında etkili olunacaktır (Özsoy, 1998, s.65).

Eğitim sisteminin önemli kısımlarından biri olan sanat eğitimi, çocuğun yaşayarak sanatsal faaliyetlere ve yaratmaya doğrudan katılmasını, daha doğrusu etkin olmasını amaçlamaktadır. Sanat eğitimi sayesinde düşünsel ve duygusal süreçlerin birlikte çalışması sağlanır. Sanat eğitiminde yer alan, gözlem, araştırma bulma, uygulama, denetleme, deneme... gibi süreçler bireyi topluma en güzel ve doğru şekilde hazırlamayı amaçlamaktadır.

Sonuç olarak sanat eğitiminin önemi ve gerekliliği denildiğinde genelde toplumun özelde ise bireyin en üst seviyede gelişimi hedeflenmektedir. Sanat eğitimi sayesinde bireyin başta algılama gücü, sonrasında ise duygusal yönüyle birlikte estetik anlayışı gelişim göstererek toplumun geneline olumlu sonuçlar yansımaları sağlanacaktır.

2.1.2.İLKÖĞRETİMDE GÖRSEL SANATLAR DERSİ (RESİM-İŞ EĞİTİMİ)

2.1.2.1. İlköğretim Kurumlarında Görsel sanatlar (Resim-İş Eğitimi) Dersi

“Görsel Sanatlar” dersi, eski adıyla “Resim-İş Eğitimi”, daha yaşanılabilir, barış içinde, mutlu, huzurlu, sağlıklı ve insanca bir dünya kurabilmek amacıyla bireyin yaratıcı gücünün ortaya çıkarılması ve bu güçle estetik bir çevre oluşturabilmesinin temel uygulama alanlarından birisidir.

Görsel sanatlar, çağdaş toplumların temel taşları olan insanların niteliklerini ve insani değerlerini geliştirmek, bireysel ve toplumsal duyarlıklarını artırmak için sanat alanında ortaya koydukları eğitim-öğretim etkinliklerinin genel tanımıdır. Görsel Sanatlar Dersi Öğretim Programı, görsel sanatlar eğitiminin toplumsal ve bireysel duyarlık eğitimi olduğunun bilinci içinde hazırlanırken; programda sanat eğitiminin sosyal, kültürel, eğitsel önemini kavratmak; sosyalleşmede paylaşımcı ve katılımcı kişilik oluşturmak; nitelikli bakış açısı ve eleştirel düşüncüyü geliştirmede sanatın

işlevinden yararlanarak çağdaş bir eğitim programı meydana getirmek amaç edinilmiştir.

Sanatın ve sanat eğitiminin gerekliliği sonucunda, bugüne kadar 1948, 1968 tarihlerinde ilkokul, 1951, 1962, 1971 tarihlerinde ortaokul ve 1992 tarihinde ilköğretim programları geliştirilmiştir. Günümüz koşullarında ise yeniden yapılandırılan eğitim sistemimizin öğretim programları kapsamında, 2006 yılında Görsel Sanatlar Dersi Öğretim Programı'nın oluşturulmasına ihtiyaç duyulmuştur.

Görsel Sanatlar dersi içerik olarak; görsel sanat kültürü, müze bilinci ve görsel sanatlarda biçimlendirme olmak üzere üç öğrenme alanında eğitim ve öğretim yapmayı hedeflemektedir. Böylece görsel sanatların diğer dallarıyla da ilgilenen ve öğrenciyi yönlendirebilecek esnekliğe sahip bir program yapılandırılması amaçlanmıştır. Bu programla sanattan zevk alan, sanatı içselleştiren, bilinçli, estetik zevke sahip ve eleştiri yapabilen nesiller yetiştirilmesi hedeflenmektedir.

2.1.2.2. Programın Vizyonu

Görsel Sanatlar Dersi Programı, öğrencilerin buldukları yaş düzeyinden başlayarak bütün yaşamları boyunca temel bir kazanım olarak kendilerini ifade etme yollarını keşfetmeleri ve bunları kullanarak duygusal, bilişsel, kültürel ve toplumsal yönlerden donanımlı hâle gelmeleri; sağlıklı, dengeli kimlik oluşturmaları ve nitelikli alışkanlıklar edinmeleri için hazırlanmıştır.

İlköğretimde uygulanacak Görsel Sanatlar eğitiminde belirlenen amaçlara ulaşılması için programın vizyonu, Milli Eğitim Bakanlığının programında (MEB, 2006, s.5) aşağıdaki şekliyle belirlenmiştir.

Geleceğin aydın kuşaklarını yetiştirmeyi hedefleyen bu programla;

- Toplumların bugününü ve geleceğini oluşturan yaşam anlayışını benimsemiş,
- Dünyayı algılama ve yorumlama yeterliliğini geliştiren,
- Toplumsal gelişmelere duyarlılıkla yaklaşan,

- Doğaya duyarlılıkla yaklaşan,
- Günümüzde iletişim ve etkileşim ortamının ve imkânlarının, hızla değişerek bireyin ve toplumun yaşam dinamiklerine kattığı yeni etkiler ve açılımlara yanıt verebilen,
- Sorgulama bilincine sahip,
- Bilimsel ve teknolojik değişim ve dönüşümlerin toplumlarda yarattığı olumsuzluklara karşı yeni çözümler üretebilen,
- Olumlu niteliklerle donanarak kendini ifade edebilen ve bu bireylerden oluşan bir toplum amaçlanmaktadır.

2.1.2.3.Görsel Sanatlar Dersi Öğretim Programının Özellikleri

Çağımızın yenilikçi sanat eğitimi yöntem ve aşamaları izlenerek ve velilerle öğrencilerin beklentileri göz önünde bulundurularak sanat ve eğitim deneyimlerine sahip eğitimci akademisyen, uzman ve öğretmenlerle geliştirilen Görsel Sanatlar Dersi Öğretim Programı'nın özellikleri Milli Eğitim Bakanlığının (MEB,2006) programında yer aldığı şekliyle şunlardır;

Görsel sanatlar alanında yapılan bütün uygulamalarda, kendini ifade etmede, bu ifade yolu ile iletişim kurmada, yaratıcı düşünmede, problem çözmede, bilgi ve malzeme seçiminde niteliğe önem veren bir anlayış esas alınmıştır.

Sanat eğitimi alanındaki çağdaş gelişmeler ve yaklaşımlar sonucunda öğrenciye güzellik kavramının kazandırılması, algı birikimi, el-göz ve zihin birlikteliğinin sağlanması, bu amaçla çeşitli tekniklerin bilinçli bir rehberlikle uygulanması amaçlanmıştır.

Eğitim ortamları sınıf içi ve sınıf dışı; (park, bahçe, sergi, müze, tarihi yapılar, sanatçı atölyeleri, sanat ve kültür merkezleri vb.) olarak zenginleştirilmiştir.

Sanatta uygulamalı çalışmalarla birlikte geçmişten günümüze meydana getirilmiş olan sanat eserlerini anlama, onları görsel olarak okuma ve onlardan haz alma birikiminin kazandırılması ilke edinilmiştir.

Öğrenme ve öğretme sürecinin önceliklerinin dağılımında öğrencinin ilgi ve ihtiyaçlarının ve günün uyarıcı koşullarının göz önünde bulundurulması ile birlikte eğitimciye esneklik sağlayan, öğrenci merkezli bir program öngörülmüştür.

Öğrenme ve öğretme sürecinde, öğrencinin ilgisini çekmek, motivasyonunu artırmak ve özendirmek için her sınıfın düzeyine uygun sınıf içi ve sınıf dışı sergi, gösteri, sunum, etkinlik ve oyunlaştırmalar (dramatizasyon) için açıklamalara programda yer verilmiştir.

Görsel sanatlar eğitiminde tekniğin amaç olmadığı, bir anlatım aracı olduğunun bilinci içerisinde, her yaşın gelişim düzeyine uygun, değişik uygulamalar ve teknikler önerilmiştir.

Sanat eğitimi oyunla başlar ve öğrencinin kendi eğilimlerini, becerilerini, yeteneklerini keşfetmesine ortam yaratır. Duygu ve düşüncelerini sanat yoluyla ifade edebilme gücü kazandırmayı amaçlar. İlköğretim düzeyinde sanat eğitiminin amacı sanatçı yetiştirmek değildir. Sanat eğitimi bireyin kendisinden hareket eder. Onun geçmiş yaşantıları, deneyimleri, duyu ve düşünceleri elbette bir başlangıç noktasıdır. Sanat eğitimi karmaşık bir ruhsal yapıya sahip olan insanın duygularını biçimlendirmesine katkıda bulunur. Bireyin gerçek anlamda mutlu olması için kendini gerçekleştirmesine ve özgürleşmesine ortam hazırlar.

2.1.2.4. Görsel Sanatlar Dersinin Genel Amaçları

Görsel sanatlar dersi programı belli amaçlar doğrultusunda hazırlanmaktadır. Bu amaçlar Milli Eğitim Bakanlığının (MEB, 2006) programında bireysel ve toplumsal, algısal, estetik ve teknik amaçlar olarak gruplanmaktadır.

A. Bireysel ve Toplumsal Amaçlar

1. Öğrenciye doğayı gözlemlene duyarlılığı kazandırmak,
2. Öğrencinin, analiz ve sentez yeteneđi (seçme, ayıklama, birleřtirme, yeniden organize etme) ile eleřtirel bakıř açısını geliřtirmek,
3. Öğrencinin yeteneklerini fark etmesini, kendine güven duygusu kazanmasını ve geliřtirmesini sađlamak,
4. Öğrencinin görsel biçimlendirme yolları ile kendini ifade etmesini sađlamak,
5. Öğrencinin ilgisini, bu alandaki çeřitli kaynaklarla besleyebilmek (müze, galeri, tarihî eser vb.), bu yolla geçmiřine sahip çıkma ve geleceđini yapılandırma bilinci kazandırmak,
6. Öğrencinin her alanda kullanılabilecek yaratıcı davranıřlar geliřtirmesini sađlamak,
7. Öğrencinin ulusal ve evrensel sanat eserlerini ve sanatçıları tanımasını sađlamak,
8. Ulusal ve evrensel deđerleri tanıyabilme ve anlayabilme bilincini kazandırmak,
9. Geçmiřten günümüze miras kalan sanat yapıtlarından haz alma ve onur duyma duyarlılığını kazandırmak,
10. İş birliđi yapma, paylařma, sorumluluk alma, kendi işine saygı duyduđu kadar başkalarının işine de saygı duyma bilinci ve duyarlılığı kazandırmak,
11. Öğrencinin ruh sađlığını koruma, iç dünyasını anlatma, duygusal tepkilerini ortaya koyma ve bedenine saygı duyma bilinci geliřtirmesini sađlamak,
12. Öğrenciye aklını, duygularını, zevklerini sorgulama bilinci kazandırmak

B. Algısal Amaçlar

- 1.Öğrencinin algı birikimini ve hayal gücünü geliştirmek,
- 2.Öğrencinin görsel algı ve birikimleri ile öznel algılarını sanatsal anlatımlara dönüştürebilmesine imkân tanımak,
- 3.Öğrencinin birikimlerini başka alanlarda kullanabilme becerisini geliştirmek,
- 4.Öğrenciye bilgiyi ve birikimi yaşantıya dönüştürme yeteneği kazandırmak,
- 5.Öğrenciye yeni durumlar karşısında özgün çözümler geliştirme becerisi kazandırmak.

C. Estetik Amaçlar

- 1.Öğrencinin, sanatın ve sanat eserlerinin her zaman önemsenecek birer değer olduğunu kavramasını sağlamak,
- 2.Öğrenciye doğadan, çevreden ve geçmişten günümüze miras kalan sanat yapıtlarından haz alma, onlarla gurur duyma ve onları koruma bilincini kazandırmak,
- 3.Öğrenciye görsel sanatlar sevgisi ve bu sevgiyi yaşamın her alanına yansıtabilme, bunu davranış biçimi hâline getirebilme yetisi kazandırmak,
- 4.Öğrenciye, doğada olan ve insan eli ile üretilen her şeyi estetik değerlendirme birikimi kazandırmak,
- 5.Öğrenciye kendini ifade edebilmede estetik değerlerden yararlanma yeteneği kazandırmak.

D.Teknik Amaçlar

- 1.Öğrenciye her türlü araç ve gereci kullanarak görsel anlatım diline dönüştürme isteği ve kullanma becerisi kazandırmak ve öğrencinin gelişmesine imkân tanımak,
- 2.Öğrenciye değişik tekniklerle elde edilen sonuçların etkilerini sezdirebilmek ve öğrencilerin farklılıklardan zevk alabilmelerini sağlamak,
- 3.Öğrenciyi farklı tekniklerin getireceği anlatım zenginliğinin farkına vardırabilmek,
- 4.Öğrenciye kullandığı tekniklerin dışında yeni teknikler arama isteği ve cesareti kazandırmak,
- 5.Öğrenciye, amacına uygun malzemeyi seçme, malzemedan anlam çıkarma becerisi kazandırmak,
- 6.Öğrenciye kendini ifade etme sürecinde çıkacak sorunlara teknik çözümler üretebilme becerisi ve güveni kazandırmak

2.1.2.5. Görsel Sanatlar Eğitiminin İlkeleri

İlköğretimde uygulanacak görsel sanatlar eğitiminde, belirlenen amaçlara ulaşılması için bazı temel ilkelerin göz önünde bulundurulması gerekmektedir. Bunlar aşağıda MEB programında (MEB, 2006) olduğu gibi sunulmuştur.

- 1.Her çocuk yaratıcıdır.
- 2.Her çocuk, farklı algı, bilgi, sezgi ve duygu dünyası ile deneyime sahiptir. Uygulamalarda bireysel farklılıklar göz önünde bulundurulur.
- 3.Uygulamalarda, görsel sanat alanlarına yönelik iki ve üç boyutlu metin, grafik, ses, canlandırma unsurlarını birleştirerek sunan ortam (Multimedya-çoklu ortam) çalışmalarına yer verilir.

4. Görsel sanatlar dersi, diğer disiplinlerle birlikte eğitsel amaçlardaki bütünlüğü kurmaya veya bireyin kendini gerçekleştirmesine katkıda bulunur.

5. Dersin işlenişi, kazanımlara yönelik, ilgi çekici olan öğrenme öğretme yöntem ve teknikleriyle zenginleştirilir.

6. Görsel sanatlar dersi, çocuğu temel alır; öğrenme öğretme süreci, çocuğun kendine özgü algılama ve anlamlandırma evreni içinde, gelişim basamaklarına göre düzenlenir.

7. Değerlendirmede öğretmen, her çocuğun gelişim sürecini, bireysel farklılıklarını temel alan bir yaklaşım ile öğrenme öğretme sürecine katılımını ve görsel sanatlar dersinin kazanımları çerçevesinde bir bütün olarak ele almalıdır.

2.1.2.5.1. Temel Beceriler

Temel beceriler, öğrencilerin öğrenme alanlarındaki gelişimleriyle bağlantılı, yatay olarak bir yılın sonunda, dikey olarak da sekizinci sınıfın sonunda kazanacakları ve hayat boyu kullanacakları temel becerilerdir. Görsel Sanatlar Dersi Öğretim Programı içerdiği kazanımlarla bu temel becerilerin gelişmesini sağlayacaktır. Programla ulaşılması beklenen temel beceriler şunlardır:

A. Bireysel Beceriler

- Türkçe'yi doğru, güzel ve etkili kullanma,
- Kendini ifade etme,
- Eleştirel düşünme,
- Yaratıcı düşünme,
- Sanat aracılığıyla iletişim kurma,
- Problem çözme,
- Araştırma,
- Karar verme,

- Bilgi teknolojilerini kullanma,
- Girişimcilik,
- Sorumluluk alma,
- Başladığı işi bitirme (MEB, 2006).

B. Estetik Beceriler

- Kişisel ve sosyal değerlere önem verme,
- Estetik bilinç kazanma,
- Estetik algının geliştirilmesi,
- Estetik yaşam kültürü edinme,
- Çevre ve doğa bilinci kazanma,
- Millî, manevi ve evrensel değerlere duyarlı olma.
- Türk Milli Eğitiminin amaçları doğrultusunda güzel sanatlarla ilgili bilgileri kazandırabilme.
- Sanatı görsel bir iletişim formu olarak kullanma ve değerlendirmede güven ve yeterlilik kazanmaları için öğrencilerin görsel okur-yazarlığını sağlayabilme.
- Sanatsal yaratıcılığı geliştirebilme.
- Her alanda kullanılabilecek yaratıcı davranışlar geliştirebilme.
- Düşünceleri gerçekleştirebilmek ve sanat eserlerini üretebilmek amacıyla bireysel anlayış ve teknik yetenekleri geliştirebilme.
- Estetik duyguların geliştirilebilmesi yoluyla, sanat ve tasarımla ilgili olarak bilinçli estetik hükümler vermelerini sağlayabilme.
- Özgün düşünme, üretme ve deneme kapasitelerini geliştirebilme.
- Düzensizliklerden rahatsız olmasını ve çevresini güzelleştirmesini sağlayacak estetik kişilik kazandırabilme.
- Sanat yoluyla ifade imkânı vererek ruh sağlığına yardımcı olabilme.
- Öğrencilerin kendilerini ispatlamalarına ve kendilerini bulmalarına imkân tanıyabilme.
- Öğrencilerin hayatları boyunca sanat yapan üreticiler veya sanatı bilinçli izleyen tüketiciler olarak içinde yaşadıkları kültüre katkıları sağlayabilme.

- Bireysel grup çalışmalarında sorumluluk ve işbirliği, dayanışma anlayışını; birbirleri arasında sevgi, saygı ve yardımlaşma gibi duygu ve anlayışları geliştirebilme.
- Sanatın özgürlük olduğunu ve hayata olan katkısını kavrayabilme.
- Sanatsal yaratma hazzını duymasını ve sanatçıyı takdir etmesini sağlayabilme.
- Biçimsel anlatımla ilgili teknik bilgi ve beceriler kazandırabilme.
- Tasarıma yönelik hayal gücünü geliştirebilme.
- Tarihi, ören yerlerini, anıtlarını, müzeleri, sanat galerilerini, atölyelerini ve tasarım stüdyolarını tanıyarak, kültür ve tabiat varlıklarına sahip çıkabilme.

Görsel sanatlar eğitiminde amaç öğrencinin görsel ve duygusal gelişmesini hızlandırmaktır. Kazanılan görsel beceriler yaşam boyu devam edecek bir sürecin başlangıcıdır. Uygur bir toplum olabilmenin ilk koşullarından olan sanat eğitiminin ve bu eğitimin en önemli uzantısı olarak görsel sanatlar eğitiminin önemi ortadadır. Görsel sanatlar eğitimiyle bireyin kişilik ve anlatım özellikleri en üst seviyede ortaya çıkarak, toplumun pek çok alanına katkı sağlamaktadır. 21. yüzyılın, adeta robotlaşmış bireylerinin duygularını harekete geçirmede en önemli araçlardan biri kuşkusuz görsel sanatlar eğitimi olmaktadır.

2.1.3.ÇOCUK RESİMLERİ

2.1.3.1. İletişim Aracı Olarak Resim ve Çocuk

En genel tanımı ile iletişim iki birim arasındaki mesajlaşmadır denilebilir. İletişimin en önemli ve etkili unsurlarından biri de kuşkusuz sanat eğitimidir. Sanat eğitimi içinde ise görsel sanatların iletişim üzerinde etkisi tartışılmazdır. Resim, tarih boyunca insanın kendini tanımlaması, kanıtlaması, doğayı algılaması, betimlemesi açısından en uygun sanat dalı olmuştur. İletişim, çocuğun gelişimi için eğitim sisteminden ayrılmaz bir parçadır.

Çocuğun kişisel ve sosyal gereksinimleri tamamıyla bazı sanatsal sembollerin kavramlarıyla ilgilidir. Çocuğun dünyasında çizim ve boyama işlemleri sonucunda oluşan lekeler, belli belirsiz şekiller, iletişimin ve kabul görmenin sembolleridir, ifadeleridir. Çocukların oluşturdukları bu sanatsal etkinlikler önceden planlanmayan yeni veya aniden oluşan tanımlamalardır (Artut, 2001, s.186).

Karalama devresinden başlamak üzere, çocukta, etrafını tanıma, oyun, çevresiyle etkileşim için adeta bir dürtü, dinamik bir istek vardır. Bu isteğin karşılanması için kuşkusuz en iyi yöntem oyundur. Çocuk için oyun, yapılması gereken en önemli olgudur. Çocuk resme de oyun gözüyle bakar. Ancak çocuğun çizme, boyama, yırtma, inşa etme gibi bazı aktiviteleri gerçekleştirebilmesi birtakım kas olgunluğunu gerektirir.

Çocuk yaptığı etkinliklerle kendisini yansıtmakta; olaylar hakkında duygu, düşünce ve görüş biçimini algıladığı şekilde dile getirmektedir. Çizme, boyama, inşa etme gibi faaliyetler karmaşık yapılardan oluşur. Çocuk, bu etkinlikler esnasında farklı elemanlarla kendisi için anlamlı bir bütün oluşturmaktadır. Bu deneyimler çocuğu hayata hazırlayan, en önemli, ilk faaliyetlerdendir. Bu süreçte çocuk; seçme, yorumlama ve yenileme gibi etkinliklerinde bulunur. Çocuğun resim yapmasını, yalnızca boş zaman aktivitesi ya da el faaliyeti olarak düşünmemek gerekir. Çocuk bu esnada gündelik yaşantısından, duygularından haber vermekte, resimden öte bilgiler sunmaktadır. Çocuk bize adeta kendisinin bir parçasını yansıtmakta, olaylar hakkındaki duygu, düşünce ve görüş biçimlerini dile getirmektedir. “Çocuk için resim, dinamik bir faaliyet örneği ve yalın bir anlatım aracıdır. Genelde sanat

etkinlikleri, özelde resim açısından hiçbir zaman iki çocuk birbirine benzemez, Her biri büyüme, anlayış ve algılama açısından farklılık gösterir ve çevresini farklı olarak yorumlar.Bu nedenle çeşitli sanat etkinliklerinde de farklılıklara rastlanır”(Yavuzer,1995,s.42).

Çocuk resimlerini bilim adamlarının farklı görüşlerine göre iki grupta incelemek mümkündür. Birincisinde çocuk resimleri ruhbilimsel ve gelişim evreleri boyutunda, ikincisinde de sanatsal ve estetik açıdan ele alınır Çocuğun çok yönlü gelişimi yönündeki yaklaşımların temelinde “ çocuğun kendi başına, nitelikli bir yapıya sahip olduğu” görüşü ağır basar. Çocuk, çocukluk döneminin doğal, özgür ve yaratıcı gücünü ortaya koyar. Yapıtlarda sanatsal bir değer aranmaması gerekmektedir(Yavuzer,1995, s.102).

Yapılan araştırmalar çocukların kendilerine özgü mantık sistemini ortaya koymaktadır. Çocuk resimleri de bu mantık üzerine yapılmaktadır. Buna göre; özellikle ilköğretim döneminde çocuk, sandalyeyi, görmemesine rağmen, dört ayağı ile çizecektir. Uzmanlara göre; çocuk objeleri belleğinde olduğu gibi çizmektedir. Bir arabayı şeffaf olarak, arabaya ait elemanlarla tasvir etmektedir. Çocuğun bu şekilde resim yapması, gördüğünü değil, bildiğini çizdiği sonucunu ortaya koymaktadır. Bu durum çocuğun büyümesiyle gelişir, yerini daha sonraki yıllarda gözlem ve incelemeye dayalı çizimlere bırakır. Araştırmacıların pek çoğu, gözleme dayalı çizimlerin, çocuğun zihinsel ve ruhsal gelişimiyle birlikte olgunlaştığını ifade etmektedir. Bu arada kavram elde etmesi ve kavramları kurması, zekâ düzeyini de ortaya koymaktadır. Daha sonraki yaşlarda çocuk resim yaparken aslında kendini ve iç dünyasını, zihinsel, toplumsal, bedensel gelişimini ifade etmektedir.

Çocuğun iç dünyasının anlaşılması, onun çok yönlü gelişiminde önemli bir etkidir. Piaget; “resim yapmak çocuk için simgesel bir oyundur. Çocuğun bu oyunda ortaya koyduğu şey onun duygusal ve zihinsel hayatıyla ilgili imgelerdir. Sevinçleri, üzüntüleri, istekleri, çelişkileriyle bir iç dünyaları vardır” der. Çocuk resimlerinde onun iç dünyasını, sevgilerini, nefretlerini, sevdiklerini ve sevmediklerini, mutluluklarını ve korkularını görmek, zekâ seviyesini ve gözlem gücünü görmek her zaman mümkündür (Yavuzer, 1995, s.102).

Bu konuda Kellog'a göre çocuk resmi sembolize etme amacını taşımaktadır. Selfe buna benzer bir savla; çizimin amacının, görsel ve duyumsal deneyimlerin tatmin edilebilmesi için sembolleştirme görevi taşıdığını belirtmektedir. Gardner'e göre çizimin nedeni duyguları ifade etmek içindir. Löwenfeld ise, kendini sanatla ifade etme birey için büyük bir doyum olmakta ve bu doyum, resim yapmanın nedenlerinden birisi olmaktadır(Yavuzer, 1992, s.28).

Hangi nedenle resim yapılırsa yapılısın önemli olan çocuğun bu etkinlikten duyduğu hazdır. Bilerek ya da bilmeyerek onun kendini ifadesine olanak tanıma, çevresini ve kendi yeteneklerini anlayabilmesini sağlayacaktır. Bilim çevrelerinde, çocuk 10 yaşına kadar zeka seviyesini tanımlamada resim araç olarak kabul edilmektedir. Çocuğun resimlerinde vurguladığı renkler, çizgileri, figürleri kullanma durumu gibi simgeler onun gündelik yaşantısı ve ruh halini ortaya koymaktadır. “Çocuk resimlerinde yalınlık ve saflık ön plandadır. Birçok ünlü sanatçı (Kandinsky, Klee... gibi), çocuk resimlerinden ilham alır ve onun yalınlığı ve saflığından etkilenir”(Yavuzer, 1992, s.28).

Çocuk resimlerinin değerlendirilmesi oldukça önemlidir. Kimi yetişkin ve eğitimciler zaman zaman çocuk resimlerinde fotografik bir benzetme veya gerçekçi düşünme aramaktadırlar. Çocuğun resimlerinde tasvir ettiği bir hayvana “bu kadar büyük mü” ya da bu ev böyle olmaz gibi eleştiriler oldukça yanlıştır. Çocuk, resimlerinde, herhangi bir kaygı duymadan, yetişkinlere göre oldukça farklı resimler yapabilmektedir. Önemli olan çocuk resimlerine bakarken, duygusal anlatımın yanında çizim ve boyama araç-gereçlerinin nasıl kullandığı, çizgi, renk, doku vb. tekniklerindeki zenginliğidir. “Çocuğun resim yaparken sergilediği davranışları çoğu zaman sanatçı davranışlarına çok benzer. Onun sanata olan eğilimi genellikle bu davranışlarıyla hissedilebilir. Çocuğun sanata olan eğilimi bu davranışların iyi gözlenmesiyle anlaşılabilir”(Artut, 2001, s.186) .

Bütün bu bilgiler ışığında denilebilir ki, en yalın anlatım aracı olan sanatsal etkinlikler, gelişmekte olan, zihinsel ve sözel birikimi kısıtlı olan çocuk için, kendisi ve çevresi arasında önemli iletişimsel faktör görevini almaktadır.

Çocuk resimleri incelenirken araştırmacılar tarafından belli başlı birkaç dönem içinde incelenmiştir. Çocuk resimleri farklı dönemlerdeki çocukları sınıflamak açısından önemlidir. Tüm bireyler doğdukları andan itibaren kişisel gelişim farklılıkları gösterir.

Eğitimci ve araştırmacılarının saptadığı gelişim kuramları, çoğunlukla çocuk resimleri üzerinde yapılan gözlem ve incelemeye dayanmaktadır. Bu nedenle saptanan genel özellikler her kuramda hemen hemen aynıdır.

Birey bedensel ve zihinsel gelişim süreci içinde belli basamaklar takip eder. Okul öncesi dönemden başlamak üzere ergenlik dönemine kadar gelişim birçok aşama geçirir. İçgüdüleriyle hareket etmeye başlayan birey, bilinçli bir yaratma eylemine bu aşamalardan geçerek ulaşır.

Erickson'a göre bireylerin bilişsel, duygusal, sosyal ve fiziksel büyümelerindeki değişimlerle paralel bir şekilde geliştiği görülür. Çocuklar önceden tahmin edilen şekilde resim içinde gelişim aşamalarına göre ilerler. Okuma ve matematik düzeyi ortalama bir sınıfta çok değişken olabildiği gibi, sanat düzeylerinde de değişken olabileceği doğal karşılanmalıdır (Selçuk, 1996, s.45).

Zaman içinde bireyin öncelikle algılama yetisinde belirgin değişiklikler gözlemlenir. Karalamalar zaman içinde bilinçli birer tasarıma dönüşür. Bu bireyin bilişsel, fiziksel, bedensel gelişim evrelerinin birbirine uyumlu olarak geliştiğini göstermektedir.

Çocuk resimlerindeki gelişme algısal bir olgudur. Bu gelişme algısal bir ayırmsama süreci içinde gerçekleşir. Çocuk resimleri gerçek bir yaratmadır. Çocuk gördüğü nesnenin yapısal bir eşdeğerini resimlerinde yaratır. Çocuk bildiğini değil gördüğünü çizer (Arnheim, 2007, s.37).

Sanatın sürekli gelişen bir süreç olmasının yanında her çocuğun sanat evrelerini hemen hemen aynı yaşadığı varsayılmaktadır

2.1.3.2. Çocuk Resimlerinin Gelişim Basamakları

Çocuk gelişimlerinin gelişim basamakları eğitim ve araştırmacılar tarafından yapılan gözlem, deney ve araştırmalar sonucunda ortaya konmuştur. Araştırmacılar, bu evreleri doğal gelişimin bir sonucu olarak değerlendirmektedir. Zihin gelişimi, kimlik sorunu ve yaratıcılık bu gelişmenin sağlıklı olmasıyla paralellik göstermektedir. Resimler, çocuğun toplumsal, zihinsel, bedensel, ruhsal, çizgisel, yaratıcı, tüm yaşantısının bir göstergesidir. Gelişim evreleri konusunda en sistematik ve aynı zamanda geçmişten bugüne en çok kabul gören yaklaşım Lowenfeld'in (1965) yaklaşımıdır. Bu sıralama şöyledir:

- 1.Karalama Dönemi (2–4 yaş)
- 2.Şematik Dönem Öncesi (4–7 yaş)
- 3.Şematik Dönem (7–9 yaş)

- 4.Ergenlik Öncesi Dönem (9–12 yaş)
- 5.Mantık Çağı Dönemi(12–14 yaş)
- 6.Ergenlik Dönemi(14 – yaş üstü) (Kırıçoğlu, 1991, s. 81)

2.1.3.2.1.Karalama Dönemi (2–4 yaş)

Görsel sanatlarda çocuk gelişiminin ilk basamağı karalama dönemidir. Karalama ilk keşfetmelerin ve denemelerin ürünü olması yönünden önemlidir. Tarih öncesi dönemlerden beri karalamalar tüm sanatsal tanımlamaların temelini oluşturmaktadır.

Çocuk bu dönemde gelişigüzel karalamalarda bulunur. Bu denemeler kâğıt-kalem ile olabildiği gibi bulduğu pek çok nesne yardımı ile de olabilir. Birey bunu oyun amacı ile yapmaktadır. Bu karalamalar yetişkinler için anlam ifade etmez.

Yaklaşık iki yaşında çocuğun ilk çizgileriyle karalama evresi, yine yaklaşık dört yaşında ilk simgenin ortaya çıktığı zamana kadar sürer. Kağıt üzerinde kağıdın bıraktığı iz çocuğun belki de ilk başarısıdır. Çocuk elini, bileğini, kolunu kullanarak çizer. Kimi zaman iki elini birden kullanır (Kırıçoğlu, 1990, s.83).

Bu dönemde gerek anaokul faaliyetlerinde gerekse evdeki faaliyetler sırasında, çocuğun çizme ve boyama etkinlikleri ile değişik uyarıcılar vasıtasıyla görsel kontrolünün gelişimine katkıda bulunulmalıdır.

2.1.3.2.2. Şematik Dönem Öncesi (4–7 yaş)

Uzmanlara göre; bu yaş grubu algılama-kavrama ve öğrenmede belirgin bir işlerliğin kazandığı bir dönem içine girer. Artık resimlerinde sadece çizgilerden oluşan biçimler yoktur. Yüzey doldurma şeklinde görülen plan yapma becerisi ile doğru ve yanlışları görür.

Bu yaş grubunda çocuğun ilgilendiği konular genellikle kendi benliği üzerine kuruludur. Çizdiği resimlerde asıl tema abartılarak ön plana çıkarılır. Örneğin, resminde diş fırçalama anlatılmak isteniyorsa, ağız ve dişlerin abartılı görüntüsü, vücudun diğer organlarına göre daha önceliklidir (Yavuzer, 2001, s.90).

Nesneler ve olaylar arasındaki ilişkilerin nedenlerini anlamasa bile kendi dünyasına göre onları ilişkilendirir. Dolayısıyla canlandırmak istediği obje ya da kavramlarla ilişki kurma kaygısını yaşar, öğrenmesi geliştikçe semboller de şemalara dönüşmektedir.

2.1.3.2.3. Şematik Dönem (7–9 yaş)

Uzmanlara göre; şematik dönem, çeşitli sanatsal etkinliklere kazanılan bir gerçeğin kesin bir tanımıdır. Bu dönemde çocuk artık toplumun bir üyesi olduğunun farkındalığını yaşar.

Bu dönemde çocuğu resim yapmaya iten güç kendi kendine oluşmuş şeylerden ortaya çıkmaz. Rastlantıya bağlı hiçbir başarı onu sevindirmez. Onda, elde etmiş olduğu bir buluşun tekrarı ile ustalığa erişme isteği bulunur. Bu yüzden çocuk resim yapma coşkusunu sürekli bir biçimde sürdürebilir (Kehnemuyi, 1977, s.45).

Çevresiyle dış dünyasıyla ilişkisinin zenginleştiği bir dönemin başlangıcıdır. Dolayısıyla kendini çevrenin bir parçası olarak görüp, yapacağı her şeyi buna bağlamaktadır. Bedensel ve ruhsal değişkenliklerin etkisiyle ortaya çıkan ruhsal ve coşkusallık duyarlılıklar çeşitli sanatsal etkinliklerine yansır.

2.1.3.2.4. Ergenlik Öncesi Dönem (9–12 yaş)

Uzmanlar bu dönemi bedensel ve psikolojik gelişim ve değişkenliklerin kritik olduğu bir dönem olarak tanımlamaktadır. Ayrıca temel eğitimin ikinci kademesine de sarkan bu döneme “gruplaşma” veya “başkaldırma” dönemi de denmektedir.

Araştırmalara göre; bu dönemde realist bir anlayışın geliştiği katı gerçekçi yansımalar belirgin bir şekilde görülür. Planlama, derinlik (perspektif) renk ve oran kavramları netleşmiştir. Bir önceki dönemlere sıkça kullandığı geometrik çizimler, anlatımlarına yanıt vermediğinden bu tür çizgilere eğilimleri yoktur. Çoğunlukla erken yıllarda olduğu gibi bağımsız, özgür bir şekilde gördüklerini resimlerine aktarma eğilimi içindedirler.

2.1.3.2.5.Mantık Çağı Dönemi (12–14 yaş)

Uzmanlar ergenliğin başlangıcı olan bu döneme ‘mantık devri’ de demektedir. Bu dönem gençliğe geçiş dolayısıyla, bir takım bunalımlı halin gelişi demektir. Ergen, zeka ve mantığı ile karşılaştığı sorunlarını çözebilecek olmasına rağmen kimi zaman kendini güçsüz hissettiği anlar olabilmektedir. Çocuk bedensel ve ruhsal yönden çok önemli değişiklikler yaşadığı oldukça kritik bir dönemdedir. Çocuk ergenlik dönemine girdiğinde hayal oyunları eskisi kadar önemli olmasa da bilgisayar ve video oyunlarında, okulda ya da okul sonrası gerçekleştirilen drama, amatör filmlerde kendini göstermektedir. Ergenlikte hayal gücü genişlemektedir.

Uzmanlara göre bu dönemde; ergen çizme ve boyama gibi el faaliyetlerinde daha dikkatlidir. Dikkatini topladığı konularda kendi çabası ile başarı göstermektedir. Bu döneme kadar, çocuğun resimlerinde görülen insan giysileri, cinsiyet farklılığını belirtmede önemli bir unsurdur. Bu dönemde ise giysiler önemli bir aksesuar olarak dikkati çekmektedir. Yansıtılan figürde tasvir edilmiş bir hareket sonucunda giysi kıvrımları vurgulanabilmektedir. Resmin; ışık, renk, gölge ve oran gibi elemanları bu dönemde fark edilerek kullanılmaya başlanmıştır.

İmgesel ve taklit çizimlere eğilim gösterirler. Yetişkinler gibi çizme ve boyama arzusu içindedirler. Ünlü sanatçıların yapıtlarını merak eder, ilgi duyarlar. Bazen kendi resimlerini beğenmezler ancak eleştiriye de tahammül edemezler. Bu dönemde içinde buldukları bunalımlı durumdan, çevresinde gelişen olumsuzluk ve baskılardan çok etkilenirler (Artut, 2001, s.212).

Bu dönemin genel özellikleri aşağıdaki gibidir;

- Fark edilmeyen bilinç ve gelişmiş bir zeka
- Çevre ve doğadaki değişkenlikleri ifade yetisi güçlenmiştir.
- Resimde dinamik-kinetik etkiler, dramatik ve duygusal sahneler görülür.
- Perspektif ve ayrıntılara yeterince inebilme yetisi
- Görsel, bilişsel ve duygusal gelişim etkilidir.

Gençlik öncesi, bunalım çağı, ergenliğin ilk habercisi sayılan bu dönem oldukça kritik bir durumun işaretlerini verir. Dolayısıyla çocukluk ve ergenlik yıllarında resim temalarının en coşturucu olanları gerçeğe ve hayal gücüne dayalı olanıdır. Örneğin doğal afetler-fırtınalar, korkulu, psikolojik temalar, şiddet öğeleri, gerçeküstü öyküler, sirk, göçmenler, tarlada çalışanlar, film yıldızları, kahramanlar v.b. etkili olan konulardır (Artut, 2001, s.212).

Pek çok arařtırmacı ergenlik döneminin başlangıcına rastlayan bu dönemin bunalımlı bir dönem olduğunu ifade etmektedir. Buna göre; çocuk baş kaldırma devrinden çıktığı an, zekâ ve mantığının yardımı ile bazı güçlükleri çözebilme yeteneğine sahip olduğu halde, yine de büyük bir anlamda çocuk kalmıştır. Karşı cinse ilgisi ve arkadaşlık bağlarının arttığı bu dönemde grup çalışmalarına yer verilmesi gerekmektedir. Bu dönemde, hayal gücüne dayalı konular, yumuşak taş, alçı, kil, kum vb. artık gereçlerle heykel çalışmaları ve mekanik araç gereç gibi etkinlikler oluşturulabilir. Bu faaliyetler ergenin enerjisini olumlu yönlendirilmesini sağlamaktadır.

2.1.3.3. Çocuk Resimlerinin Yaşantıları Yansıtma Boyutu

Resim etkinliğinin en önemli yanlarından birisi; duygu ve düşüncelerin ifade aracı olarak kullanılmasıdır. Çocuklar için gördükleri, yaşadıkları, bildikleri şeyleri, düşünce ve duygularını sözcüklerle anlatmak zordur.

Onlar resim aracılığı ile duygu ve düşüncelerini anlatma yolu bulurlar. Bu anlatma yolu, öylesine şekillendirme ve öylesine boyamadır. Zaten kuralların girmediği, o geniş görüş ve anlayış özgürlüğüne sahip çocuk dünyasında, her şey kendisinin ve isteğinin ifadesidir (Arnheim, 2007, s.225).

Resim, çocuğu bize tanıtmaya yarayan bir ölçüt olduğu gibi, onun zekâ, kişilik, yakın çevre özellikleriyle iç dünyasını yansıtmaya yarayan bir ifade aracı olarak büyük önem taşımaktadır.

Her çocuk, belli bir kas olgunluğuna ulaştıktan sonra kağıt üzerinde çizgi ve renk denemelerinde bulunmaktadır. Bireysel zeka ve kişilik faktörlerinin yanı sıra, çocuğun çevre ile olan etkileşimi ve günlük deneyimleri bir çocuğun çizgisini başka bir çocuğun çizgisinden farklı kılan başlıca etmenlerdir. Çizme, boyama, inşa etme gibi etkinlikler karmaşık deneyimler gerektirmektedir. Çocuk bu çabaları sırasında çeşitli öğeleri birleştirerek anlamlı bir bütün oluşturmaktadır. Bu faaliyet esnasında, çocuk pek çok işlem deneyerek, zihinsel ve fiziksel olarak gelişim sağlamaktadır. Seçme, yorumlama ve yenileme, bu etkinliklerde dikkati çeken diğer işlemlerdendir. Resim faaliyeti sırasında çocuk, konu seçimi ve yorumlamasıyla bize salt resim örneği vermemekte; resimden öte bilgiler de sunmaktadır. Çocuk resmiyle bize adeta

kendisinin bir parçasını yansıtmakta, olaylar hakkında duygu, düşünce ve görüş biçimlerini dile getirmektedir. “Çocuk için resim, dinamik bir faaliyet örneği ve yalın bir anlatım aracıdır. Genelde sanat faaliyetleri, özelde resim açısından hiçbir zaman iki çocuk birbirine benzemez. Her biri büyüme, anlayış ve algılama açısından farklılık gösterir ve çevresini farklı olarak yorumlar. Bu nedenle türlü sanat faaliyetlerinde de farklılıklara rastlanır” (Tanaltay, 1985, s.85).

Pek çok uzman, resim yapma davranışını çocuk için bir oyun olarak değerlendirmektedir. Çocuğun bu oyunda ortaya koyduğu şey onun duygusal ve düşünsel yaşamıyla ilgili hayalleri ve yaşantıdır.

Çizme boyama inşa etme gibi etkinliklerin yer aldığı karmaşık süreçte çocuk, çevresinde gördüğü birçok ayrı elemanı, anlamlı bir bütüne dönüştürmektedir. Bu süreç, seçme, biçimleme, yorumlama gibi temel becerileri içermektedir. Bu süreç sonunda ortaya konan ürün (resim, heykel, vs.) bir yapıt olmaktan çok çocuğun kendini anlattığı bir parçasıdır. Çocuğun düşünceleri, yaşantı ve düş dünyası bu üründe ortaya çıkmaktadır. Bu etkinlik çocuk için kendini ifade aracıdır.

Çocuklar genellikle tanımlamak istedikleri şekil ve oranları ancak kaba ve yaklaşık oranda ele alırlar. Çocuğun resim kurgusu, renk seçimi, denge kurma endişesi yoktur. Çocuk boyayla kendini, dünyasını ya da kendi masalını resimleyecektir. Bu süreçte çizgi de boyama da çocuğun istediği şekilde gelişir. Kavramlar resmin tamamlanmasıyla bitmeyeceği gibi, yeni düşüncelerle, duygularla ve özellikle yaşantılarla gelişip olgunlaşmasını sürdürecektir.

Çocukların düş dünyaları ile gerçeği iç içedir; masal gibi, büyüklerin şekilciliğinin çok ötesindedir. Başkalarının kurallarından sıkılırlar. Onlar kendi oyunlarını yaşarlar, kendi şarkılarını söylerler. Renkleri canlı ve korkusuzdur çoğu kez. Tıpkı duyguları gibi açık seçiktir. Kavgasını da sevgisini de gizlemez. Gizlemekte istemez. Kafası başka düşünüp yüreği başka hissetmez (Tanaltay, 1985, s.63).

Çocuğun yaptığı resimler, aynı zamanda psikolojik bir dışavurumdur, rahatlamadır. Çocuk iç âlemine ait problemlerini ve özelliklerini bu yolla aksettirecek, anlaşılmayı gerçekleştirecektir.

Okul ve okul öncesi dönemlerde çocukların kendilerini çizdikleri resimlerle ifade ettikleri, koyu renkli boyalarla çizilen resimlerin karamsarlığı, canlı renkli olanların ise mutluluğu yansıtıldığı ifade edilmektedir.

Çocuk birey hangi rengi seviyorsa, resimlerinde o rengi fazla oranda kullanır. Çocuk ruh sağlığı hekimleri resim sayfasının tamamını kaplayan çok büyük çizimlerin iç kontrol zayıflığı, hiperaktivite, dikkat dağınıklığı, korku ve saldırganlığı, küçük ebattakilerin ise ürkeklik ve içe dönüklüğü yansıtılabileceğini belirtirler. Resimlerin ebatlarının yanı sıra kullanılan renklerin de düşünce ve iç dünyalarını yansıtmada etkili olduğunu hatırlatan uzmanlar; resimlerde kahverengi, siyah gibi koyu renkler ağırlıktaysa karamsarlığı, korkuyu, kırmızı renk iddiacılığı, saldırganlığı, pembe, sarı, turuncu gibi sıcak renklerin ise genellikle sevecen, uyumlu, işbirlikçi ve dışa dönüklüğü yansıttığını ifade etmektedir(Artut, 2001, s.158).

Çocuk resimleri, çocuğun nesnel dünya ile kurduğu ilişkinin ve o çevreyi değiştirme yolundaki yaratıcı eylemin göstergesidir. Çocuk için resim; kişiliği, yakın çevresinde yaşadıkları ve iç dünyasını yansıttığı olaylar hakkında duygu ve düşüncelerini ifade ettiği yalın bir anlatım aracıdır. Psikolojik gereksinimlerin sonucu olduğu için psiko-pedagojik açıdan çocuk bireyi daha iyi tanımamızı sağlamaktadır.

Yapılan araştırmalar, çocukların dile getirmekte güçlük çektikleri duygu, düşünce ve gereksinimlerini çizgi yoluyla kolayca dışa vurabildiklerini göstermektedir. Çizme-boyama-inşa etme gibi etkinliklerin yer aldığı karmaşık süreçte çocuk, çevresinde gördüğü birçok ayrı elemanı, anlamlı bir bütüne dönüştürebilmektedir. Uzmanlar, çocuğun çizdiği resimleri, kendisinden bir parça olarak değerlendirmektedir. Çocuk resimlerinde kendisini anlatmaktadır. Çocuk algıladığı dış dünya ile ilgili izlenimlerini, duygu-düşünce ve hayallerini resim yoluyla somutlaştırır. Çocuğun ortaya koyduğu resim, onun iç dünyası, düşünme biçimi, hayalleri, çevresiyle olan ilişkisi hakkında kaynak olmaktadır. Resim yaparken kullanılan araç gereçler, resmin temel elamanlarının kullanım biçimleri gibi özellikler çocuğun ruh halini yansıtmaktadır. Bu konuda uzman kişiler, çocuğun yaptığı resmi inceleyerek ruhsal durumunu ve kişilik özelliklerini saptayabilir.

2.1.4.BİLGİSAYAR OYUNLARI

2.1.4.1. Sektör Olarak Bilgisayar Oyunlarının Ortaya Çıkışı ve Gelişimi

“İyi bir oyuncak yüzde 90 çocuk, yüzde 10 oyuncaktır. Çocuk yazılımlarının yüzde 90’ı bilgisayar, yüzde 10’u çocuktur.” (Healy, 1999, s.29)

Bilindiği gibi oyun oynamak çocuklar için bir lüks değil, ihtiyaçtır. Oyun, çocuğu yetişkin hayata hazırlayan en etkin yoldur. Çocuğun en önemli eğitim araçları oyunculardır. Oyun çocuğun psiko-motor, duygusal, sosyal, zihin ve dil gelişimini etkilemekte aynı zamanda geliştirmektedir. Oyunla öğrenme -kalıcı olmasının yanında- çabuklaşır. Çocuk oyun oynadıkça becerileri artar. Bu sayede çocuğun yetenekleri gelişir. Böylelikle birey, çevresini kendisi için anlaşılır duruma getirir ve tanır.

Bilgisayar oyunları ise günümüz dünyasında her yaştan bireyin, özellikle okul çağındaki çocukların zaman geçirme ve eğlence aracı olmaktadır. Bilgisayar oyunları bilgisayar kullanılarak oynanan oyunlardır. Çağımızda bilgisayar oyunları, teknolojinin en yaygın kullanımlarından biri olarak karşımıza çıkmaktadır.

Bilgisayar oyunları günden güne artan bir oranda insanlar arasında kabul görmektedir ve bu kabul görme; oyunların gerçekçi sanal ortamlara, ses ve görüntü özelliklerine ve oyunculara yükledikleri rollere göre sahip oldukları özelliklerinden dolayı olmaktadır (Brand, Knight ve Majewski, 2003, s.73).

Bilgisayar teknolojisinin gelişimiyle, bilgisayar oyunlarının insanlar arasında eğlence aracı olarak artan bir yükselişle kabul görmesi, bu sektörün dev bir pazar haline dönüşmesini sağlamıştır. Bütçeleri milyonları bulan bilgisayar oyunları ile binlerce insana aynı sanal ortamda oyun oynama imkanı sağlayan çok kullanıcıli oyunların gelişimi günden güne hız kazanmaktadır.

İlk bilgisayar oyununun 1962 yılında PDP-1 sistemi üzerinde çalışmak üzere Stephen Russell ve arkadaşları tarafından MIT’de geliştirilen Spacewar olduğu kabul edilmektedir. Tabii ki bu oyunun grafikleri günümüz oyunları ile kıyaslanamayacak kadar ilkelidir. 1973 yılında ise ilk ticari oyun olan Pong Atari firması tarafından

tanıtılmıştır. 80'li yıllarda yavaş yavaş oyunlar türleşmeye başlamış ve metin tabanlı macera ve rol yapma oyunları yazılmıştır.

1990'lı yılların başında farenin ve ses kartlarının bilgisayar sistemlerine girmesi ve grafik arabirimlerin gelişmesi ile bilgisayar oyunlarında da bir atılım yaşanmıştır. Bu dönemlerde oyunlar görsel olarak daha gelişmeye başlamıştır.1992 yılında oyunlarda 3 boyut gelmiş ve bu durumu takiben 3 boyutlu oyunların ilk başarılı örneği 1993 yılında ID Software tarafından geliştirilen Doom oyunu olmuştur. Ancak zamanla bilgisayarların ekran bağdaştırıcıları artık yeterli gelmemeye başlayınca 90'lı yılların ortalarında 3D hızlandırıcılar bilgisayar oyunları dünyasında bir patlama yapmıştır. Günümüzde de halen bu teknoloji sürdürülmektedir. Yine oyun API'lerinin (Application Program Interface) ortaya çıkması da ilk 3D hızlandırıcılarının ortaya çıkış dönemine rastlamaktadır. Günümüzde ise hem konsol hem de bilgisayar ortamında pazar çok büyük bir hacme ulaşmıştır. Bunun olmasındaki en önemli sebeplerden biri internetin gelişimiyle internet üzerinden dünyanın her tarafındaki insanları aynı oyun platformunda buluşturabilen çevrimiçi oyunların ortaya çıkmasıdır. Günümüzde çok kullanıcıli denilen artık yüz binleri bile aşip, milyonlar seviyesinde oyuncusu/üyesi bulunan ve bu insanları aynı anda bir platformda buluşturabilen oyunlar bulunmaktadır (<http://www.arkitera.com/g155-mimarlik-ve-oyun.html?year=&aID=2760> adresinden 12.06.2008 tarihinde alınmıştır.).

Amerika'da yaklaşık olarak insanların %15'inin her hafta sinemaya gittiği düşünülmesine rağmen, 2000 yılında Interactive Digital Software Association'ının raporuna göre Amerika nüfusunun yaklaşık %60'ının düzenli olarak oyun oynadığı belirtilmiştir.

(<http://www.enformatikseminerleri.com/index.php?pages=seminer1ader>

Adresinden 17.04.2007 tarihinde alınmıştır.).

Özellikle son birkaç yıl içinde, internet ortamının ve buna çok kullanıcıli oyun yapısının ve teknolojisinin gelişmesiyle başta Amerika olmak üzere Japonya, Güney Kore ve Çin gibi uzak doğu ülkelerinin başı çektiği ülkeler ile Avrupa'nın başlıca ülkelerindeki insanlarda oyun oynama sayısı ve sıklığının inanılmaz boyutlara ulaştığı araştırmalarla ortaya konmaktadır.

Buna paralel olarak oyun sektöründe başı çeken Amerika ve Japonya'ya artık Çin, Güney Kore, İngiltere ve Almanya gibi ülkeler de rakip olmaya başlamışlardır. Çok büyük bütçelerle çalışan oyun firmaları zaman içinde elde ettikleri çok yüksek miktarda kar paylarıyla dünyanın en büyük bütçeli kuruluşları haline gelmektedir.

Günümüzde insanların bilgisayar oyunlarına olan ilgilerinin gün geçtikçe artmakta olduğu ve bu durumun oyun pazarında da aynı oranda büyüyerek rekabeti kızıştırmakta olduğu pek çok araştırma ile ortaya konmaktadır. İnsanların bilgisayar oyunlarını tercih etmelerinde genellikle kişisel sebepler ağır basıyor gibi gözükse de; uzmanlar özellikle gelişen çevrimiçi oyun pazarı ile aslında sosyal ve toplumsal sebepler ve pazarlama stratejilerinin, bilgisayar oyunlarının insanlar tarafından tercih edilmesinde önemli rol oynamakta olduğunu ifade etmektedir.

Günümüzde bilgisayar oyunları, gelişimi önünde durulamaz bir sanayi durumuna gelmiştir. İletişimin ve teknolojinin sağladığı yüksek imkanlar ve özellikle internet aracılığıyla farklı ülkelerden binlerce hatta milyonlarca insanın aynı anda bir oyunda buluşabilmesi ve rekabet içinde olması oyun oynamanın çok güçlü bir eylem olduğunun açık ispatıdır. Bu kadar ciddi sayıda insanın bir platformda aynı zaman dilimlerinde toplanması ve iletişim içinde olması aslında oyun oynamanın en önemli sebeplerinden biridir. Bilgisayar oyunlarının, teknoloji dünyasının büyük bir parçası olarak, toplumları birbirine yakınlaştırmasının yanı sıra aynı anda çevrimiçi olarak sayısız insanı buluşturarak; neredeyse yeni bir yaşam biçim olarak benimsenmekte olduğu gözlenmektedir.

Bilgisayar oyunlarının, özellikle çocuklar üzerinde pozitif etkilerinin yanında negatif unsurlar da barındırması, psikoloji ve sosyoloji bilimlerinin bu alanda çok sayıda araştırma, analiz yapmalarına sebep olmaktadır. Bu durumun sonucunda konunun uzmanlarının yeni tartışmalar, açılımlar ve çözümler üzerine çalışılmakta olduğu gözlenmektedir.

2.1.4.2. Bilgisayar Oyunlarının Özellikleri ve Tanıtımı

Bilgisayar oyunları ortaya çıkışından bugüne kadar, amaç ve kullanım alanları bakımından oldukça çeşitlenmiştir. Oyun tasarımcılarının her geçen gün oyuncular arasında daha fazla etkileşimi sağlayan, karmaşık sanal ortamlar tasarlamak için çalıştıkları görülmektedir. Bilgisayar yazılımcıları; özellikle çevrimiçi oyunların diğer oyunlara göre daha geniş etkileşim ve iletişim olanakları sağlaması yönüyle halkça tutulmasını günden güne arttırmaya başladığını ifade etmektedir.

Kapalı alan oyunları ya da salon oyunları olarak tasarlanan bu yazılımlar, halka açık alanlarda ve başka eğlence yerlerinde oynanmak üzere tasarlanmış oyunlardır.

Adanmış (dedicated) sistemler için üretilen bu oyunlar, bir ya da birçok ekran (screen), bozuk para, jeton ya da akıllı kartla (smart card) açma mekanizması, düğme (button), kumanda çubuğu (joststick), gidon ve direksiyon gibi giriş (input) ya da denetim aygıtlarıyla donatılmıştır. Uçuş ya da araba pisti benzetim aygıtı gibi türleri, basit yapıli destek parçalarından gösterişli konsollara (console) dek değişik dış donanımları vardır (Cotton ve Oliver, 1997, s.18).

Bilgisayar oyunlarına her geçen gün bir yenisinin eklendiği gözlenmektedir. Bu sebeple oyun türlerini sınıflandırmak oldukça karmaşık bir hal almaktadır. Ancak Türkiye’de İç İşleri Bakanlığı’na 2007 ‘de hazırlanan rapora göre bilgisayar oyunlarını en geniş kapsamda 6 grupta tanımlamak mümkündür. Bunlar; sportif amaçlı, strateji içerikli, görev içerikli aktivitesi yüksek, eğlence türü, belirli ölçüde şiddet unsuru içeren, kumar ve pornografik içerikli olarak tanımlanmaktadır.

Buna göre, sportif amaçlı oyunlar arasında her yaştaki kişiye hitap eden, spor ruhunun, takım ve görev bilincinin gelişmesini sağlayan, kurallara uymanın gerekliliğini öğreten oyunlar yer almaktadır. "FIFA serisi", "Crazy Taksi", "Motorbike", "Need for Speed Underground", "Championship Manager" gibi oyunlar bu grupta bulunmaktadır.

Sanal kavrama yeteneğini geliştiren, çabuk ve doğru karar verme özelliği kazandıran, ülkeler ve gelişim dönemleri hakkında bilgi veren ve 7 yaşından sonra oynanması tavsiye edilen oyunlar ise strateji içerikli oyunlar olarak

sınıflandırılmaktadır. "Age of Empires", "Age of Mitology", "Simcity", "Word of Warcraft" ile "Satranç" bu sınıflandırmada yer almaktadır.

Eğlence türü oyunlar sınıflandırmasında ise kâğıt oyunları, okey ve tavlâ bulunmaktadır. 13 yaş üstüne hitap eden bu tür bilgisayar oyunları, kahvehanelerdeki kötü ve sağlıksız ortamlardan uzak kalınmasını sağlaması yönüyle ele alındığında faydaları ile ön plana çıkmaktadır.

Bazı şiddet unsurları içeren ve 13 yaş üzerine hitap eden oyunlar arasında ise "Counter Strike", "Delta Force", "Baterfield 1942" ve "Quake" bulunmaktadır. Görev içerikli aktivitesi yüksek oyunlar grubunda sayılan bu oyunlar, kendini koruma güdüsünü geliştirirken sorumluluk alma ve benlik duygusunu geliştirmektedir.

Belirli ölçüde şiddet unsuru içeren oyunlar sınıflandırmasında ise 18 yaşından büyüklere yönelik "GTA 3", "Soldier of Fortune", "Max Payne" gibi oyunlar yer almaktadır.

Kumar ve pornografik içerikli oyunlar olarak adlandırılanlar ise her yaş için zararlı görülmektedir (<http://www.mavipiksel.com/default.asp?L=TR&mid=51&action=NewDetail&nid=735> adresinden 18.02.2007 tarihinde alınmıştır).

2.1.4.3. Bilgisayar Oyunlarının Çocuklar Üzerinde Etkililiği

Teknoloji çağında, eğitim seviyesi ne olursa olsun, çoğu aile çocuklarının bilgisayar oyunlarını oynamaktan hoşlandığını düşünmektedir. Kuşkusuz bu kadar çekici bir nesne ile oyun heyecan verici bir keşif fırsatı olabilir. Ancak, bu bilgisayar oyunlarının ille de yararlı olduğu anlamına gelmemektedir. Doğal, programlanmamış oyunun değeri üzerine yüzlerce araştırma yapılmıştır. Eğitimcilere göre; zihinleri başka insanların senaryolarıyla dolan çocuklar kendi senaryolarını yaratma yetisini yitirebilmektedir. Doğal durumlarda, çocuklar gördüklerini örnek alma ya da kopya etme eğilimi göstererek bunu oyun içinde uygulamaktadır. Bu sayede çocuk yetişkin rollere hazırlanmaktadır. Bu esnada yaşlıları ve yetişkinlerle kendiliğinden etkileşim içine girerek dile de hakim olurlar. Öyküler, hayaller, serüvenler kurarlar. Almayı, vermeyi, düzene sokmayı öğrenirler. Ancak araştırmalar; bugünün çocuklarının

birçoğu oyun zamanlarını bilgisayar başında, onların için önceden belirlenmiş ve programlanmış elektronik oyunlarla geçirmekte olduğunu ifade etmektedir.

Teknoloji geliştirmekte olan zihni biçimlendirir. Zihin ne kadar genç ise, o kadar esnektir. Teknoloji ne kadar yeniyse, o kadar kanıtlanmamıştır. Çocuklarımızı büyük bir coşkuyla yeni dijital öğretmenlerle ve oyun arkadaşlarıyla karşı karşıya bırakıyoruz, ama onların beyinlerinin, bedenlerinin ve ruhlarının gelişimi hakkında kaygılarımızı da dile getiriyoruz. Bu yeni elektronik yüzleşmenin çocukluk üzerindeki potansiyel-ve geri dönüşmesi olanaksız-etkilerini büyük bir dikkatle gözden geçirmemiz gerekmez mi?(Healy, 1999, s.15)

Bilgisayar oyunlarının gelişimi araştırıldığında, ilk bilgisayar oyunlarının 1970’li yılların sonlarında ortaya çıktığı görülmektedir. Uzmanlar bilgisayar oyunlarının yaygınlık kazanmasında 1980’li yıllardaki bilgisayar sektöründe oluşan gelişmeleri ön plana çıkararak, bu alandaki gelişmelerin neticesinde bilgisayar oyunlarının artarak oynanmaya başlandığına değinmektedir. Bilgisayar oyunları üzerine yapılan çalışmalar ise oyunların yaygınlık kazanmaya başlaması ile ortaya çıkmıştır.

“Bilgisayar oyunları insanlar tarafından gönüllü olarak oynanan, eğlenceli, gerçek dünyadan bağımsız ve içerisinde bulundurduğu kurallar ile sınırlandırılmış birer eğlence ortamlarıdır. Pek çok genç zamanının önemli bir bölümünü bilgisayar oyunları oynayarak geçirmektedir” (Doğusoy ve İnal, 2006). Bilgisayar oyunlarının çocukların performanslarının üzerinde olası pek çok olumlu ve olumsuz etkileri araştırılmaktadır. Ancak bu etkilerden önce çocuğun bilgisayar oyunlarından beklentisine ve oyunların bu beklentileri hangi düzeyde karşıladığı sorusuna cevap aramak gerekmektedir.

Çocuğa gerçek hayatta yapamayacağı pek çok olanağı fantastik bir ortamda, abartılı bir şekilde, hayal gücü ile örtüşebilen veya bireyin kişisel zevkleri dahilinde sunabilen oyunların, birçok farklı türüyle özellikle 12–14 yaş çocuklarının için oldukça çekici bir alan halinde olduğu gözlenmektedir. Pek çok araştırmacıya göre; bilgisayar oyunlarının en önemli özelliklerinden biri insanları oyunun içine tam olarak dahil edebilmesi ve hatta merkezine oturabilmesidir. Özellikle ergenlik döneminin başlangıcındaki bu dönem çocukları, çoğu zaman gündelik hayatta

yapamayacakları şeyleri oyun sayesinde yapmak istemektedir. Şiddet içerikli oyunların çok popüler olmasının önemli sebeplerinden biri budur. Oyunda öldürmenin herhangi bir yaptırımını bulunmamaktadır ve genelde bir oyun denilerek geçiştirilmektedir. Küçük yaşlardaki bir çocuğun oyuncak silahıyla ateş eder gibi yapmasının, kendini bir asker veya polisin yerine koymasının, bilgisayar oyunlarında görsel ve hareketli bir canlandırması karşımıza çıkar. Aslında bilgisayar oyunlarının tasarımında belirleyici olan bu yaklaşımdır. Çocukların beğenilerine göre tasarlanan yazılımlar, çocuklara gündelik yaşamda gerçekleşmesi mümkün olmayan imkanları sunmaktadır. Bunun yanı sıra eğlence çerçevesinde kişisel tatmin, yarışma duygusu, kendini ispatlama, takdir toplama, farklı şeyler öğrenme/tatma ve uç noktalarda bulunan bazı eylemleri yerine getirme gibi hemen hemen tamamı duygusal kazanımlar çocukları bilgisayar oyunu oynamaya yaklaştırmaktadır. Ancak şunu belirtmek gerekir ki, hem görsel hem sessel açıdan neredeyse sinema kurgusunda oynanan bilgisayar oyunları her yaşta insan için çoğu zaman bağımlılık haline gelebilmektedir.

Günümüzde insanlık bilgisayar teknolojisi ile karşı karşıyadır ve bu durum değişim-gelişim zinciri oluşturarak uzun vadeli kişisel ve kültürel içerik açısından düşünülmesi gereken en önemli soru haline gelmiştir. Teknolojinin denetimsiz gelişmesininse toplumların yaşamsal kaynaklarını olumsuz etkilediği sonucu ortaya konabilir. Yapılan araştırmalar, bilgisayar oyunlarının olumlu yanları yanında, yanlış kullanımın doğurduğu olumsuz sonuçları da göz önüne sermektedir. Çocukların teknolojik açıdan gelişkin görünen işleri başarabilmeleri, onların önemli herhangi bir şey öğreniyor oldukları anlamına gelmemektedir. Ayrıca, bu faaliyetler başka tür öğrenime ayrılacak vaktin ve dikkatin bu işe ayrılmasına yol açmaktadır.

Günümüzde yazılımların, bilgisayarın ilk kullanılmaya başlanan günlere oranla çok daha güçlü, çok daha çekici ve daha tehlikeli olduğu araştırmalarla ortaya konmaktadır.

Beyin, çocukluk ve ergenlik döneminde, öğrenme ortamlarının özel türden etkiler yarattığı ve zihinsel potansiyeli en üst düzeye çıkarmak için belirli türden faaliyetlerin ve teşvikin uygun ve gerekli olduğu kritik ya da hassas dönemlerden geçer. Farklı yaşlarda gerekli türden deneyimi vererek, yalnızca beyinlerin zekasına

biçim vermekle kalmaz, çocukların bir ömür boyu sürecek zihin alışkanlıklarına da biçim veririz. Bu gelişimsel pencereleri boşa harcar ya da yok edersek, kayıpların giderilebilmesi imkansız olabilir (Healy, 1999, s.27).

Bilgisayar oyunları fazlaca renkli, hızlı, görsel ve işitsel öğelerle zenginleştirilerek, çocuğun ya da ergenin bilgisayar başında keyifli ve uzun zaman geçirmesine sebep olmaktadır. Bu durum günlük sıkıntılar ya da sorunlardan uzaklaşmak isteyen bireyleri-özelliklerde çocuk ve ergenleri-bilgisayar başına çekerek gerçeklerden kaçışı sağlamaktadır.

Bilgisayar oyunlarının, çocuğun yaşamını nasıl etkilediği sorununa ilişkin uzman görüşleri araştırıldığında bir dizi düşündürücü fikirle karşılaşılmaktadır.

Bir kültür olarak, her geçen gün teknolojik zekaya daha çok değer verilerek, toplumsal ve duygusal zeka küçümsenmektedir. Böylece, çocuklar bilgisayar oyunları, programlanmış öğrenim yazılımlarıyla ve en geniş kapsamıyla bilgisayar kamplarıyla baş başa kalmaktadırlar. Bu yolla çocuklar içsel simgelerle değil (dil, zihinsel simgeler) dışsal simgelerle (bir ekrandaki resimler) çalışmaktadır.

Bununla beraber ailelerin bilgisayar oyunlarına şüphe ile yaklaşmaları yanında, birçoğu çocuklarının gelecek için bir biçimde değerli zihinsel beceriler öğrendikleri umuduyla kaygılarını bir yana bırakmaktadır. Çocuklar bilgisayar oyunları sayesinde her şeyi kafalarında çözerek-hayatı yaşamıyor-hayat hakkında düşünüyorlar (Greenfield bu oyunlara 'bilgisayar çağının egzersiz bantları' adını vermektedir) (Healy,1999, s.).

Karşı karşıya olunan durumla ilgili yazılım devi Bill Gates çok daha pembe bir tablo çizmektedir. "Harika bir çağda yaşadığımızı düşünüyorum. Daha önce olanaksız olan şeyleri yapmak için hiçbir zaman bu kadar çok fırsatımız olmamıştı. Yaşamın niteliğini artıran bilgisayar ve bilgisayar oyunları açısından en iyi çağ bizim çağımız"(Healy, 1999, s.29).

İster eğitim ister eğlence amaçlı olsun birçok bilgisayar oyununun içeriği incelendiğinde; yazılımların çoğunun teknoloji uzmanlarınca programlanmakta olduğu görülmektedir. Bu insanların çocuk gelişimi ya da eğitim felsefesi konusunda bilgisinin olmadığı gözlenmektedir. Birçoğu bilgisayar konusunda uzman, ancak soruna tamamıyla ticari olarak bakan kişilerdir. Bu yüzden birçok bilgisayar oyunu tuhaf ve zaman alıcı etkilerle yüklüdür. Bunlar çocuğun dikkatini dağıtmaktan ve

onları gerçek öğrenimden uzaklaştırmaktadır. “Birçok programcı insani yüzleşimlerden çok teknik yüzleşimlere ilgi duymakta ve aşırı yüksek tempolu bir üretim takvimi nedeniyle, neredeyse insanlık dışı mesai saatleri adına kişisel ve toplumsal ilgi alanlarını yok saymaya zorlanmaktadır”(Healy, 1999, s.27).

Diğer taraftan, internet'in sunduğu geniş olanaklar da bilgisayar oyunlarının insanlar arasında oynanma oranlarında artışa neden olan etkenlerden biridir denilebilir. İnternet aracılığı ile oyunlar hem daha fazla insana ulaşırken hem de istenilen zaman ve mekanda oyun oynama serbestisini bilgisayar oyunu oynamak isteyen insanlara sağlamaktadır. Bilgisayar oyunları da internet teknolojilerinin kendilerine sunduğu bu olanaklardan yararlanmak için çok kullanıcıli çevrimiçi türlerine ağırlık vermekte, aynı anda binlerce insanın bir arada bulunabildiği oyunların halkça tutulması da artmaktadır. Bu yüzden, çok kullanıcıli bilgisayar oyunları üzerinde de araştırmalar yapılmakta ve bu oyunların etkileri incelenmektedir. Bu noktaya gelindiğinde bilgisayar oyunlarının öğrenci resimleri üzerinde etkilerinin araştırıldığı bu araştırmada esnasında ulaşılan kaynaklara göre bilgisayar oyunu oynama davranışının oluşturduğu olumlu ve olumsuz sonuçlar aşağıda sunulmuştur.

Bazı araştırmacılara göre; bilgisayar oyunları, bağımlılık yoluyla ders çalışma davranışına engel olarak akademik başarının düşmesine yol açmaktadır. Ayrıca bilgisayar başında uzun süre kalma fiziksel gelişimi de olumsuz yönde etkilemektedir. Bunun yanı sıra bazı eğitimciler günümüzde bilgisayar oyunlarının, çocukları sosyal yaşamdan ve arkadaşlıktan koparan başlıca unsurlardan biri olduğu görüşündedir. Bununla beraber sosyal ortamdaki kopukluk, içe dönüklük özgüven eksikliği, çevresiyle ve yaşlılarıyla iletişim kurma da güçlük gibi sorunların oluşmasına yol açmaktadır. Davranış bozuklukları gösterme veya davranış bozukluklarında pekişmeye; çevre tarafından fark edilmeyen çekingenlik, kendi iç enerjisini kullanmada zorluk, arkadaş edinememe, derslerde başarısızlık, oyunlara katılmama, istek-gereksinim ve duygularını ifade edememe, grup etkinliklerine katılmama, yalnız kalma isteği, yaşlılarından ve kalabalık ortamlardan sıkılmaya

sebeptir. En önemlisi de bireyi gerçek yaşamdan uzaklaştırarak kendisine bile yabancılaşmasına neden olmaktadır.

Bütün bu olumsuz diyebileceğimiz etkilerin yanında olumlu olarak sayabileceğimiz sonuçlarda yer almaktadır. “Çocuklar oynadıkları eğlence amaçlı bilgisayar oyunları ile kendileri için gerekli olabilecek bilgileri, oyun oynama ile eş zamanda kazanabilmektedir” (Pillay, 2002, s.336). Bu bilgilere paralel olarak bilgisayar oyunlarının bireyler üzerindeki olumlu etkileri bilimsel çalışmalarla kanıtlanmıştır. “McFarlane, Sparrowhawk ve Heald 7- 16 yaş grubu 700 öğrenci arasında yaptıkları araştırmada, çocukların bilgisayar oyunu oynayarak eleştirel düşünceyi öğrendiklerini ve strateji yeteneklerinin arttığını belirtmişlerdir. Bunun yanında bu araştırmaya katılan çocukların aileleri çocukların matematik, telaffuz ve okuma yeteneklerinin geliştiğini belirtmişlerdir”(Healy, 1999, s.89). Oyunların sosyal grup oluşumuna katkıda bulunduğu ve eğlendirme özelliğinin bireylerin öğrenme aktivitesine doğrudan katılımını sağladığını da belirtilmiştir. Bu alanda araştırma yapan bazı uzmanlar ise bilgisayar oyunları sayesinde çocukların yaratıcılıkları desteklenmekte, eleştirel düşünceleri ile hayal güçleri gelişmekte ve düşünce anlamında üretken oldukları görüşündedir. Özellikle eğitsel bilgisayar oyunları sayesinde çocukların eğlenirken öğrenmeleri sağlanmakta, karşılaştıkları sorunlara pratik çözümler geliştirebilmektedir. Oyunlar sayesinde keşfederek öğrenme sağlanmakta bu sayede kolay ve kalıcı öğrenme gerçekleşmektedir. Bilgisayar oyunlarının pek çok farklı alanda kurgulanmış olması, bilgiyi çeşitlendirmekte ve bu sayede daha çok bilgi edinen çocuk kendine güven geliştirerek sosyal açıdan gelişmekte, girişimcilik ruhu desteklenmektedir. Bunun yanında çevrimiçi oynanan bilgisayar oyunlarının olumlu taraflarından biri de farklı kültür ve ülkelerdeki insanların aynı sanal ortamda bir araya gelmelerine ve yabancı dil öğrenmelerine imkan sağlamasıdır. Ancak bu noktaya gelmeden önce, çocukların ve ergenlik çağındaki gençlerin teknoloji kullanımlarını yapıcı kılabilmeleri için yetişkinlerin gözetimine ve çerçevesi çok iyi çizilmiş eğitim projelerine ihtiyaçları olduğunu unutmamak gerekir.

Bu noktaya gelindiğinde aile ve okul işbirliği ve 13–14 yaş grubu çocuğuna bilgisayar oyunlarının çocuklara nasıl sunulacağı sorusu karşımıza çıkmaktadır. Yukarıda da vurgulandığı gibi bilgisayar oyunlarının olumlu ve olumsuz yanları uzmanlarca değerlendirilerek her yaştan, ancak öncelikle ergen yaştaki çocuklara bazı ilkeler çerçevesinde sunulması gerekmektedir. Bu ilkelerin başında, öncelikle bilgisayar oyunu faaliyetinin çocuğun olgunluk ve bilişsel gelişim düzeyine uygunluğunun tespiti yer almaktadır. Bu, çocuğun yeterli bilişsel beceriye ve toplumsal gelişime sahip oluşu demektir. Bunun yanı sıra bilgisayar oyunlarının çocuk için önemli gelişim deneyimlerinin yerine geçmemesi bir diğer göz önünde bulundurulması gereken unsurdur. Ayrıca bilgisayar oyunlarını, çocukların okul programlarını destekleyici özellikli olanlarını seçerek; bunları çocuğa daha önemli okul gereksinimlerinden alıkoymayacak şekilde sunmak (sanat programları, arkadaş faaliyetleri, spor faaliyetleri...) gerekmektedir.

13–14 yaş çocuğuna uygun bilgisayar oyunu kullanımından en iyi sonuçları elde etmenin yolu, öğrenmeye dil, duygudaşlık ve esneklik katan yetenekli bir yetişkinin yön göstermesidir. Ana kural, çocuğa ne yapacağını söylemek değil, onu uygun aşamalara yönlendirmektir. Bilişsel rehberliğe başlamanın yollarından biri, adım adım ilerlerken düşünme sürecinizi tasvir ederek, çocuğa bir şeyi nasıl gerçekleştireceğini söylemektir. Şaşırdığınızda sorularınızı dile getirin, açıklama isteyin.

Acaba bunun anlamı ne?

Sence bu neden oldu?

Bu epey zor görünüyor; nasıl çözebiliriz dersin?

Sence şöyle yapsak sonuç ne olur?

Her yaptığında aynı sonucu elde ettiğini gördüm. Bu önemli olabilir mi?

Çocukların bu tür sorulara oldukça kafa yormaları gerekebilir. Ancak becerikli rehberlerle her yaştan çocuklar zamanla bu tür bir diyalogu içselleştirebilir ve bundan öz denetim ve problem çözme becerileri elde edebilirler. (Healy, 1999, s.274).

Bütün bu etkiler göz önüne alındığında denilebilir ki bilgisayar kullanımı, özellikle bilgisayar oyunları çocuklara denetim altında sunulmalıdır. Bilgisayar teknolojisinin sunduğu geniş olanaklar her geçen gün bireyleri bu teknolojiye bir adım daha yaklaştırarak, adeta saplantı derecesinde bağımlılık yaratmaktadır. Bu yüzden aileler konuya ilişkin bilinçlendirilmelidir. Eğitimin öncelikle ailede başladığı düşünüldüğünde, bilgisayar oyunlarının yararlı ve zararlı tarafları ailelere aktararak; bu yolla, çocuklar ve gençlerin bilinçlendirilmesi sağlanmalıdır. Aile çocukla işbirliği yapmalı, bir denetim sistemi oluşturulmalıdır.

Şansın yardımı ve yetişkinlerin gözetimiyle, dijital teknoloji ile bugünün çocukları gelişip birbirlerine son derece yararlı olacakları bir noktaya ulaşabilirler. Şimdilik, çocukları kontrolsüz bir şekilde bilgisayar oyunlarının karşısına bırakmak, bir bakıma onları yoğun trafik olan bir yere gözetimsiz oyun oynamaya bırakmaya benzemektedir. Eğitimde bilgisayar oyunlarının kullanımı ciddi bir karışıklık içindedir ve geleceğin ne getireceği kaygılandırıcı bir sorundur(Healy, 1999, s.274).

Tarih boyunca, insanlık hayalleri sayesinde daha güzele ulaşmıştır. Günümüze bakıldığında ise yaratılan kurgunun içine dahil olma ve neredeyse orda yaşama söz konusudur. Dijital zeka, insan düşlerini ihmal ederek, ilerleme adına çocukların yüreklerini değil kafalarını geliştirmektedir. Bilgisayar oyunları en temel çocukluk deneyimden tamamıyla uzaktır. “Olma deneyimi, teknolojiyle yapma deneyiminden farklıdır. Bilgisayar oyunları mantığı insan olarak neyi gerçekleştirebileceğimizden çok neyi başarabileceğimiz üzerinde durur” (Healy, 1999, s.274).

Çocuklar için oluşturulan gerçek yaşam değerleri, gelecekte onların ve bizim nasıl bir dünya da yaşayacağımızı belirleyecektir. İnsanlara adanmış bir dünya mı yoksa kurgusu bilgisayar oyunlarında tasarlanmış sanal bir dünya mı sorusuna sağlıklı aileler sayesinde cevap bulunacaktır. İçeriği her ne olursa olsun sözü edilen yazılımlara gençlerin ilgisi gün geçtikçe artmaktadır. Teknolojinin en yaygın kullanım alanlarından biri olan bilgisayar oyunlarının çocukların zengin ve üretken yaşamlarının hizmetinde kullanılması, aile içinde kurulacak denetim ağı ile sağlanmalıdır.

2.2. İLGİLİ ARAŞTIRMALAR

Bu başlık altında, kavramsal çerçeveye katkısı olabileceği düşünülerek; bilgisayar oyunları ve eğitimin çeşitli alanları ile ilgili ulaşılan bazı tez araştırmalarına yer verilmiştir. Bilgisayar oyunları son yıllarda yaygınlaşan bir sektör olması nedeniyle çocuklar üzerinde etkileri, ayrıca bilgisayar oyunlarının eğitim alanında yapılandırılması kapsamında yapılmış çalışmalar oldukça kısıtlıdır.

Üçgül (2006); “Bilgisayar oyunlarının öğrenci güdülenmesine etkisi” konulu araştırmasında bilgisayar oyunlarının öğrenci güdülenmesine olan etkilerini araştırmıştır. Bu amaçla, ilköğretim beşinci sınıf fen ve teknoloji dersi; fotosentez, vitaminler, karbonhidratlar, proteinler ve yağlar konularını kapsayan bir bilgisayar oyunu hazırlanmıştır. Oyun Tomb Raider 4 oyun motoru kullanılarak hazırlanmıştır. Veriler üç ayrı okuldan, 71 ilköğretim beşinci sınıf öğrencisinden toplanmıştır. Öğrenciler bir ders süresince oyun oynadıktan sonra öğrencilerden Öğretim Materyalleri Güdülenme Ölçeğini (ÖMGÖ) doldurmaları istenmiştir. Bu çalışmada, cinsiyetin, haftalık bilgisayar kullanım süresinin ve haftalık bilgisayar oyunları oynama süresinin, eğitsel bilgisayar oyunlarının öğrenci motivasyonuna olan etkisini değiştirmediği saptanmıştır.

Yiğit (2007); “İlköğretim 2. sınıf seviyesinde bilgisayar destekli eğitici matematik oyunlarının başarıya ve kalıcılığa etkisi” konulu araştırmasında ilköğretim 2.sınıf seviyesinde matematik derslerinde bilgisayar destekli eğitici oyunlar kullanılarak akademik başarıya ve kalıcılığa etkisi araştırılmıştır. Araştırmacı, bu amaçla seçilen oyunların deney grubu öğrencileri tarafından kullanılması sağlanmıştır. Araştırmada TuxMathScrabble ve TreasureHuntMath oyunları kullanılmıştır. Çalışma grubunu Adana “Özel Gündoğdu Okulları” ilköğretimi ikinci sınıflarından 47 öğrenci oluşturmaktadır. Rastlantısal olarak seçilen 22 öğrenci deney, 25 öğrenci kontrol grubuna alınmıştır. Kontrol grubuna geleneksel yöntemle (öğretmenin daha etkin olduğu yöntem) alıştırılmalar uygulanırken, deney grubuna ise bilgisayar destekli eğitici matematik oyunları uygulanmıştır. Araştırmacı bu araştırma sonunda kontrol ve deney gruplarında akademik başarıları ve kalıcılık açısından anlamlı bir fark bulunamadığı sonucuna ulaşmıştır.

Öztürk(2007); “Bilgisayar oyunlarının çocukların bilişsel ve duyuşsal gelişimleri üzerindeki etkisinin incelenmesi” konulu araştırmasında eğitsel bilgisayar oyunlarının derslerde kullanımına ilişkin öğrenci görüşlerine ve eğitsel bilgisayar oyunlarının öğrencilerin bilişsel ve duyuşsal gelişimleri üzerindeki etkisine yer vermiştir. Bu çalışmada eğitsel bilgisayar oyunlarının öğretimsel amaçlı olarak kullanıldığında çocukların bilişsel ve duyuşsal gelişimleri üzerinde ne gibi etkiler yaratabileceği konusuna açıklık getirmeyi hedeflenmiştir. Bu çalışmanın örneklemini İzmir ili Konak ilçesinden amaçlı örneklem ile seçilen resmi bir ilköğretim okuluna devam etmekte olan ilköğretim 6. sınıf öğrencilerinden 47 öğrenci oluşturmuştur. Veri toplama, üç ölçek ve bir başarı testi yoluyla gerçekleştirilmiştir. Veriler Matematik Dersine Yönelik Tutum Ölçeği (MYTÖ),Bilgisayar Oyunları Kaygı Ölçeği (BOKÖ), Bilgisayar Oyunları Ölçeği (BOÖ)ve çalışmada kullanılan eğitsel matematik oyununda yer alan içeriği kapsayan Matematik Başarı Testi (MBT) ile toplanmıştır. Bilgisayar oyunlarının ilköğretim 6. sınıf öğrencilerinin bilişsel gelişimleri üzerindeki etkisini incelemek için Halsoft Eğitsel Matematik Oyunu kullanılmıştır.

Araştırma sonucunda eğitsel matematik oyunu ilköğretim 6. sınıf öğrencilerinin matematik dersindeki bilişsel gelişimlerini olumlu yönde etkilemektedir sonucuna varılmıştır.

BÖLÜM 3

YÖNTEM

Bu bölümde, araştırma modeli, evren ve örneklem, verilerin toplanması ve verilerin analizi alt başlıkları ile açıklanmıştır.

3.1. Araştırma Modeli

Bilgisayar oyunlarının, çocukların resimleri üzerinde yarattığı farklar irdelenerek, eğitim ortamlarında bilgisayar oyunlarının olumlu etkilerinden faydalanılması amacını taşıyan bu araştırma; ilköğretim 2. kademe 7. sınıf düzeyinde eğitim alan öğrencilerin resimlerinin irdelendiği ve ilköğretim öğrencilerine anketler uygulandığı ve tüm verilerin bilgisayar oyunlarının resimler üzerinde yarattığı farklılıkları çözümlenerek sınırlı durum tespitine yönelik tarama yönteminde betimsel bir araştırmadır.

3.2. Evren ve Örneklem

Bu araştırmanın çalışma evrenini; 2007–2008 Eğitim - Öğretim yılı örgün eğitim sürecinde, Ankara İli Çankaya İlçesi Teğmen Kalmaz İlköğretim Okulu 2. kademe 7. sınıf öğrencilerinden seçilmiş 30 kişi oluşturmaktadır.

3.3. Verilerin Toplanması

Araştırmada literatür tarama yöntemleri ile kaynaklardan toplanan bilgiler araştırmacı tarafından konu, tarih ve ilgi sırasına göre düzenlenmiştir.

Bilgisayar oyunlarının, ilköğretim 2. kademe 7. sınıf öğrencilerinin resimlerinde oluşturduğu farklılıkların araştırıldığı bu çalışmada öğrenciler sosyoekonomik olarak orta ve üst seviyede olan, Ankara İli Çankaya İlçesi Teğmen Kalmaz İlköğretim Okulu öğrencilerinden seçilmiştir. Bu öğrencilere anket uygulanarak, bilgisayar oyunu oynayan ve bilgisayar oyunu oynamayan 30 öğrenci belirlenmiştir.

Araştırmanın anket kısmında, öğrencilerin anket sorularına verdikleri cevaplardan, öğrencilerin bilgisayar oyunu oynama durumları, ne tür bilgisayar oyunlarına ilginin olduğu gibi bilgiler alınmaya çalışılmıştır. Bilgisayar oyunu oynama ve bu durumun ilköğretim 2. kademe 7. sınıf öğrencilerinin resimleri üzerinde yarattığı farklılıkların tespit edilmesine hizmet eden anket verileri, 12–14 yaş seviyesinde, görsel öğrenmenin önemi vurgulanarak, bilgisayar oyunlarının sanat eğitiminde kullanılması ile ilgili çözüm önerilerinin geliştirilmesini sağlamıştır. 11 sorudan oluşan anket soruları, bilgisayar oyunu oynayan ve oynamayan öğrencilere 1 ders saatinde uygulanmıştır.

Araştırma yapılan öğrenci grubuna bir konu (2050 yılında dünyamız) sunularak yağlı pastel tekniğinde bir çalışma yapmaları istenmiştir. Verilen konu, hayal gücünü tetikleyici olması, bilgisayar oyunlarının daha çok gerçek dünya ile değil, çoğunlukla gelecek yüzyılların kurgulanması niteliğinde olması nedeniyle tercih edilmiştir.

Ankara İli Çankaya İlçesi Teğmen Kalmaz İlköğretim Okulu 2. kademe 7. sınıf öğrencilerine uygulanan anket ve araştırma çalışması toplam 2 hafta sürmüştür.

Kuramsal Çerçeve literatür tarama yöntemi ile elde edilmiş, bulgular ve yorum ise ürün değerlendirme ölçeği, anket sonuçları ile veriler toplanarak çözümlenmiş sonuçlar amaca uygun olarak yargı cümlelerine dönüştürülmüştür. Araştırma bitiminde ortaya çıkan sonuçlar doğrultusunda öneriler geliştirilmiştir.

3.4.Verilerin Analizi

Literatür taramasından elde edilen bilgiler ile ölçme araçlarının verdiği bilgiler ayrı ayrı gruplandırılmış, bu gruplandırmalardan oluşan veriler ayrılmış ve kaynaklarla karşılaştırılarak tekrar yorumlanmış, yargı cümleleri elde edilmiştir.

Araştırma yapılan öğrencilerin resimlerini analiz etmek üzere Ürün Değerlendirme Ölçeği kullanılmıştır. Gazi Üniversitesi, Mesleki Eğitim Fakültesi,

Eđitim Bilimleri B6lümü 6đretim elemanlarından Yrd. Doç. Dr. G6lg6n Alpan Bangir eřliđinde hazırlanan bu 6lçek Gazi 6niversitesi, Mesleki Eđitim Fak6ltesi, Uygulamalı Sanatlar Eđitimi B6lümü 6đretim elemanlarından Yrd. Doç. Dr. 6zlem Alp tarafından da onaylanmıřtır. Hazırlanan 6lçek 2 ayrı b6l6mden oluřmaktadır. İlk b6l6mde bilgisayar oyunu oynayan ve oynamayan 6đrencilerin resimlerinin, 2050 yılını betimlemede, imgesel ve kurgu becerisi deđerlendirilmiřtir. İkinci b6l6mde ise bilgisayar oyunu oynayan ve bilgisayar oyunu oynamayan 6đrencilerin, 2050 yılını betimlemede, resimlerinin bilgisayar oyunlarındaki g6rsel imgelerle iliřkisi deđerlendirilmiřtir. Ayrıca arařtırma yapılan 6đrenci grubunun anket verileri ve resimlerinin farklılıđı Ki-Kare Testi ile 6lç6lm6řt6r.

6đrencilerin yaptıkları resimler fotođraf ile belgelenmiřtir.

Gazi 6niversitesi ve Milli k6t6phanede kaynak arařtırmaları yapılmıřtır. İnternet k6t6phanelerinden ve 6zel kitaplıklardan faydalanılmıřtır. Toplanan t6m veriler bilimsel olarak 6z6mlenmiř ve analiz edilmiřtir.

BÖLÜM 4

BULGULAR VE YORUM

Bu bölümde, İlköğretim 2.Kademe 7.Sınıf öğrencilerinin resim derslerinde kullandıkları çizgi ve renk ifadelerinin analizi ve oynanan bilgisayar oyunlarının bu alana etkisi tespit edilmeye çalışılarak, bu doğrultuda hazırlanan ankete, öğrencilerin vermiş olduğu cevaplara ilişkin bulgular, öğrencilerin resimlerinin analizleri ve yorumlar yer almaktadır.

1. Alt Probleme İlişkin Bulgular

2. Kademe 7. Sınıf Öğrencilerinin Bilgisayar Kullanma, Bilgisayar Oyunu Oynama Durumları

İlköğretim 2. kademe 7. sınıf öğrencilerinin resim derslerinde kullandıkları çizgi ve renk ifadelerinin analizi ve oynanan bilgisayar oyunlarının bu alana etkilerinin araştırılmasına hizmet eden bu tez kapsamında yer alan Ankara İli, Çankaya İlçesi, Teğmen Kalmaz İlköğretim Okulu 2. kademe 7. sınıftaki 30 öğrencinin görüşleri yer almaktadır. 1. alt probleme ilişkin, öğrencilerin bilgisayar kullanma, bilgisayar oyunu oynama durumlarına ait bilgiler alınmıştır.

Tablo 1.
Öğrencilerin Ailelerinin Ekonomik Durumu

Aylık Ekonomik Geliriniz Ne Kadar?	f	Yüzde(%)
500 YTL'den az	1	3,3
501-1000 YTL	3	10
1001-1500 YTL	6	20
1501-2000 YTL	8	26,6
2000 YTL'den fazla	12	40
TOPLAM	30	100

Tablo 1'e göre anket uygulanan ilköğretim 2. kademe 7. sınıf öğrenci, ailelerinin (%40) oranında 2000 YTL'den fazla gelir seviyesinde olduğunu söylerken, (%26,6) oranında da 1501-2000 YTL'lik gelir grubunda ailelere sahip olduklarını söylemişlerdir.

Tablo 2
Bilgisayar Sahipliği Durumu

Kendinize ait bilgisayarınız var mı?	f	Yüzde(%)
Evet	27	90
Hayır	3	10
TOPLAM	30	100

Tablo 2'de anket uygulanan ilköğretim 2. kademe 7. sınıf öğrencilerinin (% 90) oranında kendine ait bilgisayarının olduğu (% 10) oranında kendine ait bilgisayarı olmadığı sonucu elde edilmiştir. Ekonomik düzeye ilişkin veriler incelendiğinde, araştırma yapılan öğrenci ailelerinin gelir durumu ile doğru orantılı olarak öğrencilerinin büyük bir çoğunluğunun evinde kendisine ait bilgisayarı bulunmaktadır.

Tablo 3

Bilgisayar Kullanma Yeri Durumu

Genelde Nerede Bilgisayar Kullanırsınız?	f	Yüzde(%)
Ev	26	86,6
İnternet Kafe	3	10
Okuldaki Bilgisayar Laboratuvarı	1	3,3
Diğer...	-	-
TOPLAM	30	100

Tablo 3’de anket uygulanan ilköğretim 2. kademe 7. sınıf öğrencilerinin (% 86,6) oranında evde bilgisayar kullandığı gözlenmiştir. Bu durumun bir sonucu olarak öğrenciler çoğunlukla evlerinde bilgisayar kullanmaktadır. Ayrıca okuldaki bilgisayar laboratuvarları öğrenciler tarafından neredeyse hiç kullanılmamaktadır. Bunun yanında öğrencilerin tamamına yakınının bilgisayar sahibi oluşunun, orta ve üst seviye gelire sahip olan ailelerin çocuklarının, internet kafede bilgisayar kullanma oranını düşürdüğü sonucuna ulaşılmıştır.

Tablo 4

Bilgisayar Kullanmaya Başlama Yaşı Durumu

Bilgisayar Kullanmaya Kaç Yaşında Başladınız?	f	Yüzde(%)
5 yaşından önce	4	13,3
5–10 yaş arası	21	70
11–15 yaş arası	4	13,3
Hatırlamıyorum	1	3,3
TOPLAM	30	100

Tablo 4’de gözlemlendiği gibi anket uygulanan ilköğretim 2. kademe 7. sınıf öğrencileri (% 70) oranında 5–10 yaş arasında bilgisayar kullanmaya başlamaktadır. Tablo 3 ile ilişkili olarak bilgisayarların, öğrencilerin evlerinde kolaylıkla erişilebilen bir araç olması, öğrencilerin erken yaşta bilgisayar kullanmaya başlaması arasında bir sebep sonuç ilişkisi bulunmaktadır.

Tablo 5**Bilgisayar Oyunu Oynamaya Başlama Yaşı Durumu**

Bilgisayar Oyunu Oynamaya Kaç Yaşında Başladınız?	f	Yüzde(%)
5 yaşından önce	1	3,3
5–10 yaş	6	20
11–15 yaş	11	36,6
Hatırlamıyorum	2	6,6
Bilgisayar oyunu oynamıyorum	10	33,3
TOPLAM	30	100

Tablo 5’de gözlendiği gibi anket uygulanan ilköğretim 2. kademe 7. sınıf öğrencilerinin (% 20) oranında 5–10 yaş arası, (% 36,6) oranında 11–15 yaş arası bilgisayar oyunu oynamaya başladığı ve (% 33,3) oranında öğrencinin bilgisayar oyunu oynamadığı sonucuna varılmıştır.

Araştırma sonucunda elde edilen verilere göre; öğrencilerin bilgisayar kullanmaya başlaması (tablo 4) ve bilgisayar oyunu oynama davranışının 5–10 yaşlar arasında başladığı (tablo 5) gözlenmiştir. Ancak, oyun oynama davranışının ergenlik döneminde yoğunluk gösterdiği gözlenmektedir. Çocuğun fiziksel ve ruhsal gelişiminin hızlandığı bu dönemde, farklı arayışlar içine girmek istemesi bu dönemin gereği olarak bilinmektedir. Çocuk ruhsal gelişimi yanı sıra aynı zamanda fiziksel olarak da başkalaşım içindedir. Gelişme ve büyümekte olan bireyin dünyaya bakışı, bu dönemde farklı bir yön kazanabilmektedir. Çocuk bu döneme kadar inandığı değerleri, yeniden sorgulama içine girer. Aile, okul, arkadaş, doğru, yanlış ve oyun birey için değerini yeniden bulacak kavramlardan bazılarıdır. Ergen bu esnada çoğunlukla içe kapanma davranışı gösterir. Odasına kapanma, günlük yaşantıdan kopma, isteksizlik bu yaşta sık görülen davranışlardan bazılarıdır.

Günümüzde bilgisayarlar özellikle ergenlik dönemi çocuğunun en yakınıdır. Ergenin bir adım ötesindeki, ona hayal kurma fırsatı vermeyecek kadar sınırsız imkan sunan, en yakın oyun arkadaşıdır. Bilgisayar oyunları sayesinde çocuk,

istediği kimliğe bürünebilme ve hayallerini sanal ortamda yaşama imkanı bularak kendini gerçekleştirmekte ve tatmine ulaşmaktadır. Bu bilgilere paralel olarak, ergenlik döneminde bilgisayar oyunu oynama davranışının oldukça arttığı sonucuna ulaşılmıştır.

Tablo 6

Sahip Olunan Bilgisayar Oyunu Sayısı Durumu

Yaklaşık Kaç Bilgisayar Oyununuz Var?	f	Yüzde(%)
Bilgisayar Oyunum Yok	10	33,3
5'ten Az	4	13,3
5-10	5	16,6
10'dan Fazla	11	36,6
TOPLAM	30	100

Tablo 6'de gözlendiği gibi anket uygulanan ilköğretim 2. kademe 7. sınıf öğrencilerinin (% 33,3) oranında bilgisayar oyununa sahip olmadığı, (%36,6) oranında ise 10'dan fazla bilgisayar oyununa sahip olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Anket uygulanan ilköğretim 2. kademe 7. sınıf öğrencileri içinde, bilgisayar oyunu oynama alışkanlığına sahip bir ergenin, farklı bilgisayar oyunlarına sahip olmayı kendi için gereklilik olarak algıladığı sonucuna varılmıştır. Anket uygulanan öğrencilerin çoğunluğunun kendine ait bir bilgisayar oyunu arşivi bulunduğu tespit edilmiştir.

Tablo 7

Bilgisayar Oyunu Oynama Süresi Durumu

Ne Kadar Saat Bilgisayar Oyunu Oynuyorsunuz?	f	Yüzde(%)
Hiç Oynamıyorum	10	33,3
Haftada Birkaç Saat	4	13,3
Günde Yarım-1 Saat	6	20
Günde 1-3 Saat Arası	10	33,3
Günde 5 Saatten Fazla	-	-
TOPLAM	30	100

Tablo 7’de gözlendiği gibi anket uygulanan ilköğretim 2. kademe 7. sınıf öğrencilerinin (%33,3) oranında günde 1-3 saat arası bilgisayar oyunu oynadığı gözlenmiştir.

Ergen için sıradan bir alışkanlık halini alan bilgisayar oyunu oynama davranışı, sosyolojik ve psikolojik uzantıları olan bir durumdur. Bilgisayar oyunu oynama davranışının, ilköğretim 2. kademe 7. sınıf öğrencilerinin resimleri üzerinde yarattığı farklılıklar araştırılırken, öncelikle ergenin ne kadar süre ile gerçek hayattan uzak kalarak, tüm konsantrasyonu ile bilgisayar oyunu oynadığı sorusuna cevap aranmıştır. Anket uygulanan öğrencilerin çoğunlukla evde bilgisayarları oluşuna bağlı olarak, gün içinde sıklıkla bilgisayar oyunu oynadıkları tespit edilmiştir.

Tablo 7 ‘ye göre bilgisayar oyunu oynayan öğrencilerin, okul saatlerinden arta kalan, özellikle ev içindeki zamanlarını bilgisayar oyunu oynayarak geçirdikleri gözlenmektedir. Bu sebeple öğrenciler için günde 1-3 saat bilgisayar oyunu oynamanın yoğun olarak bilgisayar oynama davranışı olduğu kabul edilmiştir. Öyle ki bu vakit, ergen için önemi tartışılmayacak kadar büyük olan, aileyle yapılacak kısa bir sohbetle, arkadaşlarla oynanılacak doğaçlama bir oyuna ya da okunacak birkaç sayfa kitaba ayrılmayarak bilgisayar dünyasında geçirilmektedir.

2. Alt Probleme İlişkin Bulgular

İlköğretim 2. Kademe 7. Sınıf Öğrencilerinin İlgili Oldukları Oyun Türleri Durumu

Tablo 8

Oynanan Bilgisayar Oyunlarının Türlerine Göre Dağılımı

Bilgisayarda genelde ne tür oyunlar oynarsınız?	f	Yüzde(%)
Macera oyunları (Zork,Myst and Riven; indiana Jones. vb)	11	14,8
Simülasyon oyunları (Simcity, The Sims, Flight Simulators...vb)	11	14,8
Spor oyunları(FIFA, NBA, Skating, Tennis, Baseball... vb)	18	24,3
Strateji oyunları(Civilization,Roller Coaster Tycoon,Age of Empirers..vs)	15	20,2
Aksiyon oyunları(Süper Mario,PacMan,Missile Command... vb)	11	14,8
Diğer	8	10,8
Toplam	74*	100

**Not: Ankette öğrenciler birden fazla seçenek işaretleme haklarını kullanmışlardır. Yüzdeler işaretlenen toplam seçenek sayısı üzerinden alınmıştır. Hesaplamalarda çoklu değerlendirilme kullanılmıştır.*

Tablo 8’de anket uygulanan ilköğretim 2. kademe 7. sınıf öğrencilerinin (%14,8) oranında macera oyunları, (%14,8) oranında simülasyon oyunları, (%24,3) oranında spor oyunları, (%20,2) oranında strateji oyunları, (%14,8) oranında aksiyon oyunları, (%10,8) oranında diğer türlerde oyunlar oynadıkları gözlenmektedir.

Anket uygulanan ilköğretim 2. kademe 7. sınıf öğrencilerin pek çok bilgisayar oyunu çeşidine ilgili oldukları tespit edilmiştir. Bunlar içinde strateji, spor oyunları, macera oyunları çoğunlukla tercih edilirken aksiyon oyunları ve simülasyon (benzetim) oyunlarını da yoğun olarak talep görmektedir.

Bilgisayar oyun sektörü ortaya çıktığı günden bugüne, teknolojinin her türlü olanağı kullanılarak, hayallerin ötesine geçmiştir. Öncelikle hedef alınan ergen kitle için, uzmanların çok farklı yazılımlar ürettikleri ve bu durumun her geçen gün insanı şaşırtacak denli hız kazandığı görülmektedir. Oyun pazarı sürekli büyürken, diğer yandan kendini yenilemektedir. Bu esnada pazarı genişletme hedefi ile pek çok türde oyun tasarlanmaktadır.

Anket uygulanan ilköğretim 2. kademe 7. sınıf öğrencilerinin spor oyunlarına öncelik vermesi, yaş gereği olarak açıklanabilir. Ergenlik döneminde çocuğun, vücudu ve benliği hızlı bir değişim ve gelişim yaşamaktadır. Bu dönemde ergen, vücudunu ve kendi öz benliğini tanımaktadır. Hareketleri genelde kontrol edilemez bir heyecan ve enerji yüklüdür. Oynamayı sevdiği bilgisayar oyunlarını, çoğunlukla yarışmaya yönelik, heyecanlı sahneler içeren oyunlardan tercih etmektedir. Hareketli sahneler sayesinde ergenin, sınırsız heyecanı, doyuma ulaşır.

Spor oyunlarının yanı sıra strateji oyunlarına ilginin fazla oluşu göze çarpmaktadır. Bu durum özellikle bu yaş grubunun hayal kurma, merak, kurgulama özelliğinden ileri gelmektedir.

Spor ve strateji oyunlarının yanı sıra araştırma yapılan öğrenci grubunda aksiyon, macera, simülasyon oyunlarının da fazlaca tercih edildiği gözlenmiştir.

Tablo 8 aracılığıyla araştırma yapılan öğrenci grubunun hareketli sahneler içeren, çoğu gerçek dünyayla ilişkili olmayan oyunlar tercih ettikleri sonucuna ulaşılmıştır.

Tablo 9

Oynanan Bilgisayar Oyunlarının Etkilenilen Özelliklerine Göre Durumu

Oynamayı sevdiğiniz oyunların en çok hangi özelliği sizi etkiliyor?	f	Yüzde (%)
Konusu	6	11,7
Kahramanın özellikleri	19	37,2
Anlatılmak istenen düşünce	6	11,7
Hareketli sahneler	8	15,6
Oyunun teknik özellikleri	8	15,6
İçinde geçen konuşma, şarkılar	4	7,8
Toplam	51*	100

**Not: Ankette öğrenciler birden fazla seçenek işaretleme haklarını kullanmışlardır. Yüzdeler işaretlenen toplam seçenek sayısı üzerinden alınmıştır. Hesaplamalarda çoklu değerlendirilme kullanılmıştır.*

Tablo 9’da anket uygulanan ilköğretim 2. kademe 7. sınıf öğrencilerinin, oynamayı sevdikleri oyunların etkilenilen türleri içinde (%11,7) oranında konudan, (%37,2) oranında kahramanın özelliklerinden, (%11,7) oranında anlatılmak istenen düşünceden, (%15,6) oranında hareketli sahnelerden, (%15,6) oranında oyunun teknik özelliklerinden, (%7,8) oranında içinde geçen konuşmalarından etkilenildiği bulgulanmıştır.

Yazılımlarda kurgulanmış olan kahramanın özellikleri ergen için tercih edilme sebeplerinin başında gelmektedir. Yazılımların bireye, bilgisayar oyununun kahramanı sayesinde heyecan, başarı, güç duygularını yaşatması, kimi zamanda gerçek hayatta olması muhtemel olmayan, hareketli sahnelerle farklı dünyalara götürmesi, oyunları çok daha tutulur hale getirmektedir.

Kahramana yüklenen özellikler sayesinde birey kimi zaman tuttuğu takımın teknik direktörü, kimi zaman da tüm silahlara sahip bir savaşçı olabilmektedir. Ergen bilgisayar tuşları sayesinde oyun kahramanının kimliğine bürünmektedir. Böylelikle gerçek hayatta gerçekleşmesi olası olmayan durumları yaşayarak, kendini başarıya ulaştırmış hissedebilmektedir. Oyun kahramanının kimliği ile birey kendi kimliğini

bağdaştırmakta, oyun esnasında bilinçaltını yaşayabilmektedir. Oyunda geçen kahramanın çeşitli ve farklı silahları olması yazılımların tutulmasını artırmaktadır.

Bunun yanı sıra anket uygulanan ilköğretim 2. kademe 7. sınıf öğrencileri, çoğunlukla bilgisayar oyunlarında geçen hareketli sahnelerden etkilendiklerini ifade etmişlerdir. Araştırma yapılan ilköğretim 2. kademe 7. sınıf öğrencilerinin, ergenliği yaşıyor olmaları nedeniyle hareketli sahneleri çekici buldukları sonucuna varılmıştır.

3. Alt Probleme İlişkin Bulgular

İlköğretim 2. Kademe 7. Sınıf Öğrencilerinin Tercih Ettikleri Oyunların, Öğrencilerin Tasarım Elemanları (Desen, Renk, Tasarım) Üzerinde Oluşturduğu Farklılıklar Durumu

Tablo 10

Bilgisayar Oyunu Oynayan
ve Bilgisayar Oyunu Oynamayan
Öğrencilerin Resimlerinin, Bilgisayar Oyunlarındaki Görsel İmgelerle İlişkisi
Durumu

2050 Yılına Betimlemede;	Gözlendi		Gözlenmedi		Toplam	
	f	(%)	f	(%)	N	(%)
Bilgisayar oyunu oynayan öğrencilerin resimlerinde desenin bilgisayar oyunlarındaki görsel imgelerle benzerliği	16	80	4	20	20	100
Bilgisayar oyunu oynamayan öğrencilerin resimlerinde desenin bilgisayar oyunlarındaki görsel imgelerle benzerliği	2	20	8	80	10	100
Bilgisayar oyunu oynayan öğrencilerin resimlerinde renğin bilgisayar oyunlarındaki görsel imgelerle benzerliği	16	80	4	20	20	100
Bilgisayar oyunu oynamayan öğrencilerin resimlerinde renğin bilgisayar oyunlarındaki görsel imgelerle benzerliği	1	10	9	90	10	100
Bilgisayar oyunu oynayan öğrencilerde resimlerinde tasarımın bilgisayar oyunlarından etkilenme durumu	14	70	6	30	20	100
Bilgisayar oyunu oynamayan öğrencilerin resimlerinde tasarımın bilgisayar oyunlarından etkilenme durumu	1	10	9	90	10	100

Tablo 10'da araştırma yapılan ilköğretim 2. kademe 7. sınıf bilgisayar oyunu oynayan ve bilgisayar oyunu oynamayan öğrencilerin resimlerinin bilgisayar oyunlarındaki görsel imgelerle ilişkisi durumu ölçülmüştür.

Buna göre 2050 Yılına betimlemede; bilgisayar oyunu oynayan öğrencilerde, desenin bilgisayar oyunlarındaki görsel imgelerle benzerliği (%80) oranında

gözlenirken; bilgisayar oyunu oynamayan öğrencilerde, desenin bilgisayar oyunlarındaki görsel imgelerle benzerliği (%20) oranında gözlenmiştir.

Araştırma yapılan bilgisayar oyunu oynayan öğrencilerde, rengin bilgisayar oyunlarındaki görsel imgelerle benzerliği (%80) oranında, bilgisayar oyunu oynamayan öğrencilerde rengin bilgisayar oyunlarındaki görsel imgelerle benzerliği (%10) oranında gözlenmiştir.

Araştırma yapılan bilgisayar oyunu oynayan öğrencilerde, tasarımın bilgisayar oyunlarından etkilenme durumu (%70) oranında gözlenirken; bilgisayar oyunu oynamayan öğrencilerde tasarımın bilgisayar oyunlarından etkilenme durumu (%10) oranında bulgulanmıştır.

Araştırma yapılan bilgisayar oyunu oynayan öğrencilerin resimlerinde kullandıkları tasarım elemanlarının (desen, renk, tasarım) bilgisayar oyunlarındaki görsel imgelerle yüksek oranda ilişkili olduğu gözlenmektedir. Bilgisayar oyunu oynayan öğrenciler okul saatleri dışında yoğun olarak evlerinde bilgisayar oyunlarını oynamaktadır (tablo 3-7). Bu yaştaki öğrencilerin yoğun olarak bilgisayar oyunu oynadığında, beyinlerinin oyunlarda kullanılan görselleri özümlediği sonucu resimlerine yansımaktadır. Bu sonucu destekleyici olarak bilgisayar oyunu hiç oynamayan öğrencilerin resimlerinin, bilgisayar oyunlarındaki görsel imgelerle ilişkisi tespit edilmemiştir.

Tablo 10'da araştırma yapılan, bilgisayar oyunu oynayan öğrencilerin resimlerinde, 2050 yılını betimlemede, desen, renk ve tasarımın bilgisayar oyunlarındaki görsel imgelerle benzerliği oldukça yoğun şekilde gözlenmiştir. Bu durum Tablo 14, 15, 16'da fark tablolarında sunulmuştur.

Aşağıda araştırma yapılan ilköğretim 2. kademe 7. sınıf bilgisayar oyunu oynayan öğrencilerin oynadıkları oyunlar ve resimlerinde kullandıkları tasarım elemanları (desen, renk, tasarım) arasındaki ilişki, tablo 11, 12, 13’de bulgulanmıştır.

Tablo 11.

Oynanan Oyunlar ve Desen Elemanları İlişkisi Durumu

Oynanan Oyunlar	Oran-Orantı		Işık-Gölge		Bütünlük		Toplam	
	f	%	f	%	f	%	N	%
Macera	7	63,6	5	45,4	3	27,2	11	100
Simülasyon	7	63,6	3	27,2	4	36,3	11	100
Spor	8	44,4	6	33,3	6	33,3	18	100
Strateji	6	40	3	20	7	46,6	15	100
Aksiyon	7	63,6	2	18,1	3	27,2	11	100
Diğer	5	62,5	2	25	1	12,5	8	100

Tablo 11’de araştırma yapılan ilköğretim 2. kademe 7. sınıf öğrencilerinin bilgisayarda oynadığı oyunlar ve resimlerinde kullandıkları desen elemanları ilişkisi durumu ölçülmüştür. Buna göre; araştırma yapılan öğrenci grubundaki bilgisayar oyunu oynayan öğrencilerden 11 tanesi bilgisayarda macera oyunlarını, 11 tanesi simülasyon oyunlarını, 18 tanesi spor oyunlarını, 15 tanesi strateji oyunlarını, 11 tanesi aksiyon oyunlarını, 8 tanesi diğer türlerde oyunları sıklıkla oynadığını belirtmiştir.

Bu öğrencilerin resimlerinde desen elemanlarının kullanımları incelendiğinde; macera oyunları oynayan 11 öğrencinin resimlerindeki desenlerde (%63,6) oranında oran-orantının, (%45,4) oranında ışık-gölgenin uygun olarak kullanıldığı gözlenmiştir. Bu öğrencilerin resimlerindeki desenlerde (%27,2) oranında bütünlük tespit edilmiştir.

Tablo 11’de bilgisayarda simülasyon oyunları oynadığını belirten 11 öğrencinin resimlerindeki desenlerde (%63,6) oranında oran-orantının, (%27,2) oranında ışık-gölgenin uygun olarak kullanıldığı gözlenmiştir. Bu öğrencilerin resimlerindeki desenlerde (%36,3) oranında bütünlük tespit edilmiştir.

Tablo 11’de bilgisayarda spor oyunları oynadığını belirten 18 öğrencinin resimlerindeki desenlerde (%44,4) oranında oran-orantının, (%33,3) oranında ışık-gölgenin uygun olarak kullanıldığı gözlenmiştir. Bu öğrencilerin resimlerindeki desenlerde (%27,2) oranında bütünlük tespit edilmiştir.

Tablo 11’de bilgisayarda strateji oyunları oynadığını belirten 15 öğrencinin resimlerindeki desenlerde (%40) oranında oran-orantının, (%20) oranında ışık-gölgenin uygun olarak kullanıldığı gözlenmiştir. Bu öğrencilerin resimlerindeki desenlerde (%46,6) oranında bütünlük tespit edilmiştir.

Tablo 11’de bilgisayarda aksiyon oyunları oynadığını belirten 11 öğrencinin resimlerindeki desenlerde (%63,6) oranında oran-orantının, (%18,1) oranında ışık-gölgenin uygun olarak kullanıldığı gözlenmiştir. Bu öğrencilerin resimlerindeki desenlerde (%33,3) oranında bütünlük tespit edilmiştir.

Tablo 11’de bilgisayarda diğer oyunları oynadığını belirten 8 öğrencinin resimlerindeki desenlerde (%62,5) oranında oran-orantının, (%25) oranında ışık-gölgenin uygun olarak kullanıldığı gözlenmiştir. Bu öğrencilerin resimlerindeki desenlerde (%12,5) oranında bütünlük tespit edilmiştir.

Tablo 6 ve 8’de aynı öğrencinin farklı türlerde bilgisayar oyunları oynadığı sonucuna ulaşılmıştır. Bu durumun bir sonucu olarak, Tablo 11’ den elde edilen verilere göre oynanan bilgisayar oyunları türleri ile öğrencilerin resimlerinde kullandıkları desen elemanları arasında belirgin bir ilişki bulunmadığı gözlenmektedir. Yapılan araştırma esnasında, farklı türlerde bilgisayar oyunlarında kullanılan desen elemanları incelendiğinde, oyunlarda benzer desen öğelerinin kullanıldığı gözlenmiştir. Bu nedenle öğrenciler farklı türlerde bilgisayar oyunları oynamalarına rağmen, öğrencilerin resimlerinde kullandıkları desen elemanları bilgisayar oyunlarından yakın oranlarda etkilenmiştir. Bu sebeple, öğrencilerin oynadıkları bilgisayar oyunlarının türü ile resimlerinde kullandıkları desen elemanları arasında bir ilişki bulgulanmamıştır.

Tablo 12

Oynanan Oyunlar ve Renk İlişkisi Durumu

Oynanan Oyunlar	Sarı		Mavi		Yeşil		Kırmızı		Siyah		Beyaz		Toplam	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	N	%
Macera	6	17,6	6	17,6	5	14,7	5	14,7	7	20,5	5	14,7	34	100
Simülasyon	6	17,6	6	17,6	5	14,7	5	14,7	7	20,5	5	14,7	34	100
Spor	9	16,6	7	12,9	9	16,6	9	16,6	13	24	7	12,9	54	100
Strateji	9	18	6	12	8	16	8	16	12	24	7	14	50	100
Aksiyon	6	17,6	6	17,6	5	14,7	5	14,7	7	20,5	5	14,7	34	100
Diğer	5	17,2	4	13,7	4	13,7	5	17,2	6	20,6	5	17,2	29	100

Tablo 12 'de araştırma yapılan ilköğretim 2. kademe 7. sınıf öğrencilerinin bilgisayarda oynadıkları oyunlar ve resimlerinde kullandıkları renk ilişkisi durumu ölçülmüştür. Buna göre; araştırma yapılan öğrenci grubundaki bilgisayar oyunu oynayan öğrencilerden, bilgisayarda macera oyunlarını oynayan öğrencilerin resimlerinde kullandıkları renkler toplamda 34 değer olarak bulgulanmıştır. Yüzde değerleri 34 üzerinden alınmıştır. Buna göre; macera oyunu oynayan öğrencilerin resimlerinde (%17,6) oranında sarı renk, (%17,6) oranında mavi renk, (%14,7) oranında yeşil renk, (%14,7) oranında kırmızı renk, (%20,5) oranında siyah renk, (%14,7) oranında beyaz renk kullandıkları bulgulanmıştır.

Bilgisayarda simülasyon oyunlarını oynayan öğrencilerin resimlerinde kullandıkları renkler toplamda 34 değer olarak bulgulanmıştır. Yüzde değerleri 34 üzerinden alınmıştır. . Buna göre; simülasyon oyunu oynayan öğrencilerin resimlerinde (%17,6) oranında sarı renk, (%17,6) oranında mavi renk, (%14,7) oranında yeşil renk, (%14,7) oranında kırmızı renk, (%20,5) oranında siyah renk, (%14,7) oranında beyaz renk kullandıkları bulgulanmıştır.

Bilgisayarda spor oyunlarını oynayan öğrencilerin resimlerinde kullandıkları renkler toplamda 54 değer olarak bulgulanmıştır. Yüzde değerleri 54 üzerinden alınmıştır. Buna göre; spor oyunu oynayan öğrencilerin resimlerinde (%16,6) oranında sarı renk, (%12,9) oranında mavi renk, (%16,6) oranında yeşil renk,

(%16,6) oranında kırmızı renk, (%24) oranında siyah renk, (%12,9) oranında beyaz renk kullandıkları bulgulanmıştır.

Bilgisayarda strateji oyunlarını oynayan öğrencilerin resimlerinde kullandıkları renkler toplamda 50 değer olarak bulgulanmıştır. Yüzde değerleri 50 üzerinden alınmıştır. Buna göre; strateji oyunu oynayan öğrencilerin resimlerinde (%18) oranında sarı renk, (%12) oranında mavi renk, (%16) oranında yeşil renk, (%16) oranında kırmızı renk, (%24) oranında siyah renk, (%14) oranında beyaz renk kullandıkları bulgulanmıştır.

Bilgisayarda aksiyon oyunlarını oynayan öğrencilerin resimlerinde kullandıkları renkler toplamda 34 değer olarak bulgulanmıştır. Yüzde değerleri 34 üzerinden alınmıştır. Buna göre; strateji oyunu oynayan öğrencilerin resimlerinde (%18) oranında sarı renk, (%12) oranında mavi renk, (%16) oranında yeşil renk, (%16) oranında kırmızı renk, (%24) oranında siyah renk, (%14) oranında beyaz renk kullandıkları bulgulanmıştır.

Diğer türde bilgisayar oyunlarını oynayan öğrencilerin resimlerinde kullandıkları renkler toplamda 29 değer olarak bulgulanmıştır. Yüzde değerleri 29 üzerinden alınmıştır. Buna göre; strateji oyunu oynayan öğrencilerin resimlerinde (%17,2) oranında sarı renk, (%13,7) oranında mavi renk, (%13,7) oranında yeşil renk, (%17,2) oranında kırmızı renk, (%20,6) oranında siyah renk, (%17,2) oranında beyaz renk kullandıkları bulgulanmıştır.

Bilgisayar oyunlarında kullanılan renk değerleri incelendiğinde, yüzlerce rengin tonunun kullanımı göze çarpmaktadır. Bu renkler, günlük yaşantıda karşılaşılmayan, doğal olmayan renklerdir. Bilgisayar oyunlarında geçen olay örgüsü içinde renk bu örgüyü tamamlayıcı olan en önemli öğelerdendir.

Bilgisayar oyunları dikkat çekmek için çok renkli olarak tasarlanmaktadır. Bu durumda uzun süre ekran başında kalan oyuncuların bu renkleri benimsemesi oldukça olasıdır.

Tablo 6 ve 8’den elde edilen verilere göre araştırma yapılan gruptaki bilgisayar oyunu oynayan öğrenciler farklı oyunları oynamaktadır. Ancak Tablo 12’de öğrencilerin oynadıkları bilgisayar oyunlarının türleriyle resimlerindeki renk elemanının kullanımının arasında ilişki olmadığı bulgulanmıştır. Farklı oyunları oynayan öğrencilerin resimlerinde renk elemanının kullanımı birbirine yakın değerler olarak bulgulanmıştır.

Araştırma yapılan gruptaki öğrencilerin resimlerinde ağırlıklı olarak canlı renklerin kullanıldığı gözlenmektedir. Ayrıca en çok siyah rengin resimlerde bulgulanması, öğrencilerin çoğunlukla oynadıkları bilgisayar oyunlarının konusu ile ilişki olarak değerlendirilmektedir.

Tablo 13

Oynanan Oyunlar ve Tasarım Elemanları İlişkisi Durumu

Oynanan Oyunlar	Özgünlük		Ritim - Hareket		Denge		Form-Şekil		Toplam	
	f	%	f	%	f	%	f	%	N	%
Macera	6	54,5	5	45,4	8	72,7	9	81,8	11	100
Simülasyon	6	54,5	5	45,4	8	72,7	9	81,8	11	100
Spor	7	38,8	10	55,5	13	72,2	13	72,2	18	100
Strateji	7	46,6	13	86,6	13	86,6	11	73,3	15	100
Aksiyon	6	54,5	5	45,4	8	72,7	9	81,8	11	100
Diğer	3	37,5	4	50	6	75	5	62,5	8	100

Tablo 13 ’de araştırma yapılan ilköğretim 2. kademe 7. sınıf öğrencilerinin bilgisayarda oynadıkları oyunlar ve resimlerinde kullandıkları tasarım elemanları ilişkisi durumu ölçülmüştür. Buna göre; araştırma yapılan öğrenci grubundaki bilgisayar oyunu oynayan öğrencilerden 11 tanesi bilgisayarda macera oyunlarını, 11 tanesi simülasyon oyunlarını, 18 tanesi spor oyunlarını, 15 tanesi strateji oyunlarını, 11 tanesi aksiyon oyunlarını, 8 tanesi diğer türlerde oyunları sıklıkla oynadığını belirtmiştir. Bu öğrencilerin resimlerinde tasarım elemanlarının kullanımları

incelendiğinde; macera oyunları oynayan 11 öğrencinin resimlerindeki tasarımlarda (%54,5) oranında özgünlük, (%45,4) oranında ritim ve hareket, (%72,7) oranında denge, (%81,8) oranında form ve şekil elemanlarının uygun olarak kullanıldığı bulgulanmıştır.

Tablo 13’de bilgisayarda simülasyon oyunları oynadığını belirten 11 öğrencinin resimlerindeki tasarımlarda (%54,5) oranında özgünlük, (%45,4) oranında ritim ve hareket, (%72,7) oranında denge, (%81,8) oranında form ve şekil elemanlarının uygun olarak kullanıldığı bulgulanmıştır.

Tablo 4.13.’de bilgisayarda spor oyunları oynadığını belirten 18 öğrencinin resimlerindeki tasarımlarda (%38,8) oranında özgünlük, (%55,5) oranında ritim ve hareket, (%72,7) oranında denge, (%72,2) oranında form ve şekil elemanlarının uygun olarak kullanıldığı bulgulanmıştır.

Tablo 13’de bilgisayarda strateji oyunları oynadığını belirten 15 öğrencinin resimlerindeki tasarımlarda (%46,6) oranında özgünlük, (%86,6) oranında ritim ve hareket, (%86,6) oranında denge, (%73,3) oranında form ve şekil elemanlarının uygun olarak kullanıldığı bulgulanmıştır.

Tablo 13’de bilgisayarda aksiyon oyunları oynadığını belirten 11 öğrencinin resimlerindeki tasarımlarda (%54,5) oranında özgünlük, (%45,4) oranında ritim ve hareket, (%72,7) oranında denge, (%81,8) oranında form ve şekil elemanlarının uygun olarak kullanıldığı bulgulanmıştır.

Tablo 13’de bilgisayarda diğer oyunları oynadığını belirten 8 öğrencinin resimlerindeki tasarımlarda (%37,5) oranında özgünlük, (%50) oranında ritim ve hareket, (%75) oranında denge, (%62,5) oranında form ve şekil elemanlarının uygun olarak kullanıldığı bulgulanmıştır.

Tasarım resim için en önemli özelliklerdendir. Tasarım vurgulanmak istenen mesajı görsel yollarla izleyiciye sunmak amacını taşımaktadır.

Tablo 11, 12’de bulgularan sonuca paralel olarak Tablo 13’de bilgisayar oyunu oynayan öğrencilerin resimleri içinde, bilgisayar oyunu türünün resimlerdeki tasarım elemanlarında bir farklılık yaratmadığı gözlenmektedir. Öğrencilerin farklı türlerde bilgisayar oyunları oynamaları resimlerindeki tasarımlarında bir farklılık oluşturmamaktadır. Araştırma yapılan gruptaki öğrenciler farklı oyunlar oynamalarına karşın resimlerinde tasarım elemanlarını benzer olarak kullanmaktadır. Sonuç olarak bilgisayar oyunlarının temelinde benzer nitelikler üzerine kurgulanmış yazılımlar olması, öğrencilerin resimlerinde kullandıkları tasarım elemanlarının yakın oranlar göstermesine sebep olmaktadır.

Tablo 14

Bilgisayar Oyunlarındaki Görsel İmgelerle Benzerlik - Desen * Bilgisayar Oynayıp Oynamama Çapraz Tablosu

			Bilgisayar Oynayıp Oynamama	
			Oynamıyor	Oynuyor
Desen	Gözlenmedi	Sayı	8	4
		Yüzde	%66,7	%33,3
	Gözlendi	Sayı	2	16
		Yüzde	%11,1	%88,9
Toplam			10	20
			%33,3	%66,7

Ki-Kare Testi

N	Fisher Testi*
30	P=0,004**

*Gözelerden en az biri 5’ten küçük değere sahipse Fisher Exact Testi kullanılır.

**P < 0,05

Tablo 14’e göre, resimlerinde desenin bilgisayar oyunlarındaki görsel imgelerle benzerliği gözlenmeyen çocukların %66,7’si bilgisayar oynamazken, %33,3’ü bilgisayar oynamaktadır. Resimlerinde desenin bilgisayar oyunlarındaki görsel imgelerle benzerliği gözlenen çocukların ise %11,1’i bilgisayar oynamazken, %88,9’u bilgisayar oynamaktadır. Fisher testi sonuçlarına göre, bilgisayar oynayan

ve oynamayan çocuklar arasında desen bakımından $P < 0,05$ olduğundan %95 güvenirlikle anlamlı bir farklılık bulunmaktadır. Bilgisayar oynayan çocuklarda, bilgisayar oyunlarındaki görsel imgelerle desen benzerliği oynamayan çocuklara göre anlamlı derecede daha yüksektir.

Tablo 7'den elde edilen verilere göre araştırma yapılan gruptaki bilgisayar oynayan öğrenciler %33,3 oranında gün içinde 1–3 saat arası bilgisayar oyunu oynamaktadır. Bu durum öğrencilerin gün içindeki önemli bir zaman dilimini bilgisayar oyunu oynayarak geçirdikleri sonucunu ortaya koymaktadır. Öğrencilerin yoğun olarak bilgisayar oyunu oynamaları resimlerinde fark yaratmaktadır. Tablo 14'den elde edilen verilere göre; bilgisayar oynayan çocukların resimlerinde kullandıkları desen ögesi, bilgisayar oyunu oynamayan öğrencilerinki ile farklılık göstermektedir. Yoğun olarak bilgisayar oyunu oynayan öğrencilerin, bilgisayar oyunlarında kullanılan desen ögesini özümledikleri ve bu durumun, bilgisayar oynayan öğrencilerin resimlerinde farklılık yarattığı sonucuna ulaşılmıştır.

Araştırmanın yapıldığı öğrenciler üzerinde, 2050 yılını betimlemede bilgisayar oyunu oynayan ve bilgisayar oyunu oynamayan öğrencilerin resimlerinin, desen açısından değerlendirilmesi dikkat çekici olarak fark göstermektedir.

Tablo 14'den elde edilen verilere göre; bilgisayar oyunları bilinçli olarak öğrencilere sunulduğunda, öğrencilerin resimlerinde desen ögesi üzerinde olumlu sonuçlar yaratması olasıdır. Bilgisayar oyunları Görsel Sanatlar Eğitimi Dersi Programına yönelik olarak, eğitimciler tarafından kurgulandığında, bilgisayar oyunu oynayan öğrencilerin resimlerinde olumlu bir katkı sağlayacağı sonucuna ulaşılmıştır. Bu durum bilgisayar oyunlarının, sanat eğitimi açısından değerlendirilmesi gereken en önemli özelliklerindendir denilebilir.

Tablo 15

Bilgisayar Oyunlarındaki Görsel İmgelerle Benzerlik - Renk * Bilgisayar Oynayıp Oynamama Çapraz Tablosu

			Bilgisayar Oynayıp Oynamama	
			Oynamıyor	Oynuyor
Renk	Gözlenmedi	Sayı	9	4
		Yüzde	%69,2	%30,8
	Gözlendi	Sayı	1	16
		Yüzde	%5,9	%94,1
Toplam			10	20
			%33,3	%66,7

Ki-Kare Testi

N	Fisher Testi*
30	0,000**

*Gözelerden en az biri 5'ten küçük değere sahipse Fisher Exact Testi kullanılır.

**P < 0,05

Tabloya göre, resimlerinde rengin bilgisayar oyunlarındaki görsel imgelerle benzerliği gözlenmeyen çocukların %69,2'si bilgisayar oynamazken, %30,8'i bilgisayar oynamaktadır. Resimlerinde rengin bilgisayar oyunlarındaki görsel imgelerle benzerliği gözlenen çocukların ise %5,9'u bilgisayar oynamazken, %94,1'i bilgisayar oynamaktadır. Fisher testi sonuçlarına göre, bilgisayar oynayan ve oynamayan çocuklar arasında renk bakımından $P < 0,05$ olduğundan %95 güvenirlikle anlamlı bir farklılık bulunmaktadır. Bilgisayar oynayan çocuklarda, bilgisayar oyunlarındaki görsel imgelerle renk benzerliği oynamayan çocuklara göre anlamlı derecede daha yüksektir.

Tablo 15 'den elde edilen verilere göre; öğrencilerin bilgisayar oyunu oynaması ile resimlerinde kullandıkları renkler arasında anlamlı ilişki bulunmuştur. Yoğun olarak bilgisayar oyunu oynadıklarını ifade eden öğrenciler (tablo 7) oyun esnasında, devamlı olarak bilgisayar oyunlarının renkli, hareketli görselleri ile karşı karşıyadır. Bilgisayar oyunlarının kurgulanmasında renk en önemli öğelerdendir. Bilgisayar

oyunlarının tasarımında binlerce renk tonu ve hareketli görseller kullanılmaktadır. Oyun oynarken beyin binlerce renk ve tonu ile karşılaşmaktadır. Bu durum, yoğun olarak bilgisayar oyunlarındaki renkleri algılayan öğrencilerin resimlerinde farklılık yaratmaktadır.

Tablo 16

Bilgisayar Oyunlarındaki Görsel İmgelerle Benzerlik - Tasarım * Bilgisayar Oynayıp Oynamama Çapraz Tablosu

			Bilgisayar Oynayıp Oynamama	
			Oynamıyor	Oynuyor
Tasarım	Gözlenmedi	Sayı	9	6
		Yüzde	%60,0	%40,0
	Gözlendi	Sayı	1	14
		Yüzde	%6,7	%93,3
Toplam			10	20
			%33,3	%66,7

Ki-Kare Testi

N	Fisher Testi*
30	0,005**

*Gözlemlerden en az biri 5'ten küçük değere sahipse Fisher Exact Testi kullanılır.

**P < 0,05

Tabloya göre, resimlerinde tasarımın bilgisayar oyunlarındaki görsel imgelerle benzerliği gözlenmeyen çocukların %60'ı bilgisayar oynamazken, %40'ı bilgisayar oynamaktadır. Resimlerinde tasarımın bilgisayar oyunlarındaki görsel imgelerle benzerliği gözlenen çocukların ise %6,7'si bilgisayar oynamazken, %93,3'ü bilgisayar oynamaktadır. Fisher testi sonuçlarına göre, bilgisayar oynayan ve oynamayan çocuklar arasında tasarım bakımından $P < 0,05$ olduğundan %95 güvenirlikle anlamlı bir farklılık bulunmaktadır. Bilgisayar oynayan çocuklarda, bilgisayar oyunlarındaki görsel imgelerle tasarım benzerliği, oynamayan çocuklara göre anlamlı derecede daha yüksektir.

Tablo 14 ve Tablo 15’da gözlenen durumlara paralel olarak Tablo 16’de bilgisayar oyunları oynayan öğrencilerin resimleri bilgisayar oyunlarındaki görseller ile ilişkili olarak bulgulanmıştır. Bilgisayar oyunları dikkat çekici kurguları ile oynayana oldukça çeşitli görsel imgeler sunmaktadır. Bilgisayar oyunları çeşitli teknik özelliklerinin yanı sıra hayal gücünün ötesinde çok daha farklı fanteziler içermektedir. Öğrencilerin bilgisayar oyunlarındaki içerik ve sunulan mekansal özelliklerinden etkilenerek, bu durumun resimlerinde ortaya çıktığı sonucuna ulaşılmıştır.

3. alt probleme (İlköğretim 2. kademe 7. sınıf öğrencilerinin tercih ettikleri oyunların, öğrencilerin tasarım elemanları -desen, renk, tasarım- üzerinde oluşturduğu farklılıklar durumu) ilişkin olarak, tablo 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16’ dan elde edilen verilere göre; öğrencilerin bilgisayar oyunu oynama ve oynamama davranışı resimlerinde farklılık yaratmaktadır. Genel olarak bilgisayar oyunu oynayan öğrencilerin resimleri oynamayanlara göre çok daha fazla olumlu özellik içermekte olduğu bulgulanmıştır. Bu durumda sanat eğitimcileri, görsel öğrenmenin önemini göz önünde bulundurarak, görsel sanatlar dersinin içeriğine uygun olarak hazırlanmış oyunlardan faydalanılmasını sağlamalıdır. Eğitimde eşitlik sağlanması adına, uzmanlarca hazırlanmış öğretici oyunların, görsel sanatlar eğitimi dersinde kullanılmasının, öğrencilerin resimleri üzerinde olumlu etki bırakacağı düşünülmektedir.

4. Alt Probleme İlişkin Bulgular

İlköğretim 2. Kademe 7. Sınıf Bilgisayar Oyunu Oynayan ve Bilgisayar Oyunu Oynamayan Öğrencilerin İmgesel Ve Kurgu Becerileri Arasındaki Anlamlı Farklılık Durumu

Tablo 17

Bilgisayar Oyunu Oynayan Öğrencilerin
ve Bilgisayar Oyunu Oynamayan Öğrencilerin
İmgesel ve Kurgu Becerisi Durumu

2050 Yılına Betimlemede;	Gözlendi		Gözlenmedi		Toplam	
	f	(%)	f	(%)	N	(%)
Bilgisayar oyunu oynayan öğrencilerde desenin konuya uygunluğu	11	55	9	45	20	100
Bilgisayar oyunu oynamayan öğrencilerde desenin konuya uygunluğu	3	30	7	70	10	100
Bilgisayar oyunu oynayan öğrencilerde rengin konuya uygunluğu	16	80	4	20	20	100
Bilgisayar oyunu oynamayan öğrencilerde rengin konuya uygunluğu	4	40	6	60	10	100
Bilgisayar oyunu oynayan öğrencilerin resimlerinde tasarımda bütünlük	8	40	12	60	20	100
Bilgisayar oyunu oynamayan ya da az oynayan öğrencilerin resimlerinde tasarımda bütünlük	8	80	2	20	10	100

Tablo 17’de bilgisayar oyunu oynayan öğrencilerin ve bilgisayar oyunu oynamayan öğrencilerin imgesel ve kurgu becerisi durumu ölçülmüştür. Buna göre 2050 Yılına betimlemede; bilgisayar oyunu oynayan öğrencilerde, desenin konuya uygunluğu (%55) oranında, bilgisayar oyunu oynamayan öğrencilerde, desenin konuya uygunluğu (%30) oranında gözlenmiştir.

Bilgisayar oyunu oynayan öğrencilerde rengin konuya uygunluğu (%80) oranında, bilgisayar oyunu oynamayan öğrencilerde, rengin konuya uygunluğu (%40) oranında gözlenmiştir.

Bilgisayar oyunu oynayan öğrencilerde tasarımda bütünlük (%40) oranında, bilgisayar oyunu oynamayan ya da az oynayan öğrencilerde, tasarımda bütünlüğün (%80) oranında gözleendiği, bulgulanmıştır.

Genel olarak, 2050 yılını betimlemede, bilgisayar oyunu oynayan ve bilgisayar oyunu oynamayan öğrencilerin resimlerinin değerlendirilmesinde farklar gözlenmiştir. Buna göre bilgisayar oyunu oynayan öğrencilerin resimlerinde, desenin ve rengin konuya uygunluğu, bilgisayar oyunu oynamayan öğrencilerininkine göre daha yüksek oranda gözlenmiştir. Bilgisayar oyunlarının fazlaca hareketli ve renkli görsel içermesi öğrencilerin resim anlayışlarına olumlu olarak yansımıştır. Ancak tasarımda bütünlük açısından değerlendirme yapıldığında; bilgisayar oyunu oynayan öğrencilerin resimlerinde bu özellik düşük oranda gözlenirken, bilgisayar oyunu oynamayan öğrencilerin resimlerinde yüksek oranda tasarımda bütünlük özelliği gözlenmiştir.

Healy (1999)'a göre; "... Ergenin beyni bilgisayar oyunları ile oyun sırasında, sıradan eğlence saatleri geçirmekten çok daha fazlasını kapsamaktadır. Bilgisayar oyunları yoğun olarak oynandığında, öğrencilerin öğrenme alışkanlıklarına yön veren, dikkat, dinleme ve problem çözme becerilerini azaltan, beyni hızlı görsel girdilere alıştıran, tempolu kurgulardır. Bu şekilde ergen eleştirel düşünmeyi öğrenmeden, bilgisayar oyunlarındaki kurguda olduğu gibi, düşünme-uygula anlayışını benimseyebilmektedir. Bilgisayar oyunlarında, beyine kazandırılması gereken akıl yürütme ve eleştirel düşünme davranışı yerine, hazır olanı kullanma ve tüketme davranışı önceliklidir. Oyun sırasında ekrandan seçmek ya da izlemek, zihinsel faaliyetlerin en alt düzeyi olan işlemlerdendir. Bilgisayar oyunlarında zihin alışkanlıklarından bazıları düşünmeden hareket etme, düşünerek problem çözme yerine, deneme- yanılma yoluyla tahminde bulunma, sonuçları önemsememe, aşırı kolay zevk beklentisidir."

2050 Yılı'nın betimlenmesinde tasarımda bütünlük ölçütü, bilgisayar oyunu oynayan öğrencilerin resimlerinde, büyük oranda gözlenmemiştir. Bunun

karşılığında bilgisayar oyunu oynamayan öğrencilerin resimlerinde tasarımda bütünlük yüksek oranda gözlenmiştir. Bu kısımdan anlaşıldığı gibi bilgisayar oyunlarının çocuklara pek çok görseli sunabilmesi kimi zaman olumlu kimi zamansa olumsuz sonuçlar doğurabilmektedir. Çok çeşitli içeriğe sahip bilgisayar oyunları, çocukları soruna ulaşma kaygısı olmadan, kişisel deneyimden uzak, düzensiz ve disiplinsiz zihin alışkanlıkları ile doldurabilmektedir. Araştırma yapılan öğrencilerin resimlerinde beklenen, tasarımda bütünlük öğesinin bilgisayar oyunu oynayan çocuklarda görülmemesi, bilgisayar oyunlarının olumsuz sonucu olarak saptanmıştır.

Tablo 18

Bilgisayar Oyunu Oynama ve Renk İlişkisi durumu

	Sarı		Mavi		Yeşil		Kırmızı		Siyah		Beyaz		Toplam	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	N	%
Oynayan	12	21	7	12,2	9	15,7	9	15,7	13	22,8	7	12,2	57	100
Oynamayan	3	12,5	6	25	5	20,8	6	25	1	4,1	3	12,5	24	100

Tablo 18’de araştırma yapılan ilköğretim 2. kademe 7. sınıf öğrencilerinden, bilgisayar oyunu oynayan ve bilgisayar oyunu oynamayan öğrencilerin resimlerinde kullandıkları renk durumu ölçülmüştür.

Buna göre; araştırma yapılan öğrenci grubundaki bilgisayar oyunu oynayan öğrencilerin resimlerinde kullandıkları renkler toplamda 57 değer olarak bulgulanmıştır. Yüzde değerleri 57 üzerinden alınmıştır. Buna göre; bilgisayar oyunu oynayan öğrencilerin resimlerinde (%21) oranında sarı renk, (%12,2) oranında mavi renk, (%15,7) oranında yeşil renk, (%15,7) oranında kırmızı renk, (%22,8) oranında siyah renk, (%12,2) oranında beyaz renk kullandıkları bulgulanmıştır.

Araştırma yapılan öğrenci grubundaki bilgisayar oyunu oynamayan öğrencilerin resimlerinde kullandıkları renkler toplamda 24 değer olarak

bulgulanmıştır. Yüzde değerleri 24 üzerinden alınmıştır. Buna göre; bilgisayar oyunu oynamayan öğrencilerin resimlerinde (%12,5) oranında sarı renk, (%25) oranında mavi renk, (%20,8) oranında yeşil renk, (%25) oranında kırmızı renk, (%4,1) oranında siyah renk, (%12,5) oranında beyaz renk kullandıkları bulgulanmıştır.

Bilgisayar oyunları çoğunlukla görsel etkilemeler ile tasarlanmaktadır. Oyunların içermiş olduğu görsellerde binlerce renk ve tonu bilgisayar teknolojisine hizmet ederek oyunları daha çekici hale getirmektedir. Oyun türlerine göre kullanılan renkler sınıflandırılabilir ancak gerçek olan bilgisayar oyunlarında oldukça karmaşık renklerin kullanıldığıdır.

Öğrenciler farklı bilgisayar oyunlarını sıklıkla oynadıklarını ifade etmişlerdir (tablo 6, 7, 8). Bilgisayar oyunlarının tasarım özellikleri incelendiğinde oyunların konusu dışında tasarımında benzer nitelikler göze çarpmaktadır. Bu niteliklerin başında farklı bilgisayar oyunlarındaki renk özelliklerinin benzer olduğu ile karşılaşılmaktadır. Bu durumun bir sonucu olarak bilgisayar oyunu oynayan öğrencilerin resimlerinde kullandıkları renkler ortak oranlar göstermektedir. Bilgisayar oyunu oynamayan öğrenciler ise resimlerinde birbirleriyle benzer renkleri kullanmaktadır.

Bilgisayar oyunu oynayan öğrencilerin sarı ve siyah renklerini fazlaca kullanmasına karşın, bilgisayar oyunu oynamayan öğrenciler daha doğal renkleri kullanmışlardır.

Tablo 18'den elde edilen veriler; bilgisayar oyunu oynama davranışının bilgisayar oyunu oynayan ve bilgisayar oyunu oynamayan öğrencilerin resimlerinde farklar oluşturduğunu ortaya koymaktadır. Bu durumun görsel sanatlar dersi uzmanları tarafından değerlendirilerek, bilgisayar oyunlarının eğitime katkı sağlayacak bir araç haline getirilmesi sağlanmalıdır.

Tablo 19

Bilgisayar Oyunu Oynama ve Tasarım Elemanları İlişkisi Durumu

	Özgünlük		Ritim ve Hareket		Denge		Form-Şekil		Toplam	
	f	%	f	%	f	%	f	%	N	%
Oynayan	6	30	10	50	17	85	7	35	20	100
Oynamayan	8	80	3	30	5	50	5	50	10	100

Tablo 19’da araştırma yapılan ilköğretim 2. kademe 7. sınıf öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynama ve tasarım elemanları ilişkisi durumu ölçülmüştür. Buna göre; araştırma yapılan öğrenci grubundaki 20 bilgisayar oyunu oynayan öğrencinin resimlerinde (%30) oranında özgünlük, (%50) oranında ritim ve hareket, (%85) oranında denge, (%35) oranında form ve şekil elemanlarının uygun olarak kullanıldığı bulgulanmıştır.

Araştırma yapılan öğrenci grubundaki 10 bilgisayar oyunu oynamayan öğrencinin resimlerinde (%80) oranında özgünlük, (%30) oranında ritim ve hareket, (%50) oranında denge, (%50) oranında form ve şekil elemanlarının uygun olarak kullanıldığı bulgulanmıştır.

Tablo 19’da araştırma yapılan öğrencilerin resimlerinde kullandıkları tasarım elemanları bulgulanmıştır. Buna göre öğrencilerin resimlerinde özgünlük elemanı bilgisayar oyunu oynamayan öğrencilerde daha fazla bulgulanmıştır. Araştırmadan elde edilen bu veri, bilgisayar oyunlarının öğrencilere oldukça dikkatli düşünülerek uygulanması sonucunu göstermektedir. Bilgisayar oyunlarında kullanılan görsellerin benzer değerler içermesi öğrencilerin resimlerine yansiyarak özgünlük öğesine olumsuz etki etmiştir. Bunun yanında bilgisayar oyunu oynayan öğrencilerin resimlerinde ritim-hareket ve denge elemanları daha fazla gözlenmiştir. Oyunlardaki sahnelerin dinamiği, ayrıca üst düzey tasarım özellikleri, resimde olması gereken bu özelliklere olumlu olarak yansımıştır.

Bilgisayar oyunu oynayan öğrencilerin resimlerinde form-şekil elemanı görsel karmaşadan olumsuz etkilenecek resimlerde karmaşa yaratmıştır. Bilgisayar oyunu oynamayan öğrencilerin form-şekil öğesini kullanımda daha başarılı oldukları sonucuna ulaşılmıştır.

Tablo 19'dan elde edilen verilere göre, görsel sanatlar eğitimi dersinde bilgisayar oyunlarını tüm yönleriyle kullanmanın, resimler üzerinde olumsuz sonuçlar doğurabileceği sonucuna ulaşılmıştır. Bu sebeple, görsel sanatlar eğitiminde klasik öğretim metotları ile bilgisayar oyunlarının kullanılması dikkatle değerlendirilmesi gereken bir durumdur.

Tablo 20

Bilgisayar Oyunu Oynama ve Desen Elemanları İlişkisi Durumu

	Oran-Orantı		Işık-gölge		Bütünlük		Toplam	
	f	%	f	%	f	%	N	%
Oynayan	8	40	13	65	9	45	20	100
Oynamayan	2	20	6	60	8	80	10	100

Tablo 20'de araştırma yapılan ilköğretim 2. kademe 7. sınıf öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynama ve desen elemanları ilişkisi durumu ölçülmüştür. Buna göre; araştırma yapılan öğrenci grubundaki 20 bilgisayar oyunu oynayan öğrencinin resimlerinde (%40) oranında oran-orantının, (%65) oranında ışık-gölgenin uygun olarak kullanıldığı gözlenmiştir. Bu öğrencilerin resimlerindeki desenlerde (%45) oranında bütünlük tespit edilmiştir.

Araştırma yapılan öğrenci grubundaki 10 bilgisayar oyunu oynamayan öğrencinin resimlerinde (%20) oranında oran-orantının, (%60) oranında ışık-

gölgenin uygun olarak kullanıldığı gözlenmiştir. Bu öğrencilerin resimlerindeki desenlerde (%80) oranında bütünlük tespit edilmiştir.

Tablo 20’den elde edilen verilere göre bilgisayar oyunu oynayan öğrencilerin resimlerinde desen elemanları bilgisayar oyunlarından etkilenmektedir. Buna göre; bilgisayar oyunu oynayan çocukların resimlerinde kullandıkları desenlerde oran-orantının büyük oranda sağlandığı görülmüştür. Desen elemanlarından, ışık-gölge ve bütünlüğün ise bu öğrencilerin resimlerinde kullanımının birbirine yakın oranlar bulgulanmıştır. Bütünlük ise bilgisayar oyunu oynamayan öğrencilerde çoğunlukla gözlenmiştir.

Healy (1999) göre; “Bilgisayar oyunları, uzmanlar tarafından grafik teknolojisinin tüm olanakları kullanılarak hazırlanan yazılımlardır. Çoğunlukla benzetim (simülasyon) kullanılarak hazırlanan bilgisayar oyunlarında amaç olabildiğince aslına yakın bir modeller üretmektir. Öyle ki modelin verilere verdiği yanıtlar, özgün sistemin tepkileri ile tıpkı benzeşim gösterebilmektedir. Oyunların kahramanı olan figüre, bilgisayarlı canlandırma yetenekleri katılmasıyla, oyuncuya gerçeği ile karıştırılabilecek denli sahici bir dünya sağlanmaktadır. Bu, oyuncunun bir biçimde bilgisayar oyununun bir parçası haline gelip olay örgüsü içinde etkin bir rol oynamasına dayanmaktadır. Bilgisayar oyunlarının en önemli özelliği olan bu durum, çocukluktan gençliğe geçiş sürecinde olan ergeni en üst düzeyde etkisi altına almaktadır. Bilgisayar oyunları, ergene görsel olarak çok çeşitli gerçek ve gerçek üstü imgeler sunarak, algıların bu yönde eğilimini artırmaktadır.”

Desen resmin en önemli öğelerinden biri olarak kabul edilmektedir. Desen resmin başlangıcı ve temelidir. Öğrencinin desen becerisi doğru örnekleri görerek ve inceleyerek geliştirilebilir. Çocuklar gördüklerini örnek alma ve kopya etme eğilimi göstermektedir.

Tablo 20’de bilgisayar oyun oynayan ve oynamayan öğrencilerin desen elemanlarının kullanım oranları gözlenmektedir. Sıklıkla oynanan oyunların teknolojinin tüm imkanları kullanılarak hazırlandığı düşünüldüğünde; gerçeği aratmayacak denli sahici ve görsel efektlerle bezenmiş oldukları görülmektedir. Bu sayede öğrenciler sürekli olarak modellerin aslına uygun olarak resimlenmiş halini görerek, orantılı çizmeyi öğrenmektedir. Bu durum desende oran-orantı öğesinin

öğrenciler tarafından uygun olarak yansıtılmasını sağlamaktadır. Ancak bilgisayar oynama durumunun resimlerde ışık-gölge üzerinde herhangi bir sonuç oluşturmadığı tespit edilmiştir. Resimde ışık-gölge elemanlarını uygun şekilde kullanabilme yeteneğinin öğrenilmesi zamana yayılması gereken uzun etütler gerektirmektedir. Bütünlük elemanı ise bilgisayar oyunu oynayan öğrencilerde daha az gözlenmiştir. Bu durum bilgisayar oyunlarının karmaşık görsel ve grafiklerle dolu olmasından kaynaklanmaktadır. Bu sebeple görsel sanatlar dersi için desen eğitiminde bilgisayar oyunlarının, uygun yazılımlar hazırlanması durumunda, öğrenciye oran-orantı konusunun anlatımında kullanılması uygun olacağı sonucuna ulaşılmıştır.

Tablo 21

Konuya Uygun Desen * Bilgisayar Oynayıp Oynamama Çapraz Tablosu

			Bilgisayar Oynayıp Oynamama	
			Oynamıyor	Oynuyor
Desen	Gözlenmedi	Sayı	7	9
		Yüzde	%43,8	%56,2
	Gözlendi	Sayı	3	11
		Yüzde	%21,4	%78,6
Toplam			10	20
			%33,3	%66,7

Ki-Kare Testi

N	Fisher Testi*
30	P=0,260

*Gözelerden en az biri 5'ten küçük değere sahipse Fisher Exact Testi kullanılır.

Tablo 21'e göre, resimlerinde konuya uygun desen gözlenmeyen çocukların %43,8'i bilgisayar oynamazken, %56,2'si bilgisayar oynamaktadır. Resimlerinde konuya uygun desen gözlenen çocukların ise %21,4'ü bilgisayar oynamazken,

%78,6'sı bilgisayar oynamaktadır. Fisher testi sonuçlarına göre, bilgisayar oynayan ve oynamayan çocuklar arasında konuya uygun desen gözlenip gözlenmemesi bakımından $P \geq 0,05$ olduğundan %95 güvenirlikle anlamlı bir farklılık bulunmamaktadır. Tablo 20 ve Tablo 17'de öğrencilerin resimlerinin değerlendirilmesinde bilgisayar oyun oynayan ve oynamayan öğrencilerin resimleri arasında desen kullanımı bakımından fark gözlenmesine rağmen, istatistik veri olarak resimler arasında anlamlı fark bulunmamıştır.

Tablo 22

Konuya Uygun Renk * Bilgisayar Oynayıp Oynamama Çapraz Tablosu

			Bilgisayar Oynayıp Oynamama	
			Oynamıyor	Oynuyor
Renk	Gözlenmedi	Sayı	6	4
		Yüzde	%60,0	%40,0
	Gözlendi	Sayı	4	16
		Yüzde	%20,0	%80,0
Toplam			10	20
			%33,3	%66,7

Ki-Kare Testi

N	Fisher Testi*
30	P=0,045**

*Gözelerden en az biri 5'ten küçük değere sahipse Fisher Exact Testi kullanılır.

**P < 0,05

Tablo 22'ye göre, resimlerinde konuya uygun renk gözlenmeyen çocukların %60'ı bilgisayar oynamazken, %40'ı az veya çok bilgisayar oynamaktadır. Resimlerinde konuya uygun renk gözlenen çocukların ise %20'si bilgisayar oynamazken, %80'i az veya çok bilgisayar oynamaktadır. Fisher testi sonuçlarına göre, bilgisayar oynayan ve oynamayan çocuklar arasında $P < 0,05$ olduğundan renk

bakımından %95 güvenirlikle anlamlı bir farklılık bulunmaktadır. Bilgisayar oynayan çocuklarda, konuya uygun renk gözlenme oynamayan çocuklara göre anlamlı derecede daha yüksektir.

Araştırma yapılan öğrencilerden, 2050 yılında dünyamız konulu resim yapılması istenmiştir. Bilgisayar oyunlarında tasarlanan sahneler aslına yakın ve çeşitli görsel elemanlarla bezenmiş olarak hazırlanmaktadır. Bilgisayar oyunlarında bu sahneler tasalanırken, renk elemanı ön planda tutulmaktadır. Öğrencilerin bilgisayar oyunlarında gördüğü deniz mavisi ile oyunlarda kullanılan mavi arasında fark bulunmaktadır. Öğrencilerin dijital olarak algıladıkları renkleri daha iyi tanımlayarak, kullandıkları gözlenmiştir. Bilgisayar oyunu oynayama davranışının çocukların renkleri tanıma ve konuya göre kullanma yeteneklerini geliştirdiği sonucuna ulaşılmıştır..

Buna göre eğitici oyunların öğrencilerin görsel sanatlar dersinde rengi tanıma ve uygulama konusunda yararlı olacağı sonucuna ulaşılmıştır.

Tablo 23

Konuya Uygun Tasarım * Bilgisayar Oynayıp Oynamama Çapraz Tablosu

			Bilgisayar Oynayıp Oynamama	
			Oynamıyor	Oynuyor
Tasarımda	Gözlenmedi	Sayı	2	12
		Yüzde	%14,3	%85,7
Bütünlük	Gözlendi	Sayı	8	8
		Yüzde	%50,0	%50,0
Toplam			10	20
			%33,3	%66,7

Ki-Kare Testi

N	Fisher Testi*
30	P=0,058

*Gözelerden en az biri 5'ten küçük değere sahipse Fisher Exact Testi kullanılır.

Tablo 23'e göre, resimlerinde konuya uygun tasarım gözlenmeyen çocukların %14,3'ü bilgisayar oynamazken, %85,7'si bilgisayar oynamaktadır. Resimlerinde konuya uygun tasarım gözlenen çocukların ise %50'si bilgisayar oynamazken, %50'si bilgisayar oynamaktadır. Fisher testi sonuçlarına göre, bilgisayar oynayan ve oynamayan çocuklar arasında konuya uygun tasarım gözlenip gözlenmemesi bakımından $P \geq 0,05$ olduğundan %95 güvenirlikle anlamlı bir farklılık bulunmamaktadır. Tablo 17'de öğrencilerin resimlerinin değerlendirilmesinde bilgisayar oyun oynayan ve oynamayan öğrencilerin resimleri arasında tasarım özellikleri bakımından fark gözlenmesine rağmen, istatistik veri olarak resimler arasında anlamlı fark bulunmamıştır.

Araştırma yapılan konuyla ilgili, araştırma yapılan okuldaki resim öğretmenlerinin görüşleri alınmıştır. Görüşme yapılan eğitimcilerden bir tanesi bilgisayar oyunlarının dikkat dağıtıcı bir unsur olduğunu düşünmektedir. Bu

eğitimciler, çocuklar için daha somut deneyimlerin gerekli olduğunu, özellikle bu dönem çocuğunun bedensel faaliyetlere yönlendirilmesi gerektiği, öncelikle ailenin önemini savunmuşlardır.

Görüşme yapılan eğitimcilerden bir diğeri bilgisayar oyunlarının öğrencilere denetimli bir şekilde, uzmanlar tarafından hazırlanmış olanlarının sunulduğu takdirde faydası olduğunu düşünmektedir. Buna göre, bilgisayar oyunları sayesinde algıda seçicilik artmakta, öğrencilerin hızlı düşünme, karar verebilme yetenekleri pekişmekte ve pek çok olumlu özellik görülmektedir.

Sanat eğitimcilerinin (görsel sanatlar dersi öğretmenleri) çocuğun oynadığı bilgisayar oyunlarının denetimi konusunda ürettikleri çözümler üzerine düşünceleri alınmıştır. İki eğitimci görsel sanatlar dersi için, fiziksel şartların yetersiz olduğunu bu nedenle herhangi bir çözüm önerisi düşünmediklerini belirtmişlerdir. Diğer bir eğitimci ise aileleri bilinçlendirme yoluna giderek, çözüm oluşturulabileceğini düşündüğünü bildirmiştir.

Bilgisayar oyunlarının görsel sanatlar eğitiminde kullanılabilirliği üzerinde ise çeşitli görüşlere ulaşılmıştır. Genel görüş, teknolojiden faydalanmanın önemi yanında klasik öğrenme yöntemlerinin gerekliliği doğrultusundadır. Eğitimciler bilgisayar oyunlarının niteliğinin, oyun oynayan çocukların yaşına uygunluğu üzerinde durmuşlardır. Bilgisayar oyunlarının öğrencilere evde ve okulda denetim altında sunulması gerekliliğine dikkat çekilmiştir.

Eğitimcilerin ortak görüşü, görsel sanatlar dersi için fiziksel şartların yetersizliği olmuştur. Fiziksel şartlar, sağlandığında eğitici oyunların sanat eğitiminde faydası olabileceği yönünde görüşler alınmıştır (Teğmen Kalmaz İlköğretim Okulu'nda görev yapan resim ve sınıf öğretmenleri ile 15/Nisan/2008 tarihinde yapılan görüşme).

Bilgisayar oyunu oynama davranışının oluşumunda etkili olan, ekonomik, sosyal etkilerin yanında anne babanın yaşam tarzı çocuğa örnek olmaktadır. Öğretmen ve ailenin çocuğa verdiği eğitim biçimi yasaklamacı değil daha çok

anlatımcı olmalıdır. Bilgisayar oyunlarının çocukların üzerinde davranış ve zihinsel faaliyet açısından etkisi olduğu tespit edilmiştir. Çocuk oyun ile dünyayı tanıyarak, gerçek hayata hazırlık aşaması geçirmektedir. Bu dönemin en verimli şekilde geçirilmesi için bilgisayar oyunlarının denetim altında çocuklara sunulması, onları gündelik yaşantıdan koparmayacak şekilde olmasına dikkat edilmelidir. Bilgisayar oyunlarının uzmanlar tarafından denetlenmiş ve eğitici olanları çocuğa sunulmalıdır. Görerek öğrenmenin önemi, göz önünde bulundurularak bilgisayar oyunlarından görsel sanatlar dersinde faydalanma yolları aranmalıdır.

Bilgisayar pazarının, toplumun en alt kesimine son yıllarda ulaştığı düşünüldüğünde, pek çokları için yeni denilebilecek bilgisayar teknolojisi, gelişmekte olan genç beynini doğrudan etkilemektedir. Bilgisayar oyunlarının beyni nasıl etkilediği ile ilgili araştırmalar ise her geçen gün hız kazanmaktadır. Genç neslin en iyi arkadaşı olmaya aday bu teknolojinin, dikkatli kullanılması gereken, olumlu ve olumsuz sonuçlar doğurabilecek bir araç olduğu unutulmamalıdır.

5. BÖLÜM

SONUÇ VE ÖNERİLER

Araştırmanın bu bölümünde araştırmanın bulguları doğrultusunda elde edilen sonuçlar ve bilgisayar oyunları teknolojisinin olumlu etkilerini artırarak, olumsuz etkilerini azaltma, aynı zamanda bu teknolojiyi sanat eğitime araştırma önerileri yer almaktadır.

5.1. Sonuçlar

Bu çalışmada, bilgisayar oyunlarının çocukların görsel algılamaları üzerinde farklılık yaratarak, resimlerinde etkilerinin olup olmadığı araştırılmıştır. Sonuçlara aşağıda yer verilmiştir.

- 1- Ailelerin ekonomik durumunun bilgisayar oyunu oynama davranışına doğrudan etkisi olmaktadır.
- 2- Öğrencilerin %90'ının kendilerine ait bilgisayarı bulunmaktadır.
- 3- Öğrencilerin %86'sı, evlerinde bilgisayar kullanmaktadır. Bu durum öğrencilerin çoğunlukla evlerinde bilgisayar kullanmakta olduğunu göstermektedir. Ayrıca okuldaki bilgisayar laboratuvarları öğrenciler tarafından neredeyse hiç kullanılmamaktadır. Bunun yanında araştırma yapılan gruptaki öğrencilerin tamamına yakınının bilgisayar sahibi oluşunun, orta ve üst seviye gelire sahip olan ailelerin çocuklarının, internet kafede bilgisayar kullanma oranını düşürdüğü sonucuna ulaşılmıştır.
- 4- Öğrencilerin %70'i, 5-10 yaş arasında bilgisayar kullanmaya başlamaktadır. Öğrencilerin büyük bir çoğunluğunun evinde bilgisayar olması öğrencilerin bilgisayar kullanmaya başlama yaşını belirlemektedir. Evlerinde bilgisayarları bulunan öğrenciler 5-10 yaş arası bilgisayar kullanmaya başlamaktadır.

- 5- Öğrencilerin %36,6'sı, 11–15 yaş arasında bilgisayar oyunu oynamaya başlamaktadır. Ergenliğin başladığı bu dönemde öğrenciler fiziksel ve psikolojik olarak başkalaşım yaşamaktadır. Bilgisayar oyunları sayesinde çocuk, istediği kimliğe bürünebilme ve hayallerini sanal ortamda yaşama imkanı bularak kendini gerçekleştirmekte ve tatmine ulaşmaktadır. Sonuç olarak, ergenlik döneminde bilgisayar oyunu oynamaya başlama davranışı oldukça artmaktadır.
- 6- Öğrencilerin %33,3'ü bilgisayar oyunu oynamamaktadır.
- 7- Bilgisayar oyunu oynayan öğrencilerin %36,6 'sının 10'dan fazla bilgisayar oyunu bulunmaktadır. Buna göre bilgisayar oyunu oynayan öğrencilerin farklı türlerde oyunlar oynadıkları sonucuna ulaşılmaktadır.
- 8- Bilgisayar oyunu oynayan öğrencilerin %30'u günde 1–3 saat arası, %20'si ise günde yarım–1 saat arası bilgisayar oyunu oynamaktadır. Anket uygulanan öğrencilerin çoğunlukla evde bilgisayarları oluşuna bağlı olarak, gün içinde sıklıkla bilgisayar oyunu oynadıkları tespit edilmiştir. Bilgisayar oyunu oynayan öğrencilerin, okul saatlerinden arta kalan, özellikle ev içindeki zamanlarını bilgisayar oyunu oynayarak geçirdikleri gözlenmektedir.
- 9- Bilgisayar oyunu oynayan öğrencilerin %24,3'ü spor oyunları, %20,2'si strateji oyunları oynamaktadır. Öğrenciler oynadıkları bilgisayar oyunlarını, çoğunlukla yarışmaya yönelik, heyecanlı sahneler içeren oyunlardan tercih etmektedir.
- 10- Bilgisayar oyunu oynayan öğrencilerin %37,2'si bilgisayar oyunlarının kahraman özelliklerinden etkilenmektedir. Yazılımlarda kurgulanmış olan kahramanın özellikleri ergen için tercih edilme sebeplerinin başında gelmektedir.

- 11- Oynanan bilgisayar oyunları türleri ile öğrencilerin resimlerinde kullandıkları desen elemanları arasında belirgin bir ilişki bulunmamıştır. Yapılan araştırma esnasında, farklı türlerde bilgisayar oyunlarında kullanılan desen elemanları incelendiğinde, oyunlarda benzer desen öğelerinin kullanıldığı gözlenmiştir. Bu nedenle öğrenciler farklı türlerde bilgisayar oyunları oynamalarına rağmen, öğrencilerin resimlerinde kullandıkları desen elemanları bilgisayar oyunlarından yakın oranlarda etkilenmiştir. Bu sebeple, öğrencilerin oynadıkları bilgisayar oyunlarının türü ile resimlerinde kullandıkları desen elemanları arasında bir ilişki bulgulanmamıştır.
- 12- Öğrencilerin oynadıkları bilgisayar oyunlarının türleriyle resimlerindeki renk elemanını kullanım arasında ilişki olmadığı bulgulanmıştır. Farklı türlerde bilgisayar oyunu oynayan öğrencilerin resimlerinde renk elemanının kullanımını birbirine yakın değerler olarak bulgulanmıştır.
- 13- Öğrencilerin oynadıkları bilgisayar oyunlarının türleriyle resimlerindeki tasarım elemanını kullanım arasında ilişki olmadığı bulgulanmıştır. Farklı türlerde bilgisayar oyunu oynayan öğrencilerin resimlerinde tasarım elemanının kullanımını birbirine yakın değerler olarak bulgulanmıştır.
- 14- Ki Kare analizlerine göre; bilgisayar oynayan ve oynamayan çocuklar arasında desen bakımından $P < 0,05$ olduğundan %95 güvenirlikle anlamlı bir farklılık bulunmaktadır. Bilgisayar oynayan çocuklarda, bilgisayar oyunlarındaki görsel imgelerle desen benzerliği oynamayan çocuklara göre anlamlı derecede daha yüksektir. Bilgisayar oynayan çocukların resimlerinde kullandıkları desen öğesi, bilgisayar oyunu oynamayan öğrencilerininki ile farklılık göstermektedir. Yoğun olarak bilgisayar oyunu oynayan öğrencilerin, bilgisayar oyunlarında kullanılan desen öğesini özümstedikleri ve bu durumun, bilgisayar oynayan öğrencilerin resimlerinde farklılık yarattığı sonucuna ulaşılmıştır.

15-Ki Kare analizlerine göre; bilgisayar oynayan ve oynamayan çocuklar arasında renk bakımından $P < 0,05$ olduğundan %95 güvenirlikle anlamlı bir farklılık bulunmaktadır. Bilgisayar oynayan çocuklarda, bilgisayar oyunlarındaki görsel imgelerle renk benzerliği oynamayan çocuklara göre anlamlı derecede daha yüksektir. Bilgisayar oyunlarının tasarımında binlerce renk tonu ve hareketli görseller kullanılmaktadır. Oyun oynarken beyin binlerce renk ve tonu ile karşılaşmaktadır. Bu durum, yoğun olarak bilgisayar oyunlarındaki renkleri algılayan öğrencilerin resimlerinde farklılık yaratmaktadır.

16- Ki Kare analizlerine göre; bilgisayar oynayan ve oynamayan çocuklar arasında tasarım bakımından $P < 0,05$ olduğundan %95 güvenirlikle anlamlı bir farklılık bulunmaktadır. Bilgisayar oynayan çocuklarda, bilgisayar oyunlarındaki görsel imgelerle tasarım benzerliği oynamayan çocuklara göre anlamlı derecede daha yüksektir. Bilgisayar oyunları dikkat çekici kurguları ile oynayana oldukça çeşitli görsel imgeler sunmaktadır. Bilgisayar oyunları çeşitli teknik özelliklerinin yanı sıra hayal gücünün ötesinde çok daha farklı fanteziler içermektedir. Öğrencilerin bilgisayar oyunlarındaki içerik ve sunulan mekansal özelliklerinden etkilenerek, bu durumun resimlerinde ortaya çıktığı sonucuna ulaşılmıştır.

17-Bilgisayar oyunu oynayan öğrencilerin resimlerinde (%21) oranında sarı renk, (%12,2) oranında mavi renk, (%15,7) oranında yeşil renk, (%15,7) oranında kırmızı renk, (%22,8) oranında siyah renk, (%12,2) oranında beyaz renk kullandıkları bulgulanmıştır. Bilgisayar oyunu oynamayan öğrencilerin resimlerinde (%12,5) oranında sarı renk, (%25) oranında mavi renk, (%20,8) oranında yeşil renk, (%25) oranında kırmızı renk, (%4,1) oranında siyah renk, (%12,5) oranında beyaz renk kullandıkları bulgulanmıştır. Bilgisayar oyunlarının tasarım özellikleri incelendiğinde oyunların konusu dışında tasarımında benzer nitelikler göze çarpmaktadır. Bu niteliklerin başında farklı bilgisayar oyunlarındaki renk özelliklerinin benzer olduğu ile karşılaşmaktadır. Bu durumun bir sonucu olarak bilgisayar oyunu oynayan

öğrencilerin resimlerinde kullandıkları renkler ortak oranlar göstermektedir. Bilgisayar oyunu oynamayan öğrenciler ise resimlerinde birbirleriyle benzer renkleri kullanmaktadır.

18-Bilgisayar oynayan öğrencilerin resimlerinde %30 oranında özgünlük, %50 oranında ritim ve hareket, %85 oranında denge, %35 oranında form-şekil elemanlarının uygun olarak kullanıldığı tespit edilmiştir. Bilgisayar oyunu oynamayan öğrencinin resimlerinde %80 oranında özgünlük, %30 oranında ritim ve hareket, %50 oranında denge, %50 oranında form ve şekil elemanlarının uygun olarak kullanıldığı bulgulanmıştır. Buna göre öğrencilerin resimlerinde özgünlük elemanı bilgisayar oyunu oynamayan öğrencilerde daha fazla bulgulanmıştır. Araştırmadan elde edilen bu veri, bilgisayar oyunlarının öğrencilere oldukça dikkatli düşünülerek uygulanması sonucunu göstermektedir. Bilgisayar oyunlarında kullanılan görsellerin benzer değerler içermesi öğrencilerin resimlerine yansiyarak özgünlük öğesine olumsuz etki etmiştir. Bunun yanında bilgisayar oyunu oynayan öğrencilerin resimlerinde ritim-hareket ve denge elemanları daha fazla gözlenmiştir. Oyunlardaki sahnelerin dinamiği, ayrıca üst düzey tasarım özellikleri, resimde olması gereken bu özelliklere olumlu olarak yansımıştır.

19- Bilgisayar oyunu oynayan öğrencinin resimlerinde %40 oranında oran-orantının, %65 oranında ışık-gölgenin uygun olarak kullanıldığı gözlenmiştir. Bu öğrencilerin resimlerindeki desenlerde %45 oranında bütünlük tespit edilmiştir. Bilgisayar oyunu oynamayan öğrencinin resimlerinde %20 oranında oran-orantının, %60 oranında ışık-gölgenin uygun olarak kullanıldığı gözlenmiştir. Bu öğrencilerin resimlerindeki desenlerde %80 oranında bütünlük tespit edilmiştir. göre bilgisayar oyunu oynayan öğrencilerin resimlerinde desen elemanları bilgisayar oyunlarından etkilenmektedir. Buna göre; bilgisayar oyunu oynayan çocukların resimlerinde kullandıkları desenlerde oran-orantının büyük oranda sağlandığı görülmüştür. Desen elemanlarından, ışık-gölge ve bütünlüğün ise bu öğrencilerin resimlerinde kullanımının birbirine yakın oranlar bulgulanmıştır.

Bütünlük ise bilgisayar oyunu oynamayan öğrencilerde çoğunlukla gözlenmiştir.

20-Ki Kare analizlerine göre; bilgisayar oynayan ve oynamayan çocuklar arasında konuya uygun desen gözlenip gözlenmemesi bakımından $P \geq 0,05$ olduğundan %95 güvenirlikle anlamlı bir farklılık bulunmamaktadır. Tablo 20 ve Tablo 17'de öğrencilerin resimlerinin değerlendirilmesinde bilgisayar oyun oynayan ve oynamayan öğrencilerin resimleri arasında desen kullanımı bakımından fark gözlenmesine rağmen, istatistik veri olarak resimler arasında anlamlı fark bulunmamıştır.

21-Ki Kare analizlerine göre; bilgisayar oynayan ve oynamayan çocuklar arasında $P < 0,05$ olduğundan renk bakımından %95 güvenirlikle anlamlı bir farklılık bulunmaktadır. Bilgisayar oynayan çocuklarda, konuya uygun renk gözlenme oynamayan çocuklara göre anlamlı derecede daha yüksektir. Bilgisayar oyunu oynamama davranışının çocukların renkleri tanıma ve konuya göre kullanma yeteneklerini geliştirdiği bulgulanmıştır.

22-Ki Kare analizlerine göre; bilgisayar oynayan ve oynamayan çocuklar arasında konuya uygun tasarım gözlenip gözlenmemesi bakımından $P \geq 0,05$ olduğundan %95 güvenirlikle anlamlı bir farklılık bulunmamaktadır. Tablo 17'de öğrencilerin resimlerinin değerlendirilmesinde bilgisayar oyun oynayan ve oynamayan öğrencilerin resimleri arasında tasarım özellikleri bakımından fark gözlenmesine rağmen, istatistik veri olarak resimler arasında anlamlı fark bulunmamıştır.

ÖNERİ

Araştırmanın sonuçları göstermiştir ki, resim yapma eylemi yalnızca çocuğun yaratıcılığının gelişimi açısından değil, psikolojik ve gelişimsel durumunun, saptanması açısından önemlidir. Sağlıklı bir toplumu oluşturacak sağlıklı bireylerin biçimlenmesi için çok erken yaşlarda, çocuklara, okulda ve evde rehberlik edecek yetişkinlerin doğru çözümler getirebilmesi, öncelikle problemlerin doğru tespit edilmesini gerektirmektedir. Araştırmada elde edilen sonuçlar doğrultusunda aşağıdaki öneriler geliştirilmiştir.

1. Öğrencilerin büyük oranda evlerinde bilgisayarları olması bilgisayarı evde sıklıkla kullanma sonucunu da beraberinde getirmiştir. Evde bilgisayar kullanımı aile denetimini kolaylaştırması, internet kafe ve sağlıksız ortamlarda bilgisayar kullanımını önlemesi yanında, bilgisayarı evde istenildiği an ulaşılabilen sürekli kullanıma açık bir araç haline getirmektedir. Bu durumda aile içinde uygun bilgisayar kullanmanın sınırlarının belirlenmesi gerekliliği ile karşılaşmaktadır. Oyun esnasında aileler çocuğa eşlik ederek, sebep ve sonuçlar üzerinde konuşmalıdır. Okul, öğretmen ve aile çocuk üzerinde, bilgisayar kullanımı ve bilgisayar oyunlarının etkileri konusunda işbirliği ve iletişim içinde olmalıdır.
2. Bilgisayarın öğrencilerin evlerinde kolaylıkla eriştikleri bir araç olması, öğrencilerin erken yaşta bilgisayar kullanmaya başlaması sonucunu beraberinde getirmektedir. Bilgisayar kullanımının oldukça erken yaşlarda başlaması uzmanlar tarafından incelenerek, bu durumun çocuklar üzerinde sosyolojik ve psikolojik olarak etkililiği değerlendirilmelidir.
3. Öğrencilerin bilgisayar oyunu oynamaya başlama davranışı çoğunlukla ergenlik döneminde olmaktadır. Bireyin değer yargılarının oluştuğu, yetişkin olma öncesi yaşantısına dair pek çok kararın şekillendiği bu

dönemde oynanan bilgisayar oyunları özgün düşünmeyi teşvik eder özellikle, ayrıca çocuğun düş gücünü harekete geçirici nitelikte olmalıdır.

4. Öğrencilerin farklı türlerde bilgisayar oyunlarına sahip olması, öğrencilerin farklı bilgisayar oyunlarını oynadıklarını göstermektedir. Bu sebeple aileler alınacak oyunun içeriği incelemeli, nesnel bilgi kaynaklarından oyun içerikleri ile ilgili araştırmalar yapılmalıdır. Öncelikle eğitim amaçlı, doğrudan öğrenme ile bağlantısı olan yazılımlar seçilmelidir. Farklı zorluk dereceleri olan, açık ve anlaşılır, çocuğun programın eğitsel öğelerini kolaylıkla kullanabileceği programlar seçilmelidir. Çizimleri ve sesi estetik öğeler içeren, çocuğun estetik duyarlılığının ve beğenisinin en üst düzeyde gelişimine katkısı olan oyunlar seçilmelidir. Bilgisayar oyunlarında kullanılan, görsel ve renk özellikleri ile gündelik yaşam öğeleri arasında ebeveyn ya da sanat eğitimcisi aracılığıyla bağlantı kurulmalıdır. Bilgisayar oyunları ile ilgili aileler çocuklarının fikirleri almalı ve oyunların psikolojik etkileri üzerinde aile içinde tartışılmalıdır.
5. Bilgisayar oyunu oynayan ve bilgisayar oyunu oynamayan öğrencilerin tasarım elemanlarının- desen, renk, tasarım- bilgisayar oyunlarındaki görsel imgelerle benzerliğinin anlamlı olarak farklılık göstermesi sanat eğitimi açısından değerlendirilmelidir. Buna göre sanat eğitimcisi, gerekli şartlar sağlanarak, sınıflarda aktif olarak bilgisayar oyunlarını kullanmalı, sanat eğitimine uygulanan eğitim oyunları üzerinde öğrencilerle tartışmalıdır. Öğrencilerin tercih ettiği oyunlar üzerinde eleştiriler yapılarak, bu yolla estetik beğeni seviyesi yükseltilmelidir. Sanat eğitimcisinin, oyunlarla ilgili bilgi edinerek, bilgisayar oyunlarının sanat eğitimine uygulama projeleri ve çözüm önerileri üretmesi gerekmektedir.

Bilgisayar oyunları teknolojisinin çocuklarda etkileri, üzerine yapılan arařtırmalar oldukça sınırlıdır. Yapılan arařtırma göstermiřtir ki; bilgisayar oyunlarının çocukların algılaması, beğenisi, düşünce biçimi ve yaşam tarzı üzerinde kesin olumlu ve olumsuz etkileri bulunmaktadır. Yaşadığımız çağda teknoloji, çocuklara sınırsız imkânlar sunmaktadır. Bu durumun sonucu olarak; çocukları, teknolojinin imkânlarından uzak tutmak mümkün olmamaktadır. Bu sebepten ötürü, teknolojiden en üst düzeyde fayda sağlamak adına, öncelikle ailede başlayan denetim okul-öğretmen işbirliği içinde olmalıdır. Arařtırmadan elde edilen bulgular göstermiřtir ki; bilgisayar oyunlarının çocukların görsel ve estetik beğenilerine olumlu etkileri bulunmaktadır. Eğitimciler eşliğinde hazırlanmış, nitelikli bilgisayar oyunlarının, ebeveyn ve öğretmen eşliğinde kullanıldığında sanat eğitime farklı bir bakış açısı olacağı, ayrıca bilgisayar oyunlarından bu sayede en üst düzeyde fayda sağlanacağı sonucuna ulařılmıştır.

KAYNAKLAR

AKKEMİK, S. (2007). Bilgisayar Oyunu ve Oyuncu İlişkisi. [http://www.enformatikseminerleri.com /index.php?pages=seminer1ader](http://www.enformatikseminerleri.com/index.php?pages=seminer1ader) adresinden 17.04.2007 tarihinde alınmıştır.

ANDREWS, T. (1995). **Renklerin Dili ve Anlamları**. İngilizceden Çeviren: Tuğrul Ökten. İstanbul: Arıtan Yayınevi.

ARISOY, S.(1971). **Çocuk Resim Sanatı**. Ankara: Sanat Dergisi, Temmuz, 63.20.

ARNHEIM, R. (2007). **Görsel Düşünme**. İngilizceden Çeviren: Rahmi Ögdül. İstanbul: Metis Yayıncılık.

ARTUT, K. (2001) **Eğitim Fakülteleri ve İlköğretim Öğretmenleri İçin Sanat Eğitim Kuramları ve Yöntemleri**. Ankara: Anı Yayıncılık.

AY, E. , OCAK, S. (2007). Oyunlara Akıllı İşaret Uygulaması. [http://www.mavipiksel.com/ default.asp?L=TR&mid=51&action=NewDetail&nid=735](http://www.mavipiksel.com/default.asp?L=TR&mid=51&action=NewDetail&nid=735) adresinden 18.02.2007 tarihinde alınmıştır

BALTAŞ, Z. , BALTAŞ A. (2001).**Bedenin Dili**. İstanbul: Remzi Kitabevi.

BALCI, Y. B. , SAY, N.(2003). **Temel Sanat Eğitimi**. İstanbul: YA-PA Yayınları.

BALER, T. (1990). **Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri 1. Ulusal Kongresi**, 3-7 Yaş Çocuklarında Resim Yoluyla Yaratıcılığın Geliştirilmesi., 24-28 Eylül 1990, Ankara.

BAYNES, K.(2001).**Toplumda Sanat**. İngilizceden Çeviren: Yusuf Atılğan. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

BECER, E.(1999). **İletişim ve Grafik Tasarım**. İstanbul: Dost Kitabevi.

BECER, E.(2002). **İletişim ve Grafik Tasarım**. İstanbul: Dost Kitabevi.

BERGER, J. (1997)**Görme Biçimleri**. İngilizceden Çeviren: Yurdanur Salman.
İstanbul: Metis Yayınları

BEKTAŞ, D. (1990) **Çağdaş Grafik Tasarımının Gelişimi**. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları

BIEHLER, R.F. (1981) **Child Development (An Introduction)**Boston: Houghton Mifflin. Co

BOZKURT, N. (1995).**Sanat ve Estetik Kuramları**. İstanbul: Sarmal Yayınevi

BRAND, J.E, KNIGHT, S.J. and MAJEWSKI, J. (2003). The Diverse Worlds of Computer Games: A Content Analysis of Spaces, Populations, Styles and Narratives. F.rst level Up Digital games Research Conference, Universty of Utrecht, The Netherland.

BÜYÜKÖZTÜRK, Ş. (2008). **Sosyal bilimler için veri analizi el kitabı: İstatistik, araştırma deseni, SPSS uygulamaları ve yorum** .Ankara: Pegem Yayınları.

CÜCELOĞLU, D. (1994)**İnsan ve Davranışı**. İstanbul: Remzi Kitabevi

ÇAĞAN, M.(2005).**Sizin Renkleriniz**. İstanbul: Birharf Yayınları

ÇELLEK, T. (2002). **Sanat-Bilim Eğitimi ve Yaratıcılık**. Haziran, 2002, Bildiler Kitabı. HÜGS.

COTTON, B. and OLIVER, R. (2007). **Siberuzay Sözlüğü.(Multimedyaadan Sanal Gerçekliğe Resimli Terimler Sözlüğü)**. İngilizceden Çeviren:Özden Arıkan ve Ömer Çendeoğlu. İstanbul: Yapı Kredi Kültür Sanat Yayıncılık.

DAYIMOĞLU, T. (1966). **Çocuk Resim**. Ankara: Sanat dergisi Kasım 7:6

DOĞUSOY, B. , İNAL, Y.(2006). “Çok Kullanıcılı Bilgisayar oyunları İle Öğrenme”. **7. Ulusal Fen Bilimleri ve Matematik Eğitimi Kongresi**. Ankara.

DURLU, L.Ö (1995). **Bilgisayar Oyunları ve Cinsiyet Rollerini Çocuk ve Toplum**
Ankara: Gündoğan Yayınları.

ETİKE, S.(1995). **Sanat Eğitimi Yazıları**. Ankara: İlke yayınevi.

ERKMEN, B. (1998). **Hazırlanmamış Bir Grafik Sanatları Sözlüğünden Bazı Alıntılar**. Hürriyet Gösteri, Sanat ve edebiyat dergisi, 31:74.

FERAH, A. (1997). **İlk Okuma-Yazma Döneminde Görsel Algı ve Zeka İle Okuma-Yazma Arasındaki İlişkiler**. A.Ü. Eğitim Fakültesi, Eğitim Bilim Enst. IV: Ulusal Eğitim Bilimleri Kongresi, 10–12 Eylül, Eskişehir.

GENÇAYDIN, Z.(1990). **Sanat Eğitiminin Düşünsel Temelleri**. Ankara: Türk Eğitim Derneği Yayınları.

GOMBRICH, E.H. (1984). **Sanatın Öyküsü**. İngilizceden Çeviren: *Bedrettin Çömer*. İstanbul: Remzi Kitabevi.

GÖKAYDIN, N. (1998). **Çevresel Psikolojide Çocuk**. Ankara: Sedir Yayınevi.

GÜNEY, Z.(2008). Bilgisayar Oyunlarının Tarihçesi. <http://www.arkitera.com/g155-mimarlik-ve-oyun.html?year=&aID=2760> adresinden 12.06.2008 tarihinde alınmıştır.

HEALY, J. (1999). **Bağlantı Doğru mu?** .İngilizceden Çeviren: Ahmet Gürsel. İstanbul: Boyner Yayınevi.

İSLİMYELİ, N.(1966). **Okullarda Resim**. Ankara Sanat Dergisi, Ocak, 9:35

KANDINSKY, V.(1993). **Sanatta Zihinsellik Üstüne.** İngilizceden Çeviren: Tevfik Turan. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları

KARASAR, N. (1994). **Araştırmada Rapor Hazırlama.** Ankara: Eğitim Danışmanlık Ltd.

KAVCAR, C. (1990). Edebiyat ve Güzel sanatlar Eğitimi. **Eğitim Programları ve Öğretim II.** 1. s:263–273.

KELLOGG, R.(1970). **Analizing Children’s Art.** USA: Mayfield Publishing Company.

KEHNEMUYİ, Z. (1977). **Çocuğun Resim Eğitimi.** İstanbul: RedHouse Yayınevi.

KILIÇKAN, H.(1983).**Okullarda Resim.** Ankara: Fil Yayınevi.

KIRIŞOĞLU, O. (1990).**Gençlerin Sanat Eğitimi.** Ankara: Demircioğlu Yayınevi.

KIRIŞOĞLU, O. (1991). **Sanatta Eğitim, Görmek, Anlamak, Yaratmak.** Ankara: Pegema Yayıncılık.

KÖKNEL, Ö. (1982).**Aile ve Çocuk.** İstanbul: Ak Yayınları.

LOWENFELD, V., Britain, L. W. (1971). **Creative and Mental Growth.** 5. baskı. New York: The Macmillian Company.

MEB.(2006). **Görsel Sanatlar Dersi Öğretim Programı.** Ankara: MEB Yayınları.

ÖZTÜRK, D.(2007). Bilgisayar oyunlarının çocukların bilişsel ve duyuşsal gelişimleri üzerindeki etkisinin incelenmesi, *Yüksek Lisans Tezi.* Dokuz Eylül Üniversitesi

ÖZSOY, V. (1998). “Yirmi Beşinci Yılda Sanat Eğitimi ve Öğretimi (Resim-İş Eğitimi)”. **Milli Eğitim Dergisi**, sayı 139. Ankara.58-65.

PILLAY, H.(2002). An Investigation of Cognitive Process Engagen In By recreational Computer game Player: **Implications for Skills of The Future**. Journal Of Research Of Tecnology In Education.

SAMURÇAY, N. (1975).**Okul Öncesi Çocuklarda Grafik Faaliyetin Gelişimi** Ankara: DTCF Yayınları.

SAN, İ. (1979). **Sanatsal Yaratma ve Çocukta Yaratıcılık**. (2. Baskı). Ankara: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.

SAN, İ. (1983). **Sanat Eğitim Kuramları**. Ankara: Tan Yayınevi.

SAN, İ. (1997).**Sanatla Eğitim Üzerine Yeni Düşünceler**. Eskişehir: Ankara Üniversitesi Yayınları

SAN, İ. (1990). Türkiye’de Güzel Sanatlar Eğitimi, 24–28 Eylül 1990, **I. Ulusal Eğitim Bilimleri Kongresi Raporu**, A.Ü. Eğitim Bilimleri Fakültesi Yayınları, 1990, s.5.

SAN, İ. (2003). **Sanat Eğitim Kuramları**. Ankara: Toplumsal Dönüşüm Yayınları.

SELÇUK, Z.(1996). **Eğitim Psikolojisi**. Ankara: Şafak Yayıncılık.

TALAYSUM, K. (1969).**Çocuk ve Resim**. Ankara Sanat Dergisi, Nisan 36: 22–23

TANALTAY, S. (1985).**Çocuk Resimleri**. Sanat Çevresi Dergisi, Haz 80: 42

ÜÇGÜL, M. (2006). Bilgisayar oyunlarının öğrenci güdülenmesine etkisi. *Yüksek Lisans Tezi*, Orta Doğu teknik Üniversitesi

YAVUZER, H. (1992). **Resimleriyle Çocuk**. İstanbul: Remzi Kitabevi.

YAVUZER, H. (1995). **Çocuk Eğitimi El Kitabı**. İstanbul: Remzi Kitabevi.

YAVUZER, H. (2001). **Çocuk Psikolojisi**. İstanbul: Remzi Kitabevi.

YAVUZER, H. (2003). **Resimleriyle Çocuęu Tanıma**. İstanbul: Remzi Kitabevi.

YİĞİT, A. (2007). İlköğretim 2. sınıf seviyesinde bilgisayar destekli eğitici matematik oyunlarının başarıya ve kalıcılıęa etkisi. *Yüksek Lisans Tezi*, Çukurova Üniversitesi

Teęmen Kalmaz İlköğretim Okulu'nda görev yapan resim ve sınıf öğretmenleri ile 15/Nisan/2008 tarihinde yapılan görüşme.

EKLER

Ek:1 Öğrenci Anket Formu

Ek:2 Öğretmen Görüşme Formu

Ek: 3 Araştırma Yapıldığını Gösterir Belge

Ek:4 Bilgisayar Oyunu Oynayan ve Bilgisayar Oyunu Oynamayan Öğrencilerin Resimlerinin, Bilgisayar Oyunlarındaki Görsel İmgelerle İlişkisi Durumu Tablosu

Ek:5 Bilgisayar Oyunu Oynayan Öğrencilerin ve Bilgisayar Oyunu Oynamayan Öğrencilerin İmgesel ve Kurgu Becerisi Durumu

Ek:6 Bilgisayar Oyunu Oynayan Öğrencilerin Resimleri

Ek:7 Bilgisayar Oyunu Oynamayan Öğrencilerin Resimleri

EK-1

ANKET

Değerli Öğrenci,

Bu araştırma Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Grafik Eğitimi Anabilim Dalı Yüksek Lisans Programı gereği olarak yapılmaktadır. Araştırmanın amacı; “İlköğretim 2. Kademe 7.Sınıf Öğrencilerinin Resim Derslerinde Kullandıkları Çizgi ve Renk İfadelerinin Analizi ve Oynanan Bilgisayar Oyunlarının Bu Alana Etkisi”dir.

Anket formunda toplam 20 soru bulunmaktadır. Bunlardan bazılarının, size göre birkaç tane cevabı olabilir. Anket formunun geçerliliği verilecek cevapların içtenliğine bağlıdır. Bu nedenle bu ifadeleri dikkatle okuyup, uygun bulduğunuz şıkkı işaretleyiniz. Lütfen işaretsiz ifade bırakmayınız.

Anket formundaki soruları cevaplayarak, araştırmama katkıda bulunduğunuz için teşekkür ederim.

Arş. Gör. N. Müge Selçuk
Mesleki Eğitim Fakültesi
Uygulamalı Sanatlar Eğitimi Bölümü
Grafik Eğitimi Anabilim Dalı

1.Adınız:

2.Yaşınız:

3.Ailenizin aylık ortalama geliri ne kadardır?

A.500 YTL den az

B.501–1000 YTL

C.1000–1500 YTL

D.1501–2000 YTL

E.2000 YTL’den fazla

4.Kendinize ait bir bilgisayarınız var mı?

A.Evet

B.Hayır

5.Genelde nerede bilgisayar kullanırsınız?

- A.Ev
- B.İnternet Kafe
- C.Okuldaki bilgisayar laboratuarı
- D. Diğer...

6.Bilgisayar kullanmaya kaç yaşında başladınız?

- A. 5 yaşından önce
- B.5 -10 yaş arasında
- C.11–15 yaş arasında
- D.Hatırlamıyorum
- E.Bilgisayar oyunu oynamıyorum

7.Bilgisayar oyunu oynamaya kaç yaşında başladınız?

- A.5 yaşından önce
- B.5 -10 yaş arasında
- C.11–15 yaş arasında
- D.Hatırlamıyorum
- E.Bilgisayar oyunu oynamıyorum

8.Yaklaşık kaç bilgisayar oyununuz var?

- A.Bilgisayar oyunum yok
- B.5'ten az
- C.5–10
- D.10'dan fazla

9. Ne kadar saat bilgisayar oyunu oynuyorsunuz?

- A. Hiç oynamıyorum
- B. Haftada birkaç saat
- C. Günde yarım -1 saat arası
- D. Günde 1–3 saat arası
- E. Günde 5 saatten fazla

10.Bilgisayarda genelde ne tür oyunlar oynarsınız?

- A.Bilgisayar oyunu oynamıyorum
- B.Macera oyunları(Zork,Myst and Riven;indiana Jones..vb)
- C.Simülasyon oyunları(Sim city,The Sims,Flight Simulators...vb)
- D.Strateji oyunları(Civilization,Roller Coaster Tycoon,Age of Empirers..vs)
- E.Spor oyunları(FIFA, NBA, Skating, Tenis, Baseball... vb)
- F.Aksiyon oyunları(Süper Mario,PacMan,Missile Command... vb)
- G. Bunlar haricinde...

11.Oynamayı sevdiğiniz oyunların en çok hangi özelliği sizi etkiliyor?

- A.Konusu
- B.Kahramanın özellikleri
- C.Anlatılmak istenen düşünce
- D.Hareketli sahneler
- E.Oyunun teknik özellikleri
- F.İçinde geçen konuşma, şarkılar
- G. Bilgisayar oyunu oynamıyorum

EK-2**GÖRÜŞME FORMU**

Sayın...

Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Grafik Öğretmenliği Eğitimi Anabilim Dalı Yüksek Lisans Programı gereğince, “ İlköğretim 2. kademe 7. sınıf öğrencilerinin kullandıkları çizgi ve renk ifadelerinin analizi ve oynanan oyunların bu alana etkisi” konulu tezi hazırlamaktayım. Araştırmanın amacı bilgisayar oyunlarının çocukların resimlerine yansımaları ve bu yönüyle çocuk resimlerinin incelenmesidir.

Bu konuda aşağıdaki sorulara vereceğiniz yanıtlar araştırmama ışık tutacaktır. Bu nedenle soruları dikkatle okuyup, görüş, düşünce ve önerilerinizi yazınız. Bu doğrultuda eğitim yöntemlerinin önerilmesi amaçlanmaktadır.

Görüşme sorularını cevaplandırarak araştırmama katkıda bulunduğunuz için teşekkür ederim.

N.Müge Selçuk

Soru 1- Sizce öğrenciler bilgisayar oyunlarından en çok ne şekilde etkileniyorlar, bu etkileri görsel sanatlar dersinde, resimlerinde, gözlemliyor musunuz?

Soru 2- Sanat eğitimcilerinin(görsel sanatlar dersi öğretmenleri) çocuğun oynadığı bilgisayar oyunlarının denetimi konusunda ne kadar etkili çözümler ürettiğini düşünüyorsunuz?

Soru 3- Bilgisayar oyunlarının görsel sanatlar eğitiminde kullanımı için neler yapılmasını öneriyorsunuz?

EK-3

Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Grafik Eğitimi Programı yüksek lisans öğrencisi N. Müge Selçuk 8–15 Nisan 2008 tarihleri arasında Ankara İli, Çankaya İlçesi, Teğmen Kalmaz İlköğretim Okulu 7-A ve 7-B şubelerinde, yüksek lisans tez araştırması için, gerekli olan araştırmaları resim öğretmeni gözetiminde yapmıştır.

Cuma CEREN

Teğmen Kalmaz İlköğretim Okulu
Müdürü

ADRES

Tarhan Cad. Bülten Sok.
No: 58 Kavaklıdere/Ankara

TEL

0–312–426–30–79

E-MAİL

iletisim@tegmenkalmaz.k12.tr

EK-4

Bilgisayar Oyunu Oynayan ve Bilgisayar Oyunu Oynamayan Öğrencilerin Resimlerinin, Bilgisayar Oyunlarındaki Görsel İmgelerle İlişkisi Durumu

2050 Yılına Betimlemede;	Gözlendi		Gözlenmedi		Toplam	
	f	(%)	f	(%)	N	(%)
Bilgisayar oyunu oynayan öğrencilerin resimlerinde desenin bilgisayar oyunlarındaki görsel imgelerle benzerliği						
Bilgisayar oyunu oynamayan öğrencilerin resimlerinde desenin bilgisayar oyunlarındaki görsel imgelerle benzerliği						
Bilgisayar oyunu oynayan öğrencilerin resimlerinde rengin bilgisayar oyunlarındaki görsel imgelerle benzerliği						
Bilgisayar oyunu oynamayan öğrencilerin resimlerinde rengin bilgisayar oyunlarındaki görsel imgelerle benzerliği						
Bilgisayar oyunu oynayan öğrencilerde resimlerinde tasarımın bilgisayar oyunlarından etkilenme durumu						
Bilgisayar oyunu oynamayan öğrencilerin resimlerinde tasarımın bilgisayar oyunlarından etkilenme durumu						

EK-5

Bilgisayar Oyunu Oynayan Öğrencilerin ve Bilgisayar Oyunu Oynamayan Öğrencilerin İmgesel ve Kurgu Becerisi Durumu

2050 Yılına Betimlemede;	Gözlendi		Gözlenmedi		Toplam	
	f	(%)	f	(%)	N	(%)
Bilgisayar oyunu oynayan öğrencilerde desenin konuya uygunluğu						
Bilgisayar oyunu oynamayan öğrencilerde desenin konuya uygunluğu						
Bilgisayar oyunu oynayan öğrencilerde renğin konuya uygunluğu						
Bilgisayar oyunu oynamayan öğrencilerde renğin konuya uygunluğu						
Bilgisayar oyunu oynayan öğrencilerin resimlerinde tasarımda bütünlük						
Bilgisayar oyunu oynamayan ya da az oynayan öğrencilerin resimlerinde tasarımda bütünlük						

EK-6

Bilgisayar Oyunu Oynayan Öğrencilerin Resimleri





















EK-7

Bilgisayar Oyunu Oynamayan Öğrencilerin Resimleri









