



**İLKOKUL GÖRSEL SANATLAR DERSİNDE EĞİTSEL
OYUNLARLA BİR UYGULAMA ÖRNEĞİ**

Tuğçe Kalfa

DOKTORA TEZİ

GÜZEL SANATLAR EĞİTİMİ ANA BİLİM DALI

**GAZİ ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ**

OCAK, 2025

TELİF HAKKI VE TEZ FOTOKOPİ İZİN FORMU

Bu tezin tüm hakları saklıdır. Kaynak göstermek koşuluyla tezin teslim tarihinden itibaren (...) ay sonra tezden fotokopi çekilebilir.

YAZARIN

Adı: Tuğçe

Soyadı: Kalfa

Bölümü: Resim-İş Öğretmenliği

İmza:

Teslim tarihi:

TEZİN

Türkçe adı: İlkokul Görsel Sanatlar Dersinde Eğitsel Oyunlarla Bir Uygulama Örneği

İngilizce adı: An Application Example With Educational Games Method İn Primary Visual Arts Lesson

ETİK İLKELERE UYGUNLUK BEYANI

Tez yazma sürecinde bilimsel ve etik ilkelere uyduğumu, yararlandığım tüm kaynakları kaynak gösterme ilkelerine uygun olarak kaynakçada belirttiğimi ve bu bölümler dışındaki tüm ifadelerin şahsıma ait olduğunu beyan ederim.

Yazar Adı Soyadı: Tuğçe Kalfa

İmza:

JÜRİ ONAY SAYFASI

Tuğçe KALFA tarafından hazırlanan “İlkokul Görsel Sanatlar Dersinde Eğitsel Oyunlarla Bir Uygulama Örneği” adlı tez çalışması aşağıdaki jüri tarafından oy birliği ile Gazi Üniversitesi Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalında Doktora tezi olarak kabul edilmiştir.

Danışman: Prof. Dr. Meliha YILMAZ

(Resim-İş Eğitimi Ana Bilim Dalı, Gazi Üniversitesi)

.....

Başkan: Prof. Dr. Adnan TEPECİK

(Grafik Tasarımı Programı, Başkent Üniversitesi)

.....

Üye: Prof. Dr. Serap BUYURGAN

(Görsel Sanatlar ve Tasarım Bölümü, Başkent Üniversitesi)

.....

Üye: Doç. Dr. Kerim LAÇİNBAY

(Resim-İş Eğitimi Ana Bilim Dalı, Gazi Üniversitesi)

.....

Üye: Doç. Dr. Ali Ertuğrul KÜPELİ

(Resim-İş Eğitimi Ana Bilim Dalı, Gazi Üniversitesi)

.....

Tez Savunma Tarihi: 23/12/2024

Bu tezin Güzel Sanatlar Eğitimi Ana Bilim Dalı’nda Doktora tezi olması için şartları yerine getirdiğini onaylıyorum.

Prof. Dr. Şaban ÇETİN

Eğitim Bilimleri Enstitü Müdürü



Canım oğlum Metehan'a

TEŞEKKÜR

Doktora eğitimim sürecinde desteklerini hiçbir zaman esirgemeyen, bana her konuda yol gösteren, her sorumu büyük bir sabırla yanıtlayan, akademik hayatını ve yaşam tarzını rol model aldığım, öğrencisi olmaktan gurur duyduğum kıymetli hocam ve tez danışmanım Prof. Dr. sayın Meliha YILMAZ' a emekleri ve katkılarından dolayı teşekkürü borç bilir, sonsuz saygılarımı sunarım.

Tez izleme komitemde yer alarak akademik bilgisi, becerisi ve deneyimleriyle bana yol gösteren, fikir, öneri ve yardımlarını hiçbir zaman esirgemeyen değerli hocalarım Prof. Dr. sayın Serap BUYURGAN' a ve Doç. Dr. sayın Ali Ertuğrul KÜPELİ' ye teşekkür ederim.

Çalışmaların değerlendirilmesinde yardımlarını esirgemeyen Doç. Dr. sayın Ali Ertuğrul KÜPELİ' ye ve Dr. Öğr. Üyesi sayın Hande BOLU SERT' e teşekkür ederim.

Savunma sürecimde değerli vakitlerini ayırarak, akademik bilgi, beceri ve deneyimleriyle araştırmama katkı sağlayan hocalarım Prof. Dr. sayın Adnan TEPECİK' e, Prof. Dr. sayın Serap BUYURGAN' a, Doç. Dr. sayın Kerim LAÇINBAY' a ve Doç. Dr. sayın Ali Ertuğrul KÜPELİ' ye teşekkür ederim.

Sonsuz sevgisi, sabrı ve anlayışı ile her anımda yanımda olan eşim Çağrı KALFA' ya teşekkür ederim. Hayatımın her aşamasında beni yüreklendiren, desteğini üzerimden eksik etmeyen babam Harun GÖK' e, annem Emine Gök'e ve tüm aileme en içten teşekkürlerimi sunarım.

İLKOKUL GÖRSEL SANATLAR DERSİNDE EĞİTSEL OYUNLARLA BİR UYGULAMA ÖRNEĞİ

(Doktora Tezi)

Tuğçe Kalfa

GAZİ ÜNİVERSİTESİ

EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

OCAK 2025

ÖZ

Bu araştırmanın amacı, eğitsel oyunların ilkokul 3. sınıf öğrencilerinin görsel sanat çalışmalarına katkısı olup olmadığını ortaya koymaktır. Bu amaç doğrultusunda, araştırma kapsamında geliştirilen üç eğitsel oyun ve sonrasında gerçekleştirilen görsel sanat çalışmalarına yönelik uzman görüşlerinin, araştırmacı gözlemlerinin ve öğrenci görüşlerinin neler olduğu her üç oyun açısından değerlendirilmiştir. Araştırma, araştırmacı ve tez danışmanı tarafından geliştirilen üç eğitsel oyun, 2022-2023 eğitim- öğretim yılı ve Ankara’da özel bir kurumda okuyan 3. sınıf öğrencileriyle sınırlandırılmıştır. Araştırmada nitel araştırma desenlerinden örnek olay yöntemi kullanılmıştır. Bu araştırmanın puanlanmasında kullanılan ölçek Yılmaz ve İnceağaç’ın (2017) “Görsel Sanatlar Eğitimi Uygulamalarında Edebiyat Ürünlerinin Etkisini Belirlemeye Yönelik Dereceli Puanlama Anahtarının (Rubrik) Geliştirilmesi” adlı ölçek geliştirme makalesindeki dereceli puanlama anahtarına “Biçimsel İfade” maddesi eklenerek kullanılmıştır. Diğer veri toplama araçları ise, uygulamaya katılan öğrencilere uygulanan yarı yapılandırılmış görüşme formu ve

arařtırmacının derslerde gözlemlerini not aldıęı yapılandırılmamıř gözlem teknięidir. Veri toplama araçlarından Dereceli Puanlama Anahtarı ile elde edilen veriler, bilgisayar ortamına geçirilip ortalamaları alınarak arařtırmanın nicel bulgularına ulařılmıřtır. Eęitsel Oyunların Öğrenci Resimlerine Etkisini Belirlemeye Yönelik Uzman Görüşlerine İliřkin Sonuçlara bakıldığında en fazla sayıda kriterde başarı saęlayan oyun sırasıyla “Torbamdaki Kelimeler”, “Bil Bakalım” ve “Harflerden Öyküye-Öyküden Resme” oyunu olmuřtur. Dereceli puanlama anahtarındaki kriterlerin her birinde, sınıf ortalaması üç oyunda da orta düzeyin üzerindedir. Öğrenci görüşmelerine dayalı sonuçlara göre ise en çok ilgi duydukları oyun görsel algının geliştirilmesine yönelik olan “Bil Bakalım” oyunu olmasına karřın, uzman deęerlendirmelerine göre, “Torbamdaki Kelimeler” oyununun ardından yapılan resimler, fark anlamlı olmamakla birlikte daha başarılı çıkmıřtır. Arařtırma sonucunda, oyunların içerięi ile resimlerdeki görsel ifade başarısı arasında pozitif bir baę olduęu görölmüřtür.

Anahtar Kelimeler: Oyun, Eęitsel Oyunlar, Görsel Sanatlar Eęitiminin Amaçları
Sayfa Adedi: CDXV 415
Danıřman: Prof. Dr. Meliha YILMAZ

**AN APPLICATION EXAMPLE WITH EDUCATIONAL GAMES
METHOD IN PRIMARY VISUAL ARTS LESSON**

(Ph.D Thesis)

Tuğçe Kalfa

GAZI UNIVERSITY

GRADUATE SCHOOL OF EDUCATIONAL SCIENCES

JANUARY 2025

ABSTRACT

The purpose of this research is to reveal whether educational games contribute to the visual art studies of 3rd grade primary school students. For this purpose, the expert opinions, researcher observations and student opinions regarding the three educational games developed within the scope of the research and the subsequent visual art works were evaluated in terms of all three games. The research was limited to three educational games developed by the researcher and the thesis advisor, 2022-2023 academic year and 3rd grade students studying in a private institution in Ankara. The case study method, one of the qualitative research designs, was used in the research. The scale used in scoring this research was used by adding the item "Formal Expression" to the rubric in Yılmaz and İnceağaç's (2017) scale development article titled "Development of the Rubric for Determining the Effect of Literary Products in Visual Arts Education Practices". Other data collection tools are the semi-structured interview form applied to the students participating in the application and the unstructured observation technique in which the researcher notes her observations in the lessons. The data obtained through Rubric, one of the data collection tools, was transferred to the computer environment and averaged to obtain the quantitative findings of

the research. When we look at the Results of Expert Opinions on Determining the Effect of Educational Games on Students' Drawings, the game that achieved success in the highest number of criteria was "Words in My Bag", "Guess" and "From Letters to Story - From Story to Painting", respectively. In each of the criteria in the rubric, the class average is above the average level in all three games. According to the results based on student interviews, although the game they were most interested in was the "Guess" game, which is aimed at developing visual perception, according to expert evaluations, the pictures made after the "Words in My Bag" game were more successful, although the difference was not significant. As a result of the research, it was seen that there was a positive connection between the content of the games and the success of visual expression in the pictures.

Key Words: Game, Educational Games, Aims of Visual Arts Education
Number of Pages: CDXV 415
Advisor: Prof. Dr. Meliha YILMAZ

İÇİNDEKİLER

TELİF HAKKI VE TEZ FOTOKOPİ İZİN FORMU	i
ETİK İLKELERE UYGUNLUK BEYANI.....	ii
JÜRİ ONAY SAYFASI.....	iii
TEŞEKKÜR.....	v
ÖZ	vi
ABSTRACT	viii
TABLolar LİSTESİ.....	xiii
ŞEKİLLER LİSTESİ.....	xxiii
BÖLÜM I	1
GİRİŞ.....	1
1.1. Problem Durumu	1
1.2. Araştırmanın Amacı	4
1.3. Araştırmanın Önemi.....	5
1.4. Varsayımlar	7
1.5. Sınırlılıklar.....	7
BÖLÜM II.....	8
KURAMSAL ÇERÇEVE	8
2.1. Oyun Nedir?	8
2.1.1. Oyunun Özellikleri.....	10

2.2. Oyun Kuramı.....	11
2.3. Oyun ve Çocuk.....	15
2.4. Oyunun Eğitimdeki Önemi.....	16
2.5. Eğitsel Oyunlar.....	20
2.6. Görsel Sanatlar Eğitiminde Eğitsel Oyunların Kullanılması	22
2.7. Ürün Değerlendirme Formu Kriterleri	30
2.8. İlgili Araştırmalar.....	33
BÖLÜM III	36
YÖNTEM.....	36
3.1. Araştırma Modeli.....	36
3.2. Çalışma Grubu	39
3.3. Veri Toplama Teknikleri.....	39
3.3.1. Değerlendirmeciler Arası Tutarlılık.....	42
3.3.2. Güvenirlik ve Madde Analizi	43
3.3.3. Faktör Analizi.....	43
3.4. Verilerin Analizi.....	45
Araştırmaya Yönelik Geliştirilen Her Bir Oyun Sonrası Yapılan Resimlerin Değerlendirilmesi	47
<i>Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Oyunu</i>	47
<i>Torbamdaki Kelimeler Oyunu</i>	148
<i>Bil Bakalım Oyunu</i>	247
BÖLÜM IV	309
BULGULAR VE YORUMLAR.....	309
4.1. Birinci Alt Amaca Yönelik Bulgular ve Yorumlar	309
4.1.1. Her Bir Oyun Sonrası Yapılan Resimlerin, Her Bir Kritere Göre Ayır Ayrı Bulguları ve Yorumları.....	310

4.1.2. Üç Oyuna Ait Resim Puanlarının Her Bir Kriteria Göre Ortalamalarından Elde Edilen Bulgular ve Yorumlar	331
4.1.3. Üç Oyuna Ait Resimlerin Tüm Kriterlerin Toplamına Yönelik Ortalamalarından Elde Edilen Bulgular ve Yorumlar	339
4.2. İkinci Alt Probleme Dayalı Bulgular ve Yorumlar.....	342
4.2.1. Görsel Sanatlar Dersinde, Eğitsel Oyunların Kullanılması Hakkında Öğrenci Görüşlerine İlişkin Bulgular ve Yorumlar.....	342
4.3. Üçüncü Alt Probleme Dayalı Bulgular ve Yorumlar.....	346
4.3.1. Araştırmacının Uygulama Sürecinde Gözlemlerine Yönelik Aldığı Notlara İlişkin Bulgular ve Yorumlar	346
BÖLÜM V	350
SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER	350
5.1. Sonuç ve Tartışma.....	350
5.1.1. Birinci Alt Probleme Yönelik Sonuçlar ve Tartışma	350
5.1.2. İkinci Alt Probleme Yönelik Sonuçlar	354
5.1.3. Üçüncü Alt Probleme Yönelik Sonuçlar ve Tartışma.....	357
5.2. Öneriler	359
KAYNAKLAR.....	361
EKLER	373

TABLÖLAR LİSTESİ

Tablo 1. Eğitsel Oyunların Öğrenci Resimlerine Etkisini Belirlemeye Yönelik Dereceli Puanlama Anahtarı	40
Tablo 2. Kappa (κ) Katsayısı Değerlendirme Kriterleri (Landis ve Koch, 1977)	42
Tablo 3. Değerlendirmeciler Arasındaki Tutarlılık	42
Tablo 4. Madde Analizi	43
Tablo 5. Faktör Yapısı	44
Tablo 6. Eğitsel Oyunların Öğrenci Resimlerine Etkisini Belirlemeye Yönelik Dereceli Puanlama Anahtarı	45
Tablo 7. Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö1 Uzman Puanları	48
Tablo 8. Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö2 Uzman Puanları	50
Tablo 9. Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö3 Uzman Puanları	52
Tablo 10. Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö4 Uzman Puanları	54
Tablo 11. Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö5 Uzman Puanları	56
Tablo 12. Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö6 Uzman Puanları	58
Tablo 13. Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö7 Uzman Puanları	60
Tablo 14. Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö8 Uzman Puanları	62
Tablo 15. Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö9 Uzman Puanları	64
Tablo 16. Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö10 Uzman Puanları	66
Tablo 17. Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö11 Uzman Puanları	68
Tablo 18. Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö12 Uzman Puanları	70

Tablo 19. <i>Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö13 Uzman Puanları</i>	72
Tablo 20. <i>Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö14 Uzman Puanları</i>	74
Tablo 21. <i>Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö15 Uzman Puanları</i>	76
Tablo 22. <i>Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö16 Uzman Puanları</i>	78
Tablo 23. <i>Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö17 Uzman Puanları</i>	80
Tablo 24. <i>Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö18 Uzman Puanları</i>	82
Tablo 25. <i>Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö19 Uzman Puanları</i>	84
Tablo 26. <i>Harflerden Öyküye, Öyküden Resme 20 Uzman Puanları</i>	86
Tablo 27. <i>Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö21 Uzman Puanları</i>	88
Tablo 28. <i>Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö22 Uzman Puanları</i>	90
Tablo 29. <i>Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö23 Uzman Puanları</i>	93
Tablo 30. <i>Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö24 Uzman Puanları</i>	94
Tablo 31. <i>Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö25 Uzman Puanları</i>	96
Tablo 32. <i>Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö26 Uzman Puanları</i>	98
Tablo 33. <i>Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö27 Uzman Puanları</i>	100
Tablo 34. <i>Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö28 Uzman Puanları</i>	102
Tablo 35. <i>Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö29 Uzman Puanları</i>	104
Tablo 36. <i>Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö30 Uzman Puanları</i>	106
Tablo 37. <i>Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö31 Uzman Puanları</i>	108
Tablo 38. <i>Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö32 Uzman Puanları</i>	110
Tablo 39. <i>Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö33 Uzman Puanları</i>	113
Tablo 40. <i>Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö34 Uzman Puanları</i>	114
Tablo 41. <i>Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö35 Uzman Puanları</i>	116
Tablo 42. <i>Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö36 Uzman Puanları</i>	118
Tablo 43. <i>Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö37 Uzman Puanları</i>	120
Tablo 44. <i>Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö38 Uzman Puanları</i>	122
Tablo 45. <i>Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö39 Uzman Puanları</i>	124

Tablo 46. <i>Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö40 Uzman Puanları</i>	126
Tablo 47. <i>Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö41 Uzman Puanları</i>	128
Tablo 48. <i>Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö42 Uzman Puanları</i>	131
Tablo 49. <i>Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö43 Uzman Puanları</i>	132
Tablo 50. <i>Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö44 Uzman Puanları</i>	134
Tablo 51. <i>Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö45 Uzman Puanları</i>	136
Tablo 52. <i>Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö46 Uzman Puanları</i>	138
Tablo 53. <i>Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö47 Uzman Puanları</i>	140
Tablo 54. <i>Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö48 Uzman Puanları</i>	142
Tablo 55. <i>Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö49 Uzman Puanları</i>	144
Tablo 56. <i>Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö50 Uzman Puanları</i>	146
Tablo 57. <i>Torbamdaki Kelimeler Ö1 Uzman Puanları</i>	149
Tablo 58. <i>Torbamdaki Kelimeler Ö2 Uzman Puanları</i>	151
Tablo 59. <i>Torbamdaki Kelimeler Ö3 Uzman Puanları</i>	153
Tablo 60. <i>Torbamdaki Kelimeler Ö4 Uzman Puanları</i>	155
Tablo 61. <i>Torbamdaki Kelimeler Ö5 Uzman Puanları</i>	157
Tablo 62. <i>Torbamdaki Kelimeler Ö6 Uzman Puanları</i>	159
Tablo 63. <i>Torbamdaki Kelimeler Ö7 Uzman Puanları</i>	161
Tablo 64. <i>Torbamdaki Kelimeler Ö8 Uzman Puanları</i>	163
Tablo 65. <i>Torbamdaki Kelimeler Ö9 Uzman Puanları</i>	165
Tablo 66. <i>Torbamdaki Kelimeler Ö10 Uzman Puanları</i>	167
Tablo 67. <i>Torbamdaki Kelimeler Ö11 Uzman Puanları</i>	169
Tablo 68. <i>Torbamdaki Kelimeler Ö12 Uzman Puanları</i>	171
Tablo 69. <i>Torbamdaki Kelimeler Ö13 Uzman Puanları</i>	173
Tablo 70. <i>Torbamdaki Kelimeler Ö14 Uzman Puanları</i>	175
Tablo 71. <i>Torbamdaki Kelimeler Ö15 Uzman Puanları</i>	177
Tablo 72. <i>Torbamdaki Kelimeler Ö16 Uzman Puanları</i>	179

Tablo 73. <i>Torbamdaki Kelimeler Ö17 Uzman Puanları</i>	180
Tablo 74. <i>Torbamdaki Kelimeler Ö18 Uzman Puanları</i>	182
Tablo 75. <i>Torbamdaki Kelimeler Ö19 Uzman Puanları</i>	184
Tablo 76. <i>Torbamdaki Kelimeler Ö20 Uzman Puanları</i>	186
Tablo 77. <i>Torbamdaki Kelimeler Ö21 Uzman Puanları</i>	188
Tablo 78. <i>Torbamdaki Kelimeler Ö22 Uzman Puanları</i>	190
Tablo 79. <i>Torbamdaki Kelimeler Ö23 Uzman Puanları</i>	192
Tablo 80. <i>Torbamdaki Kelimeler Ö24 Uzman Puanları</i>	194
Tablo 81. <i>Torbamdaki Kelimeler Ö25 Uzman Puanları</i>	196
Tablo 82. <i>Torbamdaki Kelimeler Ö26 Uzman Puanları</i>	198
Tablo 83. <i>Torbamdaki Kelimeler Ö27 Uzman Puanları</i>	200
Tablo 84. <i>Torbamdaki Kelimeler Ö28 Uzman Puanları</i>	202
Tablo 85. <i>Torbamdaki Kelimeler Ö29 Uzman Puanları</i>	204
Tablo 86. <i>Torbamdaki Kelimeler Ö30 Uzman Puanları</i>	206
Tablo 87. <i>Torbamdaki Kelimeler Ö31 Uzman Puanları</i>	208
Tablo 88. <i>Torbamdaki Kelimeler Ö32 Uzman Puanları</i>	210
Tablo 89. <i>Torbamdaki Kelimeler Ö33 Uzman Puanları</i>	212
Tablo 90. <i>Torbamdaki Kelimeler Ö34 Uzman Puanları</i>	214
Tablo 91. <i>Torbamdaki Kelimeler Ö35 Uzman Puanları</i>	216
Tablo 92. <i>Torbamdaki Kelimeler Ö36 Uzman Puanları</i>	218
Tablo 93. <i>Torbamdaki Kelimeler Ö37 Uzman Puanları</i>	220
Tablo 94. <i>Torbamdaki Kelimeler Ö38 Uzman Puanları</i>	222
Tablo 95. <i>Torbamdaki Kelimeler Ö39 Uzman Puanları</i>	224
Tablo 96. <i>Torbamdaki Kelimeler Ö40 Uzman Puanları</i>	225
Tablo 97. <i>Torbamdaki Kelimeler Ö41 Uzman Puanları</i>	227
Tablo 98. <i>Torbamdaki Kelimeler Ö42 Uzman Puanları</i>	229
Tablo 99. <i>Torbamdaki Kelimeler Ö43 Uzman Puanları</i>	231

Tablo 100. <i>Torbamdaki Kelimeler Ö44 Uzman Puanları</i>	233
Tablo 101. <i>Torbamdaki Kelimeler Ö45 Uzman Puanları</i>	235
Tablo 102. <i>Torbamdaki Kelimeler Ö46 Uzman Puanları</i>	237
Tablo 103. <i>Torbamdaki Kelimeler Ö47 Uzman Puanları</i>	239
Tablo 104. <i>Torbamdaki Kelimeler Ö48 Uzman Puanları</i>	241
Tablo 105. <i>Torbamdaki Kelimeler Ö49 Uzman Puanları</i>	243
Tablo 106. <i>Torbamdaki Kelimeler Ö50 Uzman Puanları</i>	245
Tablo 107. <i>Kuşlar ve Ben Ö1 Uzman Puanları</i>	248
Tablo 108. <i>Kuşlar ve Ben Ö2 Uzman Puanları</i>	249
Tablo 109. <i>Kuşlar ve Ben Ö3 Uzman Puanları</i>	250
Tablo 110. <i>Kuşlar ve Ben Ö4 Uzman Puanları</i>	251
Tablo 111. <i>Kuşlar ve Ben Ö5 Uzman Puanları</i>	253
Tablo 112. <i>Kuşlar ve Ben Ö6 Uzman Puanları</i>	255
Tablo 113. <i>Kuşlar ve Ben Ö7 Uzman Puanları</i>	256
Tablo 114. <i>Kuşlar ve Ben Ö8 Uzman Puanları</i>	257
Tablo 115. <i>Kuşlar ve Ben Ö9 Uzman Puanları</i>	259
Tablo 116. <i>Kuşlar ve Ben Ö10 Uzman Puanları</i>	260
Tablo 117. <i>Kuşlar ve Ben Ö11 Uzman Puanları</i>	261
Tablo 118. <i>Kuşlar ve Ben Ö12 Uzman Puanları</i>	262
Tablo 119. <i>Kuşlar ve Ben Ö13 Uzman Puanları</i>	263
Tablo 120. <i>Kuşlar ve Ben Ö14 Uzman Puanları</i>	264
Tablo 121. <i>Kuşlar ve Ben Ö15 Uzman Puanları</i>	265
Tablo 122. <i>Kuşlar ve Ben Ö16 Uzman Puanları</i>	266
Tablo 123. <i>Kuşlar ve Ben Ö17 Uzman Puanları</i>	267
Tablo 124. <i>Kuşlar ve Ben Ö18 Uzman Puanları</i>	268
Tablo 125. <i>Kuşlar ve Ben Ö19 Uzman Puanları</i>	270
Tablo 126. <i>Kuşlar ve Ben Ö20 Uzman Puanları</i>	272

Tablo 127. Kuşlar ve Ben Ö21 Uzman Puanları	273
Tablo 128. Kuşlar ve Ben Ö22 Uzman Puanları	275
Tablo 129. Kuşlar ve Ben Ö23 Uzman Puanları	276
Tablo 130. Kuşlar ve Ben Ö24 Uzman Puanları	278
Tablo 131. Kuşlar ve Ben Ö25 Uzman Puanları	279
Tablo 132. Kuşlar ve Ben Ö26 Uzman Puanları	281
Tablo 133. Kuşlar ve Ben Ö27 Uzman Puanları	282
Tablo 134. Kuşlar ve Ben Ö28 Uzman Puanları	283
Tablo 135. Kuşlar ve Ben Ö29 Uzman Puanları.....	284
Tablo 136. Kuşlar ve Ben Ö30 Uzman Puanları	285
Tablo 137. Kuşlar ve Ben Ö31 Uzman Puanları	286
Tablo 138. Kuşlar ve Ben Ö32 Uzman Puanları	287
Tablo 139. Kuşlar ve Ben Ö33 Uzman Puanları	288
Tablo 140. Kuşlar ve Ben Ö34 Uzman Puanları	289
Tablo 141. Kuşlar ve Ben Ö35 Uzman Puanları	290
Tablo 142. Kuşlar ve Ben Ö36 Uzman Puanları	291
Tablo 143. Kuşlar ve Ben Ö37 Uzman Puanları	292
Tablo 144. Kuşlar ve Ben Ö38 Uzman Puanları	293
Tablo 145. Kuşlar ve Ben Ö39 Uzman Puanları	294
Tablo 146. Kuşlar ve Ben Ö40 Uzman Puanları	295
Tablo 147. Kuşlar ve Ben Ö41 Uzman Puanları	297
Tablo 148. Kuşlar ve Ben Ö42 Uzman Puanları	299
Tablo 149. Kuşlar ve Ben Ö43 Uzman Puanları	301
Tablo 150. Kuşlar ve Ben Ö44 Uzman Puanları	302
Tablo 151. Kuşlar ve Ben Ö45 Uzman Puanları	303
Tablo 152. Kuşlar ve Ben Ö46 Uzman Puanları	304
Tablo 153. Kuşlar ve Ben Ö47 Uzman Puanları	305

Tablo 154. <i>Kuşlar ve Ben Ö48 Uzman Puanları</i>	306
Tablo 155. <i>Kuşlar ve Ben Ö49 Uzman Puanları</i>	307
Tablo 156. <i>Kuşlar ve Ben Ö50 Uzman Puanları</i>	308
Tablo 157. <i>Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Oyunu Sonrası Yapılan Resimlerin Bütünlük ve Görsel Devamlılık Kriteri Açısından Uzman Değerlendirme Sonuçları Frekans ve Yüzde Tablosu</i>	310
Tablo 158. <i>Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Oyunu Sonrası Yapılan Resimlerin Hareket İfadesi Kriteri Açısından Uzman Değerlendirme Sonuçları Frekans ve Yüzde Tablosu</i> ...	311
Tablo 159. <i>Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Oyunu Sonrası Yapılan Resimlerin İmge Zenginliği Kriteri Açısından Uzman Değerlendirme Sonuçları Frekans ve Yüzde Tablosu</i>	311
Tablo 160. <i>Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Oyunu Sonrası Yapılan Resimlerin Renk Kullanımı Kriteri Açısından Uzman Değerlendirme Sonuçları Frekans ve Yüzde Tablosu</i>	312
Tablo 161. <i>Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Oyunu Sonrası Yapılan Resimlerin Ayrıntılara Yer Verme Kriteri Açısından Uzman Değerlendirme Sonuçları Frekans ve Yüzde Tablosu</i>	313
Tablo 162. <i>Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Oyunu Sonrası Yapılan Resimlerin Mekân (Uzam) Kriteri Açısından Uzman Değerlendirme Sonuçları Frekans ve Yüzde Tablosu</i> .	313
Tablo 163. <i>Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Oyunu Sonrası Yapılan Resimlerin Kompozisyon Kriteri Açısından Uzman Değerlendirme Sonuçları Frekans ve Yüzde Tablosu</i>	314
Tablo 164. <i>Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Oyunu Sonrası Yapılan Resimlerin Yaratıcı Yaklaşım (Özgün İfade) Kriteri Açısından Uzman Değerlendirme Sonuçları Frekans ve Yüzde Tablosu</i>	315

Tablo 165. <i>Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Oyunu Sonrası Yapılan Resimlerin Çalışmanın Tamamlanması Kriteri Açısından Uzman Değerlendirme Sonuçları Frekans ve Yüzde Tablosu</i>	315
Tablo 166. <i>Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Oyunu Sonrası Yapılan Resimlerin Biçimsel İfade Kriteri Açısından Uzman Değerlendirme Sonuçları Frekans ve Yüzde Tablosu</i>	316
Tablo 167. <i>Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Oyunu Sonrası Yapılan Resimlerin Klişe/Şablon Unsurlar Kriteri Açısından Uzman Değerlendirme Sonuçları Frekans ve Yüzde Tablosu</i>	317
Tablo 168. <i>Torbamdaki Kelimeler Oyunu Sonrası Yapılan Resimlerin Bütünlük ve Görsel Devamlılık Kriteri Açısından Uzman Değerlendirme Sonuçları Frekans ve Yüzde Tablosu</i>	317
Tablo 169. <i>Torbamdaki Kelimeler Oyunu Sonrası Yapılan Resimlerin Hareket İfadesi Kriteri Açısından Uzman Değerlendirme Sonuçları Frekans ve Yüzde Tablosu</i>	318
Tablo 170. <i>Torbamdaki Kelimeler Oyunu Sonrası Yapılan Resimlerin İmge Zenginliği Kriteri Açısından Uzman Değerlendirme Sonuçları Frekans ve Yüzde Tablosu</i>	319
Tablo 171. <i>Torbamdaki Kelimeler Oyunu Sonrası Yapılan Resimlerin Renk Kullanımı Kriteri Açısından Uzman Değerlendirme Sonuçları Frekans ve Yüzde Tablosu</i>	319
Tablo 172. <i>Torbamdaki Kelimeler Oyunu Sonrası Yapılan Resimlerin Ayrıntılara Yer Verme Kriteri Açısından Uzman Değerlendirme Sonuçları Frekans ve Yüzde Tablosu</i>	320
Tablo 173. <i>Torbamdaki Kelimeler Oyunu Sonrası Yapılan Resimlerin Mekân (Uzam) Kriteri Açısından Uzman Değerlendirme Sonuçları Frekans ve Yüzde Tablosu</i>	321
Tablo 174. <i>Torbamdaki Kelimeler Oyunu Sonrası Yapılan Resimlerin Kompozisyon Kriteri Açısından Uzman Değerlendirme Sonuçları Frekans ve Yüzde Tablosu</i>	321
Tablo 175. <i>Torbamdaki Kelimeler Oyunu Sonrası Yapılan Resimlerin Yaratıcı Yaklaşım (Özgün İfade) Kriteri Açısından Uzman Değerlendirme Sonuçları Frekans ve Yüzde Tablosu</i>	322

Tablo 176. <i>Torbamdaki Kelimeler Oyunu Sonrası Yapılan Resimlerin Çalışmanın Tamamlanması Kriteri Açısından Uzman Değerlendirme Sonuçları Frekans ve Yüzde Tablosu.....</i>	323
Tablo 177. <i>Torbamdaki Kelimeler Oyunu Sonrası Yapılan Resimlerin Biçimsel İfade Kriteri Açısından Uzman Değerlendirme Sonuçları Frekans ve Yüzde Tablosu</i>	323
Tablo 178. <i>Torbamdaki Kelimeler Oyunu Sonrası Yapılan Resimlerin Klişe/Şablon Unsurlar Kriteri Açısından Uzman Değerlendirme Sonuçları Frekans ve Yüzde Tablosu</i>	324
Tablo 179. <i>Bil Bakalım Oyunu Sonrası Yapılan Resimlerin Bütünlük ve Görsel Devamlılık Kriteri Açısından Uzman Değerlendirme Sonuçları Frekans ve Yüzde Tablosu</i>	324
Tablo 180. <i>Bil Bakalım Oyunu Sonrası Yapılan Resimlerin Hareket İfadesi Kriteri Açısından Uzman Değerlendirme Sonuçları Frekans ve Yüzde Tablosu</i>	325
Tablo 181. <i>Bil Bakalım Oyunu Sonrası Yapılan Resimlerin İmge Zenginliği Kriteri Açısından Uzman Değerlendirme Sonuçları Frekans ve Yüzde Tablosu</i>	326
Tablo 182. <i>Bil Bakalım Oyunu Sonrası Yapılan Resimlerin Renk Kullanımı Kriteri Açısından Uzman Değerlendirme Sonuçları Frekans ve Yüzde Tablosu</i>	326
Tablo 183. <i>Bil Bakalım Oyunu Sonrası Yapılan Resimlerin Ayrıntılara Yer Verme Kriteri Açısından Uzman Değerlendirme Sonuçları Frekans ve Yüzde Tablosu</i>	327
Tablo 184. <i>Bil Bakalım Oyunu Sonrası Yapılan Resimlerin Mekân (Uzam) Kriteri Açısından Uzman Değerlendirme Sonuçları Frekans ve Yüzde Tablosu</i>	327
Tablo 185. <i>Bil Bakalım Oyunu Sonrası Yapılan Resimlerin Kompozisyon Kriteri Açısından Uzman Değerlendirme Sonuçları Frekans ve Yüzde Tablosu</i>	328
Tablo 186. <i>Bil Bakalım Oyunu Sonrası Yapılan Resimlerin Yaratıcı Yaklaşım (Özgün İfade) Kriteri Açısından Uzman Değerlendirme Sonuçları Frekans ve Yüzde Tablosu</i>	329
Tablo 187. <i>Bil Bakalım Oyunu Sonrası Yapılan Resimlerin Çalışmanın Tamamlanması Kriteri Açısından Uzman Değerlendirme Sonuçları Frekans ve Yüzde Tablosu</i>	329
Tablo 188. <i>Bil Bakalım Oyunu Sonrası Yapılan Resimlerin Biçimsel İfade Kriteri Açısından Uzman Değerlendirme Sonuçları Frekans ve Yüzde Tablosu</i>	330

Tablo 189. <i>Bil Bakalım Oyunu Sonrası Yapılan Resimlerin Klişe/Şablon Unsurlar Kriteri Açısından Uzman Değerlendirme Sonuçları Frekans ve Yüzde Tablosu</i>	330
Tablo 190. <i>Üç Oyun Sonrası Yapılan Resimlerin Bütünlük ve Görsel Devamlılık Kriteri Açısından Karşılaştırmalı Uzman Değerlendirme Sonuçları Frekans ve Yüzde Tablosu</i>	331
Tablo 191. <i>Üç Oyun Sonrası Yapılan Resimlerin Hareket İfadesi Kriteri Açısından Karşılaştırmalı Uzman Değerlendirme Sonuçları Frekans ve Yüzde Tablosu</i>	332
Tablo 192. <i>Üç Oyun Sonrası Yapılan Resimlerin İmge Zenginliği Kriteri Açısından Karşılaştırmalı Uzman Değerlendirme Sonuçları Frekans ve Yüzde Tablosu</i>	333
Tablo 193. <i>Üç Oyun Sonrası Yapılan Resimlerin Renk Kullanımı Kriteri Açısından Karşılaştırmalı Uzman Değerlendirme Sonuçları Frekans ve Yüzde Tablosu</i>	334
Tablo 194. <i>Üç Oyun Sonrası Yapılan Resimlerin Ayrıntılara Yer Verme Kriteri Açısından Karşılaştırmalı Uzman Değerlendirme Sonuçları Frekans ve Yüzde Tablosu</i>	334
Tablo 195. <i>Üç Oyun Sonrası Yapılan Resimlerin Mekân (Uzam) Kriteri Açısından Karşılaştırmalı Uzman Değerlendirme Sonuçları Frekans ve Yüzde Tablosu</i>	335
Tablo 196. <i>Üç Oyun Sonrası Yapılan Resimlerin Kompozisyon Kriteri Açısından Karşılaştırmalı Uzman Değerlendirme Sonuçları Frekans ve Yüzde Tablosu</i>	336
Tablo 197. <i>Üç Oyun Sonrası Yapılan Resimlerin Yaratıcı Yaklaşım (Özgün İfade) Kriteri Açısından Karşılaştırmalı Uzman Değerlendirme Sonuçları Frekans ve Yüzde Tablosu</i>	337
Tablo 198. <i>Üç Oyun Sonrası Yapılan Resimlerin Çalışmanın Tamamlanması Kriteri Açısından Karşılaştırmalı Uzman Değerlendirme Sonuçları Frekans ve Yüzde Tablosu</i>	337
Tablo 199. <i>Üç Oyun Sonrası Yapılan Resimlerin Biçimsel İfade Kriteri Açısından Karşılaştırmalı Uzman Değerlendirme Sonuçları Frekans ve Yüzde Tablosu</i>	338
Tablo 200. <i>Üç Oyun Sonrası Yapılan Resimlerin Klişe/Şablon Unsurlar Kriteri Açısından Karşılaştırmalı Uzman Değerlendirme Sonuçları Frekans ve Yüzde Tablosu</i>	339
Tablo 201. <i>Uzman Görüşlerinin Eğitsel Oyunlar Bağlamında Tüm Kriterlerde Ortalamaları</i>	340

ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 1. Saçılım Grafiği	44
Şekil 2 Harflerden öyküye, öyküden resme Ö1	48
Şekil 3. Harflerden öyküye, öyküden resme Ö2	50
Şekil 4. Harflerden öyküye, öyküden resme Ö3	52
Şekil 5. Harflerden öyküye, öyküden resme Ö4	54
Şekil 6. Harflerden öyküye, öyküden resme Ö5	56
Şekil 7. Harflerden öyküye, öyküden resme Ö6	58
Şekil 8. Harflerden öyküye, öyküden resme Ö7	60
Şekil 9. Harflerden öyküye, öyküden resme Ö8	62
Şekil 10. Harflerden öyküye, öyküden resme Ö9	64
Şekil 11. Harflerden öyküye, öyküden resme Ö10	66
Şekil 12. Harflerden öyküye, öyküden resme Ö11	68
Şekil 13. Harflerden öyküye, öyküden resme Ö12	70
Şekil 14. Harflerden öyküye, öyküden resme Ö13	72
Şekil 15. Harflerden öyküye, öyküden resme Ö14	74
Şekil 16. Harflerden öyküye, öyküden resme Ö15	76
Şekil 17. Harflerden öyküye, öyküden resme Ö16	78
Şekil 18. Harflerden öyküye, öyküden resme Ö17	80
Şekil 19. Harflerden öyküye, öyküden resme Ö18	82
Şekil 20. Harflerden öyküye, öyküden resme Ö19	84

Şekil 21. Harflerden öyküye, öyküden resme Ö20	86
Şekil 22. Harflerden öyküye, öyküden resme Ö21	88
Şekil 23. Harflerden öyküye, öyküden resme Ö22	90
Şekil 24. Harflerden öyküye, öyküden resme Ö23	92
Şekil 25. Harflerden öyküye, öyküden resme Ö24	94
Şekil 26. Harflerden öyküye, öyküden resme Ö25	96
Şekil 27. Harflerden öyküye, öyküden resme Ö26	98
Şekil 28. Harflerden öyküye, öyküden resme Ö27	100
Şekil 29. Harflerden öyküye, öyküden resme Ö28	102
Şekil 30. Harflerden öyküye, öyküden resme Ö29	104
Şekil 31. Harflerden öyküye, öyküden resme Ö30	106
Şekil 32. Harflerden öyküye, öyküden resme Ö31	108
Şekil 33. Harflerden öyküye, öyküden resme Ö32	110
Şekil 34. Harflerden öyküye, öyküden resme Ö33	112
Şekil 35. Harflerden öyküye, öyküden resme Ö34	114
Şekil 36. Harflerden öyküye, öyküden resme Ö35	116
Şekil 37. Harflerden öyküye, öyküden resme Ö36	118
Şekil 38. Harflerden öyküye, öyküden resme Ö37	120
Şekil 39. Harflerden öyküye, öyküden resme Ö38	122
Şekil 40. Harflerden öyküye, öyküden resme Ö39	124
Şekil 41. Harflerden öyküye, öyküden resme Ö40	126
Şekil 42. Harflerden öyküye, öyküden resme Ö41	128
Şekil 43. Harflerden öyküye, öyküden resme Ö42	131
Şekil 44. Harflerden öyküye, öyküden resme Ö43	132
Şekil 45. Harflerden öyküye, öyküden resme Ö44	134
Şekil 46. Harflerden öyküye, öyküden resme Ö45	136
Şekil 47. Harflerden öyküye, öyküden resme Ö46	138

Şekil 48. Harflerden öyküye, öyküden resme Ö47	140
Şekil 49. Harflerden öyküye, öyküden resme Ö48	142
Şekil 50. Harflerden öyküye, öyküden resme Ö49	144
Şekil 51. Harflerden öyküye, öyküden resme Ö50	146
Şekil 52. Torbamdaki kelimeler Ö1	149
Şekil 53. Torbamdaki kelimeler Ö2	151
Şekil 54. Torbamdaki kelimeler Ö3	153
Şekil 55. Torbamdaki kelimeler Ö4	155
Şekil 56. Torbamdaki kelimeler Ö5	157
Şekil 57. Torbamdaki kelimeler Ö6	159
Şekil 58. Torbamdaki kelimeler Ö7	161
Şekil 59. Torbamdaki kelimeler Ö8	163
Şekil 60. Torbamdaki kelimeler Ö9	165
Şekil 61. Torbamdaki kelimeler Ö10	167
Şekil 62. Torbamdaki kelimeler Ö11	169
Şekil 63. Torbamdaki kelimeler Ö12	171
Şekil 64. Torbamdaki kelimeler Ö13	173
Şekil 65. Torbamdaki kelimeler Ö14	175
Şekil 66. Torbamdaki kelimeler Ö15	177
Şekil 67. Torbamdaki kelimeler Ö16	179
Şekil 68. Torbamdaki kelimeler Ö17	180
Şekil 69. Torbamdaki kelimeler Ö18	182
Şekil 70. Torbamdaki kelimeler Ö19	184
Şekil 71. Torbamdaki kelimeler Ö20	186
Şekil 72. Torbamdaki kelimeler Ö21	188
Şekil 73. Torbamdaki kelimeler Ö22	190
Şekil 74. Torbamdaki kelimeler Ö23	192

<i>Şekil 75.</i> Torbamdaki kelimeler Ö24	194
<i>Şekil 76.</i> Torbamdaki kelimeler Ö25	196
<i>Şekil 77.</i> Torbamdaki kelimeler Ö26	198
<i>Şekil 78.</i> Torbamdaki kelimeler Ö27	200
<i>Şekil 79.</i> Torbamdaki kelimeler Ö28	202
<i>Şekil 80.</i> Torbamdaki kelimeler Ö29	204
<i>Şekil 81.</i> Torbamdaki kelimeler Ö30	206
<i>Şekil 82.</i> Torbamdaki kelimeler Ö31	208
<i>Şekil 83.</i> Torbamdaki kelimeler Ö32	210
<i>Şekil 84.</i> Torbamdaki kelimeler Ö33	212
<i>Şekil 85.</i> Torbamdaki kelimeler Ö34	214
<i>Şekil 86.</i> Torbamdaki kelimeler Ö35	216
<i>Şekil 87.</i> Torbamdaki kelimeler Ö36	218
<i>Şekil 88.</i> Torbamdaki kelimeler Ö37	220
<i>Şekil 89.</i> Torbamdaki kelimeler Ö38	222
<i>Şekil 90.</i> Torbamdaki kelimeler Ö39	224
<i>Şekil 91.</i> Torbamdaki kelimeler Ö40	225
<i>Şekil 92.</i> Torbamdaki kelimeler Ö41	227
<i>Şekil 93.</i> Torbamdaki kelimeler Ö42	229
<i>Şekil 94.</i> Torbamdaki kelimeler Ö43	231
<i>Şekil 95.</i> Torbamdaki kelimeler Ö44	233
<i>Şekil 96.</i> Torbamdaki kelimeler Ö45	235
<i>Şekil 97.</i> Torbamdaki kelimeler Ö46	237
<i>Şekil 98.</i> Torbamdaki kelimeler Ö47	239
<i>Şekil 99.</i> Torbamdaki kelimeler Ö48	241
<i>Şekil 100.</i> Torbamdaki kelimeler Ö49	243
<i>Şekil 101.</i> Torbamdaki kelimeler Ö50	245

<i>Şekil 102.</i> Kuşlar ve ben Ö1.....	248
<i>Şekil 103.</i> Kuşlar ve ben Ö2.....	249
<i>Şekil 104.</i> Kuşlar ve ben Ö3.....	250
<i>Şekil 105.</i> Kuşlar ve ben Ö4.....	251
<i>Şekil 106.</i> Kuşlar ve ben Ö5.....	253
<i>Şekil 107.</i> Kuşlar ve ben Ö6.....	255
<i>Şekil 108.</i> Kuşlar ve ben Ö7.....	256
<i>Şekil 109.</i> Kuşlar ve ben Ö8.....	257
<i>Şekil 110.</i> Kuşlar ve ben Ö9.....	259
<i>Şekil 111.</i> Kuşlar ve ben Ö10.....	260
<i>Şekil 112.</i> Kuşlar ve ben Ö11.....	261
<i>Şekil 113.</i> Kuşlar ve ben Ö12.....	262
<i>Şekil 114.</i> Kuşlar ve ben Ö13.....	263
<i>Şekil 115.</i> Kuşlar ve ben Ö14.....	264
<i>Şekil 116.</i> Kuşlar ve ben Ö15.....	265
<i>Şekil 117.</i> Kuşlar ve ben Ö16.....	266
<i>Şekil 118.</i> Kuşlar ve ben Ö17.....	267
<i>Şekil 119.</i> Kuşlar ve ben Ö18.....	268
<i>Şekil 120.</i> Kuşlar ve ben Ö19.....	270
<i>Şekil 121.</i> Kuşlar ve ben Ö20.....	272
<i>Şekil 122.</i> Kuşlar ve ben Ö21.....	273
<i>Şekil 123.</i> Kuşlar ve ben Ö22.....	275
<i>Şekil 124.</i> Kuşlar ve ben Ö23.....	276
<i>Şekil 125.</i> Kuşlar ve ben Ö24.....	278
<i>Şekil 126.</i> Kuşlar ve ben Ö25.....	279
<i>Şekil 127.</i> Kuşlar ve ben Ö26.....	281
<i>Şekil 128.</i> Kuşlar ve ben Ö27.....	282

<i>Şekil 129.</i> Kuşlar ve ben Ö28.....	283
<i>Şekil 130.</i> Kuşlar ve ben Ö29.....	284
<i>Şekil 131.</i> Kuşlar ve ben Ö30.....	285
<i>Şekil 132.</i> Kuşlar ve ben Ö31.....	286
<i>Şekil 133.</i> Kuşlar ve ben Ö32.....	287
<i>Şekil 134.</i> Kuşlar ve ben Ö33.....	288
<i>Şekil 135.</i> Kuşlar ve ben Ö34.....	289
<i>Şekil 136.</i> Kuşlar ve ben Ö35.....	290
<i>Şekil 137.</i> Kuşlar ve ben Ö36.....	291
<i>Şekil 138.</i> Kuşlar ve ben Ö37.....	292
<i>Şekil 139.</i> Kuşlar ve ben Ö38.....	293
<i>Şekil 140.</i> Kuşlar ve ben Ö39.....	294
<i>Şekil 141.</i> Kuşlar ve ben Ö40.....	295
<i>Şekil 142.</i> Kuşlar ve ben Ö41.....	297
<i>Şekil 143.</i> Kuşlar ve ben Ö42.....	299
<i>Şekil 144.</i> Kuşlar ve ben Ö43.....	301
<i>Şekil 145.</i> Kuşlar ve ben Ö44.....	302
<i>Şekil 146.</i> Kuşlar ve ben Ö45.....	303
<i>Şekil 147.</i> Kuşlar ve ben Ö46.....	304
<i>Şekil 148.</i> Kuşlar ve ben Ö47.....	305
<i>Şekil 149.</i> Kuşlar ve ben Ö48.....	306
<i>Şekil 150.</i> Kuşlar ve ben Ö49.....	307
<i>Şekil 151.</i> Kuşlar ve ben Ö50.....	308

BÖLÜM I

GİRİŞ

Bu bölümde problem durumu, araştırmanın amacı, araştırmanın önemi, varsayımlar, sınırlılıklar ve tanımlar yer almaktadır.

1.1. Problem Durumu

Günümüzde öğrencilerin resimlerinde genel olarak yeterli düzeyde imge zenginliği oluşmadığı, yaygın şekilde şablon unsurları kullandıkları, aynı ya da sınırlı sayıda ve çeşitte imgelerle çalıştıkları görülmektedir. Çalışmalarında renk, mekân kurgusu, hareket ifadesi gibi unsurlarda yetersizlik olduğu düşünülmektedir. Öğrenci çalışmaları birbirine benzer fikirler ve yaklaşımlarla ortaya çıkmaktadır. Öğrencilerin görsel sanatlar dersine ilgisinin ve motivasyonunun artırılması gerektiği düşünülmektedir. Nitekim Yılmaz (2010A), motivasyonun önemini “öğrencinin işlenen konuya ilgi duymaması, dikkatin başka noktalara kaymasına neden olur. Burada öğretmenin yapması gereken, öncelikle motivasyonunun artırılmasıdır. En önemli motivasyon kaynağı dersin eğlenceli hale getirilmesidir. Eğlenceli hale getirilmiş bir ders, eğitimin tüm kademesinde yüksek motivasyon sağlar” ifadeleriyle belirtmiştir (s.203). Motivasyon bir hedefe yönelik davranışın başlatılması ve istekli bir biçimde bu davranışların sürdürülmesi sürecidir. Motivasyon çok yönlü ve dinamiktir (Schunk, Meece & Pintrich, 2014, s.5). Ulusoy (2011),

motivasyonun, bir amaca ulaşmak için, bir varlığı, bir hazzı elde etmek için eylemde bulunma isteği veya eğilimi olduğunu dile getirmektedir.

Akbaba (2006), motivasyonu, okuldaki öğrenci davranışlarının yönünü, şiddetini, kararlılığını ve eğitim ortamlarında istenilen amaca ulaşmada hızı belirleyen en önemli güç kaynaklarından biri olarak görürken, Gökay ve Özdemir (2010), motivasyonu, insan hareketlerini güdümlleyen, onun yaptığı işe kendini vererek, zevkle yapmasını sağlayan etkenlerden biri olarak görmektedir.

Bu bilgilerden hareketle motivasyon, çocukların öğrenme sürecine katılımını sürekli hale getirilmesi olarak görülebilir. Çocuklarda motivasyonu sağlamanın da oyunla mümkün olduğu düşünülmektedir.

Carl Jung'un dediği gibi, yeni bir şeyin yaratılması, yalnızca akılla değil, oyun oynama güdüsüyle de gerçekleşir. Yaratıcı zihin, sevdiği nesneyle oynamayı sever (Robinson, 2003, s.155). Çocuğun gelişmesini ve şekillenmesini etkileyen şeylerin başında oyun gelir. Çocuk; kavramları, cisimleri, toplumsal kuralları, haklarını ve mücadele etmeyi oyun içerisinde önce algılar, sonra anlar ve daha sonra da öğrenir ve geliştirir (Akandere, 2013, s.3). Nitekim Yavuzer (1984)'e göre de oyun, çocuğun öğrenmesi gerekenleri kendi deneyimleriyle öğrenmesini sağlayan önemli bir yöntemdir. Akandere (2013) ise oyunu bir eğitim aracı olarak görüp, temel eğitimde çocuğun düşünerek öğrenmediğini, deneyimlerine göre öğrenme gerçekleştirdiğini belirtmiştir.

Bu bilgilere bakarak oyunun, çocuğun gelişimini (fiziksel, sosyal, zihinsel, ruhsal) tam anlamıyla tamamlayabilmesi açısından çok önemli olduğu anlaşılmaktadır. Çocuğun gelişimine katkı sağlayacak oyunların, çocuğun yaratıcılığını geliştirip düşünmesini sağlayacak şekilde olması gerekmektedir. Bu da ancak eğitsel olan oyunlarla sağlanabilir.

Özgenç (2010) eğitsel oyunları ‘Öğrencinin öğrenme ortamına isteyerek ve zevk alarak katıldığı, eğitsel değeri olan, öğretimin amaçlarına uygun olarak planlanan, özel bir malzeme gerektiren, sonradan değiştirilemeyen kendine özgü kurallara sahip, bireysel veya grup,

rekabete dayalı veya işbirlikli etkinliklerin tümüdür. Eğitim öğretimin hedeflerine hizmet eden her oyun, eğitsel oyundur. Oyun, soyut yaşantıları somut yapmada önemli özelliklere sahiptir. Öğrencinin sınıfta öğrendiklerini hayata geçirmesinde de oldukça faydalıdır. Bu özelliklerinden de anlaşılacağı gibi oyunun öğretimde kullanımı öğrencilerin daha kalıcı bir şekilde öğrenmelerini sağlayacaktır” şeklinde ifade etmiştir. Güven ve Özerbaş (2016) ise eğitsel oyunları, beceri öğretiminde, grup çalışması yapmada, öğrenciler arasında güven duygusunu geliştirmede, eğlenirken aynı zamanda öğrenmek için derslerde kullanılan bir yöntem olarak görmüştür.

Her çocuk oyun oynamaktan zevk alır. Öyleyse eğitim ortamını neden oyun alanına çevirmeyelim? Ders amacına ulaşacaksa neden eğlenceli ders yapmaktan kaçınalım? Eğer öğrenciler zevk aldıkları yollarla çalışırlarsa zorlandıkları alanlarda bile zevkle çalışıp kolaylıkla öğrenebileceklerdir (Yavuz, 2001, s.26). Çocukları yaşama hazırlama telaşı içinde unutulmuş en önemli nokta, çocukların en büyük gelişmeyi ve öğrenmeyi oyun zamanlarında ve sanatsal çalışmalar sırasında gerçekleştirdiğidir (Striker, 2005, s. 26).

Bu bilgiler, öğrenmede, eğitsel oyunların rolünün büyüklüğünü ortaya koymaktadır. Çocuğun en sevdiği aracı, oyun olarak düşünüldüğünde çocuğa ulaşmak için bu araç (oyun), bir eğitim aracı olarak değerlendirilebilir. Çocuğun, oyunu severek ve istekle oynaması, daha kolay öğrenmesini ve öğrendiklerinin kalıcı olmasını sağlamaktadır. Oyun oynarken çocuğun, taklitten ve resim yapmaktan çok fazla yararlandığı görülmektedir.

Resim yapmak çocuk için bir tür oyundur. Bu oyun diğer oyunlardan daha farklıdır. Bu oyunda çocuk daha özgürdür, çünkü oyunun kurallarını kendisi koyar, renklerini, biçimlerini keyfince belirlemesi onun için oyunun kurallarıdır. Ayrıca, yalnızdır, kendi dünyasının kahramanıdır, kendi filminin başrol oyuncusudur ve kendi ülkesinin lideridir. Kimseye hesap vermek zorunda değildir. Böyle olunca çocuk daha sınırsız düşünür ve zihinde her probleme daha seri ve daha çeşitli çözümler bulur (Ayaydın, 2011, s.306).

Resim çocuğun kendisini en iyi ifade edebildiği alanlardan biridir (Yüce, 2016, s.315). Sezer (2001), resim yapan çocuğun bir olayı, eşyayı, düşüncüyü kâğıt üzerine çizgi ve renklerle

aktarıp, bu durumdan hoşlandığını, duygu ve düşüncelerini anlatarak, çocuğun resim yapma isteğinin arttığını ifade etmiştir.

Bu bilgilerden hareketle her öğrencinin algı düzeyi ve yeteneğinin farklı olmasından dolayı, öğrencilerin motivasyonlarının artırılması ve yaratıcılığının harekete geçirilmesi gerekmektedir. Bu noktada derslerin eğlenceli hale getirilmesi, öğrencilerin resimlerinde imge çeşitliliği, hareket ifadesi, renk, mekân kurgusu... gibi unsurların olumlu yönde gelişmesini sağlayabilir.

1.2. Araştırmanın Amacı

Bu araştırmanın amacı, eğitsel oyunların ilkökul 3. sınıf öğrencilerinin görsel sanat çalışmalarına katkısı olup olmadığını ortaya koymaktır. Bu amaç doğrultusunda aşağıdaki alt amaçlara cevap aranmıştır:

1.2.1. Alt Amaçlar:

1. İlkokul 3. sınıf öğrencilerinin resimlerinin;

- a) Bütünlük ve görsel devamlılık,
- b) Hareket ifadesi,
- c) İmge zenginliği,
- d) Renk kullanımı
- e) Ayrıntılara yer verme,
- f) Mekân (uzam) ifadesi,
- g) Kompozisyon,
- h) Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade),

- i) Çalışmanın tamamlanması,
- j) Klişe/şablon unsurların kullanımı,
- k) Biçimsel ifade açısından,

Araştırmaya yönelik geliştirilen her bir oyun kapsamında değerlendirilmesini,

2. Görsel sanatlar dersinde, eğitsel oyunların kullanılması hakkında öğrenci görüşlerinin neler olduğunu,
3. Araştırmacının uygulama sürecine yönelik gözlemlerinin neler olduğunu ortaya koymaktır.

1.3. Araştırmanın Önemi

İlgili alan yazın tarandığında görsel sanatlar eğitiminde eğitsel oyunların kullanımı konusunda yapılan çalışmaların çok az olduğu görülmektedir. Görsel sanatlar eğitiminde, yöntem ve teknik bakımından daha önce böyle bir çalışmanın yapılmamış olmasından dolayı bu çalışmanın önem taşıdığı düşünülmektedir.

Günümüzde oyun yoluyla öğretim ve eğitsel oyunların önemi gittikçe artmaktadır. Oyunun, bireyin fiziksel, bilişsel, dil, duygusal, sanatsal ve sosyal gelişimine olan etkisi ve bireye özgürlük, yaparak yaşayarak öğrenme, fırsatı vermesi, oyunun sınıf ortamında kullanımını gündeme getirmiştir. Eğitsel oyun öğrencilerin bilgilerini geliştiren, pekiştiren ve daha rahat bir ortamda zevk alarak tekrar edilmesini, kalıcılığı arttıran, özelliklerini ortaya çıkaran etkinliklere denir (Kırbaş ve Girgin, 2018, s.526).

Nitekim Demirel (2015), eğitsel oyunları, öğrenilen bilgilerin pekiştirilmesini ve daha rahat bir ortamda tekrar edilmesini sağlayan bir öğretim tekniği olarak ifade etmiştir.

Çocuk oyun oynadıkça duyguları keskinleşir, yetenekleri serpilir, becerileri artar. Çünkü oyun, çocuğun en doğal öğrenme ortamıdır. Duyduklarını, gördüklerini sınayıp, denediği, öğrendiklerini pekiştirdiği bir deney odasıdır. Oyun, çocuğun özgürlüğüdür (Yörükoğlu,

2002). Oyun oynayan bir çocuğu oyundan ayırmak kadar zor bir şey yoktur. O halde motivasyonunun artırılması için oyundan yararlanmak gerekir (Yılmaz, 2010A, s.206).

Oyunla eğitimde çocuk birçok duyusunu kullanır; dokunur, duyar, görür, hisseder, bu sayede kalıcı ve kolay bir öğrenme ortamı sağlamış olur (Sarı, 2011, s.24). Dolayısıyla eğitsel oyun kullanımının, görsel sanatlar eğitiminin amaçlarına ulaşılması açısından önem taşıdığı düşünülmektedir.

Sanat eğitimi, çocuğun genel anlamda gelişimi için en gerekli ortamdır. Çünkü o, bu ortamda, özgürce ve kendi temposu paralelinde, doğal eğilimlerini uygular, kendi deneyimleri sonucunda özelliklerini fark eder ve yeteneklerini sergiler. Kişi ancak özgür bir ortamda kendini ifade edebilir ve çok yönlü bir biçimde tanıma olanağı bulur (Gökaydın, 1990, s.3).

Buradan da anlaşılacağı gibi, oyun ve sanat eğitimi arasında; yaratıcılığı geliştirmek, yetenekleri keşfetmek, çok yönlü düşünmek... gibi ortak bağlar olduğu anlaşılmaktadır.

Sanat, çocuklarımızın eğitiminde hayati bir rol oynayan önemli bir etkidir. Çizme, boyama, inşa etme gibi etkinlikler karmaşık bir süreç olup, çocuk bu çabaları sırasında çeşitli öğeleri birleştirerek anlamlı bir bütün oluşturur ve böylelikle deneyim kazanır. Seçme, yorumlama ve yenileme bu etkinliklerde dikkate değer bir başka işlem türüdür. Resim faaliyeti sırasında birey, konu seçimi ve yorumlamasıyla bize salt bir resim örneği vermemekte, resimden de öte bilgiler sunmaktadır. Çocuk, bize resmiyle adeta kendisinin bir parçasını yansıtmakta, olaylar hakkındaki duygu, düşünce ve görüş biçimlerini dile getirmektedir. Çocuk için sanat dinamik bir faaliyet örneğidir (Yavuzer, 1995, s.161).

Çocuk için oyun, keyif aldığı bir ihtiyaçtır. Sanatın eğitimi verirken çocuğun bu temel ihtiyacını karşılayacak niteliğe dönüştürmek, onu vazgeçilmez kılmanın en etkin yolu olabilir. Görsel sanatlar dersini; daha çok sevecek, eğlenerek öğrenecek, derse istekle katılacak ve yaratıcılığını geliştirip yeni fikirlere açık olmasını sağlayacak eğitsel oyunlarla desteklemek çocuğun gelişimi açısından önemli olarak görülmektedir. Ayrıca çocuğun görsel sanatlar dersine ilgisini daima canlı tutabilmesi, dikkatini toplaması, motivasyonunu artırması bağlamında eğitsel oyunlarla derse enerji katılabilir. Ancak genel olarak eğitimde, özelde ise sanat eğitiminde bu denli önemli olan eğitsel oyunlardan yeterince yararlanılmadığı, öğretmenlerin yöntem ve yaklaşım olarak eğitsel oyunları derslerde yeterince kullanmadıkları düşünülmektedir. Gerek motivasyon gerekse görsel sanatlar

alıřmalarına katkı bakımından nemli olduėu dřnlen, eėitsel oyunlarla gerekleřtirilen uygulama rneėi teřkil etmesi bakımından, bu arařtırmanın nemli olduėu dřnlmektedir.

1.4. Varsayımlar

ėrencilerin grřme sorularına (anket) itenlikle cevap verdikleri varsayılmıřtır.

1.5. Sınırlılıklar

1. Arařtırma, 2022-2023 eėitim ėretim yılında, Ankara'daki zel bir ilkokulun 3. sınıf ėrencileri ile
2. Arařtırma kapsamında geliřtirilen ‘‘Torbamdaki Kelimeler’’, ‘‘Harflerden ykye, ykden Resme’’ ve ‘‘Bil Bakalım’’ konulu 3 adet eėitsel oyunla
3. 50 ėrenci ile sınırlandırılmıřtır.

BÖLÜM II

KURAMSAL ÇERÇEVE

Bu bölümde araştırmanın amacı doğrultusunda belirlenen oyun ve özellikleri, oyun kuramı, eğitsel oyunlar, görsel sanatlar dersinde eğitsel oyunların kullanımı kavramlarına yer verilmiştir.

2.1. Oyun Nedir?

Oyun, Türk Dil Kurumu Sözlüğünde (TDK) “yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence” veya “bedence ve kafaca yetenekleri geliştirmek amacıyla yapılan, çevikliğe dayanan her türlü yarışma” olarak tanımlanmaktadır. Kilvington ve Wood, (2010), oyunu, doğuştan gelen biyolojik bir kapasite olarak değerlendirmekte ve tıpkı beslenmek ve uyumak gibi; çocukların fiziksel, sosyal, duygusal ve dil gelişimlerinin bir gereği olarak görmektedir. Oyun için ayrılan süre ve kaynaklar değişse de dünyanın her yerinde, çocukların içsel motivasyonlarından kaynaklanan farklı şekillerde oyun etkinliklerine dâhil olduklarına, oyun aracılığıyla da geliştiğine ve öğrendiğine değinmiştir. Hazar (2000) ise oyunu insanların günlük uğraşlarının dışında kalan zamanda belli bir amaca yönelik olarak (eğlence, eğitim, sağlık gibi) fiziksel ve zihinsel yeteneklerle sınırlandırılmış yer ve zaman içerisinde, kendine özgü kurallarla yapılan, sosyal uyum ve duygusal olgunluğu geliştiren yetenek, zekâ, dikkat, beceri ve rastlantıya dayanan, zevk veren etkinlik olarak görmektedir.

Bu bilgilerden hareketle oyun; insanların fiziksel, sosyal, duygusal ve dil gelişimlerinde, içsel motivasyonlarının sağlanmasında bir araç olarak değerlendirilebilir.

Oyun, çocuklar için doğal bir öğrenme ortamıdır ve okula gelmeden önce hayatları boyunca yaptıkları bir şeydir. Oyun güvenli ve tanıdık olduğu için çocuklar risk almakta ve yeni öğrenmeleri denemekte özgür hissederler (Mraz, Porcelli ve Tyler, 2016, s.184). Oyun, çocukların her bir gelişim alanına katkı sağlayacak şekilde olgunlaşmalarına ve gelişmelerine yardımcı olan nitelikli bir araçtır (Johnson, Christie ve Wardle, 2005).

Oyun aracılığıyla çocuk, arkadaşları ile sosyalleşmeyi gerçekleştirir ve oyun ortamında yaratıcılığını gösterme imkânını elde eder. Çocuk oyun oynadığı zamanlarda geçmiş yaşantılarını somut olarak tekrar canlandığı düşüncelerini geliştirir. Oyun yoluyla gerçek dünya ile ilişki kurar ve öğrendiği somut bilgileri yeni deneyimlerinde uygular. Aynı zamanda oyun, çocukta iç denetimi sağlar ve kendine güvenen, sorumluluk alan, kendi başladığı işi bitiren kendilik değeri olumlu olan bireyler olarak çocukların yetişmesine katkı sağlar (Sevinç, 2004, s.50).

Nitekim Gee (2003), oyunla, çocuğun kendi problemini, hipotezini ve sonuçlarını ortaya koyduğuna değinip gerekirse yeniden test etmesine fırsat sunduğunu vurgulamıştır. Adıgüzel, (2013) ise oyunu, eğlence aracı olma dışında oynayanın duygularını, çatışmalarını, eğilimlerini, kendi istek ve çevre etkilerini içeren bir eylem olarak görmektedir. Çoban ve Nacar (2015)'de oyunu, belirli bir amaca yönelik olarak fiziksel ve zihinsel yeteneklere göre belirli bir yer ve zaman içerisinde, kendine özgü kuralları olan, sosyal uyumu, zekâ ve beceriyi geliştirmeyi amaçlayan, aynı zamanda eğlendiren etkinlikler olarak tanımlamaktadır.

Bu bilgilerden hareketle oyun, insanların hayatında eğlence, iletişim ve duygu gibi unsurlarla birlikte, keşfedebildiği ve anlam yaratabildiği bir araç olarak görülebilir. Oyunun, çocukların yeteneklerini keşfetmelerine, kurallar uymalarına ve problem çözme becerilerini geliştirmelerine yardımcı olduğu anlaşılmaktadır.

2.1.1. Oyunun Özellikleri

Oyunun özellikleri şu şekilde sıralanabilir (Drake, 2001):

- Oyunda süreç, amaçtan daha önemlidir.
- Oyunda her şey mümkündür, gerçek ya da gerçek dışı diye bir ayrım yoktur.
- Oyun dinamik, yaratıcı ve esnek.
- Oyun kuralları değiştirilebilir ancak bunu oynayan kişilerin kabul etmesi gerekir.
- Oyunda aktif katılım şarttır.
- Oyunda motor ve algısal tepkiler el, göz koordinasyonunun gelişmesine yardımcı olur.
- Oyun mekanı ve kullanılan materyaller çok önemlidir.
- Oyunda yoğun bir dikkat gereklidir. Dışarıdan dikkat dağıtıcı bir müdahale oyun kalitesini düşürebilir.
- Oyun deney ve araştırma içerir.
- Oyun yapılandırılmamıştır ancak bazı eğitsel oyunlar planlama gerektirebilir.
- Oyun yetenek ve kavramların olgunlaşmasına zemin oluşturur.
- Oyun hem zihni hem bedeni çalıştırır.
- Oyun farklı ilişkilerle sosyal kaynaşmayı sağlar.
- Oyun çocuklarda motivasyonu artırır.

Oyunun özellikleri incelendiğinde; sürecin önemi, çocuğun zihni ve bedeni aynı anda çalıştığı için aktif olduğu, motivasyonu artırdığı, akran ilişkilerini olumlu yönde etkilediği, çocuklarda yeteneklerin oluşmasına zemin hazırladığı anlaşılmaktadır. Çamlıyar (2001), oyunların özelliklerini aşağıdaki şekilde sıralamıştır:

1. Oyunlarda sonuç kestirilemez, belirsizlik vardır.
2. Oyunlarda kurallar ve sınırlılıklar vardır. Bu kurallar ve sınırlılıklar oyuna heyecan katar.
3. Oyun gerçek yaşamın dışında yapay ortamlarda meydana gelir. Birey burada rol oynar. Hatalar, gülünçlükler önemli değildir.
4. Oyun gerçek yaşamdan ayrıdır. Gerçek yaşamın tüm öğelerini içermekle birlikte bunların yaşanılmasında özgürlükler daha fazladır.
5. Oyuna katılımda bireyler özgürdür. Oyuncu oyuna isterse katılır, istemezse katılmaz. Hangi oyuna katılacağını birey kendi seçer. Çünkü zorla yapılan eylemler ve katılımlar oyun olmaz.

6. Oyunun kendisi ve oyun ortamı haz uyandırıcı ve neşe vericidir.
7. Oyunda bir kazanç vardır (Bilişsel, duyuşsal ve devinişsel alanlarla ilgili) (s. 129).

2.2. Oyun Kuramı

Çocuğun yaşamının doğal sürecinde var olduğu kabul gören oyun kavramının, farklı yönleri ele alınarak çeşitli tanımlamaları yapılmıştır (Kaya, 2022, s.62).

Friedrich Schiller oyunu, neşe ve ciddiyet arasındaki araç olarak görmektedir. “Estetik Eğitimi Üzerine Mektuplar” kitabında, siyasal devrimden ziyade güzel sanat deneyimine kurtarıcı- özgürlük getirici rol biçen Schiller, oyunun özgür niteliğine vurgu yapar (Örgel, 2022, s.43). Schiller, özgürlüğün asıl ortaya çıktığı alanın canlı dünyası olduğunu söyler. Canlı dünyasında özgürlüğü doğuran şey ise gereksinmedir. Canlı, ihtiyaçlarına cevap bulduğu zaman bir güç fazlalığı ortaya çıkar. İşte bu güç fazlalığının doğurduğu hareket de oyundur (Turan, 2019 s.511). Canlının oynaması onun özgür olduğunu gösterir (Soykan, 2015, s.132). Buna göre Schiller oyunu, neşe ve ciddiyet arasındaki bağ ve canlılardaki fazla enerjinin atılması olarak görmektedir.

İngiliz filozofu Herbert Spencer da Schiller'in oyun üzerine söylediklerini desteklemekte ve oyunu, çocukluk döneminde kontrol edilemez bir istek ve yetişkin etkinliklerinin taklit edilmesi olarak ele almaktadır. Spencer'a göre, bu istek gerçekleşmezse çocuk üzerinde gerginlik yaratır. Oyun, bu istek uğruna gerçekleştirilen bir etkinliktir ve amaçsızca, fazla enerjinin atılması için yapılır. Ayrıca, Spencer sağlıklı çocukların zayıf çocuklara kıyasla daha çok oyun oynadığını vurgulamaktadır. Genel olarak, bu kurama göre oyun, çocukların kontrolsüz isteklerini yerine getirmelerine ve fazla enerjilerini atarak gerginliklerini azaltmalarına yardımcı olan amaçsız bir etkinliktir (Ören, 2015).

Mortiz Lazarus oyunu fazla enerjinin dışa atılması olarak değil, kaybedilen enerjinin yeniden kazanılmasının bir yolu olarak görmektedir. Birey yorulmak için değil, herhangi bir işten ötürü yorulduğunda, bunaldığında veya sıkıldığında yeniden güç toplamak için yani dinlenmek için oyun oynamaktadır (Uğurel ve Moralı, 2008, s.80). Buradan Lazarus'un, oyunu, sadece çocuklar için değil yetişkinler için de gereksinim olarak gördüğü

anlaşılmaktadır. Bireylerin rahatlamaları ve dinlenmeleri için oyunun gerekliliğine de vurgu yapmıştır.

Huizinga ise oyunu “özgürce razı olunan, ama tamamen emredici kurallara uygun olarak belirli zaman ve mekân sınırları içinde gerçekleştirilen, bizatihi bir amaca sahip olan, gerilim ve sevinç duygusu ile “alışılmış hayat” tan “başka türlü olmak” bilincinin eşlik ettiği, iradi bir eylem veya faaliyet” olarak yorumlamaktadır (Huizinga, 2010, s.50). Johan Huizinga ‘Homo Ludens’ adlı kitabında oyun kavramı üzerine tartışır, oyunun kültürden daha eski olduğunu söyler. O’na göre insan toplumunun ilk büyük faaliyetleri oyunla iç içedir. Dil, ibadet, ritüel, savaş, hukuk, hikâye anlatıcılığı, şiir sanatı, yarışma, bilmece özü itibariyle birer oyundur (Sağlam, 2021, s.2782). Huizinga’nın tanımına göre oyun, farklı toplumlarda, farklı şekillerde kuralları olan ancak insanların özgürce razı oldukları faaliyetlerdir. Ayrıca toplumların ibadetleri, savaşları, hikayeleri, ritüelleri gibi birçok faaliyetlerinin oyundan doğduğuna savunmaktadır.

Bruner oyunun uyarlanabilirlik ve kullanılabilirlik özelliklerini vurgulayarak, çocukların davranış pratikleri yaptıklarını ve bu pratiklerin de onların davranış repertuvarlarını, problem çözme becerilerini ve esnek davranma becerilerini geliştirdiğini belirtmiştir. Ayrıca oyunun bilişsel esnekliğe katkısını vurgulamıştır. Hayalî oyunda çocuklar yaratıcı fikirler geliştirir ve bu fikirleri daha sonra hayatlarına uyarlarlar. Oyun bir nevi yetişkinlik dönemine hazırlıktır. Bruner oyunun bazı temel fonksiyonlarından bahseder. Bu temel fonksiyonlar:

Oyun ciddi bir etkinliktir.

Çocuğun araştırma ve buluş yapmasına olanak tanır.

Çocuğun iç hayatının yansıması olan oyun, çocukların beklenti ve isteklerini deneyimleme ve dış dünyaya uyum sağlamaları için uzlaşma yapmasını destekler.

Oyun daha önce öğrenilen bilgilerin birleşmesini sağlar.

Çocuğun problem çözme becerilerini destekler.

Oyunda çocuk düşüncüyü, dili ve hayalî birleştirir.

Yeni öğrenenler dünyayı oyun yoluyla güvenli bir şekilde keşfederler ve yetişkin rollerine hazırlanırlar. Bruner oyunun problem çözme becerileri, iş birliği ve rekabet, cinsiyet rolleri ve kültürün öğrenilmesi, dil ve yaratıcılık gelişimi açısından önemini vurgulamıştır. Oyun sırasında çocuk sonuçla değil süreçle ilgilidir (Erden, 2016).

Kısacası Bruner, oyunu ciddi bir etkinlik ve yetişkinlik dönemine hazırlık olarak görmekte olup çocuğun, araştırma ve buluş yapması, dış dünyaya uyum sağlaması, öğrendiklerini

birleştirmesi ve pekiştirmesi, problem çözme becerilerini geliştirmesi, işbirlikçi tavırda olması gibi özellikleri bağlamında ele almaktadır.

Piaget (1962) oyunu; nesnelerin, seslerin, kelimelerin, ifadelerin dinleme, görsel ve dokunsal duyuların ön planda olduğu “Alıştırmalı Oyunlar” (0-2 Yaş), rol yapma ve nesnelerin başka bir şeymiş gibi sembolik kullanımlarına dayalı “Sembolik Oyunlar” (2- 7 Yaş), belirli bir koda ve oyuncular tarafından kabul edilen ve takip edilen kurallara dayalı olup zihinsel işlevlerin önemli olduğu “Kurallı Oyunlar” (11-12 Yaş sonrası) şeklinde çocuğun gelişim yaşına göre sınıflandırmıştır. Sara Smilansky (1968) Piaget'nin kategorilerini geliştirerek ilk oyun aşamasını ikiye bölmüştür. Alıştırmalı oyunlar yerine, basit vücut hareketleri veya nesnelerle yapılan eylemlerin yer aldığı “İşlevsel Oyun” ve nesneleri kullanarak farklı bir şeyler yapma, inşa etmeye dayanan “Yapıcı Oyun” (Bulgarelli ve Bianquin, 2017, s. 59-61).

Oyunu, bilişsel açıdan inceleyen Piaget, çocukların dış dünyadan aldıkları uyarınları ayrıştırarak benimseyebilmelerini sağlayan tek yol olarak görmektedir. Ona göre oyun, bilişsel gelişimle paralel olarak gelişen ve çocukların dünyaya uyumlarını sağlayan bir araçtır (Aral, Gürsoy ve Köksal, 2001). Nitekim Gander ve Gardiner'e (1993) göre, “oyun sırasında çocuklar; duyu-hareket ve biliş becerilerinin birçoğunu vurgulamakta ve denetlemekte, ayrıca kavramları, toplumsal farkındalığı ve toplumsal davranışları geliştirmektedir” (Başal, 2007, s.245).

Vygotsky'nin oyun araştırmaları üzerindeki etkisi, Piagetçi etkiden çok daha karmaşık ve yaygındır... Vygotsky'ye göre, gerçek oyun 3 yaş dolaylarında, sosyodramatik oyundan ayrı tutmadığı -mış gibi oyunla başlar. Ona göre, oyun daima toplumsal bir sembolik etkinliktir. Oyun tipik bir biçimde tek bir çocuktan fazlasını kapsamaktadır ve oyun parçalarındaki konular, öyküler ya da roller, çocukların kendi toplumlarının sosyokültürel malzemelerini kavrayışlarını ve oyun amacıyla kullanımlarını ortaya koymaktadır. Dolayısıyla küçük bir çocuk yalnız başına oynadığında bile, Vygotsky bu tür oyunun, konuları ve parçaları sosyokültürel öğeleri ifade ettiği için önemli bir biçimde toplumsal olduğunu düşünmektedir (Nicolopoulou, 2004, s.145-146).

Vygotsky, çocuğun oyun esnasında aldığı rollerle kültürel bağlamlarını yansıtarak sosyal etkileşimde olduğunu vurgulamıştır.

Kişilik gelişimi kavramını geliştiren Erikson, oyunun kişilik gelişimindeki rolünü vurgular. Erikson'a göre “oyun bir ego fonksiyonudur”. Oyun sırasında gerçek hayatta olmadığımız ya da olamayacağımız birinin yerine geçip oymuş gibi davranabiliriz. Erikson'a göre, çocuk oyun oynarken, gerçek duygu, düşünce ve olaylarla başa çıkmak için örnek durumlar yaratır ve benliğinin belirsizliklerini, kaygılarını ve

isteklerini ifade eder. Oyun oynarken gerçek hayatta karşılaşılan sınırlamalar yoktur. Çocuk oyun oynadığında hem kendisi hem de başkaları onun sadece oyun olduğunu bilir. Bu yüzden oyunuyla ilgili herhangi bir endişe taşımaz (Erden, 2016).

Erikson oyunun, çocukların biyolojik ve sosyal ihtiyaçlarını bütünleştirerek gelişim evrelerini sağlıklı bir şekilde geçirmelerine yardımcı olduğuna ve kişilik gelişimine önemli katkı sağladığına değinmiştir.

Oyuna biyolojik yönden bakan ve yineleme kuramını destekleyen Stanley Hall, oyunun tarih öncesi atalarımızın yaşam alışkanlıklarından bize aktarılan modern toplum yaşantısında problem teşkil edecek ilkel dürtüsel mirasın, uygun koşullarda dışavurumu olduğunu öne sürmektedir (Yavuzer, 1995, s.24). Stanley Hall'de oyunu biyolojik yönden incelemektedir. Hall oyunu, toplumların kültürel gelişimlerinin geçmişten günümüze aktarılması olarak görmektedir.

Yalçinkaya (1996), Freud'un oyun kuramını, çocukların sosyal olgunluğa ulaşmalarında ve kendi öz benliklerini bulmalarında yardımcı olan bir etkinlik olarak tanımlamaktadır. O'na göre oyun, çocuğun davranışının ve kişiliğinin bir aynasıdır. Ayrıca Montessori'nin oyun kuramını da çocuğun çevreye uyum sağlamasında önemli yere sahip olan, onlar için bir iş ve mutluluk kaynağı oluşturan, eğitim değeri yüksek etkinlikler olarak görmektedir. Montessori, oyunun her zaman çocukların rahat hareket edebilecekleri bir ortamda gerçekleşmesi gerektiğini savunmaktadır.

Freud ise oyunun çocukların duygusal gelişiminde büyük bir rol oynadığını vurgulayarak, oyunu çocuğun bilinçaltına açılan bir pencere olarak görmektedir.

Kant oyunu “duyu nesnelerinin, duyuma konu olan içeriklerinin biçimi” olarak görür ve oyun ile sanat arasında bir ilişki kurar. Kant'a göre oyun oynamanın kendisinden başka hiçbir gayesi yoktur. Herhangi bir dış nedene hizmet etmez. Çocuğun kas veya zihin gelişimine yardımcı olmasının oyun oynayan çocuk için o an bir önemi yoktur. O sadece oyunun hazzını yaşamaktadır (Soykan, 1991, s.41).

JJ. Rousseau, çocukluk evresinin insan gelişimi için en uygun ve en önemli evre olduğunu, çocuğa bu evrede yaşına uygun oyunlar oynayabilmesi için gerekli zamanın tanınmasını, eğitim ve müfredat programının da buna uygun olarak düzenlenerek çocuğun dürtüleri ve

duyguları temel alınarak doğal gelişimi ile birlikte ilerleyecek ve geliştirilecek şekilde düzenlenmesini savunmuştur (Bulek, 1995; Kale,1997, s.20).

Kant oyun ile sanat arasında ilişki kurar ve çocukların büyük bir hazla oyun oynarken kendilerini geliştirdiklerinin farkında olmadıklarına değinirken Rousseau ise oyunu, çocukluk dönemindeki gelişimin doğal bir parçası ve en önemli evresi olarak görmektedir.

2.3. Oyun ve Çocuk

Şaşmaz-Ören & Erduran-Avcı, (2004) oyunu, çocuğun doğal yapısında var olan bir durum olarak nitelendirmiştir. Çocuğun oyun oynarken kendini anlatabildiğini, kendini rahat hissettiğini ve hayattan zevk alır hâle geldiğini ve oyunun çocuğun eğitimsel anlamda gelişimsel sürecinin yadsınamaz gerçeği olduğunu da vurgulamıştır.

Oyun, çocuğun zihinsel gelişimine etki etmektedir. Çünkü oyun çocuğun yaşadığı dünyayı ve çevresini keşfetmesine, ihtiyaç duyduğu bilgileri edinmesine, merakını gidermesine imkân sağlar (Pehlivan, 2014, s.23). Çocukluk döneminde öğrenmeyi sağlayan en önemli etkinliklerden biridir (Hanbaba ve Bektaş, 2011, s.116). Caillois'a (1967), göre oyun çocuğun bireysellikten sosyal ve kültürel bir yapıya geçmesini sağlayan bir araçtır.

Oyun oynamak çocuğun duygusal gelişimini desteklemektedir. Çocuk, bireysel oyunları oynarken kurduğu dünyada özgürdür; kendi karakterini ortaya koyabilir. Kendi duygularını rahatça ifade edebilir, karşılaştığı problemleri çözmeye çalışırken, öz güveni ve karar verme becerisi artar. Grup oyunlarında yer aldıkça çekingenlik duygusu yerini arkadaşlık ilişkilerinde kendini rahatça ifade edebilmeye dönüşür. Arkadaşlarına yardım etme, yardım isteme, oyun sırasında problemleri birlikte çözme; paylaşma ve yardımlaşma duygusunu geliştirir. Kazanma ve kaybetme duygusunu yaşadıkça, hoşgörülü olmayı öğrenir (Özer, Gürkan ve Ramazanoğlu, 2006, s.56).

Bu düşüncelerden hareketle oyun oynamanın, çocuğun duygusal gelişimine katkı sağladığı, kendini rahatça ifade etme, karar verme, farklı bakış açısı geliştirme, paylaşma, yardımlaşma gibi yetilerini geliştirmeye yardımcı olduğu anlaşılmaktadır.

Çocuk, dünyasını oyunda genişletir. Oyunda tam bir kardeşlik ve paylaşım vardır. Oyun oynarken çocuk, kendini evinde olduğu kadar güvende hisseder. Ayrıca cesareti, paylaşmayı, kendine yetmeyi ve başkalarına yardım etmeyi öğrenir (Kirazoğlu, 2000, s.1). Çocuk oyunu oynadıkça duyguları belirginleşir, yetenekleri gelişir. Oyunda çocuk kendini bulur ve egemendir, her türlü kısıtlamadan uzaklaşır, yaşantısından bir şeyler katar ve yaratıcılığını geliştirir (Çoban ve Nacar, 2015, s.22).

Oynayan çocuk bir bakıma kendi hayal dünyasındadır. Ancak oyunda işlediği konular gerçek konulardır. Çocuk hayal gücüyle çevrede algıladıklarını oyun ortamında kendine özgü bir biçimde birleştirip bütünler. Oyun çocuğun yaratma ortamıdır. Çocuk kendi dar sınırlarını aşma çabası içindedir. Oyunda erişkinler gibi güçlü ve beceriklidir. Oyun çocukların ortak dili, en doğal anlaşma ortamıdır. Ayrıca oyun, çocuğun en güçlü ve en doğal dürtülerinden olan saldırganlık dürtüsünü boşaltmaya yarar (Yörükoğlu, 1980, s.46-48).

Çocuğa ne kadar farklı deneyimler sunulabilirse, çocuk ne kadar farklı etkinliklerle karşılaştırılabilirse, o oranda fizyolojik ve psikolojik olarak gelişme şansı bulabileceğinden emin olunabilir. Eğitimde çocuğun beklentilere cevap verecek programlar uygulanması öncelikle amaçlanmalıdır. Bu programlar ise oyun aracılığıyla geliştirilebilir (Kirazoğlu, 2000, s.1). Oyun, aynı zamanda bireyin ahlaki (moral) gelişimini sağlayan önemli bir olgudur. Bu alanda yapılan araştırmalar, dürüst ve adil olma gibi davranışları oyunsal aktivitelerle kazanan çocukların, sınavlarda kopyaya teşebbüs etmediklerini göstermektedir (Çamlıyar, 2001, s.27). Kısacası oyun çocukların ortak dili ve anlaşma ortamıdır. Çocukların ahlaki gelişimlerinde de büyük rol oynadığı anlaşılmaktadır.

2.4. Oyunun Eğitimdeki Önemi

Duffy (1998), çocuğun oyun aracılığıyla çeşitli materyal, nesne ve fikirleri keşfetme ve keşfettiklerini biriktirip kullanabilme; birlikte yeni bağlantılar kurmak için elde ettikleri keşifleri kullanmanın önemini vurgulamıştır. Nitekim Çoban ve Nacar (2015), çocukların öğrenme, karar verme, iş birliği, sıralama, düzenleme, paylaşma, başkalarının hakkına saygı gösterme, yardımlaşma gibi pek çok kural ve kavramı oyun sırasında farkına varmadan

öğrendiğine ve benimsediğine değinmiştir. Ayrıca Uluğ (1999)' da oyunun, çocuğun fiziksel ve zihinsel yapısını geliştirirken, onun nesneler dünyasıyla ilişki kurmasını, özgürlük ve bireysellik kazanmasını sağlayan daha sonra da toplumsallaşmasına büyük ölçüde yardımcı olan çok önemli bir etkinlik olarak değerlendirmektedir.

Yukarıdaki bilgilerden hareketle, çocukların öğrenme, iş birliği, sıralama, düzenleme, paylaşma, başkalarının hakkına saygı gösterme gibi pek çok kural ve kavramı oyun sırasında farkına varmadan öğrendiği söylenebilir.

- Oyun aktiviteleri açık uçlu öğrenmeyi içerir. Öğrenciler doğru cevaba yönlendirilmez.
- Oyun deneyimleri belirli bilgi parçacıklarının ezberlenmesinden çok fikirler üretir.
- Çocuklar oyun içerisinde aktif olarak öğrenirler. Birbirleri ile konuşup fikirlerini paylaşırlar, tahmin yürütürler, gülerler ve heyecanlanırlar.
- Çocuklar öğrenme gruplarında işbirliği içinde çalışırlar. Rekabetçi bireysel çalışma yerine işbirlikçi çalışma vurgulanır.
- Oyunda deneyimler tekrarlanır, çevre taklit edilir ve yeni şeyler denenir.
- Oyun dinamik bir süreçtir. Oyun özgürce ve kendiliğinden yapılır (Uskan ve Bozkuş, 2019, s.127).

Özer vd, (2006) çocuk oyunlarının, çocuğun eğitiminde ve kişiliğinin gelişiminde önemli bir yer tuttuğunu vurgularken, çocukların kavramları, cisimleri, toplumsal kuralları, haklarını ve mücadele etmeyi oyun içerisinde algıladığını ve geliştirdiğini ifade etmiştir. Ayrıca oyunun, fiziksel, sosyal, zihinsel, psikolojik ve duygusal yönden çocuğu etkilediği ve gelişmesine katkıda bulunduğunu belirtmiştir. Akandere, (2013) oyunların genel amaçlarını şu şekilde sıralamıştır:

1. Dikkati arttırmak
2. Gördüğünü ifade edebilme alışkanlığı kazandırmak
3. Büyük ve küçük kaslarını kullanabilmek
4. Kas göz koordinasyonunu sağlamak
5. Reaksiyon kabiliyetini geliştirmek
6. Çabukluk kazandırmak
7. Karar verme yeteneği kazandırmak

8. Denge sağlamak
9. Gözlem yapabilmek
10. Türkçeyi kurallarına uygun kullanabilmek
11. Başkaları ile olumlu ilişkiler kurabilmek
12. Algılama yeteneğini geliştirmek (s. 39-40).

Oyunun; dikkati artırma, kendini rahat ifade etme, gözlem yapabilme, dil bilgisi kurallarına dikkat etme, başkaları ile olumlu ilişkiler kurabilme gibi amaçları olduğu görülmektedir.

Kanad (1963)'ün aktardığına göre, Eflatun, “Oyunun çocuğun gelecekte seçeceği meslek için ön bir hazırlık olacağı kanısındadır. Yani mimar olmak isteyen çocuk oyunlarında bol bol ev yapmalı, dülger olacak çocuk oyun oynarken ölçme becerileri ile uğraşmalıdır” der (s.155). Gazali'ye göre oyun, öğrencinin eski dinçliğini kazanması, çalışmalarından bıkmaması için belleğini tazelemek, enerjisini yenilemek açısından gereklidir (Çoban ve Nacar, 2015 s. 65). Akandere (2013) oyun içerisinde çocuğun, düşünme yetisini kullanarak problemlere çözüm üretebileceğine değinmektedir.

Bu düşüncelerden hareketle oyunun, çocukların becerilerini geliştirdiği, algılarını açtığı, farklı bakış açısı kazandırdığı söylenebilir. Nitekim Yıldızlar (2007) oyun sırasında, çocukların iletişim becerilerinin arttığını gözlemlemiştir. Normal iletişim ortamlarında çocukların sadece sonuca dikkat ettikleri, oyun ortamlarında ise amacın ön plana çıktığı vurgulamıştır (s.41). Oyunlar problem çözme, karar verme gibi becerilerin öğretilmesinde ve sınıfta rahat bir atmosfer yaratmada kullanılır. Burada öğretmenin hedeflere uygun bir oyun seçmesi önem taşımaktadır. Öğretmen ortamı yapılandırır, oyunun düzenlemesini yapar ve gerekirse hakem rolü üstlenir (Gözütok, 2006, s.282). Oyun, çocuğun kendini ifade edebildiği en dolaysız ve kolay yol olması nedeniyle de öğretmenin çocukla iletişim kurmasını kolaylaştırır. Öğretmenin, çocuğu tanıması, gizilgüçlerini, çatışmalarını fark etmesi için iyi bir oyun arkadaşı ve iyi bir gözlemci olmak zorundadır (Koçyiğit, Tuğluk ve Kök, 2007, s.327). Oyun çağında olan öğrenciler, oyunla daha kolay bilgiyi içselleştirirler. Bunların yanında oyunlarda önemli araç-gereçlerin ve oyunun oynanacağı yerin seçimi

oldukça önem arz eder. Oyunlarla kendilerini rahat bir ortamda hissederlerse kendilerini daha rahat ifade ederler (Kaptan & Korkmaz, 1999, s.35).

Çocuk oyun içinde kendisi için gerekli bilgi, beceri ve alışkanlıkları yaparak, yaşayarak öğrenir. İnsanlık ilişkilerini, yardımlaşma, konuşma, bilgi edinme, alışkanlık ve deneyim kazanma, yaşam rollerini anlama vb. olguları oyun içinde kavrar benimser ve pekiştirir. Çocuğun yetenekleri oyun içinde keşfedilir (MEB, 2007, s.9).

Oyun, bireylerin zihinsel, duygusal ve bedensel yeteneklerini geliştiren ve içerisinde zevk ve eğlence unsurları taşıyan eğitimsel nitelikleri bulunan etkinliklerdir (Aykaç, 2005, s.162).

Oyun yoluyla öğrenen öğrencinin, sıkıcı olarak gördüğü derse karşı olan bakış açısı değişmekte ve keyif almaya başlamaktadır (Genç, 2014, s.383). Çünkü oyun esnasında çocuk kendi hayal dünyası ile gerçek dünyayı birleştirmekte ve kendi yaratıcılığını arttırmaktadır (Hazar, 1996, s.16). Sungur (1997), oyunu, bilim ve sanattaki yaratmaların en iyi ortamı olarak ifade etmiştir.

Tüm bu görüşlerden, oyun sayesinde çocukların yaşayarak öğrendiği, öğrendiklerini eğlenerek pekiştirdiği, hayal dünyasını genişlettiği, deneyim kazandıkları, yeteneklerinin farkına vardıkları anlaşılmaktadır.

Tasarlanan ve düzenlenen oyunlar konu alanlarına uygun olmalıdır. Böylece dersler daha öğretici, pekiştirici, ilginç ve eğlenceli hale gelir (Kaptan & Korkmaz, 1999, s.36). Eğitsel oyunların bir araç olarak kullanılması, çocukların bütün yeteneklerini sınavarak, onların psikomotor özelliklerini geliştirmek için sadece şartları hazırlamakla kalmaz, aynı zamanda onların seviyelerini de gösterir (Aracı, 2001, s.380). Nitekim, Nutku (1998)'de çocukların, yaşanılan dünyanın zorluklarından bireysel olarak sıyrılabilmeleri, yaşamak zorunda oldukları topluma faydalı birer birey olmaları amaçlanıyorsa; onlardaki yaratıcılık, kendine güven, gerektiğinde inisiyatif alma, bağımsız düşünme, öz denetim ve sorun giderebilme becerileri geliştirilmesi gerektiğine değinmiştir. Ayrıca oyunun, özgürlük, ciddiyet, gerilim, düzen, paylaşma ve haz duyma şeklinde özellikleri olduğunu vurgulamıştır. Dündar ve Ayan

(2009) bu noktada, planlı olmasa da bireyin yaratıcılık becerisinin de gelişim göstereceğine değinmiştir. Yaratıcılık, Dünder ve Ayan (2009)'a göre, eski olandan hareketle yeniye ulaşmak, yeni çözüm yolları bulmak ve olaylara yeni ve orijinal bir gözle bakmaktır. Ayrıca oyunların amaçlı ve planlı bir şekilde tasarlanmasıyla birlikte, bireylerde var olan yaratıcılık becerilerinin daha kolay ve sistemli bir şekilde ortaya çıkarılacağını da vurgulamıştır.

2.5. Eğitsel Oyunlar

Doğanay (2007), eğitsel oyunları, “bireylerin fiziksel, zihinsel yeteneklerini, sanatsal ve estetik niteliklerini ve becerilerini geliştiren, yaşantıyı zevkli kılan, öğrenilen bilgilerin pekiştirilmesini ve daha rahat bir ortamda tekrar edilmesini sağlayan etkinliklerdendir” (s.200) şeklinde belirtmektedir. Dünder ve Ayan (2009) ise eğitsel oyunları, katılımcıların fiziksel, bilişsel, duygusal ve sosyal gelişimini kendisine hedef edinen, tüm eğitim alanlarının bütünleyicisi ve olmazsa olmaz parçası olarak kabul gören bilinçli ve planlanarak sürdürülen etkinlikler olarak tanımlamaktadır.

Yıldırım, (2015) da eğitsel oyunlar ile öğretmenlerin, öğrencilerin ilgilerini kolaylıkla konuya çekebileceğine değinmiştir. Öğrencilerin derslerde aktif olacağını ve öğrendikleri bilgileri oyun sayesinde pekiştireceğini ifade etmiştir.

MEB (2007)'e göre çocuğun sosyal-duygusal gelişiminde eğitsel oyunların etkileri aşağıdaki gibi belirtilmiştir:

- Oyun çocuğun ilgisini kamçılar.
- Duygularını denetlemesini sağlar.
- Benmerkezcilikten ayrılmasına yardımcı olur.
- Sorunlarını unutturur ya da çözüm yolu bulur.
- Kendine güveni artar.
- Estetik duygusu gelişir.
- Toplumsallaşmayı öğrenir.
- Cinsel kimliğinin farkına varır.

- Başkalarına ve başka farklı özellikleri olan kişilere saygı göstermeyi öğrenir.
- Paylaşmayı, yardımlaşmayı, dayanışmayı, birlikte hareket etmeyi öğrenir.
- Görgü kurallarını öğrenir.
- Kazanmayı- kaybetmeyi öğrenir.
- Lider olmayı öğrenir.
- Çevresini korumayı öğrenir (MEB, 2007c).

Eğitsel oyunlarda bulunması gereken özellikleri Çangır (2008) aşağıdaki gibi sıralamıştır;

Eğlenerek öğrenme: Eğitsel oyunların amacı, oyunlar vasıtasıyla çocukların zihinsel faaliyetlerini artırmak ve böylelikle eğitimi daha etkin hale getirmektir. Ancak eğitsel oyunlarla konu çocuklara eğlenerek öğretilirken amaçlanan hedefler göz ardı edilmemelidir.

Problem çözme: Bir konunun daha iyi anlaşılması için öğrencilerin eğitsel oyunları kullanarak uygulamalar yapması gerekmektedir.

Kritik düşünme: Kritik-analitik düşünme, öğrencilere bir konuyu veya problemi tümevarımla öğretmeyi hedeflemektedir. Bu özelliğe sahip olan eğitsel oyun, öğrencinin kritik düşünme becerisi kazanmasına katkı sağlayacaktır.

Kavram Öğretimi: Öğrenciye boş bilgiler yerine konunun önemli noktaları vurgulanarak, eğitsel oyunlarla gerekli kavramları öğretmek amaçlanmaktadır.

Olgunlaşma: Eğitsel oyunun hem probleme karşı strateji geliştirme özelliği hem de oyun içinde yer alan grup çalışmaları çocuğun olgunlaşmasına yardımcı olacaktır.

Hedefe yönelik olma: Eğitsel oyun gereksiz şeyleri içermemeli hem içerik hem de bütün özellikleri bakımından eğitim hedefine yönelik olmalıdır.

Bireysel ve grup çalışmalarına uygunluk: Eğitsel bir oyun bireysel ve grup çalışmalarına yönelik olmalıdır.

İçeriğe uygunluk: Eğitsel oyun, eğitimin içeriğine ve öğretimin hedeflerine uygun olmalıdır.

Öğrenci düzeyine uygun kullanım: Eğitsel oyun hazırlanırken öğrencilerin seviyesi ve yaş grubu göz önünde bulundurulmalıdır. Öğrenci oyun sırasında zorlanmamalıdır.

Alıştırmaların özellikleri: Eğitsel bir oyundaki alıştırmalar çok zor veya çok kolay olmamalıdır. Ayrıca oyunda yer alan alıştırmaların cevapları mutlaka verilmelidir (s.12-15).

Bu bilgilerden hareketle eğitsel oyunların; eğlenerek öğrenme, problem çözme, kritik düşünme, kavram öğretimi, olgunlaşma, hedefe yönelik olma, bireysel- grup çalışmalarına ve içeriğe uygunluk, öğrenci seviyesine uygun kullanım gibi özelliklerinin olması gerektiği anlaşılmaktadır.

Oyun gerek bir eęitim aracıdır (MEB, 2007c, s.9). Eęitsel oyunları kurallar erevesinde kazanıma ynelik yapılabirlik ieren oyun olarak tanımlamak mmkndr (Aytař ve Uysal, 2017 s.681). Eęitsel oyunlar; kazanım temelli oyunların oęunu kapsamaktadır. Bu kazanımlar; belirli bir alt disipline ynelik olabileeęi gibi bireyden beklenen temel yeterliliklere de iřaret edebilir (Aytař ve Uysal, 2017, s.681).

Sevin (2004) eęitsel oyunların amalarını řu řekilde belirtmiřtir: ocuklarda var olan bilgi, beceri ve ustalıęı ortaya ıkarmak, bunların farklı baęlamlarda kullanılması ve uygulanmasını teřvik etmek, rendiklerinden anlam ıkarıp iliřki kurabilmek, renme ve deneyim alanlarını birleřtirmek, biliř st beceriler ve stratejiler geliřtirmek, renmeye karřı olumlu tutumlar geliřtirmek.

ğretmen tarafından ynlendirilen oyunlar, ğretmene ęrencilerin kelime hazinesini geniřletme, daha nceki oyun srelerini konuřma ve tartıřma, bu konuřmalar vasıtasıyla ocuęun dřnme becerisini geliřtirmeye imkn verir (Moyles, 1991, s. 40).

zer ve dięerleri (2006) oyun hakkında ocukların nesneleri tanıyıp, iřlevlerini fark etmelerini ve mantık yrtp, sebep-sonu iliřkisi kurmalarını saęladıęını vurgular. ocuklarda seim yapma, dikkatini toplama, kendini bir amaca yneltme, dřnme, algılama, sıralama, sınıflama, analiz yapma, sentez yapma, deęerlendirme, problem özme gibi zihinsel srelerin iřleyiřinin hızlanmasını, aęırlık, renk, řekil, boyut, hacim, zaman, mekn, soęuk, sıcak gibi birok kavramların kazanılmasını saęladıęına deęinmiřtir.

2.6. Grsel Sanatlar Eęitiminde Eęitsel Oyunların Kullanılması

Grsel sanatlar eęitimi, ocuęun zihinsel ve biliřsel geliřimine iliřkin birok olguyu bnyesinde barındırmaktadır. Grsel sanatlar eęitimini, zellikle ocuęun sanatsal geliřim sreleri iinde yaratıcılık performanslarına doęrudan etki eden bir disiplin olarak kabul etmemiz gerekir. ocukların fiziksel geliřimleriyle birlikte zihinsel geliřimleri de nemlidir. Bu geliřim sreci her ocukta farklı bir řekilde ilerlemektedir. Dolayısıyla ocukların grsel sanat alıřmalarında ve yaratıcı performanslarında fiziksel ve zihinsel geliřimlerinin gz ardı edilmemesi gerekir (Baltacı ve Eker, 2019, s. 1095).

Telli (1996); görsel sanatlar eğitiminin, öğrencilerin sanatsal çalışma aracılığıyla görme, dokunma, kavrama, düşünme ve uygulama kapasitelerinin estetik tutumları ile birlikte bulundukları yerden daha ileriye götürülüp geliştirilmesine yardımcı olduğuna değinmiştir. İnsanın fiziksel, zihinsel ve duygusal gelişiminde görme, işitme ve dokunma gibi duyu organları ile elde ettiği deneyimleri biçimlendirerek, yaratıcı gücünü ortaya koyması sırasında beynin en geniş anlamda çalışması ve kullanılmasına da vurgu yapmıştır.

Artut (2009), görsel sanatlar eğitiminin işlevlerini ise şu şekilde sıralamıştır:

- Yaratıcılığı geliştirmek
- Araştırmacı, inceleyici, sorgulayıcı bir kimlik kazandırmak
- Entelektüel, kültürel bakış açısını geliştirmek
- Kendine olan güven duygusunu kazandırmak, kendini tanımlamasını olanaklı kılmak
- Eleştirel bakış açısı, eleştirel düşünce ve sezgi gücünün gelişimini sağlamak
- Sanatsal sorunları çözebilme becerisine işlerlik kazandırmak
- Görme becerisi, olasılıkları tahmin edebilme gücünün kazandırılması
- Sağlıklı etkileşim ve iletişim gücünün kazanımına olanak sağlamak
- Taklit ve kopyacılıktan uzak özgün ve yaratıcı bir anlayış geliştirmek
- Teknik bilgi ve beceri, deneyim kazandırmak
- Manevi (tinsel), duyuşsal, bilişsel, algısal gücünün gelişimine olanak sağlamak
- Sorunlarıyla başa çıkabilme, kendini ifade edebilme, deşarj olabilme gücünün, ortamının yaratılması
- Sosyal ve duygusal gelişimine katkıda bulunacak sağlıklı düşünce ve kişilik gelişiminin kazandırılması
- Modern sanat yapıtlarına karşı bakış açılarının geliştirilmesi, farklı sanat ürünlerine hoşgörü ile bakabilme anlayışını kazandırmak.

Görsel sanatlar eğitimi; öğrencilerin elde ettikleri bilgileri, günlük yaşantıları ve diğer derslerde öğretilen konuları da içine alarak bunlar arasında mantıklı bağlantılar kurmalarını sağlamayı amaçlayan geniş kapsamlı bir eğitim şeklidir (Alakuş ve Mercin, 2009, s.16).

Nitekim görsel sanatlar eğitiminin verildiği görsel sanatlar dersi, MEB (2018) tarafından; Görsel İletişim ve Biçimlendirme, Kültürel Miras, Sanat Eleştirisi ve Estetik olmak üzere üç öğrenme alanından oluşturulmuştur.

MEB (2018), Görsel İletişim ve Biçimlendirme alanında öğrencilerin; gözlemlerini, hayallerini, duygularını ve düşüncelerini biçimlendirerek, görsel sanat çalışmalarında sanat elemanları (renk, çizgi, biçim, form, doku, mekân/uzam) ve tasarım ilkelerini (ritim, denge,

oran-orantı, vurgu, birlik, çeşitlilik, hareket, zıtlık) kullanmalarını amaçlamıştır. Bunlara ek olarak sanat eserlerinin anlamını ve değerini kavrarken kendisinin ve akranlarının oluşturduğu görsel sanat çalışmalarına saygı duymayı öğrenmelerini, görsel sanat çalışmalarını oluştururken öğretim materyallerini, araç-gereçleri kullanabilmelerini ve teknik uygulamaları gerçekleştirmelerini, yeteneklerini açığa çıkartabilecek yaratıcı, özgün biçimlendirme çalışmalarını yapmaları da MEB'in bir diğer amacıdır.

MEB (2018), “Kültürel Miras” öğrenme alanında öğrencilerin; tarihî süreç içerisinde Türk toplumunda ve kültüründe ortaya konulan sanat eserlerini ve sanatçıları incelemelerini amaçlamıştır. Aynı zamanda öğrencilerin farklı toplum ve kültürlerin sanat eserlerini ve sanatçıları incelemeleri de MEB'in bu amaçları arasında yer almaktadır. Müze, öğren yerleri, tarihî mekânlar, sanat galerisi, sanatçı atölyeleri ve bunun gibi yerlerdeki kültür-sanat eserlerini incelemek, sanatın duygu, düşünce ve inanışları iletmede bir araç olduğunu anlatmak ve bu bağlamda görsel sanatların geçmiş ile gelecek arasında köprü vazifesi gören araçlardan biri olduğunu kavratmak da ulaşılmak istenen hedefler arasındadır.

“Sanat Eleştirisi ve Estetik Öğrenme” alanında MEB (2018); öğrencilerin sanat eserlerini basitten karmaşığa doğru eser eleştirisi yöntemine (tanımlama, çözümleme, yorumlama ve yargı) göre incelemelerini ve sanat eserinin duygu ve düşünceleri ifade etmedeki gücünü, iletişim kurma kapasitesini analiz etmelerini ve yargıya varmalarını sağlamayı amaçlamıştır. Bu öğrenme alanları incelendiğinde, her öğrencinin yaratıcı bir potansiyeli olduğu ve bu potansiyelin öğrenme alanları ile desteklenebileceği görülmektedir. Öğrencilerin birbirlerinden farklı kişisel özellikleri ve algı düzeylerine de dikkat edilmesi gerekmektedir. Görsel sanatlar eğitimi ile öğrencilerin bireysel özellikleri göz önüne alınarak, yaratıcılıklarının geliştirilmesi hedeflendiği anlaşılmaktadır.

Dikici, (2006); konuyla ilgili olarak resim eğitiminin, sadece bireylerin güzel resim yaparak ileride ressam olmalarını amaçlamadığını, çocukların yaratıcılıklarının geliştirilmesinde ve karşılaştıkları sorunları farklı yöntemlerle çözmelerinde bir araç olduğunu belirtmektedir.

Millî Eğitim Bakanlığının belirlediği görsel sanatlar dersinin genel amaç ve işlevleri şu şekildedir:

- Görsel okuryazarlık, algı ve estetik bilincine sahip,
- Görsel sanatlar alanındaki temel kavram ve uygulamalar konusunda bilgi, beceri ve anlayışa sahip,
- Görsel sanatlar ile ilgili tartışmalara etkin olarak katılan ve bu tartışmaları değerlendiren,
- Görsel sanatların doğası ve kökenini inceleyen, değerini sorgulayan,
- Güncel kültür-sanat nesnelerini/tasarımlarını bilinçli olarak izleyen,
- Kendi kültürü ile diğer kültürlerle ait kültürel mirasın değerini anlayan ve onları koruyan,
- Görsel sanat çalışmalarında bilgi, malzeme, beceri, teknik ile teknolojiyi etkin ve güvenli bir şekilde kullanarak düşüncelerini ifade eden,
- Görsel Sanatları diğer disiplinlerle ilişkilendiren,
- Sanat alanında etik davranış gösteren,
- Sanat alanıyla ilgili meslekleri tanıyan,
- Görsel Sanatları öğrenmeye ve uygulamaya istekli bireyler yetiştirmektir (MEB, 2018, s.8).

Bu amaçlara ulaşabilmede, öğretmenlerin kullandığı yöntemlerle öğrencilerin motivasyonlarının sağlanmasının önemli olduğu anlaşılmaktadır. Sanat derslerinde, motivasyonu sağlanmış bir öğrencinin, motivasyonu olmayan öğrenciden farklılıklarını Yılmaz, (2010A);

1. İlgi duyar,
2. Dikkat eder,
3. Çaba göstermeye isteklidir,
4. Etkinliğe zaman harcamaya isteklidir,
5. Konsantrasyon düzeyi yüksektir,
6. Etkinlik esnasında karşılaştığı güçlüklerle mücadele eder, problemleri çözmeye çalışır,
7. Kararlıdır, sonuca gitmede ısrarlı davranır,
8. Taklit ve kopyaya yönelmez, özgün ürünler ortaya çıkarır,
9. Hayal gücünü kullanır, çalışmalarında imge zenginliği görülür,
10. Farklı yaklaşımlarda bulunur (s.201), şeklinde sıralamıştır.

Sanatsal öğrenme-öğretme sürecinde, yukarıdaki davranışları yapabilen öğrencinin motivasyonu yüksek derecede sağlanmış demektir (Yılmaz, 2010A, s.201).

Sanat eğitimi alan birey, kazandığı kültür ve tarih değerleri bilinciyle geçmişe saygı duyar, sahip çıkar. Bu derslerde kaçınılmaz olan el ve göz koordinasyonu sayesinde becerileri gelişir. Sanat eğitimi yoluyla estetik bilinç kazanarak beğenisi gelişir, zevk almayı ve düzensizliklerden rahatsız olmayı öğrenir. Sanat etkinliklerini gerçekleştirdiği atölye ortamında paylaşmayı ve başkalarına saygılı olmayı, eşit koşulların varlığından dolayı başkalarını anlamayı ve empati yapmayı öğrenir. Teknolojinin egemen olduğu ve betonlaşmanın hızla arttığı çağımızda estetikten yoksun oluşumların kuşattığı yaşadığımız

ortamlar, ancak düzene, güzele ve çevre bilincine ait değerlerin, bireye sanat eğitim yoluyla kazandırılmasıyla estetik hale getirilebilir. Görsel sanat eğitimi aracılığıyla öğrencilerin edindiği kazanımlar, onların iyi birer yurttaş olmalarına önemli katkılar sağlar (Yılmaz, 2010B, s.18).

Eğitimsel amaçlar, plan ve değerlendirme olmadan öğretim yöntemlerinden bahsetmek zordur çünkü hepsi birbiriyle iç içedir. Öğretim yöntem ve tekniklerinin çeşitli sınıflamalar yapılarak alana aktarıldığı görülmektedir (Alkan ve Kurt, 2007).

Görsel sanatlar etkinliklerinde, çeşitli görsel sanat alanlarına ait çok farklı teknik ve yöntemler kullanılabilir. Teknik ve yöntem zenginliği, öğrencilere araştırma, deneme, bulma, yanılma, keşfetme gibi açılardan çeşitli imkânlar sunarak, öğrencinin yaratıcılığını harekete geçilmesine ve yaratmasını olanak sağlar. Çeşitli yöntem ve tekniklerle çalışma olanağı sunulan öğrenciler, malzemenin anlatım imkânlarını keşfedecek, teknik-ifade ilişkisini kavrayacak ve hangi ifadeyi hangi malzemeyle daha etkili anlatabileceğini de keşfine varacaktır (Yılmaz, 2010A, s.260).

Öğretim yöntemi, bir konuyu öğrenmek ya da öğretmek gibi amaçlara ulaşmak için bilinçli olarak seçilen ve izlenen düzenli yoldur (Karaağaçlı, 2011, s.68). Bu noktada Yılmaz (2010A) derslerde öğrencileri aktif kılacak çağdaş öğretim yöntemlerin kullanılması gerektiğine değinmiştir (s.213). Öğretim yöntemlerinin çeşitlilik gösterdiği eğitimde; öğretmeni merkez alan yöntem yerine, daha zevkli ve isteyerek öğrenmeye hazır olan öğrenci merkezli yöntemler kullanılmalıdır. Çocuğa en yakın olan yöntem oyundur. Çocuğu merkeze alan yöntemler, öğrenmenin daha anlamlı ve kalıcı olmasını desteklemektedir (Genç, 2014, s. 387).

Çocuklarda gelişim ve değişim için eğitimin her kademesinde programlar geliştirilip planlamalar yapılmaktadır. Çocukların gelişimleri için yapılan planlamalardan bir tanesi de sanat eğitimidir. Gelişim çağındaki çocuklar için, çocukların gelişimindeki fiziksel süreçlerin dışında yaratıcılık ve yeteneklerin gelişmesinde sanat eğitimi gereklidir. Çocukların zihinsel süreçlerini soyut olarak ifade eden resimler, özellikle çocukların tanınmasında da önemli yer tutmaktadır. Çocukların erken yıllarda, yaratıcılık ve estetik duygularının desteklenmesi ileriki yıllarda yaratıcı, üretken ve çevrelerindeki güzellikleri algılayan bireyler olmaları açısından önemlidir (Feeney & Moravcik, 1987).

Sanat etkinlikleri, çocuğun yaratıcılığını ve hayal gücünü kullanarak problem çözmesine, eleştirel ve çözüm odaklı düşünmesine olanak tanıyan etkinliklerdir. Sanat etkinlikleri aynı zamanda çocukların kendilerini ifade ederek iletişim becerilerini geliştirmesine yardımcı olur. Bunlara ek olarak sanat etkinlikleri çocuğun kendini, içinde bulunduğu kültürü ve diğer

kültürleri daha iyi anlamasına olanak tanıyarak farklılıklara saygı duymasına da yardımcı olur. Küçük grup çalışması olarak planlanan, çocukların ilgi ve gereksinimlerine yönelik olarak bireysel olarak da uygulanabilen etkinliklerdir. Sanat etkinlikleri bir öğrenme merkezinde yapılabileceği gibi gün içinde ayrı bir etkinlik olarak da yer alabilir. Süreç tek bir ürün ortaya çıkarmak amaçlı planlanmaz. Grubun sayısına ve özelliğine göre çeşitli etkinlikler ve etkinliklerle ilgili materyaller hazırlanmalı, çocuğa seçme fırsatı tanınmalıdır (MEB, 2012).

MEB tarafından hazırlanan öğretim programlarında yer alan kazanımlar daima belirli amaçlar çerçevesinde hazırlanmaktadır. Görsel sanatlar dersi öğretim programına (1-8. sınıflar) bakıldığında görsel sanatlar dersinin amaçları şu şekilde belirtilmektedir: Algı ve estetik bilincine sahip, görsel sanatlar alanındaki temel kavram ve uygulamalar konusunda bilgi, beceri ve anlayışa sahip bireyler yetiştirmektir. Ayrıca bir diğer amaç Görsel sanatlar ile ilgili tartışmalara etkin olarak katılan ve bu tartışmaları değerlendiren, görsel sanatların doğası ve kökenini inceleyen, değerini sorgulayan, güncel kültür-sanat nesnelerini/tasarımlarını bilinçli olarak izleyen, kendi kültürü ile diğer kültürlerle ait kültürel mirasın değerini anlayan ve onları koruyan bireyler olmayı sağlamaktır. Görsel sanat çalışmalarında bilgi, malzeme, beceri, teknik ile teknolojiyi etkin ve güvenli bir şekilde kullanarak düşüncelerini ifade eden, görsel sanatları diğer disiplinlerle ilişkilendiren, sanat alanında etik davranış gösteren, sanat alanıyla ilgili meslekleri tanıyan, görsel sanatları öğrenmeye ve uygulamaya istekli bireyler yetiştirmektir (MEB, 2018, s. 8).

Bu bağlamda MEB kazanımlarını gerçekleştirmek için öğretmenlerin çeşitli öğretim yöntemlerini kullanması gerektiği düşünülmektedir. Bazı öğretim yöntemlerinin de bazı kazanımlara ulaşmak için etkili olduğu görülmektedir. Küçük yaş gruplarında özellikle eğlenerek öğrenme ilkesini temel alan yöntemlerin kullanılması gerekmektedir.

Çocuklar, arzuladıkları ve yaparken eğlendikleri işleri yapmaktan zevk duyarlar. Çocuklar zevk aldıkları işleri yaparken de öğrenmeye daha açık olurlar. İsteyerek ve eğlenerek öğrendiklerinden dolayı da öğrendikleri uzun süreli ve kalıcı olabilmektedir (Salderay, 2015, s.11). Görsel sanatlar dersinde, eğitsel oyunlar teşvik eden bir dış uyaran olarak değerlendirilirse, öğrencilerin derse karşı motivasyonları ve ilgilerini artırabileceği görülmektedir.

Prensky'e (2001) göre öğrenme çaba gerektirir. Bunu sağlamak içinde öğrenci, gönüllü olarak öğrenmeyi istemelidir. Dolayısıyla öğretmenler öğrencilerinin öğrenmesini istiyorlarsa onları motive etmeleri şarttır. Başaran (1989)'a göre motivasyon, insanın belli

bir yönde davranmasına yol açan; onu böyle bir davranışa iten, bir iş yapmaya istekli kılan ruhsal durumdur.

En önemli motivasyon kaynağı dersin eğlenceli hale getirilmesidir. Eğlenceli hale getirilmiş bir ders, eğitimin tüm kademesinde yüksek motivasyon sağlar. İçerikle ilgili yeni bilgiler ilgiyi artırıcı, düşünmeye sevk eden bir yapıda, maceracı ve eğlenceli bir şekilde sunulmalıdır (Yılmaz, 2010A. s. 203). İlkokul çağındaki çocukların en önemli motivasyon kaynağının ise eğitsel oyun olduğu düşünülmektedir. Eğitsel oyunla çocuklara her kazanımın etkin bir şekilde verilebilir.

Artut (2007), sanat etkinliklerinde oyunlarla eğitimin özellikle ilköğretim sınıflarında etkili olan bir yöntem olduğunu vurgulamıştır. Ayrıca etkinlik sürecinde başkalarının durum ve davranışlarını canlandırırken kendi duygu ve düşüncelerini belirtme fırsatlarını ve sağlıklı iletişim becerilerini kazandıklarını dile getirmiştir. Oyunlaştırma etkinlikleri aracılığıyla sözcük dağarcıklarının da zenginleştiğine değinmiştir.

Çocuk için çok ciddi bir uğraş olan oyun, aynı zamanda eğlence ve öğrenme kaynağıdır. Oyunların biçimi, özellikleri, kullanılan araç-gereçler çağdan çağa kültürden kültüre değişiklik gösterse de çocuğun olduğu her yerde oyun vazgeçilmez evrensel bir kuraldır. Dünyanın her yerinde her dönemde çocuklar oyun oynamışlardır ve bundan sonra da oynayacaklardır. Çocuklar pek çok kuralı, oyun sırasında kolayca öğrenebilirler. Çocuklar karar verme, düzenleme, işbirliği yapma, paylaşma, yardımlaşma, başkalarının hakkına saygı gösterme gibi pek çok kural ve kavramı oyun oynayarak farkında olmadan öğrenirler. Günümüzde psikanalizler, çocukları oyunda izleyerek onlardaki olumsuz davranışların nedenlerine ilişkin bilgiler edinmektedirler. Çünkü oyun çocuğun kendini anlatabildiği en kolay yoldur (Çoban ve Nacar, 2015, s. 12).

Çocuklar resim yapmaları sırasında gözlemlendiğinde, tıpkı oyun oynarken olduğu gibi özgüvenlerinin ve heyecanlarının hiç azalmadan onları sürüklediği rahatça görülebilir. Böylece kendi dünyalarına giderler ve kendi çocuksu değerlerini resimlerine taşırlar (Ayaydın, 2011 s.312). Nitekim Artut (2007), çocukların doğası gereği sanat etkinliklerine ve oyunlara karşı dayanılmaz bir ilgi ve merakları olduğuna değinmiştir.

Yavuzer, (1995) de çocuğun kendi resimlerinde, düşüncelerini ayrıntılarıyla anlatma olanağı bulunduğunu, yaptığı resimle çocuk ve yetişkin arasında iletişim kurmanın kolaylaştığına değinmiştir. Oyunun çocuğun ilgisini her zaman canlı tuttuğunu, resim yaparak da çocuğun dış dünyayı algılamasını sağladığını vurgulamıştır. Nitekim Sigurðardóttir (2010), oyunların eğlenceli yapısının ders esnasında pasif kalan öğrencileri harekete geçirmeye yardımcı olduğunu vurgulamıştır. Öğretmenlerin, öğrencilerin kendi öğrenme süreçlerine katılmalarını sağlayamadıklarında öğrenme sürecinin verimli geçemeyeceğine değinmiştir.

Çünkü çocuk oyun oynarken farklı kişilerle etkileşime girecek ve doğaçlama yollarla bazı kazanımlara ulaşacaktır. Oyun, doğası gereği içinde sürpriz gelişmelere açık olmakla beraber aynı zamanda saygı ve hoşgörü duygularını geliştiren bir etkinliktir. İçinde bu tarz gizemleri bulunduran eğitsel oyunlar çocuklara bazı değerleri kazandırmak için kullanılabilir. Nitekim çocuk hem eğlenecek hem de farkında olmadan bazı değerleri kazanmış olacaktır (Gündüz, Aktepe, Uzunoğlu, Gündüz, 2017, s.64).

Gelişmiş ülkelerin eğitim sistemine bakıldığında, aileden başlayarak okul öncesi ve temel eğitim kurumlarında, yaratıcılık eğitimine önem verildiğini görmekteyiz. Bu ülkelerde, temel eğitim ve tüm derslerin işlenmesinde bir yöntem ya da bir eğitim biçimi olarak, resim, müzik, oyun, drama, dans, öykü, şiir vb. gibi öğrencinin aktif olarak katıldığı etkinlikler uygulanmaktadır. Yaşayarak, düşünerek, yaparak, tartışarak öğrenme gerçekleşince hem kalıcı olmakta hem de gerçek yaşama geçirebilmektedirler. Bu tür eğitimde sanat, tümel anlamda eğitime girmekte ve eğitim sisteminin ana yapısını oluşturmaktadır (Kaptan, 2004, s.28).

Nitekim Çubukçu ve Gültekin, (2006), küçük yaşlarda başlayan sanat eğitiminin, çocuklarda yaratıcılığı geliştirmeye yardımcı olurken aynı zamanda estetik bir düzey, iyi, doğru ve güzeli seçebilme becerisini de beraberinde kazandırmaya yardımcı olduğunu vurgulamıştır. Bir sanat eğitimi kuramı olarak oyun kuramı da gene çocuk resmi olgusundan kaynaklanır; çocuğun hiçbir etkiye kapılmadan, her tür anlatımsal dış öğeden bağımsız olarak, öykünmeksizin, özgürce kendini ortaya koyması, özgürce yaratması ilkesine dayanır (San, 2019, s.18). Bütün çocuklar sanat yapar. Kendiliğinden oyun gibi görünen şey aynı zamanda dünya hakkında bir şeyler öğrenme-algılamayı, ayırt etmeyi, organize etmeyi, kavramlar oluşturmayı, ifade etmeyi, anlamayı öğrenme gibi ciddi bir iştir. Sanat bize aktif olarak, gördüğümüzü yapılandırarak, gözlerimizle düşünmeyi öğretir (Murray, 1983, s.130).

Sanatta katılım önemli olmakla birlikte; birey, bundan da önemlidir (Houser, 1991, s.35). Onca resmin biçim olarak varlığından çok, yapılması için tüketilen çaba ve kendisine verdiği kıvanç önemlidir. Kendini anlatmak için çizen çocuk, düşünce ve teknik yönden yetişkin sanatçıdan ayrılır, fakat yaratma davranışı bakımından sanatçıya şaşılacak kadar benzer (San, 2017, s.22). İlkokul çağındaki çocuk çoğunlukla gördüğünü aynen çizmeye koyulmaz (Kehnemuyi, 2009, s.17). Çizimlerinin ayrıntılarıyla uğraşırlarken bütünü kavrayamazlar. Parçaları genellikle ayrı ayrı tek tek çizer, bütünün uyandıracağı etkiyi düşünmezler (San, 2017, s.22). Çevre onun için hiç önem taşımamaktadır. Yaptığı figürleri bir çeşit yer çizgi üzerine yerleştirir; vücutlar yumurta biçiminde, yüzler ise birer dairedir. Çocuk yaptığı işten son derece güven duyar. Ne demek istediğini kafasındaki tasarımlarla kâğıdına sıkıntısızca aktarabilir (Kehnemuyi, 2009, s.17).

2.7. Ürün Değerlendirme Formu Kriterleri

Görsel sanatlar eğitimi, duyuşsal, devinişsel ve bilişsel pek çok kazanımı amaçlar ve ölçme aracı ne olursa olsun, kullanılan her bir kriter, bir kazanımın ölçülmesine yöneliktir. Öğrencinin arkadaşlarıyla paylaşımından sorumluluk almasına, çaba göstermesinden etkinliklere katılımına kadar pek çok şey ölçme ve değerlendirmenin kapsamı dâhilindedir. Görsel sanatlar eğitiminin, her şeyden önce bir duyarlık eğitimi olduğu ve öğrencinin başarısının aslında öğretmenin başarısı olduğu gerçeğini unutmadan, öğrenci çalışmalarına yönelik ölçme ve değerlendirmenin yapılmasının gerekliliğiyle karşı karşıya kalınması da kaçınılmazdır (Yılmaz ve İnceağaç, 2017, s.5).

Değerlendirme, her sanat programının önemli bir parçasıdır. Ölçümlere dayanarak programın işlerliğini izlemek, öğrencinin ne öğrendiği konusunda bilgilenmek, tanımak, tanımlamak ve öğrenciler hakkında daha sağlıklı kararlara ulaşmak için iyi bir değerlendirme süreci gerekir (Mamur, 2010, s.183).

Görsel sanatlar eğitiminde ölçme ve değerlendirme işlemi oldukça zor bir süreçtir. Bu nedenle Yılmaz ve İnceağaç (2017) tarafından geliştirilen görsel sanatlar eğitiminde edebiyat ürünlerinin etkisini ölçmeye yönelik hazırlanmış ürün değerlendirme formu

kriterleri revize edilerek kullanılmıştır. Ölçeğin ayrıntılı ifadeleri aşağıda alt başlıklar hâlinde açıklanmıştır.

1. Bütünlük ve görsel devamlılık: Bir tasarımın ana hedefi görsel birliği sağlamaktır. Bu da tasarımı oluşturan öğelerin aynı fikirde olmaları demektir. Bir çalışma içerisindeki bütünlüğü sağlamanın en temel yolu, kullanılan her öğenin bir diğeri ile ilgili olduğunun bilinmesidir (Öztuna, 2007'den akt. Gezer, 2019, s.609). Buyurgan ve Buyurgan (2012), bütünlüğü, çalışma yüzeyi üzerinde, tasarım (düzenleme) elemanlarının (çizgi, doku, renk, leke, form, şekil, boşluk vb.) tümünün, tasarım ilkeleri (hareket, denge, ritim, vurgu, kontrast, tekrar, çeşitlilik vb.) doğrultusunda estetik bir bütünlük oluşturması durumu olarak değerlendirmektedir.

Bu bilgiler ışığında bütünlük ve görsel devamlılık kriterinde, görsel bağlantının sağlanması için çizilen nesnelerin, kullanılan renklerin bir düzen içerisinde ve devamlılığına bakılarak değerlendirme yapılır.

2. Hareket ifadesi: Hareket, durağan çalışmalara dinamizm kazandırmak, izleyicinin eserin tümüne göz atmasını sağlamak, çalışmadaki vurguyu ve duyguyu ortaya çıkarma enerjisi olarak adlandırılabilir (Kaya, 2019, s.3). Hareket ifadesi kriterinde çizilen tüm imgelerdeki hareket farklılıklarına ve zenginliğine bakılarak değerlendirme yapılır.

3. İmge zenginliği: İşaret anlamına gelen “im” sözcüğünden türeyen imge kelimesi, bir uyaran ile birlikte ya da uyaran olmaksızın bilinçte beliren nesne, olay, imaj anlamına gelir... İmgeler bilincin ürünüdürler. Bilincin kültür, tarih ve toplumla şekillenmesi nedeniyle imgeler belli sosyo-kültürel ortamı gösterirler (Bayav, 2009, s. 107,108). İmge kullanım kriterini, Yılmaz ve İnceağaç, (2017) “Görsel sanat çalışmalarında izlenimlerin, hayallerin, duyguların ve düşüncelerin ifade edilişinde kullanılan her türlü düzenli ve düzensiz tüm soyut ve somut biçimlerin çeşitliliği ve zenginliğini kapsamaktadır” (s.8) şeklinde tanımlamaktadır.

4. Renk kullanımı: Renk, ışık ile bağlantılı olarak ortaya çıkan bir olgu olarak düşünülmektedir (Çağlayan, 2018, s.23). Kompozisyon oluşturulmasında renklerin çok büyük önemi vardır; renklerin tasarımıdaki dağılımı çalışmanın ruhu hakkında bize bilgi verir. Doğru renk kullanımı, tasarımı daha güçlü ve etkili kılar (Atmaca, 2014, s.33). Renk kullanımı kriterinde, farklı renklerin kullanımı, uyumu ve dengesine göre değerlendirme yapılır.

5. Ayrıntılara yer verme: Bireyin, algılarına dayalı imgesel anlatımında özellikleri ve ayrıntıyı yakalama ve buna dayalı olarak algıladığı detayları çalışmalarında görsel olarak ifadelendirmesidir. Aynı şekilde, tamamen hayal gücüne dayalı çalışmalarda da yine çizginin, rengin, soyut ya da somut her türlü biçimin ifadesinde yaratıcı ayrıntılar kullanabilmesidir (Yılmaz ve İnceağaç, 2017, s.8).

6. Mekân (uzam): fon ile objeler arasındaki her türlü ilişki olan olarak değerlendirilebilir. Yani nesnelerin altında, etrafında, arasında veya üstündeki alandır, objelerin yerleştiği zemindir, arka fondur (Yılmaz, 2010B, s.35).

7. Kompozisyon: Kompozisyon, içerisindeki elemanlarla birlikte bilinçli bir şekilde örgütlenmiş sistem bütünlüğüdür... Bir kompozisyonda bütün tasarım öge ve ilkelerinin bulunması gerekli değildir. Önemli olan uygun bağlantıların kurulması ve sağlam bir bütünlük oluşturmaktır (Dülger, 2018, s.507). Eseri meydana getiren öğelerin belirli düzen bağlantıları içerisinde (ilkeler doğrultusunda) bir araya getirilmesi ve bu çalışma sonucunda ortaya çıkan ürünün kendisidir (Yılmaz, 2010B, s.428).

8. Yaratıcı Yaklaşım (özgün ifade): Kreativitaet, creativity'dir. Latince 'creare' sözcüğünden gelir. Bu sözcük 'doğurmak, yaratmak, meydana getirmek' anlamındadır; devingen, dirik (dinamik) bir süreç olma niteliği sözcüğün anlamında saklı bulunmaktadır (San, 2004, s.13). Yaratıcı sürecin önemli bir özelliği de yaratıcı insanın sahip olduğu bir dizi belirgin tutum ve değerlerdir. Bu özelliklerin en önemlilerinden biri ise olaylara yeni ve farklı şekillerde bakma yatkınlığı, bilinen nesne veya olayları yeni ve özgün şekiller ve

kombinasyonlara dönüştürme ve değıştirme yatkınlığıdır (Covington, 1967, s.19). Konuya farklı bakış açısı kazandırma ve özgünlük durumuna bakılarak değerlendirme yapılır.

9. Çalışmanın tamamlanması: Çalışmayı ayrılan süre içerisinde, konuya uygun bir şekilde tamamlanmasıdır.

10. Biçimsel ifade: Biçim, çizgi ile sınırlandırılmış veya renk, ton gibi farklı değerlerle belirlenmiş bir alan olarak tanımlanabilir. Çevre çizgileri ile belirli bir duruma gelen bir görüntü, biçime sahiptir (Gökaydın, 2002, s.85). Öğrencilerin, kendilerine verilen konuya tercih ettikleri biçimlerde, duygusal, düşünsel ve görsel algılarına dayalı olarak belleklerinde oluşan biçimsel imgenin öğrencinin özgün yorumuyla görsel ifadeye dönüştürmesi amaçlanır.

11. Klişe/şablon unsurlar: Yılmaz (2010A)’a göre klişe ve şablon unsurlar, çocuğun çevresi tarafından bilinçsiz bir şekilde desteklenen ve özendirilen taklit ve kopya eğiliminin bir sonucudur. Dolayısıyla hiçbir yaratıcı özellik içermeyen, çocuğa özgü olmayan, ancak yaygın bir şekilde kullanılan bu unsurların, sanat eğitiminde yeri yoktur.

Çocukların resimlerinde görülen, sembolik ifadelerden oluşan biçimler olarak adlandırılabilir. Kuşların “M” harfinden, çiçeklerin sadece papatya şeklinde olması, güneşin köşeden yarım daire şeklinde çıkması klişe/şablon unsurlar örnek olarak verilebilir. Klişe/şablon unsurlar kriterinde, bu tür çizimlerin derecesine göre puanlama yapılır.

2.8. İlgili Araştırmalar

Araştırmanın bu bölümünde, araştırma konusu ile ilgili daha önce yapılan araştırmalara yer verilmiştir. Konuya benzerlik açısından ele alınan alan yazına ait çalışmalar aşağıdaki gibidir.

Uyan (2006), “Resim Eğitiminde Oyun ’un Öğretime Katkısı” konulu yüksek lisans tezinde; drama etkinliklerine dayalı oyunla öğretimin önemini vurgulamıştır. Araştırma, 6. sınıf

öğrencilerle Resim-İş dersinde yapılan, drama etkinliklerine dayalı oyunla öğretim yöntemine dayalı uygulamalar ile sınırlıdır. Araştırma kapsamında drama yönteminin uygulandığı deney grubu ile geleneksel yöntemin kullanıldığı kontrol grubunun ön test ve son test puanları arasında anlamlı bir fark olduğunu ortaya çıkmıştır. Drama etkinliklerine dayalı oyunla öğretimin, 6. sınıf öğrencilerinin başarıları üzerinde olumlu etkisi olduğu sonucuna ulaşmıştır.

Turanlı (2012), “Oyuna Dayalı Müze Etkinliklerinin Öğrenci Erişi ve Görsel Sanatlar Dersine Karşı Tutumları Üzerine Etkisi” başlıklı doktora tezini müzeyi daha etkili bir öğrenme mekânı haline dönüştürmek için eğitsel oyunların etkisini tespit etmek amacıyla yazmıştır. 2011–2012 Eğitim ve Öğretim yılı güz döneminde Ankara’da okuyan 6. Sınıf öğrencilerine üzerinde oyuna dayalı müze etkinliklerinin öğrenci erişimi ve Görsel Sanatlar dersine karşı tutumları üzerindeki etkilerini tespit etmekte, yazarın amaçları arasındadır. Araştırmasında deney ve kontrol grubundaki öğrencilerin erişimi, kalıcılık ve tutumları arasındaki farkları tespit etmeye çalışan Turanlı (2012) araştırmasında Ankara Devlet Resim ve Heykel Müzesi’nde oyuna dayalı müze etkinliklerinin uygulandığı deney grubu öğrencilerinin erişimi ve Görsel Sanatlar dersine yönelik tutum düzeylerini arttırmada etkili olduğu sonucuna ulaşmıştır. Sadece MEB Görsel Sanatlar Öğretim Programında yer alan etkinliklerin uygulandığı kontrol grubu öğrencilerinin Görsel Sanatlar dersine yönelik tutum düzeyinin gelişiminde etkisinin olmadığı araştırma sonucunda görülmüştür.

Duman (2013), “İlkokul 4. Sınıf Öğrencilerinin Eğitsel Oyunlarla Görsel Sanatlar Dersine Olan İlgilerinin Belirlenmesi” konulu yüksek lisans tezinde, drama etkinliklerine dayalı oyunla öğretimin önemini vurgulamıştır. İlköğretim müfredatında verilen kazanımları dikkate alarak ön test ve son test hazırlamıştır. Yapılan değerlendirme kapsamında eğitsel yöntemin uygulama süresi ve uygulama şeklini incelemiştir. Değerlendirme sonucunda eğitsel oyun yönteminin çocuğun görsel sanatlar dersi etkinliklerinde katkısı olduğu sonucuna ulaşmıştır.

Genç (2014), “Sanat Eğitiminde Eğitsel Oyunların Önemi” başlıklı makalesini ilkokul ve ortaokul öğrencilerine verilen görsel sanatlar dersinde oyun yönteminin yerini belirlemek ve önemini vurgulamak amacıyla yazmıştır. Makalesinde görsel sanatlar dersinde uygulanan eğitsel oyunların etkisi ve önemi hakkında açıklamalar yapıp, oyun yöntemi ile ilgili araştırmalar inceleyerek mevcut durumu ortaya koymuştur. Nitel araştırma yöntemlerinden biri olan doküman incelemesi yöntemini kullanan Genç (2014), eğitsel oyun etkinliklerinin öğrenci başarısında ve Görsel Sanatlar dersine olan bakış açılarında olumlu yönde etkisi olduğu sonucuna ulaşmıştır.

Şahin ve Demir (2023), “Eğitsel Oyun Yöntemi ile Çağdaş Sanat Akımlarının Öğretimi: Bir Eylem Araştırması” başlıklı makalesinde, çağdaş sanat akımları ve sanatçıların eğitsel oyun yöntemiyle öğretilmesini amaçlamıştır. Çalışmada, nitel araştırma yöntemlerinden eylem araştırması kullanılmıştır. Araştırmanın çalışma grubu, Türkiye’nin güneydoğusundaki bir ilin ilçe merkezinde yer alan bir devlet okulunun 7. sınıf düzeyindeki 23 gönüllü öğrenciden oluşmaktadır. Araştırmanın verilerini, yarı yapılandırılmış görüşme formu ve öğrenci çalışmaları oluşturmaktadır. Veriler, betimsel analiz yöntemiyle çözümlenmiştir. Araştırmanın sonucunda öğrencilerin eğitsel oyun yöntemiyle ders işlemenin Görsel Sanatlar dersine yönelik bakış açılarını olumlu yönde geliştirdiği, ayrıca öğrencilerin süreçten keyif aldıkları, dersi daha eğlenceli buldukları belirlenmiştir.

BÖLÜM III

YÖNTEM

Araştırmanın yöntem bölümünde; araştırmanın modeli, çalışma grupları, veri toplama yöntemi ve verilerin analizi yer almaktadır.

3.1. Araştırma Modeli

İlkokul 3. sınıf öğrencilerinde, görsel sanatlar dersinde eğitsel oyunların görsel sanat çalışmalarına katkısının olup olmadığını ortaya koymayı amaçlayan bu araştırmada, nitel araştırma desenlerinden örnek olay yöntemi kullanılmıştır.

İngilizce literatürde “case study” adı verilen bu yöntem, alan araştırmalarının bir türü olup, başlıca özelliği bir tek olayı, bir işletmeyi, bir örgütü, hatta bir insanı veya ülkeyi ele alarak ayrıntılı şekilde incelemektir (Arıkan, 2007, s.88). Bilen’e (2006) göre örnek olay yöntemi, problemi analiz etme, olayı araştırma, olayın sebeplerini ortaya çıkararak çözüm yollarını sunmak amacıyla kullanılmaktadır. Örnek olay inceleme yönteminin hedefi, bireylerin karar alma, tercih yapma ve sonuca ulaşma ile ilgili yaşanmışlık elde etmesini sağlamaktır. Nitekim Büyükkaragöz ve Çivi (2019) örnek olay yönteminin öğrenciyi merkeze alan bir metot olduğunu, öğrencilere bir yetenek ve konu hakkında yeterlilik kazandırmak ve pratik yaptırmak amacıyla da kullanıldığını belirtmektedir. Bu metotla öğrencilerin, bildiklerini ve

anladıklarını gerçek yaşam durumu üzerinde deneme şansına sahip olduğunu, bir problemi çözmeyi ve analiz edip sonuca ulaşmayı öğrendiklerine değinmektedir.

Örnek olay yöntemi, ezbere dayalı olmadığı gibi aynı zamanda bilişsel, duyuşsal ve sosyal açıdan öğrenenin gelişimine katkıda bulunan etkileşimli düşünme etkinliğidir (Çifçi, 2015, s. 186).

Gerekli olan izin ve onaylar alındıktan sonra araştırmanın uygulama süreci gerçekleştirilmiştir. Araştırmanın altı haftalık uygulama sürecinde, ilk iki hafta birinci oyun olan “Harflerden Öyküye, Öyküden Resme” adlı oyun oynatılmış ve resim çalışması yaptırılmıştır. Üçüncü ve dördüncü hafta ikinci oyun olan “Torbamdaki Kelimeler” oyunu oynatılmış ve resim çalışması yaptırılmıştır. Beşinci ve altıncı hafta ise “Bil Bakalım” konulu oyun oynatılıp ardından “Kuşlar ve Ben” konulu resim çalışması yaptırılmıştır.

3.1.1. 1.Oyun: Harflerden Öyküye, Öyküden Resme

Araştırmanın ilk iki haftasında birinci uygulama olan “Harflerden Öyküye, Öyküden Resme” oyunu oynatılmıştır. Oyun, isim-şehir-hayvan oyunundan uyarlanmıştır. Oyunda araştırmacı ‘A’ harfinden başlayarak içinden harfleri saymaya başlar ve bir öğrenci ‘Dur’ dedikten sonra kendine denk gelen harfi not almıştır. Her öğrenci için bu aşama tekrarlanmıştır. Öğrencilerden kendilerine denk gelen bu harfle başlayan, sırasıyla sevdiği birinin adı, yer/mekân, eşya, hayvan ve bitki isimleri bulmaları istenmiştir. Daha sonra buldukları kelimelerin de içinde bulunduğu kısa bir öykü yazan her öğrenci, yazdığı öyküyü resimlemiştir.

3.1.2. 2.Oyun: Torbamdaki Kelimeler

“Torbamdaki Kelimeler” oyunu araştırmanın üç ve dördüncü haftası oynatılmıştır. Oyunda hayvan/mitolojik kahraman, insan/meslek, nesne ve yüklem şeklinde isimlendirilen dört

torba hazırlanmıştır. Her bir öğrenci kâğıtlara her gruptan birer sözcük yazıp ait olduğu torbaya atmıştır. Tüm öğrenciler bu aşamayı tamamladıktan ve torbalar iyice karıştırılmıştır. Daha sonra, öğrencilerden sırayla her torbadan birer sözcük çekmeleri istenmiştir. Çektikleri kelimeleri defterlerine not almaları ve kelimelerin yazılı olduğu kâğıtları ait olduğu torbalara geri atmaları sağlanmış, torbalar her seferinde iyice karıştırılmıştır (Böylece bazı sözcükler birden fazla kişiye çıkmıştır). Öğrencilerden, her gruptan birer tane olmak üzere çektikleri toplam bu dört kelimeyi içeren birer cümle kurmaları ve kurdukları cümleyi defterlerine not etmeleri istenmiştir. Öğrenciler kurdukları cümleleri resmetmişlerdir.

3.1.3. 3.Oyun: Bil Bakalım

Son oyun olan “Bil Bakalım” oyunu da araştırmanın beş ve altıncı haftasında oynatılmıştır. Araştırmacı tarafından bulunan birbirinden farklı 17 kuş ve kuşların fotoğraflarıyla bilgilerinin yer aldığı kâğıtlar oluşturulmuştur (Bkz. Ek 4.). Her öğrenci tahtaya çıkarak kendilerine denk gelen kâğıttaki kuşun yerine kendilerini koyarak, kuşun adını söylemeden jest ve mimiklerle betimlemiştir. Diğer öğrenciler anlatılan kuşun adını bilmeye çalışmıştır. Her öğrenci kendine gelen kuşu anlattıktan sonra, “Kuşlar ve Ben” konulu resim çalışması yaptırılırken bellek eğitimi yöntemi kullanılmıştır. Araştırmacı, resimler yapılırken öğrencilere ara ara oyunda geçen kuş resimlerini göstermiştir. Bu kuşlar; deve kuşu, penguen, leylek, papağan, arı kuşu/sinek kuşu, tepeli toygar kuşu, baykuş, ağaçkakan, kartal, tavus kuşu, kelaynak, flamingo, turna, kılıç gaga, martı, sülün ve ibibik kuşudur.

Bellek eğitimi, görsel sanatlar eğitimi ve bilişsel psikoloji alanlarını kapsayan disiplinler arası bir yöntemdir (Güvenilir, Yılmaz, 2018, s. 30). Bu yöntemde, öğrencilerin katı kurallarla sınırlandırılması yerine, belleğin harekete geçerek ondan faydalanması öne sürülmüştür (Yolcu, 2004, s.102). Öğrenilenler, önceki bilgi ve deneyimleri ile birleştirilir. Bellek eğitimi çalışmalarında eser bir süre gösterilip, daha sonra kaldırılır. Öğrenci eseri

belleğinde kaldığı kadarıyla resimlemeye çalışır. Belirli aralıklarla gösterilip, kaldırılan eseri kopyalamaya çalışan öğrencinin bellek imgeleri zenginleştirilir (Yılmaz, 2010A, s. 223).

Her oyun iki ders saati (80 dk.) sürmüştür. Oyunlar birinci dersin ilk 10-15 dakikasında oynatılmış olup öğrencilerin motivasyonlarının arttığı, derse katılımın etkili bir şekilde sağlandığı anda oynadıkları oyunlarla ilgili çizimler, derslerin geriye kalan süresinde yaptırılmıştır. İkinci ders devam edilmiştir. Yapılan resimler her uygulama sonunda toplanmıştır.

3.2. Çalışma Grubu

Uygulama için, araştırmanın çalışma grubu, Ankara ilinde bulunan özel bir kurumda okuyan 3. Sınıf öğrencilerinden oluşmaktadır. Araştırmacı ve tez danışmanı tarafından geliştirilen eğitsel oyunlar, 50 kişilik öğrenci grubuna uygulanmıştır.

3.3. Veri Toplama Teknikleri

Eğitsel oyunların ilkokul 3. Sınıf öğrencilerin görsel sanat çalışmalarına katkısı olup olmadığını amaçlayan bu araştırmanın birinci alt amaca yönelik verilerin toplanmasında kullanılan ölçek, Yılmaz ve İnceağaç (2017)'ın “Görsel Sanatlar Eğitimi Uygulamalarında Edebiyat Ürünlerinin Etkisini Belirlemeye Yönelik Dereceli Puanlama Anahtarının (Rubrik) Geliştirilmesi” adlı ölçek geliştirme makalesindeki dereceli puanlama anahtarına “Biçimsel ifade” maddesi eklenip kullanılmıştır. Araştırmada kullanılan rubrik maddeleri aşağıda verilmiştir.

Tablo 1.

Eğitsel Oyunların Öğrenci Resimlerine Etkisini Belirlemeye Yönelik Dereceli Puanlama Anahtarı

Dereceli Puanlama Anahtarı	1	2	3	4	5
Bütünlük ve görsel devamlılık					
Hareket ifadesi					
İmge zenginliği					
Renk kullanımı					
Ayrıntılara yer verme					
Mekân					
Kompozisyon					
Yaratıcı yaklaşım					
Çalışmanın tamamlanması					
Biçimsel ifade					
Klişe şablon unsurlar					

Yılmaz, M. & İnceağaç, M. (2017). Görsel sanatlar eğitimi uygulamalarında edebiyat ürünlerinin etkisini belirlemeye yönelik dereceli puanlama anahtarının (rubrik) geliştirilmesi. *Erzincan Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 19 (3).

(Bu ölçek İnceağaç ve Yılmaz (2017) tarafından “Görsel Sanatlar Eğitimi Uygulamalarında Edebiyat Ürünlerinin Etkisini Belirlemeye Yönelik Dereceli Puanlama Anahtarının (Rubrik) Geliştirilmesi” adlı ölçek geliştirme makalesindeki dereceli puanlama anahtarı geliştirilerek kullanılmıştır.)

Rubrikte 11. madde olan “klişe/şablon unsurlar” tersten kodlanmıştır. Alanında uzman üç öğretim üyesi değerlendirdikten sonra değerlendirmelerinin ortalaması alınmıştır.

Araştırmanın ikinci alt amacına yönelik veri toplama tekniği çalışma grubundaki öğrencilere uygulanan yarı yapılandırılmış görüşme formudur. Öğrencilere;

1. Oynadığımız oyunlar seni mutlu etti mi? Hoşuna gitti mi?
- 2.Farklı şeyler düşünmene ve yorum yapmana yardımcı oldu mu? Nasıl? Açıklar mısın?
- 3.Çalışırken herhangi bir sorunla karşılaştın mı? Açıklar mısın?
- 4.En çok hangi çalışmayı yapmaktan keyif aldın? Neden?

Soruları sorularak açık uçlu cevaplar alınmıştır.

Yarı yapılandırılmış görüşme tekniği ne tam yapılandırılmış görüşmeler kadar katı ne de yapılandırılmamış görüşmeler kadar esnektir; iki uç arasında yer almaktadır (Karasar, 1999, s.168). Görüşmecinin, görüşme esnasında vereceği tepkilere dayalı olarak açık uçlu sorularla esnek bir biçimde hazırlanmış olur (Tanrıöğen, 2009, s.152). Görüşme formunda öğrencilerin en çok hangi oyunlarda eğlendikleri, hangi oyunlarda ve nasıl sorunlarla karşılaştıkları, oyunların farklı düşünmelerine yardımcı olup olmadığı sorulmuştur (Bkz. Ek3). Öğrencilerin görüşme formundaki sorulara verdikleri yanıtlar araştırmacı tarafından bulgular kısmında yorumlanmıştır.

Araştırmanın üçüncü alt amacına yönelik verilerin toplanmasında, süreç boyunca araştırmacı tarafından gerçekleştirilen yapılandırılmamış gözlem tekniği kullanılmıştır. Araştırmacı; motivasyon (istek, ilgi, heyecan, merak, keyif alma, dikkat süresi), yaratıcılık, süreyi etkili kullanma ve karşılaşılan sorunlar kriterlerini dikkate alarak gözlem notlarını tutmuştur.

Nitel araştırmalarda gözlem, sosyal olguları çevreleyen koşulları ve bireylerin davranışlarını incelemeyi sağladığı, çeşitli davranışların doğal oluş hâlini gösterdiği ve elde edilen verilerin hangi bağlamda değerlendirilmesi ve yorumlanması gerektiği konusunda araştırmacıya önemli ipuçları sunduğu için son derece faydalı bir tekniktir (Kümbetoğlu, 2005, 126).

Yapılandırılmamış gözlem, araştırmacının araştırma yaptığı ortama girerek yaptığı gözlemdir (Tanrıöğen, 2009, s.147). Yapılandırılmamış gözlem, gözlem çizelgesi gibi standart bir veri toplama aracının kullanılmadığı gözlemdir ([https://www.bingol.edu.tr/media/204988/sayt-bolum8-Sosyolojide-Nicel-ve-Nitel-](https://www.bingol.edu.tr/media/204988/sayt-bolum8-Sosyolojide-Nicel-ve-Nitel-Arastirma-Yontemleri.pdf)

[Arastirma-Yontemleri.pdf](https://www.bingol.edu.tr/media/204988/sayt-bolum8-Sosyolojide-Nicel-ve-Nitel-Arastirma-Yontemleri.pdf)). Araştırmacı, görsel sanatlar dersi esnasında, öğrencilerin ders içeriğinde neler yaşadıkları ve öğrencilerin birbirleri arasındaki etkileşimden kaynaklanan notları tutmuştur (Bkz. ek4). Araştırmacı üç oyunda da aldığı notları bulgular kısmında yorumlamıştır.

3.3.1. Değerlendirmeciler Arası Tutarlılık

Değerlendirmeciler arasındaki tutarlılığı belirlemek üzere Kappa analizi ve sınıf içi korelasyon analizi uygulanmıştır. Gözlemciler arasındaki uyumu ortaya koyan kappa analizi ile birlikte gözlemci puanları arasındaki yüksek korelasyon çıkması, tutarlılık göstergesi olarak kabul edilebilir. Kappa analizi gözlemciler arasındaki uyuma yönelik güvenilirliği belirleyen istatistik analiz yöntemidir (Cohen, 1960). Kappa (κ) Katsayısı Değerlendirme Kriterleri aşağıda verilmektedir.

Tablo 2.

Kappa (κ) Katsayısı Değerlendirme Kriterleri

Kappa (κ)	Yorum
< 0	Hiç uyuşma olmaması
0.0 — 0.20	Önemsiz uyuşma olması
0.21 — 0.40	Orta derecede uyuşma olması
0.41 — 0.60	Ekseriyetle uyuşma olması
0.61 — 0.80	Önemli derecede uyuşma olması
0.81 — 1.00	Neredeyse mükemmel uyuşma olması

Landis, J. R. & Koch, G. G. (1977) *The measurement of observer agreement for categorical data*, *Biometrics*. Cilt. 33, sy. 159-174.

Ölçümler arası güvenilirliğin kabul edilebilir olması için ICC değerinin (sınıf içi korelasyon katsayısının) ,70 ve üzerinde olması gerekmektedir (Alpar, 2014, s. 483).

Tablo 3.

Değerlendirmeciler Arasındaki Tutarlılık

	U1-U2 κ (p)	U1-U3 κ (p)	U2-U3 κ (p)	ICC (p)
Bütünlük ve görsel devamlılık	0,765 (p<0,001)	0,697 (p<0,001)	0,887 (p<0,001)	0,874 (p<0,001)
Hareket ifadesi	0,696 (p<0,001)	0,795 (p<0,001)	0,761 (p<0,001)	0,974 (p<0,001)
İmge zenginliği	0,897 (p<0,001)	0,894 (p<0,001)	0,828 (p<0,001)	0,929 (p<0,001)
Renk kullanımı	0,718 (p<0,001)	0,815 (p<0,001)	0,794 (p<0,001)	0,864 (p<0,001)
Ayrıntılara yer verme	0,816 (p<0,001)	0,835 (p<0,001)	0,661 (p<0,001)	0,908 (p<0,001)
Mekân	0,817 (p<0,001)	0,721 (p<0,001)	0,781 (p<0,001)	0,919 (p<0,001)
Kompozisyon	0,800 (p<0,001)	0,742 (p<0,001)	0,738 (p<0,001)	0,859 (p<0,001)
Yaratıcı yaklaşım	0,882 (p<0,001)	0,813 (p<0,001)	0,768 (p<0,001)	0,879 (p<0,001)
Çalışmanın tamamlanması	0,859 (p<0,001)	0,659 (p<0,001)	0,894 (p<0,001)	0,894 (p<0,001)
Biçimsel ifade	0,886 (p<0,001)	0,853 (p<0,001)	0,819 (p<0,001)	0,805 (p<0,001)
Klişe şablon unsurlar	0,784 (p<0,001)	0,789 (p<0,001)	0,825 (p<0,001)	0,890 (p<0,001)

Kappa analizi ve sınıf içi korelasyon analizi bulgularına göre değerlendirmecilerin birbiri arasında tutarlı olduğu saptanmıştır.

3.3.2. Güvenirlik ve Madde Analizi

Ölçeğe ilişkin güvenilirlik analizi uygulanmış ve Alpha katsayısı 0,958 olarak bulunmuştur.

Maddelerin iç tutarlılığa etkisine yönelik madde analizi aşağıda verilmektedir.

Tablo 4.

Madde Analizi

	Madde silindiğinde ölçek puanı	Madde silindiğinde varyans	Madde toplam korelasyonu	Madde silindiğinde crombach alpha
Bütünlük ve görsel devamlılık	34,08	91,544	,849	,953
Hareket ifadesi	34,48	88,989	,879	,952
İmge zenginliği	34,32	87,202	,902	,951
Renk kullanımı	34,56	91,639	,764	,956
Ayrıntılara yer verme	34,16	90,790	,927	,950
Mekân	34,60	88,449	,877	,952
Kompozisyon	34,60	88,980	,906	,951
Yaratıcı yaklaşım	34,32	90,304	,876	,952
Çalışmanın tamamlanması	34,66	93,494	,821	,954
Biçimsel ifade	34,24	90,064	,923	,950
Klişe şablon unsurlar	36,58	111,065	,817	,953

Maddelere verilen yanıtların maddeler arasında ve ölçek toplamı ile pozitif korelasyona sahip olması beklenir. Ölçekteki bir maddenin, maddeler toplamı ile korelasyon katsayısının 0,3 ve üzeri olması ayırt ediciliğinin yüksek olduğunu göstermektedir (Büyüköztürk, 2011, s.171; Tavşancıl, 2002).

3.3.3. Faktör Analizi

Ölçeğin yapı geçerliliğinin ortaya koymak için açıklayıcı(açımlayıcı) faktör analizi yöntemi uygulanmıştır. Yapılan Barlett testi sonucunda ($p=0.000<0.05$) faktör analizine alınan değişkenler arasında ilişkinin olduğu tespit edilmiştir. Yapılan test sonucunda ($KMO=0.934>0,60$) örnek büyüklüğünün faktör analizi uygulanması için yeterli olduğu tespit edilmiştir. Faktör analizi uygulamasında varimax yöntemi seçilerek faktörler

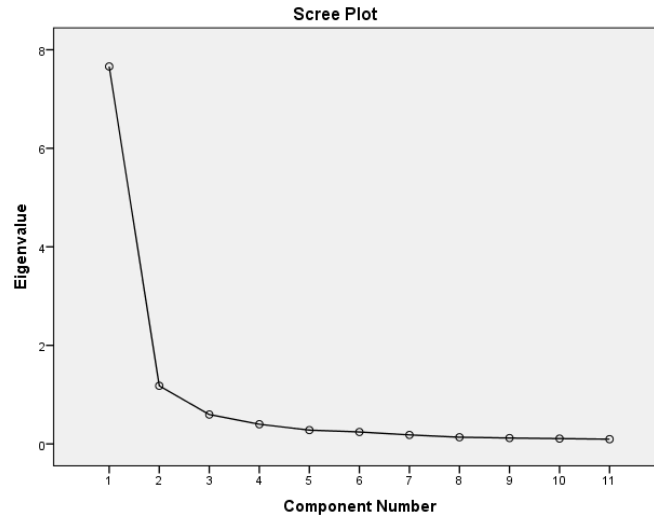
arasındaki ilişkinin yapısının aynı kalması sağlanmıştır. Faktör analizi sonucunda değişkenler toplam açıklanan varyansı %69.643 olan tek faktör altında toplanmıştır. Ölçeğe ait oluşan faktör yapısı aşağıda görülmektedir.

Tablo 5.

Faktör Yapısı

Boyut	Faktör Yüğü
Ayrıntılara yer verme	0,867
Biçimsel ifade	0,851
İmge zenginliği	0,832
Renk kullanımı	0,830
Yaratıcı yaklaşım	0,824
Hareket ifadesi	0,807
Mekân	0,745
Kompozisyon	0,773
Çalışmanın tamamlanması	0,760
Bütünlük ve görsel devamlılık	0,743
Klişe şablon unsurlar	0,621
Toplam Varyans=%69.643; Özdeğer=7,661	

Ölçeğin faktör yapısına ilişkin özdeğer saçılım (Scree Plot) grafiğı aşağıda verilmektedir.



Şekil 1. Saçılım grafiğı

3.4.Verilerin Analizi

Araştırmada kullanılan ölçekte belirtilen kriterlerin kullanımı ile ilgili başarı düzeyi ifadeleri oldukça zayıf (1), zayıf (2), orta (3), iyi (4), oldukça iyi (5) olarak tanımlanmıştır. Eğitsel Oyunların Öğrenci Resimlerine Etkisini Belirlemeye Yönelik Dereceli Puanlama Anahtarının 1 ile 5 aralığındaki puanlama tablosu aşağıda verilmiştir.

Tablo 6.

Eğitsel Oyunların Öğrenci Resimlerine Etkisini Belirlemeye Yönelik Dereceli Puanlama Anahtarı

Ölçütler	Oldukça Zayıf	Zayıf	Orta	İyi	Çok İyi
	1	2	3	4	5
1. Bütünlük ve Görsel Devamlılık	20	40	60	80	100
2. Hareket ifadesi	20	40	60	80	100
3. İmge zenginliği	20	40	60	80	100
4. Renk kullanımı	20	40	60	80	100
5. Ayrıntılara yer verme	20	40	60	80	100
6. Mekân (uzam)	20	40	60	80	100
7. Kompozisyon	20	40	60	80	100
8. Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)	20	40	60	80	100
9. Çalışmanın tamamlanması	20	40	60	80	100
10. Biçimsel İfade	20	40	60	80	100
11. Klişe/şablon unsurlar	100	80	60	40	20

(Bu ölçek İnceağaç ve Yılmaz'ın (2017), “Görsel Sanatlar Eğitimi Uygulamalarında Edebiyat Ürünlerinin Etkisini Belirlemeye Yönelik Dereceli Puanlama Anahtarının (Rubrik) Geliştirilmesi” adlı ölçek geliştirme makalesindeki dereceli puanlama anahtarı geliştirilerek kullanılmıştır.)

Tablo 6’da görüldüğü üzere, 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir. Diğer kriterlerin aksine resimde stereotip biçim kullanımı arttıkça, ürünün başarısı düşmektedir. Yani stereotip biçim kullanımının çokluğu başarıyı düşüren bir durum iken stereotip biçim kullanımı azaldıkça başarı artmaktadır (Yılmaz ve İnceağaç, 2017, s.8). Alanında uzman üç öğretim üyesinin görüşlerinden elde edilen öğrenci çalışmalarına ait puanlar bilgisayar ortamına geçirilmiş ve ortalamaları alınarak araştırmanın nicel bulgularına ulaşılmıştır. Dereceli puanlama

anahtarından elde edilen uzman değerlendirme sonuçları, frekans ve yüzde dağılım olarak verilmiş olup, elde edilen veriler ise betimsel olarak da ifade edilmiştir.

Araştırmanın ikinci alt amacına yönelik bulgularına ulaşmak için öğrenci görüşlerinin neler olduğunu öğrenmek için uygulanan yarı yapılandırılmış görüşme formu verileri betimsel olarak analiz edilmiştir. Yıldırım ve Şimşek (2011)' e göre; betimsel analiz önceden belirlenmiş bir çerçeveye bağlı olarak nitel verilerin işlenmesi, bulguların tanımlanması ve tanımlanan bulguların yorumlanması adımlarını içeren analiz yaklaşımıdır.

Betimsel analizde amaç, görüşme ve gözlem sonucu toplanan verilerin düzenlenmiş ve yorumlanmış bir şekilde okuyucuyla buluşturulmasıdır. Çoğu betimsel analizde veriler önceden belirlenmiş temalara göre sınıflandırılır, sınıflandırılan verilere ilişkin bulgular özetlenir ve özetler ise araştırmacının öznel birikimi ile yorumlanır. Ayrıca araştırmacı bulgular arasında neden-sonuç ilişkisi kurar ve gerekirse olgular arasında yapısal farklılık analizleri ile karşılaştırmalar yapar (Kitzinger, 1995; Kvale, 1994).

Araştırmanın üçüncü alt amacına yönelik bulgularına ulaşmak için araştırmacının gözlemlerini not aldığı, yapılandırılmamış gözlem formu kullanılmıştır. Yapılandırılmamış gözlem formunda motivasyon (istek, ilgi, heyecan, merak, keyif alma, dikkat süresi), yaratıcılık, süreyi etkili kullanma ve karşılaşılan sorunlar dikkate alınmıştır. Araştırmacı aldığı notları betimsel yöntemle analiz etmiştir.

Araştırmaya Yönelik Geliştirilen Her Bir Oyun Sonrası Yapılan Resimlerin Değerlendirilmesi

Çalışma 50 öğrenci ile yapılmıştır. Her öğrenci, araştırmacı ve danışman tarafından oluşturulan üç oyunu oynayıp, resim çalışması yapmıştır. Dolayısıyla her öğrencinin üç çalışması vardır. Öğrenciler Ö1, Ö2, Ö3... şeklinde kodlanmışlardır. Öğrenci çalışmaları, uzmanların verdiği puanlardan elde edilen bulgulara göre araştırmacı tarafından yorumlanmıştır.

Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Oyunu

Araştırmada, öncelikle, bu oyun sonrasında yaptırılan resimlerin tek tek analizine yer verilecektir. Öğrencinin “Harflerden Öyküye, Öyküden Resme” oyunu için bulduğu kelimeler, kelimelerden oluşan yazınsal metni, resmi, puanlama anahtarı ve araştırmacının her bir resme betimsel analizi aşağıdaki gibidir. “Harflerden Öyküye, Öyküden Resme” adlı oyununda, öğrencilerden kendilerine verilen harften sırasıyla sevdiği birinin adı, yer/mekân, eşya, hayvan ve bitki (meyve-sebze) isimleri bulması istenir. Bulduğu kelimelerinde içinde bulunduğu bir öykü yazıp, bu öykünün istediği bir bölümünü resmeder. Öğrenciler Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö1- Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö2- Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö3... şeklinde kodlanmıştır.

Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö1

Öğrencinin oyun sırasında bulduğu kelimeler: Arda, arabanın önü, ayna, ayı, ayva

Öğrencinin bulduğu kelimeleri içeren kısa öyküsü: “Elinde bir ayva olan ayı aynadan göründü. Arda arabanın önüne çıktı. Korkup kaçtı, ayı arabanın arkasından koşmaya devam etti.”



Şekil 2 Harflerden öyküye, öyküden resme Ö1

Tablo 7.

Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö1 Uzman Puanları

Kriterler	Uzman					Uzman					Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık				4					4					4		4
Hareket ifadesi			3					3				2				2.66
İmge zenginliği				4					4					4		4
Renk kullanımı					5			3						4		4
Ayrıntılara yer verme			3					3					3			3
Mekân (uzam)			3					3					3			3
Kompozisyon					5				4					4		4.33
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)				4				3					3			3.33
Çalışmanın tamamlanması				4				3						4		3.66
Biçimsel ifade			3					3					3			3
Klişe/şablon unsurlar	1					1					2					4.66

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

Öğrenci, “Harflerden Öyküye, Öyküden Resme” adlı oyununda kullandığı beş imgeden dördünü (Arda, arabanın önü, ayı, ayva) resmine yansıtmıştır. Kompozisyonunu oluşturan unsurları görsel bir devamlılık oluşturacak ve düzende birliği sağlayacak şekilde yerleştirmiştir. Statik bir duruşla resmettiği imgelerde, renk ve çeşitlilik mevcuttur. Araba imgesinin yerleştiği platformun zeminini koyulaştırarak mekan etkisini yansıtmış olup, imgelerinde uzak-yakın ilişkisine dayalı oran-orantı görülmekle birlikte, arka plandaki biçimler mekân etkisinden yoksundur.

Yavuzer (1995), çocukların çizme yeteneğini elde ettiği objeleri (insan, araba, kuş gibi) yan yana çizdiğine ve ayrıca kağıdını doldurmak için bu nesneleri de büyük çizdiğine değinmektedir.

Nitekim Ö1’in resmine bakıldığında objelerin büyüklüğü dikkat çekmektedir. Kullandığı unsurların ayrıntılarına dikkat etmediği gibi verilen süreyi etkili kullanamamıştır.

Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö2

Öğrencinin oyun sırasında bulduğu kelimeler: Seda, salon, sandalye, salyangoz, sarıpatatya

Öğrencinin bulduğu kelimeleri içeren kısa öyküsü: “Seda dışarda dolaşırken bir restoran buldu. O restorandan içeri girdiğinde çok şaşırmıştı. Çünkü Seda’nın salonuna benziyordu ve sandalyeye oturdu. Sonra havadan salyangoz ve sarıpatatya yağdı.”



Şekil 3. Harflerden öyküye, öyküden resme Ö2

Tablo 8.

Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö2 Uzman Puanları

Kriterler	1. Uzman					2. Uzman					3. Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık					5				4					4		4.33
Hareket ifadesi					5				4					4		4.33
İmge zenginliği			3					3					3			3
Renk kullanımı			3					3					3			3
Ayrıntılara yer verme		2							4			2				2.66
Mekân (uzam)			3					3					3			3
Kompozisyon			3					3					3			3
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)				4					4				3			3.66
Çalışmanın tamamlanması					5			3						4		4
Biçimsel ifade			3					3					3			3
Klişe/şablon unsurlar	1					1					1					5

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

Ö2 “Harflerden Öyküye, Öyküden Resme” adlı oyunda, kullandığı beş imgeden dördünü (seda, salyangoz, sandalye, sarıpatya) resmine yansıtmıştır. Öğrenci “Seda” ismini verdiği kız figürünü sandalyede oturur şekilde resmederek, figürün hareket ifadesini başarılı bir anlatımla ortaya koymuştur. Çalışmasında kullandığı imgeleri, ayrıntılarına ve biçimsel ifadelerine uygun resmedememiş olmasına rağmen, öğrencinin klişe/şablon unsurlara yer vermemiş olması dikkat çekmektedir. Resmini verilen sürede tamamlamıştır.



Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö3

Öğrencinin oyun sırasında bulduğu kelimeler: Ali, Ankara, ayakkabı, aslan, aslanağzı

Öğrencinin bulduğu kelimeleri içeren kısa öyküsü: “Ali özer Ankara’da yaşıyordu. Evinde aslanağzı yetiştirmek isteyen Ali Özer bir saksı bulamadığı için aslanağzını ayakkabısına dikti. Aslanağzı iyice büyüdüğünde Ali Özer aslanağzını ormana dikmek istedi. Babası onu bir ormana götürdü. Ali özer beyaz aslan görebileceği için korkuyordu. Ama göremedi ve bitkisini ormana dikti. Eve geldiğinde akşam olmuştu. Güzel bir gün daha sona ermişti.”



Şekil 4. Harflerden öyküye, öyküden resme Ö3

Tablo 9.

Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö3 Uzman Puanları

Kriterler	1. Uzman					2. Uzman					3. Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık					5				4					4		4.33
Hareket ifadesi					5				4						5	4.66
İmge zenginliği		2						3				2				2.33
Renk kullanımı				4				3						4		3.66
Ayrıntılara yer verme				4					4				3			3.66
Mekân (uzam)				4					4				3			3.66
Kompozisyon				4					4				3			3.66
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)		2						3				2				2.33
Çalışmanın tamamlanması				3				3					3			3
Biçimsel ifade				3				3					3			3
Klişe/şablon unsurlar		2						2				2				4

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

Öğrenciler “Harflerden Öyküye, Öyküden Resme” oyununda, buldukları kelimelerden bir öykü oluşturmuş ve bu öykünün istedikleri bölümünü resmetmiştir. Öykünün resmedilecek bölümünün, öğrencilerin kendi isteğine bırakılması sebebiyle, öğrencinin oyunda kullandığı tüm kelimeleri resmine yansıtmadığı görülmektedir. Nitekim Ö3 oyunda kullandığı kelimelerden sadece birini (aslanagzı bitkisi) resminde kullanmıştır. Resminde bütünlüğü ve görsel devamlılığı, kullandığı ağaç imgesinin hareketiyle sağlamıştır. İki çeşit imgeden (aslanagzı bitkisi, ağaçlar) oluşan resminde, renk dengesi orta düzeydedir. Ayrıca dikkat çeken nokta öğrenci resminde yaratıcı yaklaşım sergileyememiş olmasına karşın klişe/şablon unsurlara da yer vermemiş olmasıdır.

Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö4

Öğrencinin oyun sırasında bulduğu kelimeler: Damla, Deniz'in çiftliği, demir parmaklıklar, domuz, domates

Öğrencinin bulduğu kelimeleri içeren kısa öyküsü: “Güneşli bir yaz gününde Damla ile Deniz'in çiftliğine gittik. Çiftlikte bir sürü domates vardı. Sonra demir parmaklıkların arasından bir domuz gördük. Adı Peppa'ydı. Çiftlikte çok eğlendik, top oynadık, tenis ve voleybol oynadık.”



Şekil 5. Harflerden öyküye, öyküden resme Ö4

Tablo 10.

Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö4 Uzman Puanları

Kriterler	1. Uzman					2. Uzman					3. Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık				4					4					4		4
Hareket ifadesi				4					4					4		4
İmge zenginliği		2						3				2				2.33
Renk kullanımı					5					5				4		4.66
Ayrıntılara yer verme			3				2					3				2.66
Mekân (uzam)				4				3						4		3.66
Kompozisyon			3					3						4		3.33
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)		2						3					3			2.66
Çalışmanın tamamlanması					5			3							5	4.33
Biçimsel ifade			3						4				3			3.33
Klişe/şablon unsurlar		2					2					2				4

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

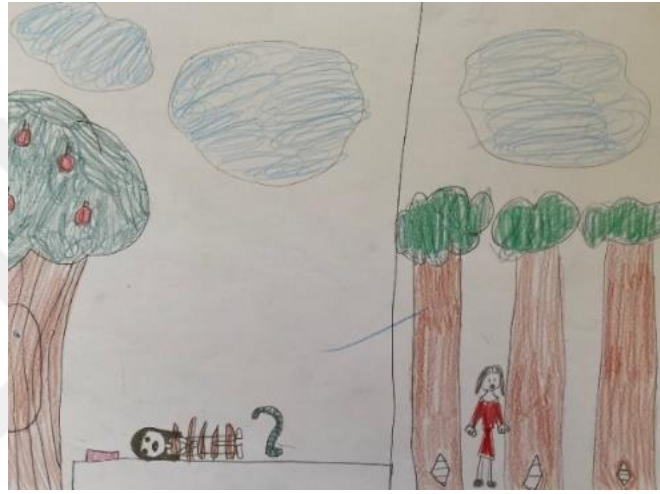
Ö4 “‘Harflerden Öyküye, Öyküden Resme” oyununda kullandığı imgelerden sadece birini (Damla) resmine yansıtmıştır. Öğrencinin resmine bakıldığında, “‘Damla” ismini verdiği kız figürü ile karşısına resmettiği diğer kız figürünün hareket ifadesi dikkat çekmektedir. Az çeşitte imge kullanmasına rağmen, kullandığı renkler çeşitli ve dengelidir. Öğrenci, resminde kullandığı imgelerden sadece güneş imgesini şablon unsur olarak resmetmiş ve çalışmasını verilen sürede tamamlamıştır.



Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö5

Öğrencinin oyun sırasında bulduğu kelimeler: Yağmur, yağmur ormanı, yastık, yılan, yosun

Öğrencinin bulduğu kelimeleri içeren kısa öyküsü: “Bir gün Yağmur, yağmur ormanında yılanıyla beraber pikniğe gitmiş. Sonra yastığıyla uyumaya çalışırken onu yosunlar sarmış ve yılanı onu kurtarmış. Sonra hemen yağmur ormanlarına kaçıyorlarmış ki bir, iki, üç yakut bulmuşlar ve hemen kaçmışlar.”



Şekil 6. Harflerden öyküye, öyküden resme Ö5

Tablo 11.

Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö5 Uzman Puanları

Kriterler	1. Uzman					2. Uzman					3. Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık				4					4					4		4
Hareket ifadesi			3					3					3			3
İmge zenginliği					5				4					4		4.33
Renk kullanımı			3					3					3			3
Ayrıntılara yer verme				4				3						4		3.66
Mekân (uzam)				4				3					3			3.33
Kompozisyon				4				3						4		3.66
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)					5				4						5	4.66
Çalışmanın tamamlanması				4				3						4		3.66
Biçimsel ifade			3					3					3			3
Klişe/şablon unsurlar			3						4					4		2.33

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

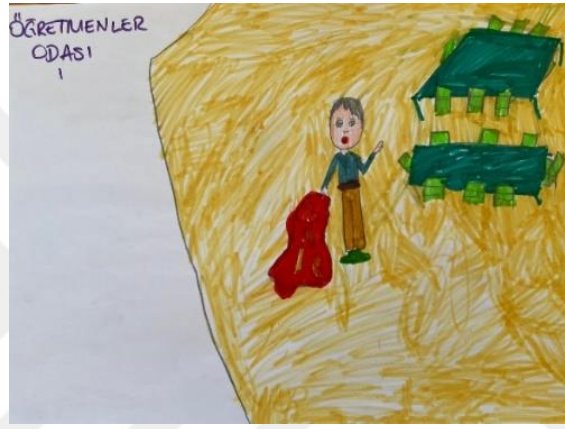
Ö5, ‘‘Harflerden Öyküye, Öyküden Resme’’ oyununda kullandığı kelimelerin tamamını resmine yansıtmıştır. Öğrencinin, kompozisyonunda kararsız kaldığı için sayfayı ikiye bölüp, iki resim yaptığı anlaşılmaktadır. Bütünlüğü ve görsel devamlılığı sağlarken çeşitli imgelerden yararlandığı görülmektedir. Resminde yaratıcı yaklaşım sergilemesine karşın, klişe/şablon unsurları (meyveleri, ağaçları ve bulutları) kullanması dikkat çekmektedir. Ayrıca uzman puanlarına bakıldığında, hareket ifadesinin, renk kullanımının, mekân ifadesinin ve biçimsel ifadenin öğrencinin resminde orta düzeyde olduğu görülmektedir.



Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö6

Öğrencinin oyun sırasında bulduğu kelimeler: Özgür dayım, öğretmenler odası, örtü, ördek-

Öğrencinin bulduğu kelimeleri içeren kısa öyküsü: “Özgür dayım bir gün öğretmenler odasına girmiş. Bakmış ki hiçbir masada örtü yokmuş. Özgür dayım her yere bakmış ama bulamamış. Bir gün hem örtü hem ördek satan bir yerden ördek ve örtü almış. Sonra ördeği örtünün üzerinde kesmiş. Öğretmenler odasına girmiş. Örtüyü öğretmenler odası için aldığını hatırlayınca çok üzülmüş.”



Şekil 7. Harflerden öyküye, öyküden resme Ö6

Tablo 12.

Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö6 Uzman Puanları

Kriterler	1. Uzman					2. Uzman					3. Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık					5				4				3			4
Hareket ifadesi					5				4			2				3.66
İmge zenginliği				4				3					3			3.33
Renk kullanımı					5			3						4		4
Ayrıntılara yer verme					5					5			3			4.33
Mekân (uzam)				4				3					3			3.33
Kompozisyon					5				4				3			4
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)				4					4					4		4
Çalışmanın tamamlanması					5					5				4		4.66
Biçimsel ifade					5					5				4		4.66
Klişe/şablon unsurlar				3					3			1				3.66

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

“Harflerden Öyküye, Öyküden Resme” oyununda öğrencinin, “Ö” harfi ile başlayan bitki ismi bulamadığı anlaşılmaktadır. Ancak öğrencinin oyun içinde bulduğu diğer kelimeleri, öyküsünde etkili bir şekilde kullanıp, resmine de yansıttığı görülmektedir.

Öğrenci, kompozisyonunu oluşturan unsurları, düzende birliği sağlayacak şekilde yerleştirmiştir. Kullandığı imgeleri, ayrıntılarına yer vererek ve kendi özgün yorumuyla resmetmiştir. Mekân ifadesinin resminde orta düzeydedir. Ayrıca özgün bir şekilde, verilen süre içerisinde çalışmasını tamamlamıştır.



Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö7

Öğrencinin oyun sırasında bulduğu kelimeler: Nehir, nehir kıyısı, naylon, neon balığı, nilüfer

Öğrencinin bulduğu kelimeleri içeren kısa öyküsü: “Nehir bir gün nehir kıyısında neon balıklarını izlerken bir neon balığı naylona takıldı. Onu kurtardı. Onu sahiplendi. Hayatlarına çok mutlu bir şekilde devam ettiler.”



Şekil 8. Harflerden öyküye, öyküden resme Ö7

Tablo 13.

Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö7 Uzman Puanları

Kriterler	1. Uzman					2. Uzman					3. Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık			3						4					4		3.66
Hareket ifadesi				4					4					4		4
İmge zenginliği					5				4					4		4.33
Renk kullanımı				4					4					4		4
Ayrıntılara yer verme				4					4					4		4
Mekân (uzam)			3						4					4		3.66
Kompozisyon			3							5			3			3.66
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)				4					4					4		4
Çalışmanın tamamlanması				4						5				4		4.33
Biçimsel ifade				4					4					4		4
Klişe/şablon unsurlar	1					1					1					5

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

Öğrenci ‘‘Harflerden Öyküye, Öyküden Resme’’ oyununda bulduğu kelimeleri, öyküsünde etkili bir şekilde kullanıp, resmine de yansıtmıştır. Ö7’nin resmine bakıldığında sayfayı ikiye bölen nehir, nehrin kıyısında oturan ve elinde naylondan kurtardığı neon balığını tutan ‘‘Nehir’’ isimli kız figürü görülmektedir. Ayrıca kâğıdın sağ bölümünde yer alan ev ve detayları dikkat çekmektedir. Yavuzer (1995), bu tarz çizimlerle, çocukların evlerinin içinde sürdürdükleri yaşamı dile getirdiklerine değinmiştir.

Öğrenci, kompozisyonunu oluşturan unsurlarda, farklı renkleri kullanarak çalışmasını hareketlendirmiştir. Kullandığı imgeleri ayrıntılı ve kendine özgü yorumuyla resmeden öğrencinin çalışmasında, herhangi bir klişe/şablon unsur kullanmaması da dikkat çekmektedir. Verilen sürede çalışmasını, keyifle tamamladığı anlaşılmaktadır.

Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö8

Öğrencinin oyun sırasında bulduğu kelimeler: Elif, eğlence stüdyosu, eşek, eğretili otu, elmas kolye

Öğrencinin bulduğu kelimeleri içeren kısa öyküsü: “Elif bir gün çok mutluydu. Eğlence stüdyosunda şarkı söyleyecekti. Yetmezmiş gibi en yakın arkadaşlarıyla dans edecek ve şarkısı beğenilirse hayalindeki gibi en iyi şarkı ödülü verilecekti. Gitmeden önce uğurlu elmas kolyesini taktı. Yolda eğretili otu yiyen bir eşek gördü. Gözleri çok güzeldi. Stüdyoda şarkısı en beğenilen şarkı oldu ve hayalindeki ödülü aldı.”



Şekil 9. Harflerden öyküye, öyküden resme Ö8

Tablo 14.

Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö8 Uzman Puanları

Kriterler	1. Uzman					2. Uzman					3. Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık					5				4						5	4.66
Hareket ifadesi					5				4						5	4.66
İmge zenginliği				3					4				3			3.33
Renk kullanımı		2						3					3			2.66
Ayrıntılara yer verme				4				3						4		3.66
Mekân (uzam)					5				4					4		4.33
Kompozisyon					5				4						5	4.66
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)				3					4				3			3.33
Çalışmanın tamamlanması					5				4						5	4.66
Biçimsel ifade				4					4					4		4
Klişe/şablon unsurlar	1					1					1					5

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

Ö8 ‘‘Harflerden Öyküye, Öyküden Resme’’ oyununda bulduğu beş imgeyi öyküsünde etkili bir biçimde kullanırken, üçünü (Elif, eğlence stüdyosu, elmas kolye) resmine yansıtmıştır. Kompozisyonunda bütünlüğü ve görsel devamlılığı sağlayan öğrenci, hareket ifadesini şarkı söyleyen figürde ve eğlenen diğer üç figürde etkili bir biçimde göstermektedir. Resminde renk çeşitliliğine dikkat etmediği görülmektedir. Ancak imgeler arasındaki bağlantıyı başarılı bir şekilde kurmuştur. Nitekim Yavuzer’e (1995) göre, bu dönemde (7-9 yaş) çocuklar sadece kendisiyle olan ilişkilerini değil başkalarının birbirleriyle olan mantıksal ilişkilerini de çizimlerinde göstermeye çalışmaktadırlar.

Oyun, öğrenciyi mekân kullanımına yönlendirdiği için Ö8’in resminde mekân ifadesi etkilidir. Resminde klişe/şablon unsurlara yer vermemiştir. Verilen sürede resmini tamamlayan öğrenci, uzmanlar tarafından birçok kriterde (bütünlük ve görsel devamlılık, hareket ifadesi, mekân, kompozisyon, çalışmanın tamamlanması, biçimsel ifade, klişe/şablon unsurlar) çok iyi düzeyde olarak değerlendirilmiştir.

Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö9

Öğrencinin oyun sırasında bulduğu kelimeler: Ela, Ela'nın çiftliği, etek, eşek, enginar

Öğrencinin bulduğu kelimeleri içeren kısa öyküsü: “Güneşli bir bahar günüydü. Ela ile Ela'nın çiftliğine gidiyorduk. Yerde etek gördük. Her yerde eşek ve enginar gördük. Çok güzel bir gün geçirmiştik.”



Şekil 10. Harflerden öyküye, öyküden resme Ö9

Tablo 15.

Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö9 Uzman Puanları

Kriterler	1. Uzman					2. Uzman					3. Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık					5				4					4		4.33
Hareket ifadesi			3						4			2				3
İmge zenginliği					5					5					5	5
Renk kullanımı				4					4					4		4
Ayrıntılara yer verme					5				4					4		4.33
Mekân (uzam)				4					4				3			3.66
Kompozisyon				4					4					4		4
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)			3						4				3			3.33
Çalışmanın tamamlanması				4					4				3			3.66
Biçimsel ifade				4					4					4		4
Klişe/şablon unsurlar				4				3						4		2.33

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

Öğrenci “‘Harflerden Öyküye, Öyküden Resme’” oyununda kullandığı beş kelimeyi öyküsüne ve resmine etkili bir biçimde yansıtmıştır. Ö9’un resminde, gözün takip edebileceği, görsel bir devamlılık oluşturacak ve düzende birliği sağlayacak şekilde yerleştirme yaptığı görülmektedir. Resmine bakıldığında bir düzlem üzerine imgeleri (ağaç, Ela, çiçek, etek, eşek, enginar) sırayla yerleştirdiği dikkat çekmektedir. Kompozisyonunda kullandığı imgeleri çeşitli, renkli, ayrıntılı ve kendi özgün yorumuyla resmetmiştir. Örneğin, eşek figürünün kulaklarının dikliği, iri gözleri, gibi anatomik ayrıntıları, öğrencinin çalışmasında dikkat çeken detaylardır. Bunlara karşın imgelerin hareketlerinde durağanlık mevcuttur. Ayrıca resminde kullandığı ezbere resmedilmiş şablon unsurlar (kuşlar, bulutlar, ağaç, çiçek) görülmektedir. Bu sebeple öğrenci, uzmanlar tarafından klişe/şablon unsurlar kriterinde zayıf düzeyde olarak değerlendirilmiştir.

Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö10

Öğrencinin oyun sırasında bulduğu kelimeler: Tuana, tokacı, tren, tilki, -

Öğrencinin bulduğu kelimeleri içeren kısa öyküsü: “Tuna bir gün renle tokacıya gidiyordu. Trenden indi ve sıçraması bir oldu. Yolda bir tilki gördü. Buralarda hiç tilki görmemişti. Korkarak tilkiye jambonlu sandviçlerinden verdi. Tilki uzaklaşarak kaçtı. Tokacıya gidip tokasını aldıktan sonra tekrar trenle eve döndü.”



Şekil 11. Harflerden öyküye, öyküden resme Ö10

Tablo 16.

Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö10 Uzman Puanları

Kriterler	1. Uzman					2. Uzman					3. Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık					5				4					4		4.33
Hareket ifadesi					5					5				4		4.66
İmge zenginliği					5				4						5	4.66
Renk kullanımı					5					5				4		4.66
Ayrıntılara yer verme					5				4					4		4.33
Mekân (uzam)				4					4					4		4
Kompozisyon					5				4					4		4.33
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)					5					5					5	5
Çalışmanın tamamlanması				4					4					4		4
Biçimsel ifade					5					5					5	5
Klişe/şablon unsurlar	1					1					1					5

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

Öğrencinin, oyun içinde bulduğu kelimeleri öyküsünde kullanıp, etkili bir biçimde resmine yansıttığı görülmektedir. Ancak öğrencinin, oyunda “T” harfi ile başlayan bitki ismi bulamadığı anlaşılmaktadır. Ö10’un resmine bakıldığında, kırmızı ve yeşil renklerde olan bir trenin tokacının önünde durduğu, içinden Tuana’nın inmekte olduğu ve jambonlu sandviçi ile tilki figürü görülmektedir. “Harflerden Öyküye, Öyküden Resme” oyunu sonucunda yaptığı bu resminde öğrencinin, kompozisyonunda bütünlüğü ve görsel devamlılığı sağlarken hem renklerden hem de birbiriyle buluşturduğu biçimlerden yararlandığı görülmektedir. Öğrenci, trenin bacasından çıkan dumanla ve trenden inmekte olan figürle hareket ifadesini verirken, kullandığı imgeleri de (tren, Tuana adını verdiği figür, makinist, tilki figürü, sandviç) ayrıntılarıyla resmetmiştir. Örneğin, tilki figürünün burnunun sivrililiği, kulaklarının dikliği, iri gözleri, kuyruğu gibi anatomik ayrıntıları, öğrencinin çalışmasında dikkat çeken detaylardır.

Oyun, öğrenciyi mekân kullanımına yönlendirmiştir. Bu sebeple Ö10’un resmine bakıldığında mekân ifadesinin etkili olduğu görülmektedir. Çalışmasını verilen sürede tamamlayan öğrenci, resminde şablon unsurlara yer vermemiştir.

Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö11

Öğrencinin oyun sırasında bulduğu kelimeler: Fatih, Fatma'nın hamburgercisi, fanus, fil, findık-fıstık ağacı

Öğrencinin bulduğu kelimeleri içeren kısa öyküsü: “Fatih’in fili, fanusunun arkasında duruyor. Fatma’nın hamburgercisinin arkasında da findık fıstık ağacı var. Oradan findık fıstık toplar ve onları çok severdi.”



Şekil 12. Harflerden öyküye, öyküden resme Ö11

Tablo 17.

Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö11 Uzman Puanları

Kriterler	1. Uzman					2. Uzman					3. Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık				4					4					4		4
Hareket ifadesi			3					3					2			2.66
İmge zenginliği					5					5					5	5
Renk kullanımı				4					4				3			3.66
Ayrıntılara yer verme					5				4						5	4.66
Mekân (uzam)					5					5					5	5
Kompozisyon					5				4					4		4.33
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)					5				4						5	4.66
Çalışmanın tamamlanması			3						4					4		3.66
Biçimsel ifade				4					4					4		4
Klişe/şablon unsurlar	1					1					1					5

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

Öğrencinin “Harflerden Öyküye, Öyküden Resme” oyununda bulduğu kelimeleri öyküsünde kullanıp, etkili bir biçimde resmine yansıttığı görülmektedir. Bir evin içinde geçen resimde; lamba, sandalye, penceren görünen Fatma’nın hamburgercisi ve findık fıstık ağacı gibi detaylar dikkat çekmektedir.

Kompozisyonunda bütünlüğü ve görsel devamlılığı sağlarken çeşitli imgelerden yararlanmıştır. Ancak kullandığı bu imgelerin hareketinde durağanlık mevcuttur. Bu yüzden uzmanlar tarafından hareket ifadesi kriterinde ortalama düzeyin altında olarak değerlendirilmiştir. Mekân kurgusunu da özgün bir şekilde ifade etmiştir. Ö11’in resmi incelendiğinde, kullandığı imgeleri özgün bir şekilde ifade etmiştir. Kompozisyonunda şablon unsurlara da yer vermeyerek yaratıcı bir yaklaşımla resmini tamamlamıştır.

Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö12

Öğrencinin oyun sırasında bulduğu kelimeler: “Ela, eteklerinde dağların, elma, et yiyen kuş, erik

Öğrencinin bulduğu kelimeleri içeren kısa öyküsü: “Ela bir gün şehrinin eteklerine gitmek istiyormuş. Bir yıl sonra o hayalini gerçekleştirmiş. Çok yemek yemeyi seven bir kuş görmüş. Ağzında et, erik ve elma sandığı bir kuş figürüymüş. Hayatında ilk defa böyle bir şey yaşamıştı ve unutulmaz bir anı olmuştu.”



Şekil 13. Harflerden öyküye, öyküden resme Ö12

Tablo 18.

Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö12 Uzman Puanları

Kriterler	1. Uzman					2. Uzman					3. Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık				4					4					4		4
Hareket ifadesi			3					3					3			3
İmge zenginliği			3					3					3			3
Renk kullanımı			3					3					3			3
Ayrıntılara yer verme			3					3					3			3
Mekân (uzam)				4					4					4		4
Kompozisyon			3					3						4		3.33
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)		2						3				2				2.33
Çalışmanın tamamlanması			3						4					4		3.66
Biçimsel ifade			3					3					3			3
Klişe/şablon unsurlar			3						4					4		2

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

“Harflerden Öyküye, Öyküden Resme” oyununda kullandığı kelimeleri resmine yansıtmıştır. Kompozisyonunu oluşturan unsurları devamlılığı sağlayacak şekilde yerleştirmiştir. Figürünü yerleştirdiği platformun zeminini koyulaştırıp yer çizgisini kullanarak, mekân etkisini güçlendirmiştir. Ö12’nin resminde ezbere resmedilmiş şablon güneş motifi, yuvarlak ve oval şekillerden oluşan bulut ve ağaç motifi dikkat çekmektedir. Bu bağlamda öğrencinin klişe/şablon unsurları kullandığı için yaratıcı yaklaşım sergileyemediği görülmektedir.



Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö13

Öğrencinin oyun sırasında bulduğu kelimeler: Kazım, kütüphane, kutu, kedi, kekik

Öğrencinin bulduğu kelimeleri içeren kısa öyküsü: “Kazım ve kedisi kütüphaneye gitmişti. Kedisi bir kutu buldu. Almak için Kazım’ı öldürdü. Sonra kutuya girdi. Kış uykusuna yattı.”



Şekil 14. Harflerden öyküye, öyküden resme Ö13

Tablo 19.

Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö13 Uzman Puanları

Kriterler	1. Uzman					2. Uzman					3. Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık			3					2					3			2.66
Hareket ifadesi			3					3					3			3
İmge zenginliği			3					3					3			3
Renk kullanımı		2					2					2				2
Ayrıntılara yer verme			3					3					3			3
Mekân (uzam)			3					3					3			3
Kompozisyon		2						3				2				2.33
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)			3					3					3			3
Çalışmanın tamamlanması		2						2				2				2
Biçimsel ifade		2						2				2				2
Klişe/şablon unsurlar	1					1					1					5

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

Ö13 “Harflerden Öyküye, Öyküden Resme” oyununda bulduğu kelimelerden üçünü (kütüphane, kedi, kutu) resmine yansıtmıştır. Kompozisyonunu dağınık bir şekilde yerleştiren öğrenci mekân kurgusunu kütüphane ortamında göstermeye çalışırken oldukça az çeşitte imge kullanmıştır.

Uzman puanlarına bakıldığında öğrencinin, hareket ifadesi, imge zenginliği, mekân ve yaratıcı yaklaşım kriterlerinde ortalama düzeyde, klişe/şablon unsurlar kriterinde ise çok iyi düzeyde olduğu görülmektedir. Çalışmasında kriterlerde genel olarak orta düzeydedir.



Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö14

Öğrencinin oyun sırasında bulduğu kelimeler: Karen, kafe, kristal takı takımı, kaşıkçı kuşu, kabak

Öğrencinin bulduğu kelimeleri içeren kısa öyküsü: “Karen sabah uyandığında çok mutluydu. Arkadaşları ile yeni açılan kafeye gidecekti. Aynı anda doğum günüydü. Süslenirken kristal takı takımını görüp taktı. Uyuması için üstüne rengârenk minik kristalleri olan bir elbise giydi. Arkadaşlarıyla kafenin bahçesinde bir kaşıkçı kuşu heykeli ve kabak gördüler. Doğum gününü eğlenceli bir şekilde kutladılar ve evlerine döndüler.”



Şekil 15. Harflerden öyküye, öyküden resme Ö14

Tablo 20.

Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö14 Uzman Puanları

Kriterler	1. Uzman					2. Uzman					3. Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık		2					2					2				2
Hareket ifadesi			3					3				2				2.66
İmge zenginliği		2						3				2				2.33
Renk kullanımı		2						3				2				2.33
Ayrıntılara yer verme			3				2					2				2.33
Mekân (uzam)		2					2					2				2
Kompozisyon		2					2					2				2
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)		2						3				2				2.33
Çalışmanın tamamlanması			3				2						3			2.66
Biçimsel ifade		2						3				2				2.33
Klişe/şablon unsurlar	1					1					1					5

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

Ö14 “Harflerden Öyküye, Öyküden Resme” oyununda kullandığı beş kelimedenden sadece ikisini (Karen, kafe) resmine yansıtmıştır. Kompozisyonunda, bütünlüğü ve görsel devamlılığı sağlayamadığı, imgeleri dengeli yerleştiremediği ve mekân kurgusuna dikkat etmediği görülmektedir. Öğrencinin resminde en çok dikkati çeken husus klişe/şablon unsurlara yer vermemesidir. Uzmanlar tarafından resminde neredeyse tüm kriterlerde (Klişe/şablon unsurlar hariç) zayıf düzeyde olarak değerlendirilmiştir.



Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö15

Öğrencinin oyun sırasında bulduğu kelimeler: Rukiye, restoran, resim tablosu, ren geyiği, roka

Öğrencinin bulduğu kelimeleri içeren kısa öyküsü: “Bir gün Rukiye restorana gitmiş. Orada bir tablo görmüş. Tabloda roka yiyen bir ren geyiği varmış.”



Şekil 16. Harflerden öyküye, öyküden resme Ö15

Tablo 21.

Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö15 Uzman Puanları

Kriterler	1. Uzman					2. Uzman					3. Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık			3					4					4			3.66
Hareket ifadesi		2						3				2				2.33
İmge zenginliği				4					4					4		4
Renk kullanımı			3					3				2				2.66
Ayrıntılara yer verme		2						3				3				2.66
Mekân (uzam)				4				3						4		3.66
Kompozisyon			3					3						4		3.33
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)			3					3						4		3.33
Çalışmanın tamamlanması					5					5					5	5
Biçimsel ifade			3					3				2				2.66
Klişe/şablon unsurlar	1					1					1					5

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

Öğrenci, oyun içinde bulduğu kelimeleri hem öyküsüne hem de resmine etkili bir biçimde yansıtmıştır. Görsel bir devamlılık oluşturacak şekilde yerleştirme yapmaya çalışan öğrencinin, kullandığı imgelerde çeşitlilik söz konusudur. Restoranda geçen mekân kurgusunun başarılı etkisi görülmektedir. Kullandığı imgelerin ayrıntılarına yer vermeden resmetmiştir. Ayrıca resminde hiçbir klişe/şablon unsura rastlanmamaktadır.



Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö16

Öğrencinin oyun sırasında bulduğu kelimeler: Mahmut, Mahmut'un lokantası, masa, makak maymunu, mandalina

Öğrencinin bulduğu kelimeleri içeren kısa öyküsü: “Mahmut, lokantasında makak maymunu ile masada oturarak mandalina yiyordu. Maymun kahverengiydi. Mahmut maymunu çok seviyordu.”



Şekil 17. Harflerden öyküye, öyküden resme Ö16

Tablo 22.

Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö16 Uzman Puanları

Kriterler	1. Uzman					2. Uzman					3. Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık			3					3					3			3
Hareket ifadesi		2					2					2				2
İmge zenginliği			3				2						3			2.66
Renk kullanımı		2					2					2				2
Ayrıntılara yer verme		2					2					2				2
Mekân (uzam)			3					3					3			3
Kompozisyon			3				2						3			2.66
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)			3					3					3			3
Çalışmanın tamamlanması			3					3					2			2.66
Biçimsel ifade		2					2					2				2
Klişe/şablon unsurlar	1					1					1					5

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

Öğrenci, oyun içinde bulduğu beş kelimeyi hem öyküsüne hem de resmine yansıtmıştır. Kompozisyonunu oluşturan unsurlarda tam olarak bütünlüğü sağlayamamıştır. Masanın üzerine oturmuş figürde hareket etkisi görülse de yetersizdir. İmgelerde ayrıntı görülmemektedir. Bunlara karşın öğrencinin resminde şablon unsurlara yer vermediği için klişe/şablon unsurlar kriterinde çok iyi düzeyde olduğu görülmektedir.



Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö17

Öğrencinin oyun sırasında bulduğu kelimeler: Şahin, şezlongda, şemsiye, şempanze, şeftali

Öğrencinin bulduğu kelimeleri içeren kısa öyküsü: “Şahin, sahilde şezlongta oturken yağmur yağmaya başladı. Şemsiyesini açtı. Bir şempanze geldi. Şempanze eline bir şeftali almıştı ve onu yiyordu.”



Şekil 18. Harflerden öyküye, öyküden resme Ö17

Tablo 23.

Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö17 Uzman Puanları

Kriterler	Uzman					Uzman					Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık			3					3					3			3
Hareket ifadesi			3					3					3			3
İmge zenginliği					5				4					4		4.33
Renk kullanımı	1							3				2				2
Ayrıntılara yer verme				4				3						4		3.66
Mekân (uzam)				4				3						3		3.33
Kompozisyon			3						4					3		3.33
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)					5				4					4		4.33
Çalışmanın tamamlanması			3					3					3			3
Biçimsel ifade			3					3					3			3
Klişe/şablon unsurlar	1					1					1					5

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

Öğrenci, oyun içinde bulduğu beş kelimeyi öyküsüne ve resmine yansıtmıştır. Ancak Ö17, öyküsünde bahsettiği Şahin'i erkek figürü olarak değil, kız figürü olarak resmetmiştir. Kompozisyonunda, bütünlüğü tam olarak sağlayamamıştır. Kullandığı imgelerde çeşitlilik görülmektedir. Bu imgelerdeki özgün ifade dikkat çekmektedir. Resminde renk çeşitliliği ve dengesi olmadığı için uzmanlar tarafından renk kullanımı kriterinde ortalama düzeyin altında olarak değerlendirilmiştir.

Resme bakıldığında mekân ifadesinde derinlik hissi görülmektedir. Resminde klişe/şablon unsurlara da yer vermemiştir.



Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö18

Öğrencinin oyun sırasında bulduğu kelimeler: Zeynep, zindan, zümrüt küpe, zürafa, zeytin

Öğrencinin bulduğu kelimeleri içeren kısa öyküsü: “Zeynep sabah uyandığında burnuna enfes bir koku geldi. Annesi yine zeytin ezme tost hazırlamıştı. Zeynep zümrüt küpelerini taktı ve kahvaltıya indi. Sonra hayvanat bahçesinde gidip zürafaları besledi ve hayallere daldı. Kendini bir zindanda buldu. Gardiyanlardan kaçtı ve kurtuldu. Çok eğlenmişti.”



Şekil 19. Harflerden öyküye, öyküden resme Ö18

Tablo 24.

Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö18 Uzman Puanları

Kriterler	1. Uzman					2. Uzman					3. Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık					5					5					5	5
Hareket ifadesi					5					5					5	5
İmge zenginliği					5					5					5	5
Renk kullanımı					5					5				4		4.66
Ayrıntılara yer verme					5					5					5	5
Mekân (uzam)					5					5					5	5
Kompozisyon					5					5					5	5
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)					5					5					5	5
Çalışmanın tamamlanması					5					5					5	5
Biçimsel ifade					5					5					5	5
Klişe/şablon unsurlar	1					1					1					5

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

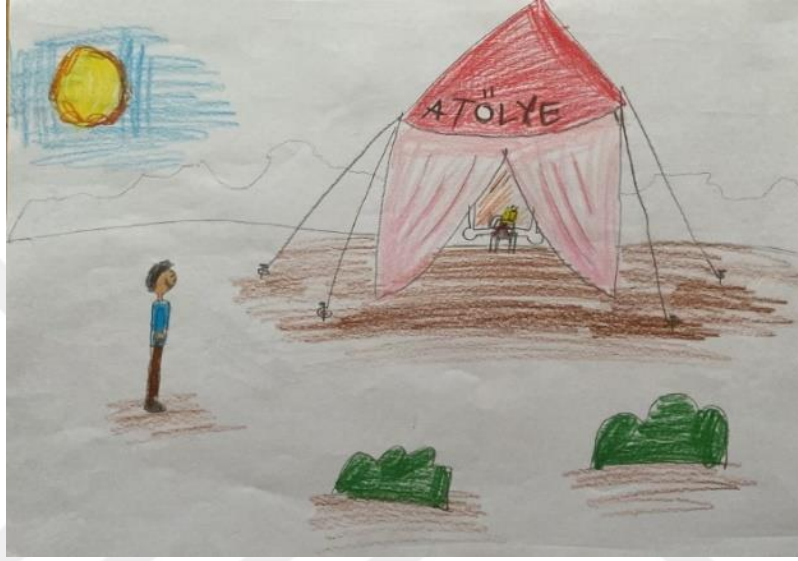
Öğrenci, oyun içinde bulduğu beş kelimeyi hem öyküsüne hem de resmine etkili bir biçimde yansıtmıştır. Ö18'in resmine bakıldığında, kâğıdı üçe bölüp, öyküsünün üç bölümünü resmettiği görülmektedir. Kompozisyonunu, gözün takip edebileceği ve düzende birliği sağlayacak şekilde yerleştirmiştir. Kompozisyonu oluşturan unsurların, hareket ifadesinin ve renk dengesinin başarılı etkisi görülmektedir. Duygu ve düşüncelerin ifadesinde biçimlerde çeşitlilik ve zenginlik söz konusudur. Kullandığı figürlerin yüz ifadeleri, kıyafetleri gibi ayrıntılar dikkat çekmektedir. Çalışmasını özgün bir ifadeyle verilen sürede tamamlamıştır. Nitekim uzmanlar tarafından tüm kriterlerde çok iyi düzeyde olarak değerlendirilmiştir.



Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö19

Öğrencinin oyun sırasında bulduğu kelimeler: Ahmet, atölye, ahtapot, armut, ayna

Öğrencinin bulduğu kelimeleri içeren kısa öyküsü: “Ahmet diye bir çocuk varmış. Bir gün bir atölyeye gitmiş. Orada bir ahtapot görmüş. Ahtapot bir yandan armut yiyor bir yandan da aynaya bakıyormuş.”



Şekil 20. Harflerden öyküye, öyküden resme Ö19

Tablo 25.

Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö19 Uzman Puanları

Kriterler	1. Uzman					2. Uzman					3. Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık					5				4					4		4.33
Hareket ifadesi			3						4				3			3.33
İmge zenginliği					5				4					4		4.33
Renk kullanımı					5				4					4		4.33
Ayrıntılara yer verme				4					4					4		4
Mekân (uzam)					5				4						5	4.66
Kompozisyon				4						5				4		4.33
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)					5				4						5	4.66
Çalışmanın tamamlanması				4					4					4		4
Biçimsel ifade					5				4					4		4.33
Klişe/şablon unsurlar	1					1					1					5

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

Ö19 “Harflerden Öyküye, Öyküden Resme” oyununda bulduğu sözcükleri öyküsünde ve resminde kullanmıştır. Öğrencinin resmine bakıldığında çadırdan bir atölye ve bu atölyenin içinde aynaya bakıp armut yiyen ahtapot ile bu olayı izleyen bir erkek figürü görülmektedir. Öğrenci, “Ahmet” ismini verdiği erkek figürünün profilden duruşunu ve karşısındaki olayı merakla izleme ifadesini başarılı bir anlatımla ortaya koymuştur. Resminde imgelerin yerleştiği platformların zeminini koyulaştırarak, mekân etkisini güçlendirmiştir. Kompozisyonunu oluşturan unsurlarda (insan figürü, çadırın kumaşındaki kıvrımlar... gibi) kullandığı renkler çeşitlilik, denge ve uyum açısından başarılıdır.

Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö20

Öğrencinin oyun sırasında bulduğu kelimeler: Ali, Ankara, akvaryum, aslan, aslanağzı

Öğrencinin bulduğu kelimeleri içeren kısa öyküsü: “Ali ile ben Ankara’da yaşıyoruz. Bir gün akvaryumumuz bir zaman makinesine dönüştü. Zaman makinesine bindik. Zaman yolculuğunu tamamlayınca kendimizi Ankara’nın eski dönemlerinde bulduk. Zaman makinesinden çıkınca aslanağzı gerçek bir aslana dönüştü. Tam bizi yiyecekken annemin sesini duydum. Aslında her şey bir rüyaymış.”



Şekil 21. Harflerden öyküye, öyküden resme Ö20

Tablo 26.

Harflerden Öyküye, Öyküden Resme 20 Uzman Puanları

Kriterler	1. Uzman					2. Uzman					3. Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık					5				4						5	4.66
Hareket ifadesi					5					5					5	5
İmge zenginliği				4					4					4		4
Renk kullanımı			3						4				3			3.33
Ayrıntılara yer verme			3						4					4		3.66
Mekân (uzam)				4						5				4		4.33
Kompozisyon				4					4						5	4.33
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)					5					5					5	5
Çalışmanın tamamlanması					5					5					5	5
Biçimsel ifade				4					4				3			3.66
Klişe/şablon unsurlar	1					1					2					4.66

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

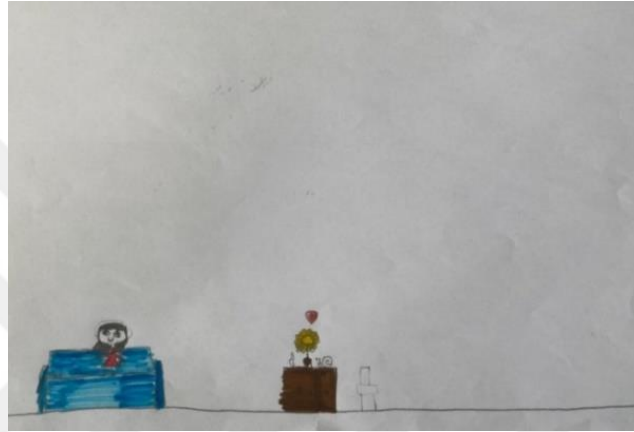
“Harflerden Öyküye, Öyküden Resme” oyununda öğrenci, bulduğu beş sözcüğü öyküsünde kullanırken sadece üçünü (Ali, aslan, aslanağzı) resmine yansıtmıştır. Ö20’nin öyküsünde geçen aslanağzı çiçeğini resminde papatya şeklinde şablon olarak resmettiği görülmektedir. Kompozisyonunda, gözün takip edebileceği şekilde bütünlüğü ve devamlılığı aslan figürünün hareket ifadesiyle sağlamıştır. Koşan insan figürü ile aslanın hareketlerinin ifadesindeki güçlü etki ve mekân kurgusu dikkat çekmektedir. Özgün bir ifadeyle çalışmasını verilen sürede tamamlamıştır.



Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö21

Öğrencinin oyun sırasında bulduğu kelimeler: Selin, salon, sandalye, salyangoz-solucan, sarıpatatya

Öğrencinin bulduğu kelimeleri içeren kısa öyküsü: “Selin diye bir çocuk varmış. Selin’in salonunda bir sarıpatatyası varmış. Onun üzerinde solucan ve salyangoz varmış. Onlar hep sandalyede dolaşmayı çok seviyorlarmış. Üç yakın arkadaşlarmış.”



Şekil 22. Harflerden öyküye, öyküden resme Ö21

Tablo 27.

Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö21 Uzman Puanları

Kriterler	1. Uzman					2. Uzman					3. Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık	1						2				1					1.33
Hareket ifadesi	1					1					1					1
İmge zenginliği		2					2					2				2
Renk kullanımı		2					2					2				2
Ayrıntılara yer verme		2					2					2				2
Mekân (uzam)	1						2					2				1.66
Kompozisyon	1					1					1					1
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)		2				1						2				1.66
Çalışmanın tamamlanması		2					2				1					1.66
Bişimsel ifade	1							3				2				2
Klişe/şablon unsurlar			3					3					3			3

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

Öğrenci ‘‘Harflerden Öyküye, Öyküden Resme’’ oyununda bulduğu sözcükleri öyküsünde ve resminde kullanmıştır. Söz konusu oyun sonucunda yaptığı resme bakıldığında, öğrencinin kompozisyonu kâğıda yerleştirirken zorlandığı, mekân kurgusuna dikkat etmediği ve şablon unsurlara başvurduğu görülmektedir. Nitekim uzmanlar tarafından tüm kriterlerde düşük puan almıştır. Yavuzer (1995) bazı çocukların zengin bir görüşe sahip bazı çocukların da yetersiz, eksik olabileceğine değinmiştir. Bu durumun, çocuğun çevresinden haberdar oluşundan ve duyarlılığından kaynaklandığını belirtmiştir.



Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö22

Öğrencinin oyun sırasında bulduğu kelimeler: Kuzey, kahveci, kaktüs, katır, karpuz

Öğrencinin bulduğu kelimeleri içeren kısa öyküsü: “Kuzey bir gün kahve içmek istemiş. Kahvecide kaktüs görmüş. Kaktüs dikenli olduğu için elini o bitkiye değdirmek istememiş. Sonra hayalinde bir katır düşünmüş ama şu an hayal kuramam deyip kahveciden çıkmış. Canı güzel bir karpuz çekmiş.”



Şekil 23. Harflerden öyküye, öyküden resme Ö22

Tablo 28.

Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö22 Uzman Puanları

Kriterler	1. Uzman					2. Uzman					3. Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık				4					4				3			3.66
Hareket ifadesi					5				4			2				3.66
İmge zenginliği					5				4					4		4.33
Renk kullanımı					5				4					4		4.33
Ayrıntılara yer verme					5				4					4		4.33
Mekân (uzam)					5			3						4		4
Kompozisyon				4					4				3			3.66
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)					5				4					4		4.33
Çalışmanın tamamlanması				3				3					3			3
Bişimsel ifade					5				4					4		4.33
Klişe/şablon unsurlar	1					1					1					5

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

Öğrenci ‘‘Harflerden Öyküye, Öyküden Resme’’ oyununda bulduğu sözcüklerin tamamını öyküsünde kullanırken, dördünü (Kuzey, kahveci, kaktüs, karpuz) resmine yansıtmıştır. Ö22 kompozisyonunu oluştururken kullandığı imgeleri oldukça çeşitli, renkli, ayrıntılı ve özgün bir ifadeyle resmetmiştir. Kafede geçen mekân kurgusunu resmine başarılı bir şekilde yansıtmıştır. İmgelerden sandalyelerin ve kaktüs bitkisinin detaylarını etkili bir şekilde vermiştir. Resminde herhangi bir şablon unsur görülmemektedir.



Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö23

Öğrencinin oyun sırasında bulduğu kelimeler: Oya, orman, ok, orangutan, orman meyveleri

Öğrencinin bulduğu kelimeleri içeren kısa öyküsü: “Oya bir gün bilmeden ormana girdi. Oya fark etmeden ormanın derinlerine girdi. Ormana girdiğini fark edince çok korktu ve koşmaya başladı. Hava kararmaya başlamıştı. Oya hala ormandan çıkamamıştı. Acıkmaya başlamıştı. Çantasından orman meyvelerini çıkarıp yemeye başladı. Tam o sırada yanına bir orangutan geldi. Çok korktu ve yanında duran oku fark etti. Onu orangutana doğrulttu ama sonradan orangutanın aç olduğunu fark etti. Oku elinden bıraktı ve orangutan ile orman meyvelerini paylaştı. Karşılığında orangutan ve Oya birlikte ormandan çıktılar. Oya her gün orangutana meyve verdi.”



Şekil 24. Harflerden öyküye, öyküden resme Ö23

Tablo 29.

Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö23 Uzman Puanları

Kriterler	1. Uzman					2. Uzman					3. Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık					5					5					5	5
Hareket ifadesi			3					3					3			3
İmge zenginliği				4					4					4		4
Renk kullanımı				4				3						4		3.66
Ayrıntılara yer verme					5				4					4		4.33
Mekân (uzam)					5				4						5	4.66
Kompozisyon				4					4					4		4
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)					5					5					5	5
Çalışmanın tamamlanması					5					5					5	5
Biçimsel ifade					5				4						5	4.66
Klişe/şablon unsurlar			3					3					3			3

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

Öğrenci “Harflerden Öyküye, Öyküden Resme” oyununda bulduğu sözcüklerin hepsini öyküsünde ve resminde etkili bir şekilde kullanmıştır. Kompozisyonunu oluşturan unsurları, görsel bir devamlılık oluşturacak ve düzende birliği sağlayacak şekilde yerleştirmiştir. İmgelerin hareket ifadesinde statik bir duruş görülmektedir. Kullandığı imgelerde çeşitlilik ve ayrıntılar dikkat çekmektedir. Mekânı etkili bir şekilde resmetmiştir. Ancak resminde, şablon güneş motifi, yuvarlak ve oval şekillerden oluşan bulut ve ağaçlar ezbere çizilmiş biçimler olarak görülmektedir. Nitekim öğrenci uzmanlar tarafından, klişe/şablon unsurlar kriterinde orta düzeyde olarak değerlendirilmiştir.

Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö24

Öğrencinin oyun sırasında bulduğu kelimeler: Asya, arazi, araba, arı, ağaç

Öğrencinin bulduğu kelimeleri içeren kısa öyküsü: “Asya adında bir kız varmış. Asya, annesi ve babası ile birlikte pikniğe gidecekmiş. Orası arılarla doluymuş. Asya bir ağacın altına oturmuş ve orada güneşlenmiş. Birlikte arabayla eve dönmüşler. ‘’



Şekil 25. Harflerden öyküye, öyküden resme Ö24

Tablo 30.

Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö24 Uzman Puanları

Kriterler	1. Uzman					2. Uzman					3. Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık					5					5				4		4.66
Hareket ifadesi		2						3					3			2.66
İmge zenginliği				4						5				4		4.33
Renk kullanımı					5					5					5	5
Ayrıntılara yer verme			3						4			2				3
Mekân (uzam)				4					4					4		4
Kompozisyon					5				4					4		4.33
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)			3						4				3			3.33
Çalışmanın tamamlanması					5				4					4		4.33
Biçimsel ifade				4					4				3			3.66
Klişe/şablon unsurlar			3					3					3			3

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

Öğrenci “Harflerden Öyküye, Öyküden Resme” oyununda bulduğu sözcüklerin hepsini öyküsünde ve resminde etkili bir biçimde kullanmıştır. Kompozisyonunu görsel bir devamlılık oluşturacak şekilde yerleştirmiştir. Kullandığı imgelerde durağanlık söz konusuysa, imgelerin çeşitliliği ve rengi dikkat çekmektedir. Mekânı etkili bir şekilde resmetmiştir. Ancak kullandığı imgelerde özgünlük görülmemektedir. Resminde şablon güneş motifi, oval şekillerden oluşan bulut, üçgen şekillerden oluşan ağaçlar ezbere çizilmiş stereotip biçimlere rastlanmaktadır. Nitekim öğrenci uzmanlar tarafından, klişe/şablon unsurlar kriterinde ortalama düzeyde olarak değerlendirilmiştir.



Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö25

Öğrencinin oyun sırasında bulduğu kelimeler: Bora, berber, balık, brokoli, bavul

Öğrencinin bulduğu kelimeleri içeren kısa öyküsü: “Bora ziyaretinden yeni dönmüştü. Bavulu ile öncelikle berbere gitti. Berberden sonra brokoli dikkatini çekti. Balık da alayım diye düşündü. Eve gitti.”



Şekil 26. Harflerden öyküye, öyküden resme Ö25

Tablo 31.

Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö25 Uzman Puanları

Kriterler	1. Uzman					2. Uzman					3. Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık					5					5				4		4,66
Hareket ifadesi				4					4				3			3,66
İmge zenginliği					5				4					4		4,33
Renk kullanımı				4					4					4		4
Ayrıntılara yer verme			3					3					3			3
Mekân (uzam)				4					4					4		4
Kompozisyon					5				4					4		4,33
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)			3					3						4		3,33
Çalışmanın tamamlanması				4					4					4		4
Biçimsel ifade		2						3			2					2,33
Klişe/şablon unsurlar	1					1						2				4,66

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

Öğrenci “Harflerden Öyküye, Öyküden Resme” oyununda bulduğu sözcüklerin hepsini öyküsünde ve resminde etkili bir şekilde kullanmıştır. Kompozisyonunu gözün takip edeceği, görsel bir devamlılık oluşturacak şekilde yerleştirmiştir. Elinde valizini çekerken resmettiği ve “Bora” ismini verdiği figürde hareket ifadesi görülmektedir. İmgelerin çeşitliliği ve rengi dikkat çekerken, yol kenarında kaldırımda geçen mekân kurgusunu da etkili bir şekilde yansıtmıştır.

Şematik evredeki çocuklarda mekân kavramı, nesneler arasındaki ilişki ve iç-dış ayrımı, henüz tam olarak netleşmemiştir. İç-dış ayrımını zihinlerinde netleştirmeye kadar; bir mekânın hem içini hem dışını aynı karede gösterirler. Bu yöntem “röntgen resim” olarak adlandırılır. Çocuk, figüre veya objeye nereden baktığını “unutur”. Bir nesneyle ilgili bildiği her detayı çizimine ekler. Herhangi bir bina çizmesi gerekiyorsa, yetişkinlerin gördüğü biçimde; dıştan gözüken, pencereleri, kapısı, çatısı olan bir bina çizecektir. Ama “evini” çizmesi gerekiyorsa, evin dıştan görünümünü çizip; içine annesini, babasını, kendisini ekleme eğiliminde olacaktır (Kutluer, 2015, s. 406).

Nitekim Ö25’in resmine bakıldığında bu durum görülmektedir. Resminde şablon unsur olarak sadece güneş imgesine yer verdiği görülmektedir. Çalışmasını verilen sürede tamamlamıştır.

Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö26

Öğrencinin oyun sırasında bulduğu kelimeler: Elif, Erzurum, erzak çantası, eşek, ejder meyvesi

Öğrencinin bulduğu kelimeleri içeren kısa öyküsü: “Bir gün Elif Erzurum’a doğru yola çıkmış. Erzurum’a vardığında, sokakta gezinmeye başladı. Bir çiftlik görüp bir eşek aldı. Ardından eşekle birlikte sokakta gezmeye başladı. Bir marketten ejder meyvesi aldı. Sonra ejder meyvesi erzağı yapmaya karar verdi. Ve yaptı.”



Şekil 27. Harflerden öyküye, öyküden resme Ö26

Tablo 32.

Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö26 Uzman Puanları

Kriterler	1. Uzman					2. Uzman					3. Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık					5					5					5	5
Hareket ifadesi				4					4					4		4
İmge zenginliği				4					4					4		4
Renk kullanımı					5					5					5	5
Ayrıntılara yer verme			3						4				3			3.33
Mekân (uzam)					5				4					4		4.33
Kompozisyon					5					5					5	5
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)				4					4					4		4
Çalışmanın tamamlanması					5					5					5	5
Biçimsel ifade					5					5					5	5
Klişe/şablon unsurlar		2					2					2				4

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

Ö26 “Harflerden Öyküye, Öyküden Resme” oyununda bulduğu sözcüklerin hepsini öyküsüne kullanırken sadece üçünü (Elif, Erzurum, eşek) resmine yansıtmıştır. Kompozisyonunu gözün takip edeceği, görsel bir devamlılık oluşturacak şekilde yerleştirmiştir. Kullandığı imgelerden, gökyüzüne çizdiği uçan kuş figüründe hareket ifadesinin başarılı etkisi görülmektedir. Ancak kullandığı imgelerin ayrıntılarına tam olarak yer vermemiştir. İmgelerin çeşitliliği, rengi, biçimsel ifadeleri ve mekân kurgusu dikkat çekmektedir. Ayrıca çalışmasını özgün bir ifadeyle verilen sürede tamamlamıştır.



Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö27

Öğrencinin oyun sırasında bulduğu kelimeler: Hazal kuşu, hurma ağacının yanı, hendek köstebeği, hurma, hurma tezgâhı

Öğrencinin bulduğu kelimeleri içeren kısa öyküsü: “Hazal adında bir kuş, hurma ağacının yanında bir hendek köstebeği gördü. Hendek köstebeği, ağaçtan bir hurma düşürdü. Bu hurma, hurma tezgâhına düştü.”



Şekil 28. Harflerden öyküye, öyküden resme Ö27

Tablo 33.

Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö27 Uzman Puanları

Kriterler	1. Uzman					2. Uzman					3. Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık		2						3				2				2.33
Hareket ifadesi			3				2						4			3
İmge zenginliği			3				2					3				2.66
Renk kullanımı			3				2					3				2.66
Ayrıntılara yer verme		2						3				2				2.33
Mekân (uzam)			3				2					2				2.33
Kompozisyon		2						3				2				2.33
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)			3					3				3				3
Çalışmanın tamamlanması				4				3				3				3.33
Biçimsel ifade		2					2					2				2
Klişe/şablon unsurlar		2					1					1				4.66

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

Öğrenci “Harflerden Öyküye, Öyküden Resme” oyununda bulduğu sözcüklerin hepsini öyküsünde ve resminde etkili bir şekilde kullanmıştır. Kompozisyonunu oluşturan imgeleri rastgele ve özensiz yerleştirmiştir. Ağaçtan düşen hurma ile hareket ifadesini vermeye çalıştığı anlaşılmaktadır. Uzman puanlarına göre, öğrencinin imge zenginliği ve renk kullanımı orta düzeyin altındadır. Ö27’nin resminde en dikkat çeken husus herhangi bir klişe/şablon unsur kullanmamış olmasıdır. Yine uzman puanlarına bakıldığında, birçok kriterde orta düzey ve altında olarak değerlendirildiği görülmektedir.



Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö28

Öğrencinin oyun sırasında bulduğu kelimeler: Kağan, Kadıköy, kanepa, köpek, kivi

Öğrencinin bulduğu kelimeleri içeren kısa öyküsü: “En sevdiğim arkadaşım Kaan ile birlikte Kadıköy’e gittik. Yanımızda Kaan’ın Kivi adlı köpeği vardı. Kiviye kanepa aldık.”



Şekil 29. Harflerden öyküye, öyküden resme Ö28

Tablo 34.

Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö28 Uzman Puanları

Kriterler	1. Uzman					2. Uzman					3. Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık				4					4					4		4
Hareket ifadesi		2						3				2				2,33
İmge zenginliği			3					3					3			3
Renk kullanımı			3					3					3			3
Ayrıntılara yer verme		2					2					2				2
Mekân (uzam)				4					4					4		4
Kompozisyon			3					3					3			3
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)		2					2					2				2
Çalışmanın tamamlanması			3					3					3			3
Biçimsel ifade		2					2					2				2
Klişe/şablon unsurlar		2					2					2				4

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

Öğrenci ‘‘Harflerden Öyküye, Öyküden Resme’’ oyununda bulduğu sözcüklerin hepsini öyküsünde ve resminde kullanmıştır. Kompozisyonunu oluşturan unsurlarda bütünlüğü sağlamıştır. Kullandığı imgelerde statik duruş ve durağanlık dikkat çekmektedir. Mekân kurgusunda derinliği ve ön plan-arka plan etkisini yansıtmıştır. Öğrenci, kullandığı imgelerin ayrıntılarına ve morfolojik özelliklerine dikkat etmemiş olmasına karşın şablon unsurlara da yer vermemiştir.



Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö29

Öğrencinin oyun sırasında bulduğu kelimeler: Kutay, kilise, kitap, kuzu, kiraz

Öğrencinin bulduğu kelimeleri içeren kısa öyküsü: “Kutay, kilisenin yanında yavru kuzusuna kitap okurken ağaçtan bir kiraz düşer. Sonra bir tane daha ve bir tane daha. Sonra Kutay yukarı çıkıp bakar ve o da ne? Bir anne kuş, yavruları için kiraz yakalamaya çalışıyor! Kutay ağaca çıkar ve kuşa yardım eder. En sonunda kuzusuna kitap okumaya devam eder.”



Şekil 30. Harflerden öyküye, öyküden resme Ö29

Tablo 35.

Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö29 Uzman Puanları

Kriterler	1. Uzman					2. Uzman					3. Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık					5				4					4		4.33
Hareket ifadesi					5				4					4		4.33
İmge zenginliği				3					4					4		3.66
Renk kullanımı				4					4					4		4
Ayrıntılara yer verme				4				3						4		3.66
Mekân (uzam)				3				3					3			3
Kompozisyon				4					4					4		4
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)				4					4					4		4
Çalışmanın tamamlanması				4				3						4		3.66
Biçimsel ifade				3					4				3			3.33
Klişe/şablon unsurlar				3				3					3			3

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

Öğrenci “Harflerden Öyküye, Öyküden Resme” oyununda bulduğu sözcüklerin hepsini öyküsünde ve resminde kullanmıştır. Kompozisyonunu oluşturan unsurlarda bütünlüğü sağlamıştır. Öğrenci hareket ifadesini, daldan düşen kirazlarda ve oturur halde resmettiği “Kutay” ismindeki figürde göstermiştir. Kompozisyonundaki özgünlük dikkat çekmektedir. Resminde kullandığı imgelerden ağacı ve evleri şablon olarak resmettiği için uzmanlardan söz konusu kriterde orta düzeyde olarak değerlendirilmiştir.



Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö30

Öğrencinin oyun sırasında bulduğu kelimeler: Sibel adlı dinazor, saray, santur, serçe, sırma

Öğrencinin bulduğu kelimeleri içeren kısa öyküsü: “Sibel arkadaşlarıyla birlikte saraya gitti.

Sarayda bir sırma ağacının yanında santur çalan bir serçe gördü.”



Şekil 31. Harflerden öyküye, öyküden resme Ö30

Tablo 36.

Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö30 Uzman Puanları

Kriterler	1. Uzman					2. Uzman					3. Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık				4					4					4		4
Hareket ifadesi					5					5				4		4.66
İmge zenginliği				4					4					4		4
Renk kullanımı		2					2					3				2.33
Ayrıntılara yer verme			3					3					3			2.66
Mekân (uzam)		2					2					2				2
Kompozisyon			3					3					3			3
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)					5				4					4		4.33
Çalışmanın tamamlanması					5				4					4		4.33
Biçimsel ifade			3						4			2				3
Klişe/şablon unsurlar		2					2					2				4

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

Öğrenci “Harflerden Öyküye, Öyküden Resme” oyununda bulduğu sözcüklerin hepsini öyküsünde ve resminde kullanmıştır. Kompozisyonunu gözün takip edeceği, görsel bir devamlılık oluşturacak şekilde yerleştirmiştir. Hareket ifadesini, dinazorun profilden duruşunda ve santur çalan serçede etkili bir biçimde göstermiştir. İmgeler arasındaki oran-orantı dikkat çekmektedir. Oldukça çeşitli imgelerle ve özgün bir ifadeyle, çalışmasını verilen sürede tamamlamıştır. Sadece ağaç imgesini şablon unsur olarak resmetmiştir.



Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö31

Öğrencinin oyun sırasında bulduğu kelimeler: Mehmet, mahalle, maymun, muz, makas

Öğrencinin bulduğu kelimeleri içeren kısa öyküsü: “Bir gün Mehmet, mahallede bir maymun görmüş. Maymunun elinde muz ve makas varmış. Mehmet maymuna ‘Ne yapıyorsun?’ demiş. O da ‘muzu kesiyorum ki acıktığım zaman rahatça yiyim.’”



Şekil 32. Harflerden öyküye, öyküden resme Ö31

Tablo 37.

Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö31 Uzman Puanları

Kriterler	1. Uzman					2. Uzman					3. Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık				4				3					3			3.33
Hareket ifadesi				4				3					3			3.33
İmge zenginliği					5				4					4		4.66
Renk kullanımı				4				4							5	4.33
Ayrıntılara yer verme			3					3					3			3
Mekân (uzam)			3					3					2			2.66
Kompozisyon				4					5					4		4.33
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)					5				5						5	5
Çalışmanın tamamlanması					5				5						5	5
Biçimsel ifade			3					4					3			3.33
Klişe/şablon unsurlar				4				4					4			2

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

Öğrenci “‘Harflerden Öyküye, Öyküden Resme’” oyununda bulduğu sözcüklerin hepsini öyküsünde ve resminde kullanmıştır. Kompozisyonunu kâğıdın zeminine degecek şekilde ve imgelerini yan yana sıralı bir biçimde yerleştirmiştir. Kullandığı imgeleri oldukça çeşitli ve renkli resmeden öğrenci, imgeler arasında oran-orantıya dikkat etmemiş ve mekân kurgusunu etkili gösterememiştir. Özgün bir ifadeyle çalışmasını verilen sürede tamamlamış olsa da resminde ezbere çizilmiş, ‘M’ harfinden kuşlar, üçgen çatılı evler, şablon güneş motifi, yuvarlak ve oval şekillerden oluşan ezbere çizilmiş bulut ve ağaçlar, minik dairelerin ve geometrik şekillerin bir araya gelmesinden oluşan papatya görülmektedir. Nitekim öğrenci, uzmanlar tarafından klişe/şablon unsurlar kriterinde zayıf düzeyde olarak değerlendirilmiştir.

Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö32

Öğrencinin oyun sırasında bulduğu kelimeler: Kerem, kale, kuş-kuğu, kalem, karpuz

Öğrencinin bulduğu kelimeleri içeren kısa öyküsü: “Kerem bir gün bahçedeyken bir kuşu takip etmiş. Kuş uçup gidince Kerem yolunu kaybetmiş ama ilerde kocaman bir şato görmüş. Orada onu kuğu ve kuş karşılamış. Kuğu havuzu göstermiş. Kuş ise şatonun içini göstermiş. Artık kalede Kerem, kuş, kuğu yaşamaya başlamış.”



Şekil 33. Harflerden öyküye, öyküden resme Ö32

Tablo 38.

Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö32 Uzman Puanları

Kriterler	1. Uzman					2. Uzman					3. Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık				4					4					4		4
Hareket ifadesi		2					2					2				2
İmge zenginliği			3				2						3			2.66
Renk kullanımı				4					4					4		4
Ayrıntılara yer verme				4				3					3			3.33
Mekân (uzam)					5				4					4		4.33
Kompozisyon			3						4				3			3.33
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)			3					3					3			3
Çalışmanın tamamlanması			3					3					3			3
Biçimsel ifade			3					3					3			3
Klişe/şablon unsurlar		2					1					2				4.33

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

Öğrenci ‘‘Harflerden Öyküye, Öyküden Resme’’ oyununda bulduğu sözcüklerden sadece üçünü (kale, kuş-kuğu) resminde kullanmıştır. Kompozisyonunu görsel bir devamlılık oluşturacak şekilde yerleştirmiştir. Öğrencinin resminde, oldukça az çeşitteki imgeleri ve imgelerde ki durağanlık dikkat çekmektedir. Ayrıntılar sadece kalenin duvarındaki taşlarda görülmektedir. Mekân ifadesini etkili bir biçimde yansıtmıştır. Bulut imgelerini şablon olarak resmetmiş ve verilen süreyi etkili kullanamamıştır.



Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö33

Öğrencinin oyun sırasında bulduğu kelimeler: Mavi, Muğla, martı, muz, masa

Öğrencinin bulduğu kelimeleri içeren kısa öyküsü: “Bir varmış bir yokmuş. Mavi adında bir martı Muğla’da yaşarmış. Bir gün uçarken kendi kendine ‘Acaba benim adım neden Mavi?’ diye düşünmüş. Önce dostuma sormuş: ‘benim adım neden Mavi?’ demiş. Dostu ‘bilmem’ demiş. Mavi gitmiş halasına sormuş: ‘benim adım neden Mavi?’. Halası ‘bilmem’ demiş. Mavi tanıdığı herkese sormuş ama herkesin tek cevabı ‘bilmem’ olmuş. Mavi artık bıkmış usanmış. Evinin bahçesindeki muz ağacının altına konmuş. O sırada annesi gelmiş. Mavi annesine sormadığını fark edip ona da sormuş. Annesi ‘Senin gözlerin mavi diye adın Mavi’ demiş. Mavi yanıt alabildiği için çok mutluymuş.”



Şekil 34. Harflerden öyküye, öyküden resme Ö33

Tablo 39.

Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö33 Uzman Puanları

Kriterler	1. Uzman					2. Uzman					3. Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık					5					5				4		4.66
Hareket ifadesi					5					5					5	5
İmge zenginliği				4					4					4		4
Renk kullanımı		2						3					3			2.66
Ayrıntılara yer verme			3				2						3			2.66
Mekân (uzam)		2						3					2			2.33
Kompozisyon			3				2						2			2.33
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)					5				4					4		4.33
Çalışmanın tamamlanması			3					3					3			3
Biçimsel ifade					5					5					5	5
Klişe/şablon unsurlar	1					1					1					5

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

Öğrenci “Harflerden Öyküye, Öyküden Resme” oyununda bulduğu sözcüklerden dördünü (Mavi, martı, muz, masa) resminde kullanmıştır. Kompozisyonunu gözün devam edeceği, görsel bir devamlılık oluşturacak şekilde yerleştirmiştir. Hareket ifadesini kuş imgelerinde göstermiştir. Kullandığı imgelerin renk dengesi ve uyumu yetersizdir. Öğrencinin resminde kuşları konuşturduğu ve bunları yazıya döktüğü görülmektedir.

Resimlerinde gerçeği yansıtmaya çalışan çocuğun renkleri, çizgileri, konuları önceki dönemin coşkusunu kaybeder. Okuma yazmayı öğrenmesiyle, resimde yazıyı kullanır. Yazıların engellenmemesi gerekir çünkü çocuğun öğrendiklerini gösterme ihtiyacı vardır (Buyurgan ve Buyurgan, 2012, s.54-55).

Mekân kurgusunda derinlik ve üç boyutluluk etkisi görülmemektedir. Kuş imgelerini özgün bir biçimde resmetmiş olup resminde klişe/şablon unsurlara yer vermemiştir. Resminde herhangi bir şablon unsur görülmemektedir.

Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö34

Öğrencinin oyun sırasında bulduğu kelimeler: Kaan, kanepenin üzeri, kalem, kelebek, kayısı

Öğrencinin bulduğu kelimeleri içeren kısa öyküsü: “Kaan bir gün bahçesinden bakıyorken bir kelebeğin, kayısısını yediğini gördü. Kalem ve kayısısını camdan aşağı düşürmüştü. Düştüğü için yenemez hale gelmiş.”



Şekil 35. Harflerden öyküye, öyküden resme Ö34

Tablo 40.

Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö34 Uzman Puanları

Kriterler	1. Uzman					2. Uzman					3. Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık				4					4					4		4
Hareket ifadesi		2					2					2				2
İmge zenginliği				4				3						4		3.66
Renk kullanımı			3					3					3			3
Ayrıntılara yer verme				4				3					3			3.33
Mekân (uzam)					5				4					4		4.33
Kompozisyon			3					3					3			3
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)		2					2					2				2
Çalışmanın tamamlanması			3				2						3			2.66
Biçimsel ifade			3					3					3			3
Klişe/şablon unsurlar	1					1					1					5

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

Ö34 ‘‘Harflerden Öyküye, Öyküden Resme’’ oyununda bulduđu sözcüklerden sadece birini (kanepe) resminde kullanmıştır. Kompozisyonunu gözün devam edeceği, görsel bir devamlılık oluşturacak şekilde yerleştirmiş ve mekân kurgusunu etkili bir biçimde yansıtmıştır. İmgelerin hareket ifadesinde durağanlık mevcuttur. Klişe/şablon unsurları kullanmaması dikkat çekmektedir.



Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö35

Öğrencinin oyun sırasında bulduğu kelimeler: Harun, hayvanat bahçesi, halı, horoz, hindiba

Öğrencinin bulduğu kelimeleri içeren kısa öyküsü: “Bir gün hayvanat bahçesinde, halının üzerinde horoz gördüm. Harun ve ben halıyı kaldırdığımızda hindiba gördük.”



Şekil 36. Harflerden öyküye, öyküden resme Ö35

Tablo 41.

Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö35 Uzman Puanları

Kriterler	1. Uzman					2. Uzman					3. Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık		2					2					2				2
Hareket ifadesi		2					2				1					1.66
İmge zenginliği		2					2					2				2
Renk kullanımı			3					3					3			3
Ayrıntılara yer verme		2					2				1					1.66
Mekân (uzam)		2					2					2				2
Kompozisyon		2					2					2				2
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)		2					2				1					1.66
Çalışmanın tamamlanması			3				2						3			2.66
Biçimsel ifade		1					2				1					1.33
Klişe/şablon unsurlar		1					1				1					5

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

Ö35 oyunda bulduđu sözcüklerden üçünü (halı, horoz, hindiba) resminde kullanmıştır. Kompozisyonunda bütünlük ve devamlılık görülmemektedir. Kompozisyonunu oluşturan unsurlar, hareketten yoksun, dađınık ve özensiz bir şekilde yerleştirilmiştir. Kullandığı imgelerde ayrıntı, özgünlük ve morfolojik özelliklerine uygunluk görülmemektedir.



Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö36

Öğrencinin oyun sırasında bulduğu kelimeler: Elya, ev bahçesi, etek, eşek, elma

Öğrencinin bulduğu kelimeleri içeren kısa öyküsü: “Bir gün Elya evinin bahçesinde ağaçtan elma topluyordu. Elya’nın bir eşeği var. Elma topladıktan sonra elini yıkayıp eteğini giydi. Annesinin yanına gidip elmalarını ona verdi. Sonra odasına gitti ve orada durmaya başladı. Annesi yemek hazır dedi. Elya şaşırdı ve yemeğini yemeye çalıştı. Yemekten sonra kitap okuyup yattı.”



Şekil 37. Harflerden öyküye, öyküden resme Ö36

Tablo 42.

Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö36 Uzman Puanları

Kriterler	1. Uzman					2. Uzman					3. Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık			3					3					3			3
Hareket ifadesi		2					2					2				2
İmge zenginliği		2					2						3			2.33
Renk kullanımı			3					3					3			3
Ayrıntılara yer verme		2					2					2				2
Mekân (uzam)		2						3				2				2.33
Kompozisyon			3					3					3			3
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)		2					2					2				3
Çalışmanın tamamlanması					5			4						4		4.33
Biçimsel ifade		2					2					2				2
Klişe/şablon unsurlar					5					5					5	1

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

Öğrenci “‘Harflerden Öyküye, Öyküden Resme’’ oyununda bulduğu sözcüklerin tamamını resminde kullanmıştır. Kompozisyonunu oluşturan unsurlar, hareketten yoksun, dağınık ve özensiz bir şekilde yerleştirilmiştir. Kullandığı imgelerde ayrıntı ve özgünlük görülmemektedir. Öğrenci verilen sürede çalışmasını tamamlamıştır. Ancak çalışmasında ezbere çizilmiş üçgen çatılı ev, şablon güneş motifi, yuvarlak ve oval şekillerden oluşan bulut motifi, oval şekillerden oluşan ağaç imgesi görülmektedir. Nitekim öğrenci, uzmanlar tarafından klişe/şablon unsurlar kriterinde çok zayıf düzeyde olarak değerlendirilmiştir.



Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö37

Öğrencinin oyun sırasında bulduğu kelimeler: Pınar, Piazza AVM, pars, pırasa, peruk

Öğrencinin bulduğu kelimeleri içeren kısa öyküsü: “Pınar, Piazza AVM’de pırasa yiye bir pars gördü. Pars ona gelip Pınar’ın peruğunu kopardı.”



Şekil 38. Harflerden öyküye, öyküden resme Ö37

Tablo 43.

Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö37 Uzman Puanları

Kriterler	1. Uzman					2. Uzman					3. Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık			3					2					2			2.33
Hareket ifadesi			3					2					2			2.33
İmge zenginliği					5					5					5	5
Renk kullanımı				4						5					5	4.66
Ayrıntılara yer verme					5				4					4		4.33
Mekân (uzam)			3					3					3			3
Kompozisyon				4				3					3			3.33
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)					5					5				4		4.66
Çalışmanın tamamlanması				4					4				3			3.66
Bişimsel ifade					5				4					4		4.33
Klişe/şablon unsurlar		1					1					1				5

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

Öğrenci oyunda bulduğu sözcüklerin tamamını resminde kullanmıştır. Kompozisyonunu oluşturan unsurlar dağınık ve özensiz bir şekilde yerleştirilmiştir. Kullandığı imgelerde durağanlık mevcuttur. Resminde en çok imge çeşitliliği ve renk dengesi dikkat çekmektedir. Hikâyesinde AVM’de geçen mekân kurgusunu resmine etkili bir şekilde yansıtamamıştır. Uzmanlar tarafından imge zenginliği, renk kullanımı, ayrıntılara yer verme, yaratıcı yaklaşım, biçimsel ifade ve klişe/şablon unsurlar kriterlerinde çok iyi düzeyde olarak değerlendirilmiştir.



Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö38

Öğrencinin oyun sırasında bulduğu kelimeler: İpek, İstanbul, iplik, inek, incir

Öğrencinin bulduğu kelimeleri içeren kısa öyküsü: “İpek bir gün İstanbul’a gitmeye karar vermiş. İpek, İstanbul’da bir köyde kalmak istiyormuş. Valizini hazırlamış. Valizinin içine iplik bile koymuş. İstanbul’a ulaşınca oradaki hayvanları çok sevmiş. İnek, tavuk ve kuşlar varmış orada. Dallarda güzel incirler bile varmış.”



Şekil 39. Harflerden öyküye, öyküden resme Ö38

Tablo 44.

Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö38 Uzman Puanları

Kriterler	1. Uzman					2. Uzman					3. Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık				4					4				3			3.66
Hareket ifadesi			3					3				2				2.66
İmge zenginliği			3					3					3			3
Renk kullanımı					5					5					5	5
Ayrıntılara yer verme		2					2					2				2
Mekân (uzam)			3				2						3			2.66
Kompozisyon			3					3					3			3
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)	1						2				1					1.33
Çalışmanın tamamlanması				4				3					3			3.33
Biçimsel ifade			3					3					3			3
Klişe/şablon unsurlar				4					4					4		2

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

Öğrenci ‘‘Harflerden Öyküye, Öyküden Resme’’ oyununda bulduğu sözcüklerden üçünü (İpek, inek, incir) resminde kullanmıştır. Kompozisyonunu oluşturan unsurlar zemin çizgisi üzerine sıralı bir şekilde ve durağan bir şekilde yerleştirilmiştir. Kompozisyonundaki imgelerde kullandığı renklerin çeşitliliği ve uyumu dikkat çekmektedir. Tek düze ve ezbere çizilmiş imgelerde ayrıntı görülmemektedir. Resminde şablon unsurları (güneş, bulut, gökkuşağı, ağaç) sık kullandığı için özgünlükten söz edilememektedir.



Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö39

Öğrencinin oyun sırasında bulduğu kelimeler: Berk, baloncu, balık, biber, bisiklet

Öğrencinin bulduğu kelimeleri içeren kısa öyküsü: “Berk yürürken baloncu görmüş. Baloncuya gidip ‘amca, bisikletçi nerede?’ demiş. Amca ‘yavrum bak tam karşıda’ demiş. Berk bisikletçiye gidip yeşil ve siyah bisikletini alıp hemen sürmek için evine gitmiş. Bisikleti sürmüş ve mutlulukla uyumuş.”



Şekil 40. Harflerden öyküye, öyküden resme Ö39

Tablo 45.

Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö39 Uzman Puanları

Kriterler	1. Uzman					2. Uzman					3. Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık				4				3					3			3.33
Hareket ifadesi		2					2					2				2
İmge zenginliği			3					3					3			3
Renk kullanımı			3					3						4		3.33
Ayrıntılara yer verme			3				2					2				2.33
Mekân (uzam)		2					2					2				2
Kompozisyon			3					3				2				2.66
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)		2					2					2				2
Çalışmanın tamamlanması			3					3					3			3
Biçimsel ifade		2					2					2				2
Klişe/şablon unsurlar		2					2					2				4

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

Öğrenci “Harflerden Öyküye, Öyküden Resme” oyununda bulduğu sözcüklerden birini (baloncu) resminde kullanmıştır. Kompozisyonunu oluşturan unsurlar hareketten yoksun ve özensiz bir şekilde yerleştirilmiştir. Mekân kurgusunda zayıftır. Kullandığı imgeleri, ayrıntılarına yer vermeden resmetmiştir. Güneş imgesini şablon olarak resmetmiştir. Çalışmasında genel olarak kriterlerde ortalama düzeyin altında olarak değerlendirilmiştir.



Harflerden Öyküye Öyküden Resme Ö40

Öğrencinin oyun sırasında bulduğu kelimeler: Nazlı, Nil Nehri, -, neon balığı, nektarı ağacı

Öğrencinin bulduğu kelimeleri içeren kısa öyküsü: “Nazlı bir gün Nil Nehri’nde oturuyordu.

Bir anda neon balığı gördü. Çok şaşırdı.”



Şekil 41. Harflerden öyküye, öyküden resme Ö40

Tablo 46.

Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö40 Uzman Puanları

Kriterler	1. Uzman					2. Uzman					3. Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık					5					5					5	5
Hareket ifadesi		2					2					2				2
İmge zenginliği				4					4					4		4
Renk kullanımı			3					3					3			3
Ayrıntılara yer verme		2					2					2				2
Mekân (uzam)					5					5				4		4.66
Kompozisyon			3						4				3			3.33
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)		2					2					2				2
Çalışmanın tamamlanması					5					5					5	5
Biçimsel ifade			3					3					3			3
Klişe/şablon unsurlar		2					2					2				4

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

Öğrenci, oyun içinde bulduğu dört kelimeyi hem öyküsüne hem de resmine etkili bir biçimde yansıtmıştır. Öğrencinin “N” harfinden eşya ismi bulamadığı anlaşılmaktadır. Kompozisyonunda kullandığı unsurları, gözün takip edebileceği ve düzende birliği sağlayacak şekilde yerleştirmiştir. Duygu ve düşüncelerin ifadesinde biçimlerde çeşitlilik ve zenginlik söz konusudur. Kullandığı imgeler hareketten yoksundur. Resminde en çok mekân kurgusunun güçlü etkisi dikkat çekmektedir.



Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö41

Öğrencinin oyun sırasında bulduğu kelimeler: Ela, emekli eller manavı, eşek, elma, etek

Öğrencinin bulduğu kelimeleri içeren kısa öyküsü: “Ela, eteğini giyinip eşeğine binip Emekli Eller manavına gitti. Oradan elma aldı ve yedi. Yedikten sonra arkadaşı Eda’ya gitti. Eda ile beraber bir sürü oyun oynadılar ve sonra Ela evine gitti.”



Şekil 42. Harflerden öyküye, öyküden resme Ö41

Tablo 47.

Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö41 Uzman Puanları

Kriterler	1. Uzman					2. Uzman					3. Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık					5					5					5	5
Hareket ifadesi			3					3					3			3
İmge zenginliği				4					4					4		4
Renk kullanımı				4					4					4		4
Ayrıntılara yer verme			3					3					3			3
Mekân (uzam)					5					5					4	4.66
Kompozisyon				4					4					4		4
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)				4					4					4		4
Çalışmanın tamamlanması				4					4					4		4
Biçimsel ifade			3						4				3			3.33
Klişe/şablon unsurlar			3					3					3			3

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

Öğrenci, oyun içinde bulduğu beş sözcüğü resmine etkili bir biçimde yansıtmıştır. Kompozisyonunda kullandığı unsurları, gözün takip edebileceği ve düzende birliği sağlayacak şekilde yerleştirmiştir. Duygu ve düşüncelerin ifadesinde, imgelerde çeşitlilik ve zenginlik söz konusudur. Kullandığı imgelerde hareket kısmen mevcuttur. Hareketi eşeğe binmiş ‘‘Ela’’ ismini verdiği figürde göstermektedir. Mekân kurgusunu etkili bir biçimde yansıtırken, uzak-yakın ilişkisinde uzaktaki imgeleri (evler) nötrleştirerek renklerden destek aldığı dikkati çekmektedir. Oran orantı bakımından büyük- küçük ilişkisini başarılı şekilde ifade etmiştir. Evleri ve ağaçları şablon unsur olarak resmetmiştir. Uzmanlar tarafından genel olarak kriterlerde iyi düzeyde olarak değerlendirilmiştir.

Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö42

Öğrencinin oyun sırasında bulduğu kelimeler: Sinan, Sanat ve bilim müzesi, Sismosorus-strakosorus-sinornitosorus dinozorları, semizotu soya, sandalet-sandalye

Öğrencinin bulduğu kelimeleri içeren kısa öyküsü: “Sinan bir gün Sanat ve Bilim Müzesi’ne gitmiş ve dinozorlar koridoruna girmiş. Soluk renkli bir kapı dikkatini çekmiş, üstünde şöyle yazıyormuş: “Gerçek dinozorlar. Dikkat!”. Yazı da kapı gibi soluktu. Sinan pekiyi okuyamamış. İçerde ne olduğunu merak etmiş. Öğrenmenin tek yolu varmış: kapıyı itmiş ve kendini tropikal bir yerde bulmuş kendini. Ayağındaki sandaletler burada kullanamazmış. Bir süre sonra tam da istediği şeyi yapıyormuş. Çantasından çıkardığı katlanır sandalyeye oturup burası hakkında incelemeler yapıyormuş. Karşısına iki tane sismosorus, bir tanesinornitosorus ve üç tane strakosorus görünce dinozorlar çağında olduğunu anladı. Sismosorus, strakosorus, bir yandan semizotu ve soya yiyor bir yandan da sinornitosorusu kovuyorlardı. Sinan müze kapısına geri döndü. Çok eğlenceli bir gün geçirmişti.”



Şekil 43. Harflerden öyküye, öyküden resme Ö42

Tablo 48.

Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö42 Uzman Puanları

Kriterler	1. Uzman					2. Uzman					3. Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık					5					5				4		4.66
Hareket ifadesi				4					4			2				3.33
İmge zenginliği				4						5				4		4.33
Renk kullanımı					5				4					4		4.33
Ayrıntılara yer verme			3					3				2				2.66
Mekân (uzam)					5					5					5	5
Kompozisyon				4						5				4		4.33
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)				4					4					4		4
Çalışmanın tamamlanması					5					5					5	5
Biçimsel ifade					5					5				4		4.66
Klişe/şablon unsurlar	1					1					1					5

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

Öğrenci, oyun içinde bulduğu beş sözcüğün ikisini (Sismosorus-strakosorus-sinornitosorus dinazorları, semizotu soya) resmine etkili bir biçimde yansıtmıştır. Kompozisyonunda kullandığı unsurları, gözün takip edebileceği şekilde yerleştirmiştir. Duygu ve düşüncelerin ifadesinde imgelerde çeşitlilik ve zenginlik söz konusudur. Hareket ifadesini kısmen dinazorlarda göstermiştir. Yaratıcı bakış açısıyla imgelerden bir bütün oluştururken, imgelerin ayrıntılarına yer vermediği ancak imgeleri özgün bir biçimde resmettiği görülmektedir. Çalışmasını verilen sürede tamamlayan öğrenci, resminde klişe/şablon unsurlara yer vermemiştir.

Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö43

Öğrencinin oyun sırasında bulduğu kelimeler: İpek, İstanbul Boğazı, ip, inek, incir ağacı

Öğrencinin bulduğu kelimeleri içeren kısa öyküsü: “İpek, İstanbul Boğazı’nda ip ile ineğini incir ağacının yanına çekti ve bağladı. İnek, İstanbul Boğazı’nı izleyerek incirleri yedi.”



Şekil 44. Harflerden öyküye, öyküden resme Ö43

Tablo 49.

Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö43 Uzman Puanları

Kriterler	1. Uzman					2. Uzman					3. Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık				4					4					4		4
Hareket ifadesi				4				3					3			3.33
İmge zenginliği				4					4						5	4.33
Renk kullanımı				4					4					4		4
Ayrıntılara yer verme				4						5				4		4.33
Mekân (uzam)			3						4				3			3.33
Kompozisyon				4				3						4		3.66
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)				4					4					4		4
Çalışmanın tamamlanması					5				4						5	4.66
Biçimsel ifade				4					4					4		4
Klişe/şablon unsurlar			3					3					3			3

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

Öğrenci, oyun içinde bulduğu beş sözcükten dördünü (İpek, ip, inek, incir ağacı) resmine etkili bir biçimde yansıtmıştır. Kompozisyonunda kullandığı unsurları, gözün takip edebileceği şekilde yerleştirmiştir. Kullandığı imgelerde hareket (ağaçtan düşen meyvelerde) mevcuttur. Duygu ve düşüncelerin ifadesinde biçimlerde çeşitlilik ve zenginlik söz konusudur. Öğrenci, kullandığı imgeleri kâğıdın zemininde resmetmiş ve mekân kurgusunu yansıtmaya çalışmıştır. Kullandığı imgelerde özgünlüğe dikkat etmiş ve verilen sürede çalışmasını tamamlamıştır. Yavuzer (1995) çocuğun esprili çizgilerle resme oyun karakteri vermek istemesini mizah duygusundan kaynaklandığına değinerek, çocukların çiçeğe, güneşe bir insan yüzü yaptığını vurgulamıştır. Ayrıca çocukların çizdikleri hayvan figürlerine kendi yüz karakterlerini koyduklarını da dile getirmiştir.

Nitekim Ö43'ün resmine bakıldığında güneş imgesine yüz ifadesi ekleyerek mizahi bir duygu yansıttığı görülmektedir. Ayrıca bulutları ve ağacı şablon olarak resmetmiştir.

Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö44

Öğrencinin oyun sırasında bulduğu kelimeler: Ramiz, rasathane, rakun, reyhan, -

Öğrencinin bulduğu kelimeleri içeren kısa öyküsü: “Bir gün Ramiz helikoptere giderken kalp krizi geçirmiş. Ramiz’i hemen helikopterden paraşütle göndermişler. Ramiz rasathanede iyileşmiş. Sonra rasathanenin yanına banka soyuluyormuş. Aslında Ramiz de hırsız olduğu için hemen arabaya atlayıp kaçmış. Ramiz soydukları bankada tüm altınları uçağa yüklemişler ve İzlanda’ya kaçmışlar. Ama uçak indiği an polisler gelmiş. Hırsızlar bir şekilde sıvışmışlar. Bir kamyon alıp kaçmışlar.”



Şekil 45. Harflerden öyküye, öyküden resme Ö44

Tablo 50.

Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö44 Uzman Puanları

Kriterler	1. Uzman					2. Uzman					3. Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık		2						2					2			2
Hareket ifadesi		2						2					2			2
İmge zenginliği		2						2					2			2
Renk kullanımı			3					3					3			3
Ayrıntılara yer verme			3					3					3			3
Mekân (uzam)			3					3					3			3
Kompozisyon		2						2					2			2
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)			3					3					3			3
Çalışmanın tamamlanması				4					4					4		4
Biçimsel ifade		2						3					2			2.33
Klişe/şablon unsurlar	1					1					1					5

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

Öğrenci, oyun içinde bulduğu beş sözcüğü hikâyesinde kullanmış ancak resmine yansıtamamıştır. Öğrencinin ‘R’ harfinden eşya bulamadığı anlaşılmaktadır. Kompozisyonunda kullandığı unsurları özensiz yerleştirmiştir. Kullandığı imgeler hareketten, ayrıntıdan ve özgünlükten söz edilememektedir. Öğrenci çalışmasını verilen sürede tamamlasa da birçok kriterde zayıf düzeydedir.



Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö45

Öğrencinin oyun sırasında bulduğu kelimeler: Gezgi, Gordion AVM, gardırop, goril, greyfurt

Öğrencinin bulduğu kelimeleri içeren kısa öyküsü: “Gezgi bir gün Gordion AVM’ye gidiyordu. Orada istediği greyfurtu arkadaşının çalıştığı yerdeki gardıroptan alacaktı. Gezgi, AVM’ye geldiğinde Gordion AVM’nin yeni maskotu olan çok eğitilmiş ve akıllı olan bir gorille karşılaştı. Gezgi maskotu görünce korktu ama yanındaki tabelada yol tarifi vardı. O yola uydu ve istediği oldu. Arkadaşından hemen greyfurtları aldı ve teşekkür edip gitti.”



Şekil 46. Harflerden öyküye, öyküden resme Ö45

Tablo 51.

Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö45 Uzman Puanları

Kriterler	1. Uzman					2. Uzman					3. Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık				4					4					4		4
Hareket ifadesi					5				4					4		4.33
İmge zenginliği					5					5					5	5
Renk kullanımı			3					3					4			3.33
Ayrıntılara yer verme					5				4						5	4.66
Mekân (uzam)				4						5				4		4.33
Kompozisyon					5				4						5	4.66
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)					5					5					5	5
Çalışmanın tamamlanması				4						5				4		4.33
Biçimsel ifade			3						4				3			3.33
Klişe/şablon unsurlar	1					1					1					5

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

Öğrenci, oyun içinde bulduğu beş sözcüğü hikâyesinde kullanmış ancak ikisini (Gezgi, Gordion AVM) resmine yansıtmıştır. Kompozisyonunda kullandığı unsurları, gözün takip edebileceği şekilde yerleştirmiştir. Duygu ve düşüncelerin ifadesinde imgelerde çeşitlilik, zenginlik ve ayrıntı söz konusudur. Ancak renk çeşitliliği ve dengesi bağlamında yetersizlik mevcuttur. Kullandığı imgelerde özgünlük görülmemektedir.

Çocuk, kendine özgü insan figürü şemaları geliştirir, kullanmaya başlar. İnsan figürü artık tamdır; kollar, bacaklar, baş yerli yerine oturur. Uzunlar çizilirken geometrik formlar kullanılır. Mekân kavramı, nesneler arasındaki ilişki ve iç-dış ayrımı, henüz tam olarak netleşmemiştir (Kutluer, 2015, s. 406). Ö45’in mekan ifadesinin başarılı etkisi görülsede iç-dış ayrımı görülmemektedir. Ancak insan figürlerinin hareket ifadelerinin güçlü etkisi görülmektedir.

Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö46

Öğrencinin oyun sırasında bulduğu kelimeler: Oya, okyanusta gemi, orangutan, org, ot

Öğrencinin bulduğu kelimeleri içeren kısa öyküsü: “Oya bir gün okyanusta gezmek istedi ve okyanusun yanında çimenlik alanda bir tane orangutan otları yerinden söküyordu. Oya gezisi bittikten sonra bir orkestra gösterisine gitmek istiyordu. Orda org çalıyorlardı. Oya org çalmak istiyordu.”



Şekil 47. Harflerden öyküye, öyküden resme Ö46

Tablo 52.

Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö46 Uzman Puanları

Kriterler	1. Uzman					2. Uzman					3. Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık					5					5					5	5
Hareket ifadesi					5					5				4		4.66
İmge zenginliği				4					4					4		4
Renk kullanımı				4					4					4		4
Ayrıntılara yer verme				4					4					4		4
Mekân (uzam)					5					5					5	5
Kompozisyon					5				4						5	4.66
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)					5					5					5	5
Çalışmanın tamamlanması					5					5					5	5
Biçimsel ifade			3						4				3			3.33
Klişe/şablon unsurlar		2					2					2				4

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

Öğrenci, oyun içinde bulduğu beş sözcüğü hikâyesine ve resmine yansıtmıştır. Hikâyesinde kullandığı gemi sözcüğünü resmine tekne olarak yansıtmıştır. Kompozisyonunda kullandığı unsurları bütünlüğü sağlayıp, gözün takip edebileceği şekilde yerleştirmiştir. Kullandığı imgelerde hareket ifadesini başarılı bir biçimde göstermiştir. Duygu ve düşüncelerin ifadesinde biçimlerde çeşitlilik, zenginlik ve ayrıntı söz konusudur. Mekân kurgusunu da özgün bir şekilde yansıtmıştır. Resminde kâğıdın sağ üst köşesinden çıkan güneşi şablon olarak resmetmiştir. Ö46 neredeyse tüm kriterlerde (biçimsel ifade kriteri hariç) oldukça başarılıdır.



Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö47

Öğrencinin oyun sırasında bulduğu kelimeler: Yiğit, yayla, yusufçuk, - , yatak

Öğrencinin bulduğu kelimeleri içeren kısa öyküsü: “Yiğit bir gün yaylaya gider. Yusufçuk böceğine rastlar. Daha sonra eve gider. Yatağına gidip uzanır.”



Şekil 48. Harflerden öyküye, öyküden resme Ö47

Tablo 53.

Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö47 Uzman Puanları

Kriterler	1. Uzman					2. Uzman					3. Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık					5					5					5	5
Hareket ifadesi				4					4					4		4
İmge zenginliği				4					4				3			3.66
Renk kullanımı			3					3					3			3
Ayrıntılara yer verme				4						5				4		4.33
Mekân (uzam)				4					4					4		4
Kompozisyon				4					4					4		4
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)				4						5				4		4.33
Çalışmanın tamamlanması			3					3						4		3.33
Biçimsel ifade					5					5					5	5
Klişe/şablon unsurlar	1					1					1					5

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

Öğrenci, oyun içinde bulduğu dört sözcüğün üçünü (Yiğit, yusufçuk, yatak) resmine yansıtmıştır. Ö47'nin “Y” harfinden bitki ismi bulamadığı anlaşılmaktadır. Kompozisyonunda görsel devamlılığı sağlamıştır. İmgelerde hareket etkisi (Yiğit adını verdiği figürün yatağında uzanması) görülmektedir. ‘Yiğit’ adını verdiği figürün ve yusufçuk böceğinin kanatlarındaki ayrıntıları dikkat çekmektedir. Nitekim resminde özgün bir ifade kullandığı ve şablon unsura rastlanmadığı görülmektedir.



Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö48

Öğrencinin oyun sırasında bulduğu kelimeler: Deniz, deniz kenarı, dürbün, dinazor, dereotu

Öğrencinin bulduğu kelimeleri içeren kısa öyküsü: “Deniz’le bir gün deniz kenarında buluştuk. Her gün gittiğimiz deniz kenarında her yerde dereotu vardı. Deniz elindeki dürbünle bana bakıyordu. Ben ise Deniz’e ‘ne yapıyorsun?’ dedim.”



Şekil 49. Harflerden öyküye, öyküden resme Ö48

Tablo 54.

Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö48 Uzman Puanları

Kriterler	1. Uzman					2. Uzman					3. Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık				4				3					3			3.33
Hareket ifadesi		2					2					2				2
İmge zenginliği		2					2					2				2
Renk kullanımı		2					2					2				2
Ayrıntılara yer verme	1						2					2				1.66
Mekân (uzam)					5				4					4		4.33
Kompozisyon			3					3					3			3
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)		2					2					2				2
Çalışmanın tamamlanması				4				3					3			3.33
Bişimsel ifade	1						2					1				1.33
Klişe/şablon unsurlar		2					2					2				4

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

Ö48 oyun için bulduğu beş sözcükten dördünü (Deniz, deniz kenarı, dürbün, dereotu) hikâyesine, ikisini (Deniz, deniz kenarı) resmine yansıtmıştır. Oyun sonrasında yaptığı resminde, en çok dikkati mekân kurgusu çekmektedir. Yavuzer (1995) çocuk resimlerinde yer çizgisine karşılık bir de gök çizgisi görüldüğüne değinmiştir. Genellikle kağıdın üst tarafına gökyüzü için ayrı bir yatay çizgi çizen çocuğun başlangıçta bu iki çizgi arasında yer alan figürleri, hemen hemen aynı büyüklükte çizdiğini, daha sonraki aşamada ise mekanda belirginleşen bir çeşit perspektif doğduğunu dile getirmiştir.

Ö48'in kompozisyonundaki imgelerde çeşitlilik, renk, ayrıntı ve özgün ifade görülmemektedir. Uzmanlar tarafından birçok kriterde zayıf düzeyde olarak değerlendirilmiştir.

Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö49

Öğrencinin oyun sırasında bulduğu kelimeler: Barış, balkon, bilye, balık-bukalemun, biber

Öğrencinin bulduğu kelimeleri içeren kısa öyküsü: “Bir pazar günü en sevdiğim arkadaşım Barış evime gelmişti. Hava güzel olduğu için kahvaltımızı balkonda yaptık. Kahvaltıdaki biber çok acıydı. Daha sonra ise arkadaşımın balığının öldüğünü gördük. Pazar günü hem güzel hem üzücü geçti.”



Şekil 50. Harflerden öyküye, öyküden resme Ö49

Tablo 55.

Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö49 Uzman Puanları

Kriterler	1. Uzman					2. Uzman					3. Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık				4					4					4		4
Hareket ifadesi		2					2					2				2
İmge zenginliği		2						3				2				2.33
Renk kullanımı		2					2					2				2
Ayrıntılara yer verme		2					2				1					1.66
Mekân (uzam)				4				3						4		3.66
Kompozisyon			3					3					3			3
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)			3				2						3			2.66
Çalışmanın tamamlanması				4			2						3			3
Biçimsel ifade		2					2					2				2
Klişe/şablon unsurlar	1					1					1					5

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

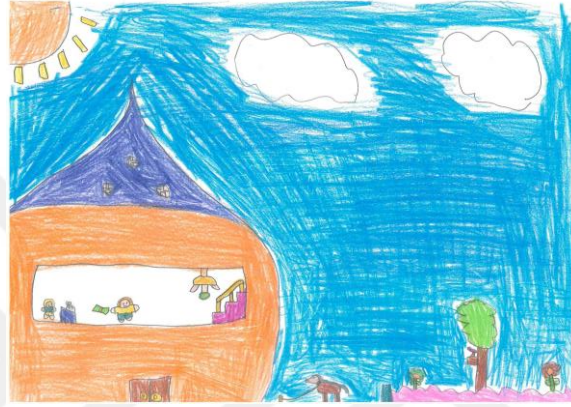
Ö49 oyun için bulduđu beş sözcükten birini (balkon) resmine yansıtmıştır. Kompozisyonunda bütünlüğü sağlarken kullandığı unsurlarda ayrıntılara yer vermediği görölmektedir. Kullandığı imgeler hareketten yoksundur. Renklerde yetersizlik mevcuttur. Uzmanlar tarafından (bütünlük ve görsel devamlılık, mekân ile klişe/şablon unsurlar kriteri hariç) birçok kriterde zayıf düzeyde olarak değerlendirilmiştir.



Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö50

Öğrencinin oyun sırasında bulduğu kelimeler: Ali, ayakkabıcı, ayakkabı, at, armut

Öğrencinin bulduğu kelimeleri içeren kısa öyküsü: “Ali bir gün çok özel bir ayakkabıcıya gidecekti. Dünyanın en büyük ayakkabıcısıydı bu. Ali’nin arabası yoktu. O yüzden atla gidecekti. Atı Hüsnü acıkmıştı. Ali Hüsnü’ye armut yedirdi ve yola çıktı. Ayakkabıcıya girdi beyaz bir ayakkabı aldı.”



Şekil 51. Harflerden öyküye, öyküden resme Ö50

Tablo 56.

Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö50 Uzman Puanları

Kriterler	1. Uzman					2. Uzman					3. Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık				4					4					4		4
Hareket ifadesi			3					3					3			3
İmge zenginliği				4					4					4		5
Renk kullanımı					5					5					5	5
Ayrıntılara yer verme					5				4					4		4.33
Mekân (uzam)				4					4					4		4
Kompozisyon			3					3					3			3
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)				4				3						4		3.66
Çalışmanın tamamlanması					5				4						5	4.66
Biçimsel ifade			3					3					3			3
Klişe/şablon unsurlar			3					3						4		2.66

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

Ö50, oyun içinde bulduğu beş sözcükten dördünü (Ali, ayakkabıcı, ayakkabı, at) resmine yansıtmıştır. Kompozisyonunda bütünlüğü sağlarken kullandığı imgelerin, oldukça çeşitli, renkli ve ayrıntılı olması dikkat çekmektedir. Ancak imgeler arasındaki oran-orantıya dikkat etmeden resmettiği görülmektedir. Şablon unsurlara (güneş, bulut, ağaç, çiçek) yer vererek çalışmasını verilen sürede tamamlamıştır.



Torbamdaki Kelimeler Oyunu

Öğrencinin “Torbamdaki Kelimeler” oyunu için torbalardan çektiği kelimeler, kelimelerden oluşan cümlesi, cümlesinin resmi, puanlama anahtarı ve araştırmacının betimsel analizi aşağıdaki gibidir. “Torbamdaki Kelimeler” adlı oyunda, her öğrenci 4 farklı kategoriden (insan/meslek grubu, hayvan/gerçeküstü kahramanlar, nesne, yüklem) oluşan torbalardan birer tane sözcük çeker. Çektikleri kelimelerden cümle yazmaları istenir. Her öğrenci yazdığı cümleyi resmeder. Öğrenciler Torbamdaki Kelimeler Ö1, Torbamdaki Kelimeler Ö2, Torbamdaki Kelimeler Ö3... şeklinde kodlanmıştır.



Torbamdaki Kelimeler Ö1

Öğrencinin torbadan çektiği kelimeler: kedi, zıplamak, şemsiye, Ecem

Öğrencinin bulduğu kelimelerden kurduğu cümlesi: “Ecem’in kedisi zıplayarak şemsiyeye konduğu için Ecem’in ağzı açık kaldı.”



Şekil 52. Torbamdaki kelimeler Ö1

Tablo 57.

Torbamdaki Kelimeler Ö1 Uzman Puanları

Kriterler	1. Uzman					2. Uzman					3. Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık				4					4				3			3.66
Hareket ifadesi			3					3					3			3
İmge zenginliği				4				3						4		3.66
Renk kullanımı					5				4					4		4.33
Ayrıntılara yer verme			3					3					3			3
Mekân (uzam)			3					3					3			3
Kompozisyon				4				3						4		3.66
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)			3					3					3			3
Çalışmanın tamamlanması				4				3						4		3.66
Biçimsel ifade			3					3					3			3
Klişe/şablon unsurlar		2					2					2				4

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

Öğrenci, “Torbamdaki Kelimeler” oyununda torbadan çektiği kelimeleri resmine yansıtmıştır. Kompozisyonunu oluşturan unsurlar arasında dağınıklık mevcuttur.

Çocuk resimlerinde görülen en belirgin özellik, parça-bütün ilişkisi arasındaki kopukluktur. Bunun sonucu olarak da nesnelerin birbirine olan oranı, ölçüsü, konumu gibi ilişkiler kaybolur (Yolcu, 2004, s.113). İmgelerinde kullandığı renklerin çeşitliliği ve dengesi dikkat çekmektedir. Oval şekillerden oluşan bulut ve ağaç imgesini şablon olarak resmettiği görülmektedir. Uzmanlar tarafından genel olarak kriterlerde orta düzey ve üzerinde değerlendirilmiştir.



Torbadaki Kelimeler Ö2

Öğrencinin torbadan çektiği kelimeler: Örümcek, koşmak, TV, resim öğretmeni

Öğrencinin bulduğu kelimelerden kurduğu cümlesi: “Televizyonda örümcekler olduğu için resim öğretmenimiz koştu.”



Şekil 53. Torbadaki kelimeler Ö2

Tablo 58.

Torbadaki Kelimeler Ö2 Uzman Puanları

Kriterler	Uzman					Uzman					Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık					5					5					5	5
Hareket ifadesi					5					5				4		4.66
İmge zenginliği					5					5					5	5
Renk kullanımı					5				4					4		4.33
Ayrıntılara yer verme					5					5				4		4.66
Mekân (uzam)					5					5				4		4.66
Kompozisyon					5					5				4		4.66
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)					5				4					4		4.33
Çalışmanın tamamlanması				4					4					4		4
Biçimsel ifade				4						5			3			4
Klişe/şablon unsurlar	1					1					1					5

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

Ö2, oyunda torbadan çektiğı kelimeleri resmine etkili bir şekilde yansıtmıştır. Kompozisyonunu oluşturan unsurları gözün takip edebileceğı, görsel bir devamlılık oluşturacak şekilde yerleştirmiştir. Hareket ifadesinin başarılı etkisi, oldukça farklı imgeler ve kullandığı çeşitli renkler dikkat çekmektedir. Mekân kurgusundaki detayları (pencere, halı, Tv ünitesi...) etkili şekilde verildiğı görölmektedir. Nitekim öğrenci, uzmanlar tarafından tüm kriterlerde çok iyi düzeyde olarak değerlendirilmiştir.



Torbamdaki Kelimeler Ö3

Öğrencinin torbadan çektiği kelimeler: çiçek, inmek, zürafa, sporcu

Öğrencinin bulduğu kelimelerden kurduğu cümlesi: “Sporcu, boynunu indirip çiçek yiyen zürafayı gördü.”



Şekil 54. Torbamdaki kelimeler Ö3

Tablo 59.

Torbamdaki Kelimeler Ö3 Uzman Puanları

Kriterler	1. Uzman					2. Uzman					3. Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık			3					4					3			3.33
Hareket ifadesi			3					3					3			3
İmge zenginliği		2						3					3			2.66
Renk kullanımı			3					3					3			3
Ayrıntılara yer verme			3					3					3			3
Mekân (uzam)			3					3				2				2.66
Kompozisyon			3					3					3			3
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)		2						3				2				2.33
Çalışmanın tamamlanması					5					5				4		4.66
Biçimsel ifade			3					3					3			3
Klişe/şablon unsurlar			3					3					3			3

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

Ö3, oyunda torbadan çektiği sözcüklerden sadece birini (zürafa) resmine yansıtmıştır. Kompozisyonunu oluşturan unsurlarda bütünlüğü tam anlamıyla sağlayamamıştır. Resmindeki zürafa imgesinde hareket ifadesini göstermiş olmasına karşın yaratıcı yaklaşım sergileyememiştir. Güneş, bulut ve ağaç biçiminde ezbere çizilmiş olan stereotip biçimler görülmektedir. Uzmanlar tarafından birçok kriterde orta düzeyde olarak değerlendirilmiştir.



Torbadaki Kelimeler Ö4

Öğrencinin torbadan çektiği kelimeler: at, Ayşe, uçmak, araba

Öğrencinin bulduğu kelimelerden kurduğu cümlesi: “Ayşe arabasıyla uçan atı kurtardı.”



Şekil 55. Torbadaki kelimeler Ö4

Tablo 60.

Torbadaki Kelimeler Ö4 Uzman Puanları

Kriterler	1. Uzman					2. Uzman					3. Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık				4					4					4		4
Hareket ifadesi			3					3					3			3
İmge zenginliği				4					4					4		4
Renk kullanımı				4				3						4		3.66
Ayrıntılara yer verme				4				3					3			3.33
Mekân (uzam)			3					3					3			3
Kompozisyon			3						4				3			3.33
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)		2							4			2				2.66
Çalışmanın tamamlanması					5				4					4		4.33
Biçimsel ifade			3						4				3			3.33
Klişe/şablon unsurlar	1					2					2					4.33

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

Ö4, oyunda torbadan çektiđi sözcükleri resmine yansıtmıştır. Kompozisyonunda bütünlüğü, çeşitli imgeleri bir araya getirerek sağlamıştır. Mekân kurgusunu özgün bir şekilde ifade edemese de verilen süreyi etkili kullanmıştır. Güneş ve ağaçları şablon olarak resmetmiştir. Uzmanlar tarafından genel olarak kriterlerde orta düzeyde olarak değerlendirilmiştir.



Torbamdaki Kelimeler Ö5

Öğrencinin torbadan çektiği kelimeler: tepegöz, halı, pilot, gitmek

Öğrencinin bulduğu kelimelerden kurduğu cümlesi: “Tepegöz pilot olmak için halı ile uçup gitti.”



Şekil 56. Torbamdaki kelimeler Ö5

Tablo 61.

Torbamdaki Kelimeler Ö5 Uzman Puanları

Kriterler	1. Uzman					2. Uzman					3. Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık					5					5				4		4.66
Hareket ifadesi			3						4			2				3
İmge zenginliği				4					4					4		4
Renk kullanımı				4					4					4		4
Ayrıntılara yer verme				4					4					4		4
Mekân (uzam)					5					5					5	5
Kompozisyon					5					5					5	5
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)				4					4					4		4
Çalışmanın tamamlanması					5					5					5	5
Biçimsel ifade			3						4				3			3.33
Klişe/şablon unsurlar	1					1					1					5

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

Öğrenci, oyunda torbadan çektiği sözcükleri resmine yansıtmıştır. Kompozisyonunda görsel devamlılığı sağlamıştır. Kullandığı imgelerin hareketinde statik duruş mevcuttur. Resme bakıldığında kullanılan imgeler oldukça çeşitli, renk dengesi ve uyumu sağlanmış olup gökyüzünde geçen mekân ifadesinin güçlü etkisi görülmektedir. Bulut imgelerindeki özgünlük dikkat çekmektedir. Çalışmasında klişe/şablon unsurlara da yer vermemiştir. Verilen sürede çalışmasını tamamlamıştır.



Torbamdaki Kelimeler Ö6

Öğrencinin torbadan çektiği kelimeler: Ecem, örümcek, şemsiye, gitmek

Öğrencinin bulduğu kelimelerden kurduğu cümlesi: “Ecem yağmurda şemsiye kullanarak, örümceğini kurulayarak okula gitti.”



Şekil 57. Torbamdaki kelimeler Ö6
Tablo 62.

Torbamdaki Kelimeler Ö6 Uzman Puanları

Kriterler	1. Uzman					2. Uzman					3. Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık					5					5					5	5
Hareket ifadesi					5				4					4		4.33
İmge zenginliği				4					4					4		4
Renk kullanımı					5				4					4		4.33
Ayrıntılara yer verme			3						4				3			3.33
Mekân (uzam)					5					5					5	5
Kompozisyon					5					5					5	5
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)				4					4					4		4
Çalışmanın tamamlanması					5					5					5	5
Biçimsel ifade					5					5					5	5
Klişe/şablon unsurlar	1					1					1					5

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

Ö6, oyunda torbadan çektiği kelimeleri hem cümlesine hem de resmine etkili bir şekilde yansıtmıştır. Öğrencinin kompozisyonunu oluşturan unsurları, gözün takip edebileceği ve görsel bir devamlılık oluşturacak şekilde yerleştirdiği görülmektedir. Ö6'nın kullandığı imgelerin hareketi, biçimsel ifadeleri ve renkleri dikkat çekmektedir. Mekân kurgusunda derinliği ve perspektifi başarılı bir şekilde etkili yansıtmıştır. Ancak imgelerin ayrıntılarında yetersizlik mevcuttur.

Öğrenci uzmanlar tarafından neredeyse tüm (ayrıntılara yer verme kriteri hariç) kriterlerde çok iyi düzeyde olarak değerlendirilmiştir. Herhangi bir klişe/şablon unsura rastlanmamaktadır. Verilen sürede çalışmasını tamamlamıştır.

Torbamdaki Kelimeler Ö7

Öğrencinin torbadan çektiği kelimeler: saksı, uçmak, zürafa, Muhammed

Öğrencinin bulduğu kelimelerden kurduğu cümlesi: “Muhammed elinde saksıyla zürafanın üzerinde uçuyor.”



Şekil 58. Torbamdaki kelimeler Ö7

Tablo 63.

Torbamdaki Kelimeler Ö7 Uzman Puanları

Kriterler	1. Uzman					2. Uzman					3. Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık					5					5					5	5
Hareket ifadesi					5					5					5	5
İmge zenginliği					5					5				4		4.66
Renk kullanımı					5					5					5	5
Ayrıntılara yer verme					5					5				4		4.66
Mekân (uzam)					5					5				4		4.66
Kompozisyon				4						5				4		4.33
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)					5					5					5	5
Çalışmanın tamamlanması					5					5					5	5
Biçimsel ifade					5					5					5	5
Klişe/şablon unsurlar				3				2					3			3.33

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

Ö7, oyunda torbadan çektiğı kelimeleri hem cümlesine hem de resmine başarılı bir şekilde yansıtmıştır. Kompozisyonunda görsel bir devamlılık oluşturacak şekilde yerleştirme yapmıştır. Resminde imgelerin hareket ifadesi, biçimsel ifadeleri ve kullanılan renklerdeki denge dikkati çekmektedir. Zürafasıyla uçarken gökyüzünü resmettiğı mekân ifadesini, yer çizgisindeki çimenlik alanla derinlik etkisi vererek güçlendirmiştir. Verilen sürede çalışmasını tamamlayan öğrenci, bulutları ve güneşi şablon olarak resmetmiştir. Uzmanlar tarafından, klişe/şablon unsurlar kriteri dışında diğer kriterlerde çok iyi düzeyde olarak değerlendirilmiştir.



Torbamdaki Kelimeler Ö8

Öğrencinin torbadan çektiği kelimeler: abajur, astronot, çöl faresi, uçmak

Öğrencinin bulduğu kelimelerden kurduğu cümlesi: “Çöl faresi uçup bir abajurun üzerine inmiş ve bir astronotun kafasına atlamış.”



Şekil 59. Torbamdaki kelimeler Ö8

Tablo 64.

Torbamdaki Kelimeler Ö8 Uzman Puanları

Kriterler	1. Uzman					2. Uzman					3. Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık					5				4					4		4.33
Hareket ifadesi					5					5					5	5
İmge zenginliği					5					5				4		4.66
Renk kullanımı				4				3					3			3.33
Ayrıntılara yer verme					5					5				4		4.66
Mekân (uzam)					5			3						4		4
Kompozisyon			3						4					4		3.66
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)					5					5					5	5
Çalışmanın tamamlanması			3					3					4			3.33
Biçimsel ifade					5				4					4		4.33
Klişe/şablon unsurlar	1					1					1					5

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

Ö8 oyunda torbadan çektiği kelimeleri hem cümlesine hem de resmine etkili bir şekilde yansıtmıştır. Cümlesinde geçen çöl faresini, masalsı bir anlatım isteğinden kaynaklı, bilinçli bir şekilde büyük resmetmiş olabilir. Öğrencinin, kompozisyonunda bütünlüğü sağladığı görülmektedir. Hareket ifadesini etkili bir biçimde göstermiştir. Kullandığı imgelerde yaratıcı yaklaşım sergilemiş olmasına karşın renk çeşitliliğinde ve dengesinde yetersizlik mevcuttur. Kullandığı imgeleri ayrıntılı ve özgün bir biçimde resmettiği görülmektedir. Mekân kurgusundaki lamba, dolap, kanepe gibi detaylar dikkat çekmektedir. Herhangi bir klişe/şablon unsura rastlanmamaktadır.



Torbamdaki Kelimeler Ö9

Öğrencinin torbadan çektiği kelimeler: örümcek, çöpçü, yürümek, ayakkabı

Öğrencinin bulduğu kelimelerden kurduğu cümlesi: “Çöpçü yürürken ayakkabısının altına örümcek girdi.”



Şekil 60. Torbamdaki kelimeler Ö9

Tablo 65.

Torbamdaki Kelimeler Ö9 Uzman Puanları

Kriterler	1. Uzman					2. Uzman					3. Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık					5					5				4		4.66
Hareket ifadesi		2						3				2				2.33
İmge zenginliği			3					3					3			2.66
Renk kullanımı					5				4						5	4.66
Ayrıntılara yer verme		2						3					3			2.66
Mekân (uzam)					5					5					5	5
Kompozisyon				4					4					4		4
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)		2						3				2				2.33
Çalışmanın tamamlanması					5					5					5	5
Biçimsel ifade		2						3				2				2.33
Klişe/şablon unsurlar				4				3						4		2.33

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

Ö9 oyunda torbadan çektiği kelimeleri hem cümlesine hem de resmine etkili bir şekilde yansıtmıştır. Kompozisyon kurgusunu oluştururken kullandığı çeşitli renkler sayesinde bütünlüğü sağlamıştır. Çalışmasında mekân kavramını başarılı bir şekilde gösterirken, mekân içerisinde kullandığı imgelerin oran-orantısına dikkat etmemiştir. İmgelerin hareketinde durağanlık mevcuttur.

Öğrenci resmini pastel boyaları kullanarak verilen süreden tamamlamıştır. Ö9'un resminde, ezber çizimlerden oluşan şablon güneş motifi, yuvarlak ve oval şekillerden oluşan ezbere çizilmiş bulut, ağaç ve papatya motifi görülmektedir.



Torbamdaki Kelimeler Ö10

Öğrencinin torbadan çektiği kelimeler: uçmak, tesisatçı, tepegöz, lamba

Öğrencinin bulduğu kelimelerden kurduğu cümlesi: “Tesisatçı tepegöz uçtu ve lambayı açtı.”



Şekil 61. Torbamdaki kelimeler Ö10

Tablo 66.

Torbamdaki Kelimeler Ö10 Uzman Puanları

Kriterler	1. Uzman					2. Uzman					3. Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık					5					5					5	5
Hareket ifadesi				4					4				3			3.66
İmge zenginliği					5				4					4		4.33
Renk kullanımı				4					4					4		4
Ayrıntılara yer verme					5				4					4		4.33
Mekân (uzam)					5				4					4		4.33
Kompozisyon					5					5					5	5
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)					5				4					4		4.33
Çalışmanın tamamlanması					5					5					5	5
Biçimsel ifade					5				4					4		4.33
Klişe/şablon unsurlar		2					2					2				4

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

Ö10'nun oyunda torbadan çektiği kelimeleri resminde kullandığı, ancak cümlesinde ifade ettiği uçan figürün tesisatçı Tepegöz değil, bir kız figürü olduğu görülmektedir. Mekân olarak bir yer çizgisi ve yere dökülen taşlar olduğu düşünülen dikdörtgen unsurlar kullanmıştır. Resminde görsel bir devamlılık oluşturacak ve düzende birliği sağlayacak şekilde yerleştirme yaptığı görülür. Uçan bir kız figürüyle ve Tepegözden çıkardığı yaylanan bir okla hareket ifadesini vermeye çalışırken, tepegözün biçimsel ifadesindeki etkili anlatım, evin taş detayları ve kapısının ahşap panelleri dikkat çekmektedir. Öğrenci resmini özgün bir biçimde ifade etmesine rağmen 'M' şeklinde kuşlar kullanarak tek çeşit klişe/şablon unsura yer vermiştir. Öğrenci, verilen sürede çalışmasını tamamlamıştır.

Torbamdaki Kelimeler Ö11

Öğrencinin torbadan çektiği kelimeler: zürafa, araba, bahçıvan, gelmek

Öğrencinin bulduğu kelimelerden kurduğu cümlesi: “Bahçıvan araba yerine zürafa ile geldi.”



Şekil 62. Torbamdaki kelimeler Ö11

Tablo 67.

Torbamdaki Kelimeler Ö11 Uzman Puanları

Kriterler	1. Uzman					2. Uzman					3. Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık					5					5					5	5
Hareket ifadesi				4					4					4		4
İmge zenginliği				4						5				4		4.33
Renk kullanımı					5					5					5	5
Ayrıntılara yer verme				4					4					4		4
Mekân (uzam)					5					5					5	5
Kompozisyon					5				4						5	4.66
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)			3							5			3			3.66
Çalışmanın tamamlanması					5				4					4		4.33
Biçimsel ifade				3					4				3			3.33
Klişe/şablon unsurlar				3					4				3			2.66

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

Ö11'in “Torbadaki Kelimeler” oyununda torbadan çektiği dört kelimeden üçünü (zürafa, bahçıvan, gelmek) resmine etkili bir şekilde yansıtmıştır. Kompozisyonunda bütünlüğü ve devamlılığı sağlarken, mekân kurgusunun etkisi çok iyi düzeyde olup, ön plan-arka plan ifadesinin başarılı etkisi görülmektedir. Zürafanın sırtına oturmuş bahçıvan figürüyle hareket ifadesini başarılı bir şekilde yansıtmıştır. İmgelerinde kullandığı renkler çeşitli ve uyumludur. Öğrenci resmini özgün bir biçimde ifade etmeye çalışmış ancak ağaç, güneş, bulut motiflerini klişe/şablon unsur olarak resmetmiştir. Buradan klişe/şablon unsur kullanımı ile yaratıcı yaklaşım kriterlerinin birbirini destekler nitelikte olduğu anlaşılmaktadır.

Torbadaki Kelimeler Ö12

Öğrencinin torbadan çektiği kelimeler: gelmek, zürafa, taç, Muhammed

Öğrencinin bulduğu kelimelerden kurduğu cümlesi: “Zürafa gelip Muhammed’in elindeki tacı aldı.”



Şekil 63. Torbadaki kelimeler Ö12

Tablo 68.

Torbadaki Kelimeler Ö12 Uzman Puanları

Kriterler	1. Uzman					2. Uzman					3. Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık			3					3					3			3
Hareket ifadesi					5			4					4			4.33
İmge zenginliği			3				2					2				2.33
Renk kullanımı			3				2					3				2.66
Ayrıntılara yer verme				4				3					3			3.33
Mekân (uzam)		2					2					1				1.66
Kompozisyon			3					3					3			3
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)			3					3					3			3
Çalışmanın tamamlanması			3					3					3			3
Biçimsel ifade				4				3					3			3.33
Klişe/şablon unsurlar		1					1					1				5

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

Ö12'nin oyunda torbadan çektiđi dört unsuru resmine yansıtmıştır. Kompozisyonunda bütünlüğü ve devamlılığı tam olarak sağlayamamış, ancak zürafanın boynundaki eğik duruş ile hareket ifadesini etkili bir şekilde göstermiştir. Kullandığı imgelerde ayrıntı, renk ve çeşitlilik oldukça azdır. Mekân ifadesine hiç değinmemiştir. Resminde tek dikkat çeken husus herhangi bir klişe/şablon unsura rastlanmamasıdır.



Torbamdaki Kelimeler Ö13

Öğrencinin torbadan çektiği kelimeler: uçmak, kedi, Harry Potter asası, Ali

Öğrencinin bulduğu kelimelerden kurduğu cümlesi: “Bir kedi, Harry Potter asasıyla uçarak Ali’yi ezdi.”



Şekil 64. Torbamdaki kelimeler Ö13

Tablo 69.

Torbamdaki Kelimeler Ö13 Uzman Puanları

Kriterler	1. Uzman					2. Uzman					3. Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık				4					4					4		4
Hareket ifadesi			3					3					3			3
İmge zenginliği				4					4				3			3.66
Renk kullanımı		2						3				2				2.33
Ayrıntılara yer verme				4					4				3			3.66
Mekân (uzam)					5			3						4		4
Kompozisyon			3					3					3			3
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)				4					4					4		4
Çalışmanın tamamlanması			3					3					3			3
Biçimsel ifade			3					3					3			3
Klişe/şablon unsurlar	1					1					1					5

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

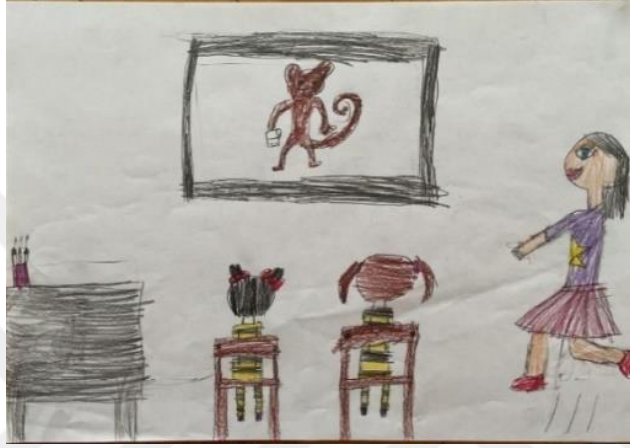
Öğrenci, oyunda torbadan çektiği kelimeleri hem cümlesine hem de resmine etkili bir şekilde yansıtmıştır. Öğrencinin, çalışmasında görsel bir devamlılık oluşturacak şekilde yerleştirme yaptığı görülmektedir. Mekân kurgusunu başarılı bir şekilde yansıtmıştır. Uzman puanlarının ortalamalarına bakıldığında, öğrencinin hareket ifadesi, imge zenginliği, ayrıntılara yer verme, kompozisyon, çalışmanın tamamlanması, biçimsel ifade kriterlerinde orta düzeyde olduğu görülmektedir. Klişe/şablon unsur kullanmayıp yaratıcı yaklaşım sergilemiştir.



Torbamdaki Kelimeler Ö14

Öğrencinin torbadan çektiği kelimeler: zıplamak, Afrika galabosu, tuvalet kâğıdı, resim öğretmeni

Öğrencinin bulduğu kelimelerden kurduğu cümlesi: “Resim öğretmenim zıplayarak gelip, tuvalet kâğıdını tutan Afrika galabosu çizmemizi istedi.”



Şekil 65. Torbamdaki kelimeler Ö14

Tablo 70.

Torbamdaki Kelimeler Ö14 Uzman Puanları

Kriterler	1. Uzman					2. Uzman					3. Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık					5					5					5	5
Hareket ifadesi				4					4				3			3.66
İmge zenginliği					5					5					5	5
Renk kullanımı			3					3					3			3
Ayrıntılara yer verme					5				4					4		4.33
Mekân (uzam)					5				4					4		4.33
Kompozisyon					5				4					4		4.33
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)				4						5				4		4.33
Çalışmanın tamamlanması				4					4					4		4
Biçimsel ifade				4					4					4		4
Klişe/şablon unsurlar	1					1					1					5

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

Öğrencinin oyun sonrası yaptığı resme bakıldığında, kurduğu cümlesinde geçen unsurları ve cümlesindeki eylemi resmine başarılı şekilde yansıttığı görülmektedir. Kompozisyonunda bütünlüğü oluşturacak şekilde yerleştirme yapmıştır. Kullandığı imgeler oldukça çeşitlidir. Yürürken resmettiği resim öğretmeni figürüyle hareket ifadesini veren öğrencinin renk kullanımında çeşitlilik görülmemektedir. Ancak kullandığı imgeler oldukça çeşitli ve ayrıntılıdır. Mekân ifadesinin etkisi başarılıdır. Şablon unsur kullanmadan yaratıcı yaklaşım sergileyerek çalışmasını tamamlamıştır.



Torbamdaki Kelimeler Ö15

Öğrencinin torbadan çektiği kelimeler: zıplamak, tavşan, TV, resim öğretmeni

Öğrencinin bulduğu kelimelerden kurduğu cümlesi: “Tavşan zıplarken televizyon izleyen bir resim öğretmeni gördü.”



Şekil 66. Torbamdaki kelimeler Ö15

Tablo 71.

Torbamdaki Kelimeler Ö15 Uzman Puanları

Kriterler	1. Uzman					2. Uzman					3. Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık			3					4				3				3.33
Hareket ifadesi			3					3				2				2.66
İmge zenginliği			3					3				3				3
Renk kullanımı			3					3				3				3
Ayrıntılara yer verme			3					3				3				3
Mekân (uzam)			3					3				3				3
Kompozisyon			3					3				2				2.66
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)		2						3				2				2.33
Çalışmanın tamamlanması		2						3				3				2.66
Biçimsel ifade			3					3				2				2.66
Klişe/şablon unsurlar	1					1					1					5

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

Öğrenci, oyunda torbadan çektiği kelimeleri hem cümlesine hem de resmine yansıtmıştır. Resmine bakıldığında, kâğıdın zeminine değen, özensiz resmedilmiş unsurlar görülmektedir. Buradan hareketle bütünlüğü tam olarak sağlayamadığı anlaşılmaktadır. Resim öğretmeni figürünü koltukta otururken resmetmiş olmasına karşın, hareket ifadesinde yetersizlik mevcuttur. Kompozisyon birliğini sağlayamamıştır. Uzmanlar tarafından klişe/şablon unsurlar kriteri hariç diğerlerinde ortalama düzeyde olarak değerlendirilmiştir.



Torbamdaki Kelimeler Ö16

Öğrencinin torbadan çektiği kelimeler: koşmak, panda, oyuncak, Gökçe

Öğrencinin bulduğu kelimelerden kurduğu cümlesi: “Gökçe koşarken oyuncakla oynayan bir panda gördü.”



Şekil 67. Torbamdaki kelimeler Ö16

Tablo 72.

Torbamdaki Kelimeler Ö16 Uzman Puanları

Kriterler	1. Uzman					2. Uzman					3. Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık		2					2					2				2
Hareket ifadesi		2					2					1				1.66
İmge zenginliği		2					2					2				2
Renk kullanımı		2					2					2				2
Ayrıntılara yer verme		2					2					2				2
Mekân (uzam)		2					2					2				2
Kompozisyon		2					2					2				2
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)		2					2					2				2
Çalışmanın tamamlanması		2					2					2				2
Biçimsel ifade		2					2					2				2
Klişe/şablon unsurlar	1					1					1					5

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

Ö16, oyunda torbadan çektiği kelimeleri hem cümlesine hem de resmine yansıtmıştır. Resmine bakıldığında, kâğıdın zeminine değen, hareketten yoksun, dağınık yerleştirilmiş ve özensiz resmedilmiş unsurlar görülmektedir. Mekân kurgusuna hiç değinmemiştir. Uzmanlar tarafından klişe/şablon unsurlar kriteri hariç diğerlerinde zayıf düzeyde olarak değerlendirilmiştir.

Torbamdaki Kelimeler Ö17

Öğrencinin torbadan çektiği kelimeler: koşmak, kızıl panda, Harry Potter kitabı, Cumhurbaşkanı

Öğrencinin bulduğu kelimelerden kurduğu cümlesi: “Cumhurbaşkanının kızı Harry Potter kitabı okurken kardeşi koşmaya başlar ve ağaçta bir kızıl panda gördüğünde durur.”



Şekil 68. Torbamdaki kelimeler Ö17

Tablo 73.

Torbamdaki Kelimeler Ö17 Uzman Puanları

Kriterler	1. Uzman					2. Uzman					3. Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık					5				4					4		4.33
Hareket ifadesi				4				3					3			3.33
İmge zenginliği			3						4				3			3.33
Renk kullanımı		2						3				2				2.33
Ayrıntılara yer verme			3					3					3			3
Mekân (uzam)					5				4					4		4.33
Kompozisyon				4					4					4		4
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)				4					4					4		4
Çalışmanın tamamlanması				4					4					4		4
Biçimsel ifade			3						4				3			3.33
Klişe/şablon unsurlar	1					1					1					5

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

Öğrenci, oyunda torbadan çektiği dört kelimedenden sadece birini (kıızıl panda) resmine yansıtmıştır. Kompozisyonunda bütünlüğü sağlayan öğrencinin, kullandığı imgelerin çeşitliliğinde, hareket ifadesinde ve renk kullanımında yetersizlik mevcuttur. Mekân kurgusunu özgün bir şekilde göstermiştir. Resminde, kullandığı imgelerde özgünlüğe dikkat etmese de şablon unsurlar görülmemektedir.



Torbamdaki Kelimeler Ö18

Öğrencinin torbadan çektiği kelimeler: takmak, kanatlı insan başlı aslan gövdeli sfenks, çiçek, doktor

Öğrencinin bulduğu kelimelerden kurduğu cümlesi: “Bugün çiçekli küpe ve kanatlı insan başlı aslan gövdeli sfenks kolyemi takıp doktora gittim.”



Şekil 69. Torbamdaki kelimeler Ö18

Tablo 74.

Torbamdaki Kelimeler Ö18 Uzman Puanları

Kriterler	1. Uzman					2. Uzman					3. Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık					5					5					5	5
Hareket ifadesi					5				4					4		4.33
İmge zenginliği				4						5				4		4.33
Renk kullanımı					5				4						5	4.66
Ayrıntılara yer verme					5					5					5	5
Mekân (uzam)					5					5					5	5
Kompozisyon					5					5					5	5
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)				4					4					4		4
Çalışmanın tamamlanması					5					5					5	5
Biçimsel ifade				4						5				4		4.33
Klişe/şablon unsurlar	1					1					1					5

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

Ö18 oyunda kullandığı tüm sözcükleri başarılı bir biçimde resmine yansıtmıştır.

Şematik dönem çocukların çizimlerinde hareket görülmektedir. Resimlerde figürlerin kollarını öne uzatması, ayaklarının ön ve arkada durması, yüzlerde duygu ifadelerinin eğimlerle verilmesi, figür başlarının yukarı aşağı hareketi görülen örneklerdir. Yine şematik dönemde az rastlansa da profilden figür çizimleri de görülmektedir (Geçen, 2018, s.67). Nitekim Ö18'in resmine bakıldığında ayakları ön ve arkada duran, profilden figür çizimi görülmektedir. Mekân kurgusunun güçlü etkisi, kullandığı iki figürün etkili duruş hareketi, kıyafetlerindeki ve yüz ifadelerindeki detaylar dikkat çekmektedir. Kullandığı renkler oldukça çeşitli ve dengelidir.



Torbamdaki Kelimeler Ö19

Öğrencinin torbadan çektiği kelimeler: Fare, Ahmet, uçmak, şemsiye

Öğrencinin bulduğu kelimelerden kurduğu cümlesi: “Ahmet, faresi ile birlikte şemsiyeyle uçuyordu.”



Şekil 70. Torbamdaki kelimeler Ö19

Tablo 75.

Torbamdaki Kelimeler Ö19 Uzman Puanları

Kriterler	1. Uzman					2. Uzman					3. Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık					5				4						5	4.66
Hareket ifadesi					5					5					5	5
İmge zenginliği					5					5					5	5
Renk kullanımı					5					5				4		4.66
Ayrıntılara yer verme					5					5					5	5
Mekân (uzam)					5				4						5	4.66
Kompozisyon				4					4					4		4
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)					5					5					5	5
Çalışmanın tamamlanması				4					4					4		4
Biçimsel ifade				4					4					4		4
Klişe/şablon unsurlar	1					1					1					5

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

Ö19, oyun sonrası yaptığı resme bakıldığında kurduğu cümlede geçen unsurları ve cümlesindeki eylemi resmine başarılı şekilde yansıttığı görülmektedir. Şemsiyeyle uçan “Ahmet” adını verdiği insan figürü ile Ahmet’in kuyruğundan tuttuğu, oran bakımından neredeyse insan boyutlarında olan bir fare görülmektedir. Kâğıdın alt bölümüne yerleştirdiği öbek halindeki minik evler ve yollar figürlerin yüksekte uçtuğu hissini vermekte ve böylece mekânın gökyüzü olduğu anlaşılmaktadır. Öğrenci kompozisyonda bütünlüğü ve görsel devamlılığı sağlamış olup, imgelerin orijinal renklerine sadık kaldığı ve uzak-yakın ilişkisinde uzaktaki imgeleri nötrleştirerek renklerden destek aldığı dikkati çekmektedir. Oran orantı bakımından uzak-yakın ifadesini ve fare figürü hariç büyük- küçük ilişkisini başarılı şekilde ifade etmiştir. Uzak-yakın ilişkisine dayalı oran-orantıyı yaşına göre böylesine başarılı ifade etmiş olmasına bakılırsa, fare figürünü bu kadar büyük ele almasının nedeni belki de gerçeküstü, masalsı bir anlatım isteğinden kaynaklı, bilinçli bir büyüklük olabilir. Vexliard (1966) yaratıcı bireylerin basmakalıp, alışılmış, geleneksel olandan uzak olduğunu; yenilikçi, keşfedici, serüvenci, bir ruhla bilinmeyene, belirsiz olana, yeniye yaklaşarak çizimler yaptığını vurgulamıştır.

Torbamdaki Kelimeler Ö20

Öğrencinin torbadan çektiği kelimeler: zıplamak, axolotl, kavanoz, Muhammed

Öğrencinin bulduğu kelimelerden kurduğu cümlesi: “Muhammed zıplayarak kavanoz ile axolotl yakaladı.”



Şekil 71. Torbamdaki kelimeler Ö20

Tablo 76.

Torbamdaki Kelimeler Ö20 Uzman Puanları

Kriterler	1. Uzman					2.Uzman					3.Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık				4					4					4		4
Hareket ifadesi					5					5				4		4.66
İmge zenginliği			3						4				3			4
Renk kullanımı			3					3						4		3.33
Ayrıntılara yer verme		2						3				2				2.33
Mekân (uzam)					5					5					5	5
Kompozisyon			3						4				3			3.33
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)			3							5			3			3.66
Çalışmanın tamamlanması					5					5					5	5
Biçimsel ifade		2						3					2			2.33
Klişe/şablon unsurlar		2						3				2				3.66

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

Öğrencinin oyun sonrası yaptığı resme bakıldığında, kurduğu cümlede geçen unsurları ve cümlesindeki eylemi resmine başarılı şekilde yansıttığı görülmektedir. Resminde bütünlüğü ve görsel devamlılığı etkili bir şekilde sağlamıştır. “Muhammed” adındaki figürün, denize atladığı andaki hareketinin etkisi görülmektedir. Mekân kurgusunu etkili bir biçimde yansıtmıştır. Kullandığı imgelerin ayrıntılarına ve biçimsel ifadelerinde özensizlik mevcuttur. Bulut ve güneş motifini şablon unsur olarak resmeden öğrenci, verilen sürede çalışmasını tamamlamıştır.



Torbamdaki Kelimeler Ö21

Öğrencinin torbadan çektiği kelimeler: inmek, panda, kavanoz, Ayşe

Öğrencinin bulduğu kelimelerden kurduğu cümlesi: “Panda Ayşe’ye kavanozla iniyordu.”



Şekil 72. Torbamdaki kelimeler Ö21

Tablo 77.

Torbamdaki Kelimeler Ö21 Uzman Puanları

Kriterler	1. Uzman					2. Uzman					3. Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık					5					5				4		4.66
Hareket ifadesi			3					3					3			3
İmge zenginliği			3					3					3			3
Renk kullanımı					5					5					5	5
Ayrıntılara yer verme			3						4				3			3.33
Mekân (uzam)					5					5					5	5
Kompozisyon				4					4					4		4
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)			3					3					3			3
Çalışmanın tamamlanması				4					4					4		4
Bişimsel ifade		2						3					3			2.66
Klişe/şablon unsurlar			3				2						3			3.33

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

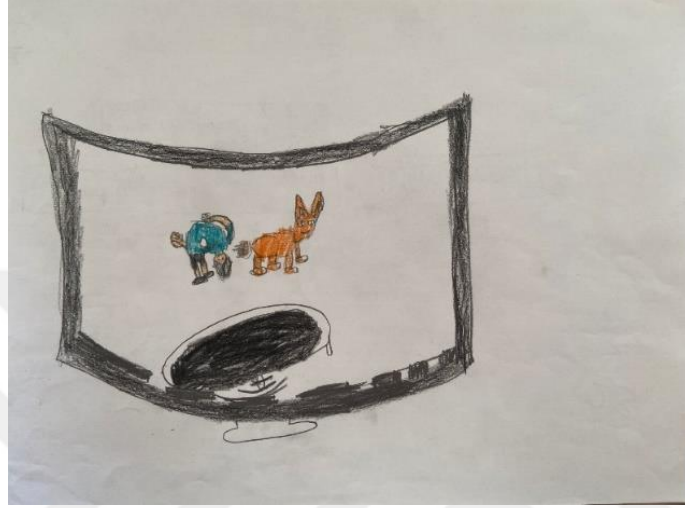
Öğrenci, oyunda kurduğu cümlede geçen unsurları resmine yansıtmıştır. Cümlesinde geçen kavanozu vazo şeklinde resmettiği görülmektedir. Kompozisyonunda kullandığı unsurları yerleştirirken bütünlüğü sağlamıştır. Resminde hareket ifadesi, kollarını kaldırmış ve vazoda çiçek tutan pandaya yönelmiş, “Ayşe” isimli figürde göstermiştir. Mekân kurgusunu etkili bir biçimde yansıtmıştır. Kullandığı imgeleri, ayrıntılarına ve biçimsel ifadelerinde dikkat etmeden resmettiği gibi, bulutu, üçgen şeklinde ağacı ve papatyaları şablon unsur yansıtmıştır. Verilen sürede çalışmasını tamamlamıştır.



Torbamdaki Kelimeler Ö22

Öğrencinin torbadan çektiği kelimeler: uçmak, tilki, tv, olimpiyatçı

Öğrencinin bulduğu kelimelerden kurduğu cümlesi: “Televizyondaki olimpiyatçı tilkiyi uçmaya davet etti.”



Şekil 73. Torbamdaki kelimeler Ö22

Tablo 78.

Torbamdaki Kelimeler Ö22 Uzman Puanları

Kriterler	1. Uzman					2. Uzman					3. Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık			3					3					3			3
Hareket ifadesi					5			4					4			4.33
İmge zenginliği			3					3					3			3
Renk kullanımı		2					2					3				2.33
Ayrıntılara yer verme					5			3					3			3.33
Mekân (uzam)			3				2					2				2.33
Kompozisyon		2						3				2				2.33
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)			3					3					3			3
Çalışmanın tamamlanması		2					2					2				2
Biçimsel ifade		2					2					2				2
Klişe/şablon unsurlar	1					1					1					5

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

Öğrenci, oyunda kurduğu cümlede geçen unsurları resmine yansıtmıştır. Kompozisyonunda kullandığı unsurları yerleştirirken bütünlüğü tam olarak sağlayamamıştır. Olimpiyatçı olarak çizdiği insan figürünün eğilme hareketiyle, hareket ifadesini etkili bir şekilde göstermiştir. Mekân kurgusuna hiç değinmemiştir. İmgelerde özgünlük görülmemektedir. Uzmanlar tarafından neredeyse tüm kriterlerde (hareket ifadesi ve klişe/şablon unsurlar hariç) orta düzey ve altında olarak değerlendirilmiştir.



Torbamdaki Kelimeler Ö23

Öğrencinin torbadan çektiği kelimeler: kavanoz, zıplamak, Ecem, tavşan

Öğrencinin bulduğu kelimelerden kurduğu cümlesi: “Ecem, tavşanıyla birlikte kavanozu açmaya çalışırken tavşanı kavanoza zıpladı.”



Şekil 74. Torbamdaki kelimeler Ö23

Tablo 79.

Torbamdaki Kelimeler Ö23 Uzman Puanları

Kriterler	1. Uzman					2. Uzman					3. Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık					5					5					5	5
Hareket ifadesi				4					4					4		4
İmge zenginliği					5					5				4		4.66
Renk kullanımı					5					5					5	5
Ayrıntılara yer verme					5					5				4		4.66
Mekân (uzam)					5					5				4		4.66
Kompozisyon					5					5				4		4.66
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)				4					4					4		4
Çalışmanın tamamlanması				4					4					4		4
Biçimsel ifade					5					5					5	5
Klişe/şablon unsurlar	1					1					1					5

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

Öğrenci, ‘‘Torbamdaki Kelimeler’’ oyununda kurduđu cümlede geçen unsurları resmine yansıtmıştır. Ö23’ün resmine bakıldığında bir masanın üzerinde cam kavanoz, turuncu renkte kapağı, tavşanını almaya çalışan ‘Ecem’ adındaki figür ve önünde bir saksı çiçek olan pencere görölmektedir. Kompozisyonunda bütünlüğü oluştururken kullandığı imgeleri, gözün devam edeceği şekilde yerleştirmiştir. Kullandığı imgelerin çeşitliliğı, hareketi ve özgünlüğü dikkat çekmektedir. Renk dengesi ve çeşitliliğı mevcuttur. Mekân kurgusunun başarılı etkisi görölmektedir. Herhangi bir klişe/şablon unsura rastlanmamaktadır.



Torbamdaki Kelimeler Ö24

Öğrencinin torbadan çektiği kelimeler: Nehir, çok yüksekten atmak, üç başlı ejderha, şemsiye

Öğrencinin bulduğu kelimelerden kurduğu cümlesi: “Nehir şemsiyeyi çok yüksekten attı ve üç başlı ejderhayı vurdu.”



Şekil 75. Torbamdaki kelimeler Ö24

Tablo 80.

Torbamdaki Kelimeler Ö24 Uzman Puanları

Kriterler	1. Uzman					2. Uzman					3. Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık					5				4						5	4.66
Hareket ifadesi					5					5				4		4.66
İmge zenginliği					5					5					5	5
Renk kullanımı					5					5					5	5
Ayrıntılara yer verme					5					5				4		4.66
Mekân (uzam)					5					5					5	5
Kompozisyon					5					5					5	5
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)					5					5					5	5
Çalışmanın tamamlanması					5					5					5	5
Biçimsel ifade					5					5				4		4.66
Klişe/şablon unsurlar	1					1					1					5

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

Öğrenci, “Torbamdaki Kelimeler” oyununda kullandığı kelimelin tamamını resmine başarılı şekilde yansıtmıştır. Bir uçurumun kenarında elinde şemsiyesini tutan ‘Nehir’ ismini verdiği figürü, gökyüzü, bulutlar ve uçan üç başlı ejderha figürü görülmektedir. Kompozisyonunda kullandığı unsurları, görsel devamlılığı sağlayacak şekilde yerleştirmiştir. Resminde oldukça farklı imgeleri kullanan öğrenci, renklerin çeşitliliği, dengesi ve uyumu açısından da başarılıdır. Mekân kurgusunda büyük-küçük ilişkisini etkili bir biçimde yansıtmıştır. Verilen sürede resmini tamamlamıştır. Resminde herhangi bir klişe/şablon unsura rastlanmamaktadır.



Torbamdaki Kelimeler Ö25

Öğrencinin torbadan çektiği kelimeler: üç başlı ejderha, durmak, araba, kavanoz

Öğrencinin bulduğu kelimelerden kurduğu cümlesi: “Üç başlı ejderha önüne kavanoz şekilde araba çıkınca durdu.”



Şekil 76. Torbamdaki kelimeler Ö25

Tablo 81.

Torbamdaki Kelimeler Ö25 Uzman Puanları

Kriterler	1. Uzman					2. Uzman					3. Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık					5					5				4		4.66
Hareket ifadesi					5					5				4		4.66
İmge zenginliği					5					5				4		4.66
Renk kullanımı					5				4					4		4.33
Ayrıntılara yer verme					5					5				4		4.66
Mekân (uzam)				4					4				3			3.66
Kompozisyon				4						5				4		4.33
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)					5					5				5	5	5
Çalışmanın tamamlanması					5					5				5	5	5
Biçimsel ifade					5					5				5	5	5
Klişe/şablon unsurlar	1					1					1					5

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

Öğrenci, ‘‘Torbamdaki Kelimeler’’ oyununda, torbadan çektiđi kelimeleri resmine yansıtmıřtır. Ö25’in resmine bakıldıđında, en dikkat çeken husus, kullandıđı imgelerden üç bařlı ejderha figürünü ayrıntılarıdır. Kullandıđı imgeleri kendi özgün yorumuyla resmetmiřtir. Kompozisyonunda bütünlüğü oluřtururken, mekanı soyut bir řekilde boyayarak sınırsız hale getirdiđi anlařılmaktadır. Kullandıđı imgelerin farklılıđı ve hareketi dikkat çekmektedir. Nitekim uzmanlar tarafından neredeyse tüm kriterlerde (mekân hariç) çok iyi olarak deđerlendirilmiřtir.



Torbamdaki Kelimeler Ö26

Öğrencinin torbadan çektiği kelimeler: flamingo, gitmek, halı, diplomat

Öğrencinin bulduğu kelimelerden kurduğu cümlesi: “Flamingo, diplomatı halıyla giderken gördü.”



Şekil 77. Torbamdaki kelimeler Ö26

Tablo 82.

Torbamdaki Kelimeler Ö26 Uzman Puanları

Kriterler	1. Uzman					2. Uzman					3. Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık			3					3					3			3
Hareket ifadesi				4				3						4		3.66
İmge zenginliği					5					5				4		4.66
Renk kullanımı				4				3						4		3.66
Ayrıntılara yer verme					5				4						5	4.66
Mekân (uzam)			3					3					3			3
Kompozisyon			3						4				3			3.33
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)				4					4					4		4
Çalışmanın tamamlanması				4				3						4		3.66
Biçimsel ifade					5				4					4		4.33
Klişe/şablon unsurlar		2					2					2				4

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

Öğrenci, “Torbamdaki Kelimeler” oyununda torbadan çektiği kelimeleri resmine yansıtmıştır. Kompozisyonunda devamlılığı tam olarak sağlayamadığı, boşluk-doluluk dengesine dikkat etmediği ve mekanı soyut bir şekilde boyayıp yıldız sembolleri ile sınırsız hale getirmeye çalıştığı görülmektedir. Kullandığı imgelerin farklılığı, ayrıntıları ve biçimsel ifadesi dikkat çekmektedir. Ancak verilen süreyi etkili kullanamadığı anlaşılmaktadır. Öğrencinin klişe/şablon unsur kriterinde iyi durumda olduğu görülmektedir. Nitekim bu durumla bağlantılı olarak, öğrencinin yaratıcı yaklaşım kriterinde de iyi düzeyde olması açısından bu iki kriter, birbirini destekler niteliktedir.



Torbamdaki Kelimeler Ö27

Öğrencinin torbadan çektiği kelimeler: kedi, Harry Potter, ayakkabı, yüzmek

Öğrencinin bulduğu kelimelerden kurduğu cümlesi: “Kedim Harry Potter ayakkabı gemisine bindi ve yüzdü.”



Şekil 78. Torbamdaki kelimeler Ö27

Tablo 83.

Torbamdaki Kelimeler Ö27 Uzman Puanları

Kriterler	1. Uzman					2. Uzman					3. Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık					5					5					5	5
Hareket ifadesi					5					5					5	5
İmge zenginliği					5					5				4		4.33
Renk kullanımı			3					3					3			3
Ayrıntılara yer verme					5					5					5	5
Mekân (uzam)					5					5					5	5
Kompozisyon					5					5					5	5
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)					5					5					5	5
Çalışmanın tamamlanması					5					5				4		4.66
Biçimsel ifade					5					5				4		4.66
Klişe/şablon unsurlar	1					1					1					5

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

Öğrenci, ‘‘Torbamdaki Kelimeler’’ oyununda torbadan çektiđi kelimeleri resmine etkili bir biçimde yansıtmıştır. Resme bakıldığında, denizi ve gökyüzünü hareketli boyadığı görölmektedir. Boyama şekliyle denizin dalgasını ve havanın da rüzgârını yansıtmaya çalıştığı düşünölmektedir. Kompozisyonunda görsel devamlılığı sağladığı gibi mekân ifadesini de etkili bir biçimde yansıtmıştır. Kullandığı imgelerin farklılığı, ayrıntıları ve biçimsel ifadeleri dikkat çekmektedir. Bunlara karşın renk kullanımında yetersizlik mevcuttur.



Torbamdaki Kelimeler Ö28

Öğrencinin torbadan çektiği kelimeler: Ayşe, uçmak, üç başlı ejderha, araba

Öğrencinin bulduğu kelimelerden kurduğu cümlesi: “Ayşe arabadan inip uçtuktan sonra ejderhaya bindi.”



Şekil 79. Torbamdaki kelimeler Ö28

Tablo 84.

Torbamdaki Kelimeler Ö28 Uzman Puanları

Kriterler	1. Uzman					2. Uzman					3. Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık					5					5					5	5
Hareket ifadesi					5				4					4		4.33
İmge zenginliği					5					5					5	5
Renk kullanımı					5					5					5	5
Ayrıntılara yer verme			3						4				3			3.33
Mekân (uzam)					5					5					5	5
Kompozisyon					5					5					5	5
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)				4					4					4		4
Çalışmanın tamamlanması				4					4					4		4
Bişimsel ifade			3						4				3			3.33
Klişe/şablon unsurlar		2				1						2				4.33

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

Ö28, oyunda torbadan çektiđi kelimeleri resmine etkili bir biçimde yansıtmıştır. Kompozisyonunda bütünlüğü ve devamlılığı sağlayacak şekilde yerleştirme yapmıştır. Kullandığı imgeler oldukça çeşitli, renkli ve hareketli görölmektedir. Mekân kurgusunu oldukça etkili bir şekilde resmetmiştir. Kullandığı imgelerin ayrıntılarındaki özensizlik ile ağaç imgesinin şablon olması dikkat çeken bir husustur. Bu noktada uzmanlar tarafından sadece ayrıntılara yer verme ve biçimsel ifade kriterlerinde orta düzeyde olarak değeriendirildiğı görölmektedir.



Torbamdaki Kelimeler Ö29

Öğrencinin torbadan çektiği kelimeler: kedi, şemsiye, yürümek, doktor

Öğrencinin bulduğu kelimelerden kurduğu cümlesi: “Doktor olan bir kedi yağmur yağarken şemsiye ile yürüyordu.”



Şekil 80. Torbamdaki kelimeler Ö29

Tablo 85.

Torbamdaki Kelimeler Ö29 Uzman Puanları

Kriterler	1. Uzman					2. Uzman					3. Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık			3					3					3			3
Hareket ifadesi					5			3						4		4
İmge zenginliği		2					2				1					1.66
Renk kullanımı				4				3						4		3.66
Ayrıntılara yer verme				4				3					3			3.33
Mekân (uzam)	1						2				1					1.33
Kompozisyon		2					2					2				2
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)				4				4					3			3.66
Çalışmanın tamamlanması			3					3					3			3
Biçimsel ifade			3					4					3			3.33
Klişe/şablon unsurlar	1						1				1					5

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

Ö29, oyunda torbadan çektiđi kelimelerden sadece birini (kedi) resmine yansıtmıřtır. Kompozisyonunda tek çeřit imge kullanmıř olup, bütünlük ve devamlılık görülmemektedir. Mekân kurgusuna hi deđinmemiřtir. Ancak hareket ifadesinin etkisi dikkat çekmektedir. Resmettiđi kedi figürünün ayrıntılarına dikkat etmediđi görülmektedir. Kullandıđı imgede özgünlük görülememektedir. Uzmanlardan birok kriterde ortalama düzeyde olarak deđerlendirilmiřtir.



Torbamdaki Kelimeler Ö30

Öğrencinin torbadan çektiği kelimeler: gözlük, maymun, yürümek, Ali

Öğrencinin bulduğu kelimelerden kurduğu cümlesi: “Ali gözlük takıyor ve maymuna yürüyor.”



Şekil 81. Torbamdaki kelimeler Ö30

Tablo 86.

Torbamdaki Kelimeler Ö30 Uzman Puanları

Kriterler	1. Uzman					2. Uzman					3. Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık				4					4					4		4
Hareket ifadesi			3					3				2				2.66
İmge zenginliği			3					3					3			3
Renk kullanımı			3					3					3			3
Ayrıntılara yer verme		2						3				2				2.33
Mekân (uzam)				4				3					3			3.33
Kompozisyon			3						4				3			3.33
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)		2						3				2				2.33
Çalışmanın tamamlanması				4				3						4		3.66
Biçimsel ifade		2					2					2				2
Klişe/şablon unsurlar		2						3				2				3.66

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

Öğrenci, oyunda torbadan çektiği kelimelerden sadece ikisini (Ali, gözlük) resmine yansıtmıştır. Kompozisyonunu oluşturan unsurları, bütünlüğü sağlayacak şekilde yerleştirdiği ancak bu unsurların ayrıntılarına ve biçimsel ifadelerine dikkat etmeden resmettiği görülmektedir. Güneş, bulut ve ağaç motifini şablon olarak resmetmiştir. Bu bağlamda yaratıcı yaklaşım sergileyemediği görülmektedir.

Bazı çocukların şema dönemi oldukça zengin kavramları içerirken bazılarında zayıf olabilir. Oran ve ölçüde ilerleme olsa da nesneler arası boyutlar her zaman gerçekçi değildir. (Yolcu, 2004, s.156-157). Ö30'un resmine bakıldığında, kullandığı imgeler arasında orantısızlık görülmektedir. Uzmanlar tarafından birçok kriterde orta düzeyde olarak değerlendirilmiştir.

Torbamdaki Kelimeler Ö31

Öğrencinin torbadan çektiği kelimeler: pilot, büyü yapıyorum, çift başlı kartal, Harry Potter kitabı

Öğrencinin bulduğu kelimelerden kurduğu cümlesi: “Pilot, çift başlı kuş kahramana büyü yapıp Harry Potter kitabı okuttu.”



Şekil 82. Torbamdaki kelimeler Ö31

Tablo 87.

Torbamdaki Kelimeler Ö31 Uzman Puanları

Kriterler	1. Uzman					2. Uzman					3. Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık					5					5					5	5
Hareket ifadesi			3					3					3			3
İmge zenginliği			3						4				3			3.33
Renk kullanımı					5				4						5	4.66
Ayrıntılara yer verme			3						4				3			3.33
Mekân (uzam)					5				4					4		4.33
Kompozisyon				4					4					4		4
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)			3						4				3			3.33
Çalışmanın tamamlanması					5					5					5	5
Biçimsel ifade		2					2					2				2
Klişe/şablon unsurlar	1						2				1					4.66

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

Öğrenci, oyunda torbadan çektiği kelimeleri resmine yansıtmıştır. Kompozisyonunu oluşturan unsurları bütünlüğü ve devamlılığı sağlayacak şekilde yerleştirmiştir. Renk çeşitliliğini ve dengesini başarılı bir şekilde sağlayan öğrenci, mekân kurgusunu da etkili bir biçimde yansıtmıştır.

Ö31'in resmine bakıldığında, hareket ifadesi, imge zenginliği, ayrıntılara yer verme, yaratıcı yaklaşım ve biçimsel ifade kriterlerinin iyi ya da zayıf düzeyde etkisi bulunmadığı görülmektedir.



Torbamdaki Kelimeler Ö32

Öğrencinin torbadan çektiği kelimeler: uçmak, çift başlı kartal, şemsiye, çöpçü

Öğrencinin bulduğu kelimelerden kurduğu cümlesi: “Uçmak çift başlı kartal için çok zordu ve bir gün uçarken şemsiyeli bir çöpçüye rastladı.”



Şekil 83. Torbamdaki kelimeler Ö32

Tablo 88.

Torbamdaki Kelimeler Ö32 Uzman Puanları

Kriterler	1. Uzman					2. Uzman					3. Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık					5					5					5	5
Hareket ifadesi				4					4					4		4
İmge zenginliği					5					5					5	5
Renk kullanımı				4					4					4		4
Ayrıntılara yer verme				4					4					4		4
Mekân (uzam)					5					5					5	5
Kompozisyon					5				4						5	4.66
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)					5				4					4		4.33
Çalışmanın tamamlanması				4					4						5	4.33
Biçimsel ifade				4					4					4		4
Klişe/şablon unsurlar	1					1					1					5

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

Öğrenci, oyunda torbadan çektiği kelimeleri resmine etkili bir biçimde yansıtmıştır. Kompozisyonunu oluşturan unsurları, bütünlüğü ve devamlılığı sağlayacak şekilde yerleştirmiştir. Çift başlı kartal imgesinde, elinde şemsiye tutan çöpçü figüründe ve yağmur yağıyormuş hissini veren damlalarda hareket ifadesinin etkisini başarılı bir şekilde göstermiştir. Kullandığı imgeler oldukça farklıdır. Öğrenci, özgün bir ifade ile çalışmasını tamamlamıştır.

Uzmanlar tarafından tüm kriterlerde çok iyi düzeyde olarak değerlendirilmiştir.



Torbamdaki Kelimeler Ö33

Öğrencinin torbadan çektiği kelimeler: uçmak, zürafa, yatak, Gökçe

Öğrencinin bulduğu kelimelerden kurduğu cümlesi: “Bir gün Gökçe yatağında, uçmak isteyen bir zürafa görmüş.”



Şekil 84. Torbamdaki kelimeler Ö33

Tablo 89.

Torbamdaki Kelimeler Ö33 Uzman Puanları

Kriterler	1. Uzman					2. Uzman					3. Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık				4				3					4			3.66
Hareket ifadesi		2					2					2				2
İmge zenginliği			3					3					3			3
Renk kullanımı			3				2						4			3
Ayrıntılara yer verme			3					3					3			3
Mekân (uzam)			3				2						3			2.66
Kompozisyon		2						3				2				2.33
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)		2						3				2				2.33
Çalışmanın tamamlanması			3					3					3			3
Biçimsel ifade			3					3					3			3
Klişe/şablon unsurlar	1					1					1					5

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

Öğrenci, oyunda torbadan çektiği kelimeleri resmine yansıtmıştır. Kompozisyonunu oluşturan imgelerde oran-orantı (zürafa ve Gökçe adındaki kız figürü) görülmemektedir. İmgeleri hareketten yoksun bir duruş sergilemektedir. İmge çeşitliliği, renk kullanımı ve mekân ifadesinde yetersizlik mevcuttur. İmgelerin ayrıntıları ve biçimsel ifadeleri ortalama düzeydedir. Verilen süreyi etkili kullanamayan öğrenci uzmanlar tarafından sadece klişe/şablon unsurlar kriterinde çok iyi düzeyde olarak değerlendirilmiştir.



Torbamdaki Kelimeler Ö34

Öğrencinin torbadan çektiği kelimeler: uçan at, yürümek, pantolon, veteriner

Öğrencinin bulduğu kelimelerden kurduğu cümlesi: “Veteriner uçan atı yürüyüşe götürüp ona pantolon aldı.”



Şekil 85. Torbamdaki kelimeler Ö34

Tablo 90.

Torbamdaki Kelimeler Ö34 Uzman Puanları

Kriterler	1. Uzman					2. Uzman					3. Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık			3					3					3			3
Hareket ifadesi			3					3				2				2.66
İmge zenginliği			3					3					3			3
Renk kullanımı			3					3					3			3
Ayrıntılara yer verme			3					3					3			3
Mekân (uzam)	1						2				1					1.33
Kompozisyon		2					2					2				2
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)		2						3				2				2.33
Çalışmanın tamamlanması		2					2					2				2
Biçimsel ifade			3					3					3			3
Klişe/şablon unsurlar	1						1				1					5

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

Öğrenci, oyunda torbadan çektiği kelimeleri resmine yansıtmıştır. Kompozisyonunu oluşturan unsurlarda bütünlüğü tam anlamıyla sağlayamamıştır. İmgelerin hareketinde durağanlık mevcuttur. Mekân kurgusuna hiç değinmediği gibi verilen süreyi de etkili kullanamadığı görülmektedir.



Torbadaki Kelimeler Ö35

Öğrencinin torbadan çektiği kelimeler: tilki, durmak, halı, veteriner

Öğrencinin bulduğu kelimelerden kurduğu cümlesi: “Bir tilki halının üstünde dururken halhalı çekilince ayağı kırıldı ve veterinerine gittik.”



Şekil 86. Torbadaki kelimeler Ö35

Tablo 91.

Torbadaki Kelimeler Ö35 Uzman Puanları

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer

Kriterler	1. Uzman					2. Uzman					3. Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık			3				2					3				2.66
Hareket ifadesi	1						2				1					1.33
İmge zenginliği	1					1						2				1.33
Renk kullanımı	1					1					1					1
Ayrıntılara yer verme	1					1					1					1
Mekân (uzam)		2					2					2				2
Kompozisyon		2					2					2				2
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)		2					2					2				2
Çalışmanın tamamlanması		2					2					2				2
Biçimsel ifade	1					1					1					1
Klişe/şablon unsurlar	1					1					1					5

maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

Ö35, oyunda torbadan çektiđi sözcükleri resmine yansıtmıştır. Kompozisyonunu oluşturan unsularda bütünlüğü sağlayamamıştır. Kullandığı imgeler renkten ve hareketten yoksun görölmektedir. Resminde yaratıcı yaklaşım sergileyememiş ve mekân ifadesine değinmemiştir. Resminde herhangi bir klişe/şablon unsura rastlanmamış olmasına karşın kullandığı imgelerde özensizlik mevcuttur.



Torbamdaki Kelimeler Ö36

Öğrencinin torbadan çektiği kelimeler: Çift başlı kartal, merdiven çıkmak, ayakkabı, Ali

Öğrencinin bulduğu kelimelerden kurduğu cümlesi: “Ali, çift başlı kartalıyla ve yeni ayakkabısıyla merdivenden çıkmış.”



Şekil 87. Torbamdaki kelimeler Ö36

Tablo 92.

Torbamdaki Kelimeler Ö36 Uzman Puanları

Kriterler	1. Uzman					2. Uzman					3. Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık			3					3					3			3
Hareket ifadesi			3					3					3			3
İmge zenginliği			3					3				2				2.66
Renk kullanımı	1						2					2				1.66
Ayrıntılara yer verme		2						3				2				2.33
Mekân (uzam)			3					3					3			3
Kompozisyon		2						3					3			2.66
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)		2					2					2				2
Çalışmanın tamamlanması			3					3					3			3
Biçimsel ifade		2						3				2				2.33
Klişe/şablon unsurlar	1					1					1					5

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

Öğrenci, oyunda torbadan çektiği sözcükleri cümlesine ve resmine yansıtmıştır. Kullandığı imgelerde çeşitlilik ve renk görülmemekte olup, imgelerin ayrıntılarında ve biçimsel ifadelerinde özensizlik mevcuttur. Resminde yaratıcı yaklaşım sergileyememiş ve mekân ifadesi yetersizdir.



Torbamdaki Kelimeler Ö37

Öğrencinin torbadan çektiği kelimeler: kaplumbağa, dağdan inmek, vazo, pilot

Öğrencinin bulduğu kelimelerden kurduğu cümlesi: “Kaplumbağa, dağdan inen pilotu elinde vazoyla görüyor.”



Şekil 88. Torbamdaki kelimeler Ö37

Tablo 93.

Torbamdaki Kelimeler Ö37 Uzman Puanları

Kriterler	1. Uzman					2. Uzman					3. Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık				4					4					4		4
Hareket ifadesi				4				3					3			3.33
İmge zenginliği				4					4					4		4
Renk kullanımı			3					3					3			3
Ayrıntılara yer verme				4					4					4		4
Mekân (uzam)				4				3						4		3.66
Kompozisyon			3						4				3			3.33
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)				4					4					4		4
Çalışmanın tamamlanması				4					4					4		4
Biçimsel ifade				4					4				3			3.66
Klişe/şablon unsurlar	1					1					1					5

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

Öğrenci, oyunda torbadan çektiğı kelimeleri resmine etkili bir biçimde yansıtmıştır. Kompozisyonunu oluşturan unsurları, bütünlüğü ve devamlılığı sağlayacak şekilde yerleştirmiştir. Kullandığı imgeler oldukça farklıdır. Kaplumbağa ve pilot figürünün kıyafetindeki ayrıntılar dikkat çekmektedir. Öğrenci, resminde şablon unsurlara yer vermeyip özgün bir ifade ile çalışmasını tamamlamıştır.



Torbadaki Kelimeler Ö38

Öğrencinin torbadan çektiği kelimeler: gözlük, köpek, yüzmek, Meltem

Öğrencinin bulduğu kelimelerden kurduğu cümlesi: “Meltem, gözlük takan köpeğiyle yüzmeye gitti.”



Şekil 89. Torbadaki kelimeler Ö38

Tablo 94.

Torbadaki Kelimeler Ö38 Uzman Puanları

Kriterler	1. Uzman					2. Uzman					3. Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık					5					5					4	4.66
Hareket ifadesi			3					3					2			2.66
İmge zenginliği			3						4				3			3.33
Renk kullanımı		2					2					2				2
Ayrıntılara yer verme		2						3				2				2.33
Mekân (uzam)					5					5					4	4.66
Kompozisyon				4					4					4		4
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)		2						3				2				2.33
Çalışmanın tamamlanması					5					5					5	5
Bişimsel ifade			3						4				3			3.33
Klişe/şablon unsurlar				4					4				3			2.33

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

Öğrenci, oyunda torbadan çektiği kelimeleri resmine yansıtmıştır. Kompozisyonunu oluşturan unsurları, bütünlüğü ve devamlılığı sağlayacak şekilde yerleştirmiştir. Kullandığı imgelerin biçimsel ifadelerinde ve ayrıntılarında yetersizlik görülmektedir. Denizde geçen mekân ifadesini etkili bir biçimde yansıtmıştır. Kâğıdın köşesinden görünen güneşi, oval şekillerden oluşan bulutları ve M harfinden kuşları ezbere şablon olarak resmetmiştir.

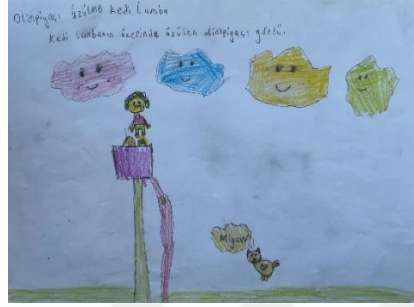
Çocukların çizgisel gelişiminin sağlanamaması, stereotip şekil kullanımı sorununun mikro boyutunu oluşturmaktadır (Güvenilir, Yılmaz, 2018, s.29) (Bkz. Torbamdaki Kelimeler Ö38).



Torbamdaki Kelimeler Ö39

Öğrencinin torbadan çektiği kelimeler: olimpiyatçı, üzülme, kedi, lamba

Öğrencinin bulduğu kelimelerden kurduğu cümlesi: “Kedi lambanın üzerinde üzülen olimpiyatçı gördü.”



Şekil 90. Torbamdaki kelimeler Ö39

Tablo 95.

Torbamdaki Kelimeler Ö39 Uzman Puanları

Kriterler	1. Uzman					2. Uzman					3. Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık				4				4					3			3.66
Hareket ifadesi		2						3				2				2.33
İmge zenginliği			3					3					3			3
Renk kullanımı				4				3						4		3.66
Ayrıntılara yer verme			3					3					3			3
Mekân (uzam)				4				3						4		3.66
Kompozisyon				4				3						4		3.66
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)			3					3					3			3
Çalışmanın tamamlanması			3					3					3			3
Bişimsel ifade		2						3				2				2.33
Klişe/şablon unsurlar	1					1					1					5

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

Ö39 “Torbamdaki Kelimeler” oyununda torbadan çektiği kelimeleri resmine yansıtmıştır. Kompozisyonunda devamlılığı sağlamaya çalışmıştır. İmgelerin hareket ifadesinde durağanlık görülmektedir. Resminde imge zenginliği, ayrıntılara yer verme, yaratıcı yaklaşım kriterleri orta düzeydedir. Ayrıca şablon unsurlara da rastlanmamaktadır.

Torbamdaki Kelimeler Ö40

Öğrencinin torbadan çektiği kelimeler: abajur, Ecem, düşmek, at

Öğrencinin bulduğu kelimelerden kurduğu cümlesi: “Ecem, abajurla kitap okurken kitapta atlı birisi uçurumdan düşüyordu.”



Şekil 91. Torbamdaki kelimeler Ö40

Tablo 96.

Torbamdaki Kelimeler Ö40 Uzman Puanları

Kriterler	1. Uzman					2. Uzman					3. Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık				4						5				4		4.33
Hareket ifadesi				4					4					4		4
İmge zenginliği				4					4					3		3.66
Renk kullanımı				3					4					3		3.33
Ayrıntılara yer verme				4					4					3		3.66
Mekân (uzam)				3						5				3		3.33
Kompozisyon		2					2					2				2
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)				3					4					3		3.33
Çalışmanın tamamlanması					5					5					5	5
Biçimsel ifade				3					4					3		3.33
Klişe/şablon unsurlar	1					1					1					5

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

Öğrenci, oyunda torbadan çektiği kelimeleri resmine yansıtmıştır. Kompozisyonunu oluşturan unsurları, düzende birliği ve bütünlüğü sağlayacak şekilde yerleştirmiştir. ‘Ecem’ ismini verdiği figürü, yatar pozisyonda kitap okuyup, hayal kurduğu anın hareket ifadesinin etkili bir biçimde yansıtmıştır. Kompozisyonunda kullandığı imgelerde çeşitlilik, renk ve ayrıntı orta düzeydedir.



Torbamdaki Kelimeler Ö41

Öğrencinin torbadan çektiği kelimeler: Işınlanmak, koala, gözlük, doktor

Öğrencinin bulduğu kelimelerden kurduğu cümlesi: “Bir gün gözlüklü bir koala doktora doğru ışınlandı.”



Şekil 92. Torbamdaki kelimeler Ö41

Tablo 97.

Torbamdaki Kelimeler Ö41 Uzman Puanları

Kriterler	1. Uzman					2. Uzman					3. Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık				4					4					4		4
Hareket ifadesi	1					2					1					1.33
İmge zenginliği		2				2					2					2
Renk kullanımı		2						3			2					2.33
Ayrıntılara yer verme		2				2					2					2
Mekân (uzam)			3					4				3				3.33
Kompozisyon			3					3				3				3
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)		2				2					2					2
Çalışmanın tamamlanması				4				3					4			3.66
Biçimsel ifade		2						3			2					2.33
Klişe/şablon unsurlar			3					3			2					3.33

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

Ö41, oyunda torbadan çektiđi kelimelerden ikisini (koala, gözlük) resmine yansıtmıştır. Kompozisyonunu oluşturan unsurları, düzende birliđi ve bütünlüğü sağlayacak şekilde yerleştirmiştir. Resmine bakıldığında, imgelerde renk, ayrıntı, hareket ve özgün yaklaşımdan yoksunluk görölmektedir. Ağaç imgelerini ezbere şablon olarak resmetmesi dikkat çekmektedir. Uzmanlar tarafından bütünlük ve görsel devamlılık kriteri dışındaki diđer kriterlerde orta düzeyin altında olarak deđerlendirilmiştir.



Torbamdaki Kelimeler Ö42

Öğrencinin torbadan çektiği kelimeler: gergedan, düşmek, ressam, vazo

Öğrencinin bulduğu kelimelerden kurduğu cümlesi: “Bir gün gergedan uçaktan düşmüş ve ressamın vazosunu kırmış.”



Şekil 93. Torbamdaki kelimeler Ö42

Tablo 98.

Torbamdaki Kelimeler Ö42 Uzman Puanları

Kriterler	1. Uzman					2. Uzman					3. Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık			3					3					3			3
Hareket ifadesi			3					3					3			3
İmge zenginliği				4					4					4		4
Renk kullanımı		2						3				2				2.33
Ayrıntılara yer verme				4				3					3			3.33
Mekân (uzam)					5				4						5	4.66
Kompozisyon			3					3					3			3
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)			3						4				3			3.33
Çalışmanın tamamlanması				4				3						4		3.66
Biçimsel ifade			3					3					3			3
Klişe/şablon unsurlar	1					1					1					5

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

Öğrenci, oyunda torbadan çektiği kelimeleri resmine yansıtmıştır. Kompozisyonunu oluşturan unsurlar oldukça çeşitlidir. Kâğıdın alt bölümüne yerleştirdiği masa, vazo ve ressam figürü, gergedanın uçaktan düştüğü hissini vermekte ve böylece mekânın gökyüzü olduğu anlaşılmaktadır. Uzak-yakın ilişkisine dayalı olarak, uzaktaki imgeleri küçüklüğü dikkati çekmektedir. Çalışmasında imgelerin hareketi, ayrıntıları ve biçimsel ifadeleri orta düzeydedir. Resminde herhangi bir klişe/şablon unsura rastlanmamaktadır.



Torbamdaki Kelimeler Ö43

Öğrencinin torbadan çektiği kelimeler: kaplumbağa, yüzmek, bilgisayar, Ecem

Öğrencinin bulduğu kelimelerden kurduğu cümlesi: “Ecem bilgisayardan yüzen kaplumbağa resmi çıkardı.”



Şekil 94. Torbamdaki kelimeler Ö43

Tablo 99.

Torbamdaki Kelimeler Ö43 Uzman Puanları

Kriterler	1. Uzman					2. Uzman					3. Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık					5					5					5	5
Hareket ifadesi				4					4					4		4
İmge zenginliği					5					5					5	5
Renk kullanımı					5					5					5	5
Ayrıntılara yer verme					5					5					5	5
Mekân (uzam)					5				4					4		4.33
Kompozisyon					5				4					4		4.33
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)					5					5					5	5
Çalışmanın tamamlanması				4					4					4		4
Biçimsel ifade					5					5					5	5
Klişe/şablon unsurlar	1					1					1					5

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

Ö43, oyunda torbadan çektiđi kelimeleri resmine etkili bir biçimde yansıtmıştır. Kompozisyonunu oluşturan unsurları, bütünlüğü ve devamlılığı sağlayacak şekilde yerleştirmiştir. ‘Ecem’ ismini verdiđi figürde ve yazıcıda hareket ifadesinin etkisi başarılı bir şekilde görölmektedir. Kullandığı imgeler oldukça farklı ve çeşitlidir. Masa, bilgisayar ve sandalye imgelerinin detayları dikkat çekmektedir. Öğrenci, özgün bir ifade ile çalışmasını tamamlamıştır.

Uzmanlar tarafından tüm kriterlerde çok iyi düzeyde olarak değerlendirilmiştir.



Torbamdaki Kelimeler Ö44

Öğrencinin torbadan çektiği kelimeler: tıslamak, ressam, sandalye, çöl faresi

Öğrencinin bulduğu kelimelerden kurduğu cümlesi: “Bir gün ressam çöl faresi sandalyeye tısladı.”



Şekil 95. Torbamdaki kelimeler Ö44

Tablo 100.

Torbamdaki Kelimeler Ö44 Uzman Puanları

Kriterler	1. Uzman					2. Uzman					3. Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık			3					3					4			3.33
Hareket ifadesi					5				4						5	4.66
İmge zenginliği				4				3					4			3.66
Renk kullanımı			3					3					3			3
Ayrıntılara yer verme			3					3					3			3
Mekân (uzam)		2						3				2				2.33
Kompozisyon			3					3					3			3
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)				4					4					4		4
Çalışmanın tamamlanması			3					3						4		3.33
Biçimsel ifade			3					3				2				2.66
Klişe/şablon unsurlar	1					1					1					5

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

Ö44, oyunda torbadan çektiğı kelimeleri resmine yansıtmıştır. Kompozisyonunu oluşturan unsurları, bütünlüğü ve devamlılığı sağlayacak şekilde yerleştirmiştir. Hareket ifadesini etkili bir biçimde yansıtmıştır. Kullandığı imgeler çeşitlidir. İmgelerinde yeterince ayrıntı görülmemektedir. Öğrenci, yaratıcı bir yaklaşım sergilemiş ve resminde şablon unsurlara yer vermemiştir.



Torbamdaki Kelimeler Ö45

Öğrencinin torbadan çektiği kelimeler: tilki, yürümek, gözlük, Ayşim

Öğrencinin bulduğu kelimelerden kurduğu cümlesi: “Gözlüklü tilki ormanlık alanda ağaçların arasında yürürken Ayşim’i görmüş ve kendini sevdirmiş.”



Şekil 96. Torbamdaki kelimeler Ö45

Tablo 101.

Torbamdaki Kelimeler Ö45 Uzman Puanları

Kriterler	1. Uzman					2. Uzman					3. Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık			3					3					3			3
Hareket ifadesi		2					2						3			2.33
İmge zenginliği		2						3				2				2.33
Renk kullanımı		2					2					2				2
Ayrıntılara yer verme		2						3				2				2.33
Mekân (uzam)		2					2						3			2.33
Kompozisyon			3					3				2				2.33
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)		2					2					2				2
Çalışmanın tamamlanması		2					2					2				2
Biçimsel ifade		2					2					2				2
Klişe/şablon unsurlar		2					2					2				4

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

Oyunda torbadan çektiđi kelimeleri resmine yansıtmıřtır. Kompozisyonunu oluřturan unsurları dađınık yerleřtirmiřtir. Hareket ifadesinde durgunluk, oldukça az çeřitte imge ve renk kullanımında yetersizlik mevcuttur. Ađaç imgelerini řablon olarak resmeden öđrenci verilen süreyi etkili kullanamamıřtır. Uzmanlar tarafından neredeyse tüm kriterlerde orta düzeyin altında olarak deđerlendirilmiřtir.



Torbamdaki Kelimeler Ö46

Öğrencinin torbadan çektiği kelimeler: denizkızı, ayakkabı, uçmak, Ahmet

Öğrencinin bulduğu kelimelerden kurduğu cümlesi: “Ahmet uçan ayakkabı giyerken denizkızını gördü.”



Şekil 97. Torbamdaki kelimeler Ö46

Tablo 102.

Torbamdaki Kelimeler Ö46 Uzman Puanları

Kriterler	1. Uzman					2. Uzman					3. Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık					5					5					5	5
Hareket ifadesi					5					5					5	5
İmge zenginliği					5					5					5	5
Renk kullanımı					5					5					5	5
Ayrıntılara yer verme					5					5					5	5
Mekân (uzam)					5					5					5	5
Kompozisyon					5					5					5	5
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)					5					5					5	5
Çalışmanın tamamlanması					5					5					5	5
Biçimsel ifade					5					5					5	5
Klişe/şablon unsurlar		2					2					2				4

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

Ö46 oyunda torbadan çektiği kelimeleri resmine başarılı bir biçimde yansıtmıştır. Resmine bakıldığında rüzgârın ve denizdeki dalganın başarılı hareket etkisi görülmektedir. Kullandığı imgelerin renginde çeşitlilik, denge, ayrıntıları, biçimsel ifadelerindeki özgünlük ve yaratıcılık dikkat çekmektedir. Sadece güneş imgesini şablon olarak resmetmiştir.

Resim yapmaktan haz alan çocuk bol miktarda insan figürü çizip ayrıntılarını verir, resim kâğıdını doldurma endişesi de yaşar (Geçen, 2018, s.66) (Bkz. Ö46).



Torbamdaki Kelimeler Ö47

Öğrencinin torbadan çektiği kelimeler: lamba, takıyorum, veteriner, tarla faresi

Öğrencinin bulduğu kelimelerden kurduğu cümlesi: “Tarla faresi, ‘kolye takıyorum’ diyen bir veterinerin lambasının arkasına geçmiş ve veterinerin kolyesini çalmış.”



Şekil 98. Torbamdaki kelimeler Ö47

Tablo 103.

Torbamdaki Kelimeler Ö47 Uzman Puanları

Kriterler	1. Uzman					2. Uzman					3. Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık					5					5					5	5
Hareket ifadesi				4					4					4		4
İmge zenginliği					5					5					5	5
Renk kullanımı				4					4					4		4
Ayrıntılara yer verme					5					5					5	5
Mekân (uzam)					5					5					5	5
Kompozisyon					5					5					5	5
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)					5					5					5	5
Çalışmanın tamamlanması				4					4					4		4
Biçimsel ifade					5					5				4		4.66
Klişe/şablon unsurlar	1					1					1					5

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

Ö47, oyunda torbadan çektiği kelimeleri resmine başarılı bir biçimde yansıtmıştır. Kompozisyonunu oluştururken oldukça çeşitli ve farklı imgelerle, bütünlüğü ve devamlılığı sağlamıştır. Mekan kurgusunda, perspektifin ve derinliğin güçlü etkisi görülmektedir. İmgelerde kullandığı renkler ve ayrıntılar dikkat çekmektedir.

Çocuklar bu dönemde çizdiği resimlerinde varlıkları sınıflandırmasına, karşılaştırmasına ve sıralamasına yönelik şemalar geliştirirler. Nesneleri biçim, boyut ve renk açısından gruplandırabilme becerilerinde gelişmeler görülür (Artut, 2007, s.207). Nitekim Ö47’nin resminde imgelerin boyutları arasında oran-orantı görülmektedir. Öğrenci tüm kriterlerde çok iyi olarak değerlendirilmiştir.

Torbamdaki Kelimeler Ö48

Öğrencinin torbadan çektiği kelimeler: uçan at, gülmek, çiçek, doktor

Öğrencinin bulduğu kelimelerden kurduğu cümlesi: “Uçan at, çiçeklerin üstünde gülerek uçarken doktoru güldürmüştü.”



Şekil 99. Torbamdaki kelimeler Ö48

Tablo 104.

Torbamdaki Kelimeler Ö48 Uzman Puanları

Kriterler	1. Uzman					2. Uzman					3. Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık				4					4				3			3.66
Hareket ifadesi			3						4			2				3
İmge zenginliği			3					3					3			3
Renk kullanımı		2						3				2				2.33
Ayrıntılara yer verme			3						4				3			3.33
Mekân (uzam)		2						3				2				2.33
Kompozisyon			3					3					3			3
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)			3							5			3			3.66
Çalışmanın tamamlanması			3					3					3			3
Biçimsel ifade			3					3				2				2.66
Klişe/şablon unsurlar		2				1						2				4.33

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

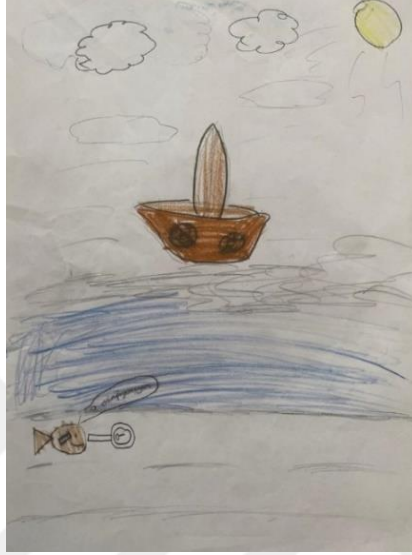
Öğrenci oyunda torbadan çektiği kelimeleri, resmine yansıtmıştır. Uçan at ve insan figüründe oran-orantı etkisi görülmektedir. İmgelerin çeşitliliği, hareket ifadesi ve ayrıntılarına yer vermede orta düzeydedir. Mekân ifadesi ve renk dengesinde yetersizlik mevcuttur. Geometrik şekillerden oluşan papatya imgesini ezbere şablon olarak resmetmiştir.



Torbamdaki Kelimeler Ö49

Öğrencinin torbadan çektiği kelimeler: balık, yürümek, şemsiye, olimpiyatçı

Öğrencinin bulduğu kelimelerden kurduğu cümlesi: “Balık yürürken gördüğü şemsiyeyi kupa sandığı için olimpiyatçı olmuş.”



Şekil 100. Torbamdaki kelimeler Ö49

Tablo 105.

Torbamdaki Kelimeler Ö49 Uzman Puanları

Kriterler	1. Uzman					2. Uzman					3. Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık				4				3					3			3.33
Hareket ifadesi		2					2					2				2
İmge zenginliği		2					2					2				2
Renk kullanımı		2					2					2				2
Ayrıntılara yer verme			3				2					2				2.33
Mekân (uzam)					5			3						4		4
Kompozisyon			3					3					3			3
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)		2					2					2				2
Çalışmanın tamamlanması			3					3					3			3
Biçimsel ifade	1						2				1					1.33
Klişe/şablon unsurlar			3					3					3			3

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

Öğrenci ‘‘Torbamdaki Kelimeler’’ oyununda kullandığı sözcüklerden sadece balık imgesini resminde kullanmıştır. Ö49’un resmine bakıldığında en çok dikkati mekân kurgusu çekmektedir. Denizin hem altını hem de üstünü resmine yansıttığı görülmektedir. Kullandığı imgelerin ayrıntıları ve biçimsel ifadeleri zayıf düzeydedir. Güneşi ve bulutları şablon unsur olarak resmettiği görülmektedir. Resminde yaratıcı yaklaşım sergileyememiş ve verilen süreyi etkili kullanamamıştır.



Torbamdaki Kelimeler Ö50

Öğrencinin torbadan çektiği kelimeler: Zürafa, durmak, iksir şişesi, cumhurbaşkanı

Öğrencinin bulduğu kelimelerden kurduğu cümlesi: “Zürafa bir cumhurbaşkanı vardı ve iksir şişesini tam kırarken durup düşündü.”



Şekil 101. Torbamdaki kelimeler Ö50

Tablo 106.

Torbamdaki Kelimeler Ö50 Uzman Puanları

Kriterler	1. Uzman					2. Uzman					3. Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık					5					5				4		4.66
Hareket ifadesi					5				4					4		4.33
İmge zenginliği					5					5					5	5
Renk kullanımı					5					5					5	5
Ayrıntılara yer verme					5					5					5	5
Mekân (uzam)		2							4			2				2.66
Kompozisyon			3						4				3			3.33
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)					5					5					5	5
Çalışmanın tamamlanması			3						4				3			3.33
Biçimsel ifade					5					5				4		4.66
Klişe/şablon unsurlar	1					1					1					5

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

Ö50, kompozisyonunda bütünlüğü ve devamlılığı sağlarken kullandığı imgelerin hareket ifadesini etkili bir biçimde göstermiştir. İmgeleri oldukça çeşitli olmakla birlikte imgelerin biçimsel ifadelerinde özgünlük mevcuttur. Renklerde çeşitlilik ve denge söz konusudur. Kompozisyonunda kazanda kaynayan yeşil bir sıvı ve zürafanın kıyafetleri gibi ayrıntılar dikkat çekmektedir. Bu bağlamda yaratıcı yaklaşım sergilediği görülmektedir. Kompozisyonunu oluştururken mekan kurgusuna değinmemiş ve imgeleri kağıdın zeminine yerleştirmiştir. Öğrenci çalışmasında genel olarak iyi düzeydedir.



Bil Bakalım Oyunu

Arařtırmacı, ‘‘Bil Bakalım’’ oyunu iin birbirinden farklı 17 kuř trnn zelliklerinin olduėu kartlar hazırlar. Her ėrenci sırayla bu kartlardan kendisine denk gelen kuř trn arkadaşlarına anlatarak arkadaşlarının tahmin etmesini ister. Her ėrenci aynı ařamayı tamamlayınca ‘‘Kuřlar ve Ben’’ konulu resim alıřması yapar. ėrenciler Kuřlar ve Ben 1, Kuřlar ve Ben 2, Kuřlar ve Ben 3... řeklinde kodlanmıřtır.



Kuşlar ve Ben Öl



Şekil 102. Kuşlar ve ben Öl

Tablo 107.

Kuşlar ve Ben Öl Uzman Puanları

Kriterler	1. Uzman					2. Uzman					3. Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık		2					2					2				2
Hareket ifadesi			3					3					3			3
İmge zenginliği		2					2					2				2
Renk kullanımı	1						2					2				1.66
Ayrıntılara yer verme		2						3				2				2.33
Mekân (uzam)		2					2					2				2
Kompozisyon	1						2					2				1.66
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)		2					2					2				2
Çalışmanın tamamlanması		2					2					2				2
Biçimsel ifade				4			2						3			3
Klişe/şablon unsurlar			3					3					3			3

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

“Bil Bakalım” oyunu sonrasında yaptığı “Kuşlar ve Ben” konulu resminde öğrencinin, renk kullanımı ve kompozisyon kurgusu zayıf düzeydedir. Kompozisyonunu oluşturan unsurları dağınık yerleştirmiştir. Kullandığı üç imgeden bulutu ve ağacı ezbere şablon olarak resmetmiştir. Verilen sürede çalışmasını tamamlayamadığı görülmektedir. Bu bağlamda öğrenci resminde neredeyse tüm kriterlerde orta düzeyin altındadır.

Kuşlar ve Ben Ö2



Şekil 103. Kuşlar ve ben Ö2

Tablo 108.

Kuşlar ve Ben Ö2 Uzman Puanları

Kriterler	1. Uzman					2. Uzman					3. Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık					5					5				4		4.66
Hareket ifadesi					5					5				5		5
İmge zenginliği					5					5				5		5
Renk kullanımı				4						5				4		4.33
Ayrıntılara yer verme					5					5				5		5
Mekân (uzam)					5				4					5		4.66
Kompozisyon					5					5				4		4.66
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)					5					5				5		5
Çalışmanın tamamlanması				4					4				3			3.66
Biçimsel ifade					5					5				5		5
Klişe/şablon unsurlar	1					1					1					5

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

“Bil Bakalım” oyunun sonrasında yaptığı “Kuşlar ve Ben” konulu resminde genel olarak çok iyi düzeydedir. Öğrencinin resmine bakıldığında altı çeşit kuş türü görülmektedir.

Kompozisyon kurgusunu oluşturan unsurları yerleştirirken bütünlüğü sağlamış ve hareket ifadesini etkili bir biçimde göstermiştir. Resminde oldukça çeşitli imgeler ve renk kullanımı görülmektedir. Mekân kurgusunda yaratıcı yaklaşım sergilemiştir. Kuş imgelerinin ayrıntıları dikkat çekmektedir.

Kuşlar ve Ben Ö3



Şekil 104. Kuşlar ve ben Ö3

Tablo 109.

Kuşlar ve Ben Ö3 Uzman Puanları

Kriterler	1. Uzman					2. Uzman					3. Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık					5					5				4		4.66
Hareket ifadesi				4					4					4		4
İmge zenginliği					5					5					5	5
Renk kullanımı					5					5				4		4.66
Ayrıntılara yer verme					5				4						5	4.66
Mekân (uzam)					5					5					5	5
Kompozisyon				4					4					4		4
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)					5					5					5	5
Çalışmanın tamamlanması				4					4					4		4
Biçimsel ifade					5					5					5	5
Klişe/şablon unsurlar		2					1					2				4.33

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

Ö3 “Kuşlar ve Ben” konulu resminde genel olarak tüm kriterlerde çok iyi düzeydedir.

Kompozisyon kurgusunu oluşturan unsurları yerleştirirken devamlılığı sağlamış, hareket ifadesini gökyüzündeki helikopter imgesiyle etkili bir biçimde göstermiştir. Resminde oldukça çeşitli imgeler ve renk kullanımı görülmektedir. İmgelerini kâğıdın zeminine yerleştirmesine rağmen mekân kurgusunda yaratıcı yaklaşım sergilemiştir. Kuş imgelerinin ayrıntıları ve biçimsel ifadeleri dikkat çekici şekilde iyi düzeydedir.

Kuşlar ve Ben Ö4



Şekil 105. Kuşlar ve ben Ö4

Tablo 110.

Kuşlar ve Ben Ö4 Uzman Puanları

Kriterler	1. Uzman					2. Uzman					3. Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık					5					5					5	5
Hareket ifadesi					5					5					5	5
İmge zenginliği					5					5				4		4.66
Renk kullanımı		2						3					3			2.66
Ayrıntılara yer verme			3							5			3			3.66
Mekân (uzam)					5					5					5	5
Kompozisyon				4					4						5	4.33
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)					5				4						5	4.66
Çalışmanın tamamlanması					5					5					5	5
Bişimsel ifade				4						5				4		4.33
Klişe/şablon unsurlar		2					2					2				4

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

Çocuğun ilk kez çevresinin bir parçası olduğundan haberdar oluşu, resimlerinde “yer çizgisi” adı verilen sembolü kullanması ile başlar. Nesnelerin yerleştirilmesinde çocuk belli bir plan geliştirmektedir. Genellikle kâğıdın alt tarafında yer çizgisi bulunur. Figürler buna göre yerleştirilir (Yavuzer, 1995, s.57). Öğrenci resminde bütünlüğü, bir yer çizgisi üzerine yerleştirilmiş imgelerle oluşturmuştur. Uçan kuş figüründe hareket ifadesinin etkisi görülmektedir. Renk kullanımında yetersizlik mevcuttur. Kuş imgelerinin biçimsel ifadelerindeki özgünlük dikkat çekerken, ağaç imgeleri ezbere şablon unsur olarak resmedilmiştir.



Kuşlar ve Ben Ö5



Şekil 106. Kuşlar ve ben Ö5

Tablo 111.

Kuşlar ve Ben Ö5 Uzman Puanları

Kriterler	1. Uzman					2. Uzman					3. Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık					5					5					5	5
Hareket ifadesi					5					5					5	5
İmge zenginliği					5					5					5	5
Renk kullanımı					5					5					5	5
Ayrıntılara yer verme					5					5					5	5
Mekân (uzam)					5				4						5	4.66
Kompozisyon					5					5					5	5
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)					5					5					5	5
Çalışmanın tamamlanması				4					4					4		4
Biçimsel ifade					5					5				4		4.66
Klişe/şablon unsurlar	1					1					1					5

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

Ö5 “Kuşlar ve Ben” konulu resminde genel olarak tüm kriterlerde çok iyi düzeydedir. Kompozisyon kurgusunu oluşturan unsurları, bütünlüğü sağlayacak şekilde yerleştirmiştir. İmgelerini kâğıdın zeminine yerleştirmesine rağmen mekân kurgusunda yaratıcı yaklaşım sergilemiştir. Kuş imgelerinin ayrıntıları ve biçimsel ifadeleri (flamingo kuşunun bacak boyu ve rengi, ağaçkakan kuşunun detayları) oldukça iyi düzeydedir. İmgeler arasında büyük-küçük ilişkisi kurarak, kuş imgelerinin betimsel özelliklerini ayırt edecek şekilde resmetmiştir.



Kuşlar ve Ben Ö6



Şekil 107. Kuşlar ve ben Ö6

Tablo 112.

Kuşlar ve Ben Ö6 Uzman Puanları

Kriterler	1. Uzman					2. Uzman					3. Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık			3					3					3			3
Hareket ifadesi				4				3						4		3.66
İmge zenginliği		2					2					2				2
Renk kullanımı				4			2							4		3.33
Ayrıntılara yer verme			3					3						4		3.33
Mekân (uzam)	1					1					1					1
Kompozisyon		2					2					2				2
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)			3				2						3			2.66
Çalışmanın tamamlanması		2					2						3			2.33
Biçimsel ifade			3					3					3			3
Klişe/şablon unsurlar	1					1					1					5

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

Ö6 resminde tek çeşit imge kullanmıştır. Bu sebeple bütünlüğü ve devamlılığı tam olarak sağlayamamıştır. Hareket ifadesinde ve renk kullanımında orta düzeyde olan öğrencinin kompozisyonunda mekân kurgusuna değinmediği görülmektedir. Resmettiği tek imge olan tavus kuşunun ayrıntıları ve biçimsel ifadesi orta düzeydedir. Uzmanlar tarafından genel olarak kriterlerde orta düzeyde olarak değerlendirilmiştir.

Kuşlar ve Ben Ö7



Şekil 108. Kuşlar ve ben Ö7

Tablo 113.

Kuşlar ve Ben Ö7 Uzman Puanları

Kriterler	1. Uzman					2. Uzman					3. Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık					5					5					5	5
Hareket ifadesi					5					5					5	5
İmge zenginliği					5					5					5	5
Renk kullanımı					5				4						5	4.66
Ayrıntılara yer verme					5					5					5	5
Mekân (uzam)					5					5				4		4.66
Kompozisyon					5				4						5	4.66
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)					5				4						5	4.66
Çalışmanın tamamlanması				4						5				4		4.33
Biçimsel ifade					5				4						5	4,66
Klişe/şablon unsurlar		2					2					2				4

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

Ö7 “Kuşlar ve Ben” konulu resminde tüm kriterlerde çok iyi düzeydedir. Üç çeşit kuş türünü başarılı bir şekilde resmetmiştir. Kompozisyon kurgusunu oluşturan unsurları düzende birliği sağlayacak şekilde yerleştirmiştir. Bu kuşların hareketleri, ayrıntıları ve renkleri dikkat çekmektedir. İmgelerini kâğıdın zeminine yerleştirmesine rağmen mekân kurgusunu etkili bir biçimde yansıtmıştır. Bunlara karşın çalışmasındaki iki imgeyi (bulut ve güneş) şablon olarak resmetmiştir. Verilen süreyi etkili kullanmış ve çalışmasını tamamlamıştır.

Kuşlar ve Ben Ö8



Şekil 109. Kuşlar ve ben Ö8

Tablo 114.

Kuşlar ve Ben Ö8 Uzman Puanları

Kriterler	1. Uzman					2. Uzman					3. Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık					5					5					5	5
Hareket ifadesi			3					3					3			3
İmge zenginliği				4						5			3			4
Renk kullanımı				4					4					4		4
Ayrıntılara yer verme					5					5				4		4.66
Mekân (uzam)					5				4						5	4.66
Kompozisyon					5				4						5	4.66
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)				4						5				4		4.33
Çalışmanın tamamlanması				4					4					4		4
Biçimsel ifade				4						5				4		4.33
Klişe/şablon unsurlar			3					3					3			3

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

Öğrenci “Kuşlar ve Ben” konulu resminde genel olarak kriterlerde iyi düzeydedir. Kompozisyonunda kullandığı unsurlarda, bütünlüğü ve devamlılığı başarılı bir şekilde sağlamıştır. Kullandığı imgelerde çeşitlilik ve renk dengesi söz konusudur. Çölde kaktüslerle, kuşları resmederken mekân kurgusunun etkisi görülmektedir. İmgelerin hareketlerin de durağanlık mevcuttur. Bu bağlamda hareket ifadesi orta düzeyde olarak değerlendirilmiştir. Yaratıcı yaklaşım sergileyerek çalışmasını tamamlamıştır. Ö8’in resminde, kuşları özgün bir biçimde resmetmesine rağmen M harfinden kuş şablon unsurlarda dikkat çekmektedir.



Kuşlar ve Ben Ö9



Şekil 110. Kuşlar ve ben Ö9

Tablo 115.

Kuşlar ve Ben Ö9 Uzman Puanları

Kriterler	1. Uzman					2. Uzman					3. Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık				4					4					4		4
Hareket ifadesi				4				3						4		3.66
İmge zenginliği				4				3						4		3.66
Renk kullanımı			3					3						4		3.33
Ayrıntılara yer verme				4				4					3			3.66
Mekân (uzam)				4				4						4		4
Kompozisyon			3					4						4		3.66
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)					5			4							5	4.66
Çalışmanın tamamlanması			3					4					3			3.33
Biçimsel ifade				4				4					3			3.66
Klişe/şablon unsurlar	1					1					1					5

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

Öğrencinin “Kuşlar ve Ben” konulu resminde, öten kuşların fotoğrafını çekmeye çalışan bir figürü resmettiği görülmektedir. Bu figür, resimde hareket ifadesinin en güçlü etkisini oluşturmaktadır. Bu bağlamda çalışmasında yaratıcı yaklaşım sergileyerek, mekan kurgusunun başarılı etkisi dikkat çekmektedir. İmgeler arasında ön plan-arka plan etkisi görülmektedir. İmgelerdeki ayrıntı ve biçimsel ifadeleri orta düzeyin üzerinde olup resminde şablon unsurlara rastlanmamaktadır.

Kuşlar ve Ben Ö10



Şekil 111. Kuşlar ve ben Ö10

Tablo 116.

Kuşlar ve Ben Ö10 Uzman Puanları

Kriterler	1. Uzman					2. Uzman					3. Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık					5				4					4		4.33
Hareket ifadesi					5					5				4		4.66
İmge zenginliği					5					5					5	5
Renk kullanımı					5					5					5	5
Ayrıntılara yer verme					5					5					5	5
Mekân (uzam)			3						4			2				3
Kompozisyon			3							5			3			3.66
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)					5					5					5	5
Çalışmanın tamamlanması				4					4				3			3.66
Biçimsel ifade					5					5					5	5
Klişe/şablon unsurlar	1					1					1					5

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

Ö10, ‘‘Kuşlar ve Ben’’ konulu resminde, bütünlüğü ve devamlılığı sağlamıştır. Uçan kuşun hareket ifadesi oldukça başarılıdır. Resminde çeşitli imge ve renk kullanımı mevcuttur. Mekân kurgusunda orta düzeyde başarı gösteren öğrenci, imgelerin ayrıntılarını çok etkili bir biçimde yansıtmıştır. Kuş imgelerinin gagaları, ayakları, renkleri ve boyutları gibi morfolojik özellikleri dikkat çekmektedir. Verilen sürede çalışmasını tamamlayamadığı görülmektedir.

Kuşlar ve Ben Ö11



Şekil 112. Kuşlar ve ben Ö11

Tablo 117.

Kuşlar ve Ben Ö11 Uzman Puanları

Kriterler	1. Uzman					2. Uzman					3. Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık					5					5					5	5
Hareket ifadesi					5					5					5	5
İmge zenginliği					5					5					5	5
Renk kullanımı					5					5					5	5
Ayrıntılara yer verme					5					5					5	5
Mekân (uzam)					5					5				4		4.66
Kompozisyon				4					4					4		4
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)					5					5					5	5
Çalışmanın tamamlanması				4					4					4		4
Biçimsel ifade					5					5					5	5
Klişe/şablon unsurlar	1					1					1					5

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

Öğrenci “Kuşlar ve Ben” konulu resminde tüm kriterlerde çok iyi düzeydedir. Kompozisyonunda oluşturan unsurlarda, bütünlüğü ve devamlılığı başarılı bir şekilde sağlamıştır. Resimlemek istediği kuşları, ağaçlık alanların olduğu bir alana yerleştirerek mekân kurgusunu güçlendirmiştir. Mekân kurgusunun başarılı etkisinde, ön-arka plan etkileşimi görülmektedir. Oldukça çeşitli imgeler ve renkler kullanarak yaratıcı yaklaşım sergilemiştir. Kuş imgelerinin gaga, ayakları, tüylerinin rengi gibi morfolojik özellikleri dikkat çekmektedir.

Kuşlar ve Ben Ö12



Şekil 113. Kuşlar ve ben Ö12

Tablo 118.

Kuşlar ve Ben Ö12 Uzman Puanları

Kriterler	1. Uzman					2. Uzman					3. Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık			3					3					3			3
Hareket ifadesi			3					3					3			3
İmge zenginliği		2						3				2				2.33
Renk kullanımı					5				4					4		4.33
Ayrıntılara yer verme			3					3						4		3.33
Mekân (uzam)		2					2					2				2
Kompozisyon		2					2					2				2
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)			3					3						4		3.33
Çalışmanın tamamlanması			3					3					3			3
Biçimsel ifade			3					3					3			3
Klişe/şablon unsurlar	1					1					1					5

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

Öğrenci “Kuşlar ve Ben” konulu resminde tüm kriterlerde çok iyi düzeydedir. Kompozisyonunda oluşturan unsurlarda, devamlılığı tam anlamıyla sağlayamamıştır. İmgelerde kullandığı renkleri karıştırarak çeşitlendirmeye çalıştığı için renk kullanımı başarılıdır. Kuş imgelerinin ayrıntılarında ortalama bir başarı sergilemiştir. Mekân kurgusuna neredeyse hiç değinmediği görülmektedir.

Kuşlar ve Ben Ö13



Şekil 114. Kuşlar ve ben Ö13

Tablo 119.

Kuşlar ve Ben Ö13 Uzman Puanları

Kriterler	1. Uzman					2. Uzman					3. Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık				4					4					4		4
Hareket ifadesi					5					5				4		4.66
İmge zenginliği					5					5					5	5
Renk kullanımı					5					5					5	5
Ayrıntılara yer verme					5					5					5	5
Mekân (uzam)				4					4					4		4
Kompozisyon				4					4					4		4
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)					5					5					5	5
Çalışmanın tamamlanması				4				3						4		3.66
Biçimsel ifade				4						5				4		4.33
Klişe/şablon unsurlar		2					2					2				4

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

Öğrenci “Kuşlar ve Ben” konulu resminde neredeyse tüm kriterlerde (çalışmanın tamamlanması hariç) çok iyi düzeydedir. Kompozisyonunu oluşturan unsurlarda bütünlüğü sağlamıştır. Oldukça çok çeşitte imgeler kullandığı gibi renk dengesini de sağlamıştır. Mekân kurgusunda derinlik etkisini vermiş ve yaratıcı yaklaşım sergilemiştir. Bunlara karşın bulut imgesini şablon olarak resmetmesi dikkat çekmektedir.

Kuşlar ve Ben Ö14



Şekil 115. Kuşlar ve ben Ö14

Tablo 120.

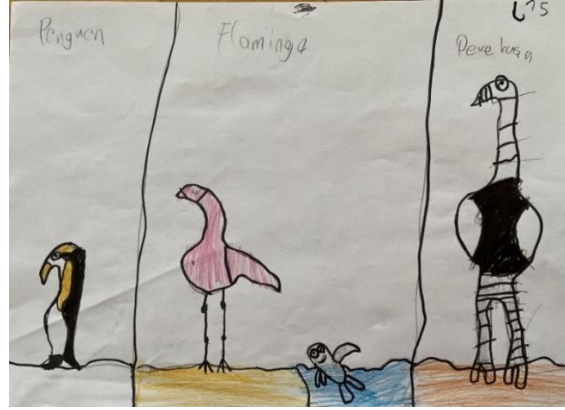
Kuşlar ve Ben Ö14 Uzman Puanları

Kriterler	1. Uzman					2. Uzman					3. Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık				4					4					4		4
Hareket ifadesi					5				4					4		4.33
İmge zenginliği					5					5					5	5
Renk kullanımı					5					5					5	5
Ayrıntılara yer verme					5					5					5	5
Mekân (uzam)			3					3					3			3
Kompozisyon			3						4				3			3.33
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)					5					5					5	5
Çalışmanın tamamlanması				4					4				3			3.66
Biçimsel ifade					5					5					5	5
Klişe/şablon unsurlar	1					1					1					5

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

Öğrenci “Kuşlar ve Ben” konulu resminde kullandığı imgelerde bütünlüğü sağlamıştır. Kollarını açmış kız figürü ve uçan martı imgesi hareket ifadesinin başarılı etkisini göstermektedir. İmgelerin çeşitliliği ve renkliliği dikkat çekicidir. Mekân kurgusunda orta düzeyde bir başarı sağlamıştır. Kuş imgelerinin renkleri, gagaları, tüyleri gibi ayrıntıları ve morfolojik özelliklerinin başarılı etkisi dikkat çekmektedir.

Kuşlar ve Ben Ö15



Şekil 116. Kuşlar ve ben Ö15

Tablo 121.

Kuşlar ve Ben Ö15 Uzman Puanları

Kriterler	1. Uzman					2. Uzman					3. Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık			3					3					3			3
Hareket ifadesi				4				3					3			3.33
İmge zenginliği					5				4					4		4.33
Renk kullanımı			3					3					3			3
Ayrıntılara yer verme					5				4					4		4.33
Mekân (uzam)				4				3					3			3.33
Kompozisyon			3					3				2				2.66
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)			3					3					3			3
Çalışmanın tamamlanması			3					3					3			3
Biçimsel ifade					5				4					4		4.33
Klişe/şablon unsurlar	1					1					1					5

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

Öğrencinin “Kuşlar ve Ben” konulu resmine bakıldığında kompozisyonunu yerleştirme noktasında kararsızlık yaşadığı için kâğıdı üçe bölerek yerleştirme yaptığı görülmektedir. Bu hususta mekân kurgusu yetersizdir. Kullandığı imgeler oldukça çeşitlidir. İmgelerin ayrıntıları ve morfolojik özellikleri dikkat çekmektedir. Resminde herhangi bir klişe/şablon unsura rastlanmamaktadır.

Kuşlar ve Ben Ö16



Şekil 117. Kuşlar ve ben Ö16

Tablo 122.

Kuşlar ve Ben Ö16 Uzman Puanları

Kriterler	1. Uzman					2. Uzman					3. Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık		2					2					2				2
Hareket ifadesi			3				3					3				3
İmge zenginliği				4			3					3				3.33
Renk kullanımı			3				2					2				2.33
Ayrıntılara yer verme		2					2					2				2
Mekân (uzam)	1						2				1					1.33
Kompozisyon		2					2					2				2
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)		2					3					2				2.33
Çalışmanın tamamlanması			3				2					2				2.33
Biçimsel ifade			3				3					2				2.66
Klişe/şablon unsurlar		2					2					2				4

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

Öğrencinin “Kuşlar ve Ben” konulu resmine bakıldığında bütünlüğü sağlayamadığı ve mekân kurgusuna değinmediği görülmektedir. Kompozisyonunu oluştururken, kullandığı imgelerin rengine ve ayrıntılarına da dikkat etmediği görülmektedir. Görsel algı gelişimindeki eksiklik bunun sebebi olarak görülebilir. Uzmanlar tarafından klişe/şablon unsurlar hariç diğer kriterlerde ortalamanın altında olarak değerlendirilmiştir.

Görsel algı, bir duyuşsal ayırımsama yani figür, fon ve ayrıntıların ayırılması ve bir nesnenin görsel özelliklerini kavrama ile ilintili olmaktadır (Alakuş, Mercin 2019, s. 150).

Kuşlar ve Ben Ö17



Şekil 118. Kuşlar ve ben Ö17

Tablo 123.

Kuşlar ve Ben Ö17 Uzman Puanları

Kriterler	1. Uzman					2. Uzman					3. Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık					5				4					4		4.33
Hareket ifadesi		2						3				2				2.33
İmge zenginliği		2						3				2				2.33
Renk kullanımı			3					3				2				2.66
Ayrıntılara yer verme		2						3				2				2.33
Mekân (uzam)			3					3				3				3
Kompozisyon			3						4			3				3.33
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)				4						5		3				4
Çalışmanın tamamlanması			3						4			3				4
Bişimsel ifade		2						3				2				2.33
Klişe/şablon unsurlar	1					1					1					5

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

Öğrenci “‘Kuşlar ve Ben’” ve ben konulu resminde bütünlük ve görsel devamlılığı sağlarken, farklı bir bakış açısıyla yaratıcı yaklaşım sergilemiştir. Ö17’nin resminde kullandığı imgelerin ayrıntılarına yer vermediği ve morfolojik özelliklerine dikkat etmediği görülmektedir. Mekan kurgusunda yetersizlik mevcuttur. Resminde tek rengin (kahverengi) tonları hakimdir.

Kuşlar ve Ben Ö18



Şekil 119. Kuşlar ve ben Ö18

Tablo 124.

Kuşlar ve Ben Ö18 Uzman Puanları

Kriterler	1. Uzman					2. Uzman					3. Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık					5					5					5	5
Hareket ifadesi					5					5					5	5
İmge zenginliği					5					5					5	5
Renk kullanımı					5					5					5	5
Ayrıntılara yer verme					5					5					5	5
Mekân (uzam)					5					5					5	5
Kompozisyon					5					5					5	5
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)				4					4					4		4
Çalışmanın tamamlanması					5					5					5	5
Bişimsel ifade					5					5				4		4.66
Klişe/şablon unsurlar	1					1					1					5

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

Öğrenci “‘Kuşlar ve Ben” konulu resminde tüm kriterlerde çok iyi düzeydedir. Kompozisyonunda kullandığı unsurları, gözün takip edebileceği, görsel bir devamlılık oluşturacak ve düzende birliği sağlayacak şekilde yerleştirmiştir. Sırtı görünen insan figürü resimde hareket ifadesinin en güçlü etkisini oluşturmaktadır. Kuş imgelerinin ayrıntıları ve kompozisyon kurgusundaki başarı dikkat çekmektedir. Mekân kurgusunda, uzak-yakın ilişkisini başarılı bir biçimde yansıtmıştır.



Kuşlar ve Ben Ö19



Şekil 120. Kuşlar ve ben Ö19

Tablo 125.

Kuşlar ve Ben Ö19 Uzman Puanları

Kriterler	1. Uzman					2. Uzman					3. Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık					5					5					5	5
Hareket ifadesi					5					5					5	5
İmge zenginliği					5					5					5	5
Renk kullanımı					5					5					5	5
Ayrıntılara yer verme					5					5					5	5
Mekân (uzam)					5					5					5	5
Kompozisyon					5					5					5	5
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)					5					5					5	5
Çalışmanın tamamlanması					5					5					5	5
Biçimsel ifade					5					5					5	5
Klişe/şablon unsurlar	1					1					1					5

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

Öğrenci ‘‘Kuşlar ve Ben’’ konulu resimde, kendisini kuş heykellerinin bulunduğu bir kuş müzesini gezerken resmetmiştir. Resimlemek istediği kuşları, kendisinin ziyaret ettiği bir müze ortamına taşıyarak mekân bakımından ilginç bir yaklaşım sergilemiştir. Resminde görsel bir devamlılık oluşturacak şekilde yerleştirme yaptığı ve kompozisyon kurgusundaki başarı dikkati çekmektedir. Bu devamlılıkla mekân kurgusunda derinlik ve üç boyutluluk etkisini de vermiştir. Figürlerin yerleştiği platformların zeminini koyulaştırarak ve arka fonda bina duvarından bir kesit kullanarak, mekân etkisini güçlendirmiştir. Çocuğun koluna konan kuş figürü, resimde hareket ifadesinin en güçlü etkisini oluşturmaktadır. Kuş figürlerinin gagası, gözü, tüyleri, kuyruğu ve kanatları gibi anatomik özelliklerinin ayrıntılı etkili şekilde ifade edildiği görülmektedir. Herhangi bir klişe/şablon kullanımı söz konusu değildir. Çalışması tamamlanmış durumdadır.

Kuşlar ve Ben Ö20



Şekil 121. Kuşlar ve ben Ö20

Tablo 126.

Kuşlar ve Ben Ö20 Uzman Puanları

Kriterler	1. Uzman					2. Uzman					3. Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık					5				4						5	4.66
Hareket ifadesi					5					5					5	5
İmge zenginliği					5					5					5	5
Renk kullanımı				4						5					5	4.66
Ayrıntılara yer verme					5					5					5	5
Mekân (uzam)					5					5					5	5
Kompozisyon				4					4						5	4.33
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)					5					5					5	5
Çalışmanın tamamlanması					5				4						5	4.66
Biçimsel ifade				4						5			3			4
Klişe/şablon unsurlar	1					1					1					5

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

Öğrenci “Kuşlar ve Ben” konulu resminde kompozisyon bütünlüğünü sağlarken, kullandığı imgelerin hareketinden de yararlanmıştır. Ağaç imgelerinin hareketleri, kuş figürlerinin ayrıntıları ve güneş imgesinin renklerindeki ayrıntıları ve morfolojik özellikleri dikkat çekmektedir. Mekân kurgusunda derinlik ve oran-orantı söz konusudur. Herhangi bir klişe/şablon unsur kullanımı söz konusu değildir. Çalışması tamamlanmış durumdadır.

Kuşlar ve Ben Ö21



Şekil 122. Kuşlar ve ben Ö21

Tablo 127.

Kuşlar ve Ben Ö21 Uzman Puanları

Kriterler	1. Uzman					2. Uzman					3. Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık					5					5					5	5
Hareket ifadesi				4					4					4		4
İmge zenginliği				4						5					5	4.66
Renk kullanımı					5				4						5	4.66
Ayrıntılara yer verme					5					5				4		4.66
Mekân (uzam)					5				4						5	4.66
Kompozisyon					5				4						5	4.66
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)				4						5				4		4.33
Çalışmanın tamamlanması				4					4					4		4
Biçimsel ifade				4						5				4		4.33
Klişe/şablon unsurlar		2					2					2				4

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

Öğrenci ‘‘Kuşlar ve Ben’’ konulu resminde kullandığı unsurları, görsel bir devamlılık oluşturacak şekilde yerleştirmiştir. Bu devamlılıkla mekân kurgusunda üç boyutluluk etkisini de vermiştir. Ağaç dalları ve kuş imgeleri, resimde hareket ifadesinin en güçlü etkisini oluşturmaktadır. Kuş figürlerinin gagası, kuyruğu ve tüyleri gibi anatomik özelliklerinin etkili şekilde ifade edildiği görülmektedir. Bulut ve ağaç imgelerini şablon unsur olarak resmetmesine rağmen yaratıcı yaklaşımla çalışmasını tamamlamış durumdadır.



Kuşlar ve Ben Ö22



Şekil 123. Kuşlar ve ben Ö22

Tablo 128.

Kuşlar ve Ben Ö22 Uzman Puanları

Kriterler	1. Uzman					2. Uzman					3. Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık				4					4					4		4
Hareket ifadesi					5					5				4		4.66
İmge zenginliği					5					5				4		4.66
Renk kullanımı			3					3					3			3
Ayrıntılara yer verme				4						5				4		4.33
Mekân (uzam)		2						3				2				2.33
Kompozisyon			3						4				3			3.33
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)			3							5			3			3.66
Çalışmanın tamamlanması			3					3					3			3
Biçimsel ifade					5					5				4		4.66
Klişe/şablon unsurlar		2						2					2			4

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

Öğrenci kompozisyonunu oluşturan unsurları, görsel bir devamlılık oluşturacak şekilde yerleştirmiştir. Resminde üç farklı kuş çeşidi görülmektedir. Kuş imgelerinin gagaları, ayakları ve tüyleri gibi ayrıntıları dikkat çekmektedir. Rüzgarın esmesi ve ağaçlarında o yöne doğru eğilmesi hareket ifadesinin başarısını göstermektedir. Mekan kurgusunda yetersizlik görülmektedir. Kuş imgelerinin morfolojik özellikleri oldukça iyi düzeydedir. Ağaç imgelerini ezbere şablon unsur olarak resmetmiştir.

Kuşlar ve Ben Ö23



Şekil 124. Kuşlar ve ben Ö23

Tablo 129.

Kuşlar ve Ben Ö23 Uzman Puanları

Kriterler	1. Uzman					2. Uzman					3. Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık					5					5				4		4.66
Hareket ifadesi					5					5				4		4.66
İmge zenginliği					5					5					5	5
Renk kullanımı		2					2					2				2
Ayrıntılara yer verme			3						4				3			3.33
Mekân (uzam)					5					5					5	5
Kompozisyon					5					5				4		4.66
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)				4						5				4		4.33
Çalışmanın tamamlanması			3						4				3			3.33
Biçimsel ifade					5					5				4		4.66
Klişe/şablon unsurlar	1					1					1					5

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

Öğrenci “Kuşlar ve Ben” konulu resminde, kompozisyonunu oluşturan unsurları, bütünlüğü oluşturacak şekilde yerleştirmiştir. Öğrencinin yeşil rengini ağırlıkta kullandığı

resminde, üç farklı çeşitte kuş ve ağacın dalında bu kuşların yumurtalarını resmettiği görülmektedir. Kuş imgelerinin gözleri, gagaları, tüyleri gibi morfolojik özellikleri dikkat çekmektedir. Bir ağacın etrafında geçen mekan kurgusunun başarılı etkisi mevcuttur. Renk çeşitliliği ve dengesinde yetersizlik görülmektedir. Resmini boyama şeklinde, yaratıcı yaklaşım sergilemiştir.



Kuşlar ve Ben Ö24



Şekil 125. Kuşlar ve ben Ö24

Tablo 130.

Kuşlar ve Ben Ö24 Uzman Puanları

Kriterler	1. Uzman					2. Uzman					3. Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık				4					4					4		4
Hareket ifadesi				4					4				3			3.66
İmge zenginliği					5					5				4		4.66
Renk kullanımı					5					5				4		4.66
Ayrıntılara yer verme					5					5				4		4.66
Mekân (uzam)				4					4					4		4
Kompozisyon			3						4				3			3.33
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)			3						4					4		3.66
Çalışmanın tamamlanması			3					3					3			3
Biçimsel ifade				4						5				4		4.33
Klişe/şablon unsurlar	1					1					1					5

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

Öğrenci kompozisyonunu oluşturan unsurları, devamlılığı sağlayacak şekilde yerleştirmiştir. İmgelerde hafif bir hareket etkisi görülmektedir. Biçimlerde çeşitlilik ve zenginlik söz konusudur. Kullandığı renklerin çeşitliliği, dengesi ve uyumu başarılıdır. İmgelerin türüne özgü anatomik ve karakteristik detayların etkili şekilde verildiği görülmektedir. Çalışması tamamlanmış durumdadır. Herhangi bir klişe/şablon kullanımı söz konusu değildir.

Kuşlar ve Ben Ö25



Şekil 126. Kuşlar ve ben Ö25

Tablo 131.

Kuşlar ve Ben Ö25 Uzman Puanları

Kriterler	1. Uzman					2. Uzman					3. Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık					5					5				4		4.66
Hareket ifadesi					5					5				4		4.66
İmge zenginliği					5					5				5	5	
Renk kullanımı					5					5				5	5	
Ayrıntılara yer verme					5					5				4		4.66
Mekân (uzam)					5					5				4		4.66
Kompozisyon					5					5				4		4.66
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)			3							5			3			3.66
Çalışmanın tamamlanması				4					4					4		4
Biçimsel ifade					5					5				5	5	
Klişe/şablon unsurlar				4				3						4		2.33

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

Ö25 kompozisyonunu oluşturan unsurların bütünlüğünü ve görsel devamlılığını sağlamıştır.

Ağaçların dalları ve kuşların duruş biçimlerinde hareketin başarılı etkisi görülmektedir.

Kullandığı imgelerde çeşitlilik söz konusudur. Kullandığı renklerin çeşitliliği, dengesi ve

uyumu oldukça başarılıdır. İmgelerin türüne özgü anatomik ve karakteristik detayların etkili şekilde verildiği görülmektedir. Resminde şablon güneş ve ağaç imgesi, yuvarlak ve oval şekillerden oluşan ezbere çizilmiş bulut, minik dairelerin ve geometrik şekillerin bir araya gelmesinden oluşan papatya dikkat çekmektedir. Nitekim öğrenci, uzmanlar tarafından klişe/şablon unsurlar kriterinde zayıf düzeyde olarak değerlendirilmiştir.



Kuşlar ve Ben Ö26



Şekil 127. Kuşlar ve ben Ö26

Tablo 132.

Kuşlar ve Ben Ö26 Uzman Puanları

Kriterler	1. Uzman					2. Uzman					3. Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık					5					5					5	5
Hareket ifadesi					5					5				4		4.66
İmge zenginliği			3						4				3			3.33
Renk kullanımı			3					3					3			3
Ayrıntılara yer verme			3						4				3			3.33
Mekân (uzam)					5					5					5	5
Kompozisyon					5				4						5	4.66
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)			3						4				3			3.33
Çalışmanın tamamlanması					5				4						5	4.66
Bişimsel ifade				4					4				3			3.66
Klişe/şablon unsurlar			3					3					3			3

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

Öğrencinin, kompozisyonunu oluşturan unsurlarda bütünlük ve devamlılık görülmektedir. Hareket ifadesini balıklarda göstermiştir. İmge ve renk kullanımı hususunda yetersizlik mevcuttur. Mekân kurgusunun etkisi başarılıdır.

Ö26’nın resminde şablon olarak resmedilmiş ‘M’ şeklinde kuşlar ve üçgenlerin yan yana birleşiminden oluşan dağlar dikkat çekmektedir. Şablon unsur kullanımı, öğrencinin yaratıcı yaklaşımını olumsuz yönde etkilediği için yaratıcı yaklaşım kriterinde orta düzeydedir.

Kuşlar ve Ben Ö27



Şekil 128. Kuşlar ve ben Ö27

Tablo 133.

Kuşlar ve Ben Ö27 Uzman Puanları

Kriterler	1. Uzman					2. Uzman					3. Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık					5					5				4		4.66
Hareket ifadesi			3					3					3			3
İmge zenginliği			3					3					3			3
Renk kullanımı			3					3					3			3
Ayrıntılara yer verme			3						4				3			3.33
Mekân (uzam)					5			3						4		4
Kompozisyon					5				4						5	4.66
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)					5					5					5	5
Çalışmanın tamamlanması					5					5					5	5
Bişimsel ifade			3						4				2			3
Klişe/şablon unsurlar	1					1					1					5

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

Ö27 resminde kullandığı unsurları, düzende birliği sağlayacak şekilde yerleştirmiştir. Bu unsurları, cesur bir şekilde, büyük çizdiği görülmektedir. Papatya dalına konmuş kuş imgesinin dalı eğdiği anı seyreden insan figürü ile hareket ifadesini sağlamıştır. Bu bağlamda yaratıcı yaklaşım sergilediğini söylemek mümkündür. Ayrıca mekân kurgusunun başarılı etkisi de görülmektedir.

Çalışması tamamlanmış durumdadır. Herhangi bir klişe/şablon kullanımı görülmemektedir.

Kuşlar ve Ben Ö28



Şekil 129. Kuşlar ve ben Ö28

Tablo 134.

Kuşlar ve Ben Ö28 Uzman Puanları

Kriterler	1. Uzman					2. Uzman					3. Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık					5				4					4		4.33
Hareket ifadesi					5				4					4		4.33
İmge zenginliği				4						5			3			4
Renk kullanımı				4					4				3			3.66
Ayrıntılara yer verme					5				4					4		4.33
Mekân (uzam)			3					3					3			3
Kompozisyon			3					3						4		3.33
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)					5				4					4		4.33
Çalışmanın tamamlanması			3					3					3			3
Biçimsel ifade					5				4				3			4
Klişe/şablon unsurlar	1					1					1					5

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

Öğrenci “Kuşlar ve Ben” konulu resminde, bütünlüğü sağlamıştır. Tek çeşit kuş türünü resmetmiştir. Ağaç imgesinin dalında ve uçan kuş figürünün ayağındaki solucan imgesinde hareket ifadesinin güçlü etkisi görülmektedir. Kesilmiş bir ağaç gövdesinin üzerine yerleştirdiği kuş yumurtasını resmederek yaratıcı yaklaşım sergilemiştir. Kuş imgesinin rengi, gagası ve tüyleri gibi morfolojik özellikleri dikkat çekmektedir. Herhangi bir klişe/şablon kullanımı söz konusu değildir.

Kuşlar ve Ben Ö29



Şekil 130. Kuşlar ve ben Ö29

Tablo 135.

Kuşlar ve Ben Ö29 Uzman Puanları

Kriterler	1. Uzman					2. Uzman					3. Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık			3						4				3			3.33
Hareket ifadesi			3					3					2			2.66
İmge zenginliği		2						3					2			2.33
Renk kullanımı		2						3					2			2.33
Ayrıntılara yer verme			3						4				2			3
Mekân (uzam)				4					4				3			3.66
Kompozisyon		2						3					2			2.33
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)		2						3					2			2.33
Çalışmanın tamamlanması				4					4					4		4
Biçimsel ifade			3					3					2			2.66
Klişe/şablon unsurlar		2					2					2				4

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

Öğrenci “Kuşlar ve Ben” konulu resminde, bütünlüğü tam anlamıyla sağlayamamıştır. Resminde iki farklı imge (kuş ve ağaç) kullanmıştır. Resmettiği kuşun hareket ifadesinde yetersizlik görülmektedir. Kompozisyonunu özensiz bir biçimde yerleştirmiş ve yaratıcı yaklaşım sergileyememiştir. İmgelerin morfolojik özelliklerine dikkat etmediği görülmektedir. Ağaç imgelerini ezbere şablon unsur olarak resmetmiştir

Kuşlar ve Ben Ö30



Şekil 131. Kuşlar ve ben Ö30

Tablo 136.

Kuşlar ve Ben Ö30 Uzman Puanları

Kriterler	1. Uzman					2. Uzman					3. Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık					5					5				4		4.66
Hareket ifadesi		2						3				2				2.33
İmge zenginliği		2						3					3			2.66
Renk kullanımı				4						5				4		4.33
Ayrıntılara yer verme		2						3				2				2.33
Mekân (uzam)			3						4				3			3.33
Kompozisyon			3						4				3			3.33
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)		2						3				2				2.33
Çalışmanın tamamlanması				4					4					4		4
Biçimsel ifade			3					3					3			3
Klişe/şablon unsurlar	1					1					1					5

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

Öğrenci “Kuşlar ve Ben” konulu resminde, devamlılığını sağlamıştır. Aynı çeşitte imgeler kullandığı resminde, renk dengesi ve çeşitliliği dikkat çekmektedir. Kullandığı imgelerin ayrıntılarına yer vermemiştir. Mekan kurgusunda özensizlik mevcuttur. Herhangi bir şablon unsura rastlanamaktadır.

Kuşlar ve Ben Ö31



Şekil 132. Kuşlar ve ben Ö31

Tablo 137.

Kuşlar ve Ben Ö31 Uzman Puanları

Kriterler	1. Uzman					2. Uzman					3. Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık					5					5				4		4.66
Hareket ifadesi				4					4				3			3.66
İmge zenginliği			3					3					3			3
Renk kullanımı			3					3					2			2.66
Ayrıntılara yer verme			3						4				3			3.33
Mekân (uzam)					5				4					4		4.33
Kompozisyon				4					4					4		4
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)					5				4					4		4.33
Çalışmanın tamamlanması				4					4					4		4
Biçimsel ifade			3						4				3			3.33
Klişe/şablon unsurlar		2					2					2				4

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

Ö31 “Kuşlar ve Ben” konulu resminde, kompozisyon kurgusunu oluşturan unsurları özenli ve düzenli bir şekilde yerleştirmiştir. Bir insan figürünü, bir kuşun sırtında resmederek yaratıcı bir yaklaşım sergilemiştir. Mekân kurgusunun başarılı etkisi hissedilmektedir. Kullandığı imgelerin ayrıntıları ve morfolojik özelliklerinde yetersizlik görülmektedir. Verilen süreyi etkili kullanmış olup güneş, bulut ve papatya imgelerini şablon olarak resmetmiştir.

Kuşlar ve Ben Ö32



Şekil 133. Kuşlar ve ben Ö32

Tablo 138.

Kuşlar ve Ben Ö32 Uzman Puanları

Kriterler	1. Uzman					2. Uzman					3. Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık			3					3					3			3
Hareket ifadesi		2					2					2				2
İmge zenginliği		2						3				2				2.33
Renk kullanımı		2					2					2				2
Ayrıntılara yer verme		2						3				2				2.33
Mekân (uzam)		2						3				2				2.33
Kompozisyon		2					2					2				2
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)		2					2					2				2
Çalışmanın tamamlanması		2					2					2				2
Bişimsel İfade		2						3				2				2.33
Klişe/şablon unsurlar		2						3				2				3.66

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

Ö32 “Kuşlar ve Ben” konulu resminde, kompozisyon kurgusunu oluşturan unsurları özensiz ve rastgele yerleştirmiştir. İmgeler hareketten yoksun statik duruş sergilemektedir. Resminde imge ve renk çeşitliliğinde yetersizlik görülmektedir. Mekân ifadesine değinememiştir. Verilen süreyi etkili kullanamadığı gibi güneş ve bulut imgelerini şablon olarak resmetmiştir. Uzmanlar tarafından neredeyse tüm kriterlerde ortalamanın altında olarak değerlendirilmiştir.

Kuşlar ve Ben Ö33



Şekil 134. Kuşlar ve ben Ö33

Tablo 139.

Kuşlar ve Ben Ö33 Uzman Puanları

Kriterler	1. Uzman					2. Uzman					3. Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık	2							3			2					2.33
Hareket ifadesi				4		2							3			3
İmge zenginliği				4					4				3			3.66
Renk kullanımı			3					3					3			3
Ayrıntılara yer verme			3						4				3			3.33
Mekân (uzam)	2							3			2					2.33
Kompozisyon	2					2					2					2
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)			3					3					3			3
Çalışmanın tamamlanması			3					3			2					2.66
Biçimsel ifade				5				3					4			4
Klişe/şablon unsurlar	1					1					1					5

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

Ö33 “Kuşlar ve Ben” konulu resminde, kompozisyon kurgusunu oluşturan unsurları özensiz ve rastgele yerleştirmiştir. Resminde iki çeşit kuş türü görülmektedir. Kuş imgeleri statik duruş sergilemektedir. Ancak kuş imgelerinin morfolojik özellikleri dikkat çekmektedir. Öğrencinin resminde kullandığı renklerde çeşitlilik ve denge görülmemektedir. Mekân kurgusuna değinmemiştir. Bunlara karşın resminde klişe/şablon unsurlara da rastlanmamaktadır.

Kuşlar ve Ben Ö34



Şekil 135. Kuşlar ve ben Ö34

Tablo 140.

Kuşlar ve Ben Ö34 Uzman Puanları

Kriterler	1. Uzman					2. Uzman					3. Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık		2					2					2				2
Hareket ifadesi	1						2					2				1.66
İmge zenginliği	1						2				1					1.33
Renk kullanımı		2					2					2				2
Ayrıntılara yer verme		2					2					2				2
Mekân (uzam)	1					1					1					1
Kompozisyon		2				1						2				1.66
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)	1						2					2				1.66
Çalışmanın tamamlanması			3					3					3			3
Bişimsel ifade	1						2				1					1.33
Klişe/şablon unsurlar		2				1						2				4.33

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

Ö34’ün “Kuşlar ve Ben” konulu resminde, tek bir unsur görülmektedir. Kâğıda cesur bir şekilde, büyük resmettiği kuş imgesinde hareketten yoksunluk mevcuttur. Kullandığı imgenin ayrıntılarına yer vermeden resmetmiştir. Mekân ifadesine değinmemiştir. Uzmanlar tarafından, neredeyse tüm kriterlerde (klişe/şablon unsurlar kriteri hariç) ortalama düzeyin altında olarak değerlendirilmiştir.



Şekil 136. Kuşlar ve ben Ö35

Tablo 141.

Kuşlar ve Ben Ö35 Uzman Puanları

Kriterler	1. Uzman					2. Uzman					3. Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık		2					2					2				2
Hareket ifadesi		2					2					2				2
İmge zenginliği	1						2				1					1.33
Renk kullanımı		2					2					2				2
Ayrıntılara yer verme	1						2				1					1.33
Mekân (uzam)		2					2				1					1.66
Kompozisyon		2					2					2				2
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)	1						2				1					1.33
Çalışmanın tamamlanması		2					2					2				2
Biçimsel ifade		2					2				1					1.66
Klişe/şablon unsurlar	1					1					1					5

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

Öğrencinin “Kuşlar ve Ben” konulu resminde, tek bir kuş türü görülmektedir. Kompozisyonunu oluşturan unsurlar dağınık ve özensiz yerleştirilmiştir. İmgelerin hareket ifadesinde yetersizlik mevcuttur. Kullandığı imgenin ayrıntılarına yer vermemiştir. Mekân ifadesine değinmemiştir. Verilen süreyi etkili kullanamamıştır. Uzmanlar tarafından, neredeyse tüm kriterlerde (klişe/şablon unsurlar kriteri hariç) ortalama düzeyin altında olarak değerlendirilmiştir.

Kuşlar ve Ben Ö36



Şekil 137. Kuşlar ve ben Ö36

Tablo 142.

Kuşlar ve Ben Ö36 Uzman Puanları

Kriterler	1. Uzman					2. Uzman					3. Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık	2					2					2					2
Hareket ifadesi			3			2					3					2.66
İmge zenginliği	2					2					1					1.66
Renk kullanımı	2					2					2					2
Ayrıntılara yer verme	2					2					1					1.66
Mekân (uzam)	1					1					1					1
Kompozisyon	2					1					2					1.66
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)			3			2					3					2.66
Çalışmanın tamamlanması	2					1					2					1.66
Biçimsel ifade			3			2					3					2.66
Klişe/şablon unsurlar	1					1					1					5

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

Ö36’nın “Kuşlar ve Ben” konulu resminde, tek bir unsur görülmektedir. Kâğıda cesur bir şekil, büyük resmettiği kuş imgesinde statik duruş mevcuttur. Renk çeşitliliği oldukça azdır. Kullandığı imgenin ayrıntılarına yer vermemiştir. Mekân ifadesine değinmemiştir. Uzmanlar tarafından, neredeyse tüm kriterlerde (klişe/şablon unsurlar kriteri hariç) ortalama düzeyin altında olarak değerlendirilmiştir.

Kuşlar ve Ben Ö37



Şekil 138. Kuşlar ve ben Ö37

Tablo 143.

Kuşlar ve Ben Ö37 Uzman Puanları

Kriterler	1. Uzman					2. Uzman					3. Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık				4					4					4		4
Hareket ifadesi			3					3				2				2.66
İmge zenginliği		2					2					2				2
Renk kullanımı	1						2					2				1.66
Ayrıntılara yer verme		2						3				2				2.33
Mekân (uzam)					5			3						4		4
Kompozisyon					5				4					4		4.33
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)			3					3					3			3
Çalışmanın tamamlanması			3					3					3			3
Biçimsel ifade			3					3				2				2.66
Klişe/şablon unsurlar	1					1					1					5

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

Ö37’nin “Kuşlar ve Ben” konulu resminde, tek bir kuş türü görülmektedir. Statik bir duruş sergileyen penguen kuşunu, yaşam alanında resmetmiştir. Bu bağlamda mekân kurgusunun başarılı etkisi görülmektedir. Kompozisyonunda bütünlüğü ve devamlılığı sağlamıştır. Renk çeşitliliği ve dengesine değinmemiştir. İmgelerin ayrıntılarına dikkat etmediği gibi verilen süreyi etkili kullanmamıştır. Herhangi bir klişe/şablon unsura rastlanmamaktadır.

Kuşlar ve Ben Ö38



Şekil 139. Kuşlar ve ben Ö38

Tablo 144.

Kuşlar ve Ben Ö38 Uzman Puanları

Kriterler	1. Uzman					2. Uzman					3. Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık				4					4				3			3.66
Hareket ifadesi				4					4					4		4
İmge zenginliği				4					4					4		4
Renk kullanımı					5				4					4		4.33
Ayrıntılara yer verme					5				4					4		4.33
Mekân (uzam)			3					3					3			3
Kompozisyon			3					3					3			3
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)			3						4				3			3.33
Çalışmanın tamamlanması			3					3					3			3
Biçimsel ifade					5				4					4		4.33
Klişe/şablon unsurlar		2					1					2				4.33

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

Ö38 kompozisyonunu oluşturan unsurları dağınık bir şekilde yerleştirmiştir. Resminde, üç çeşit kuş türü görülmektedir. Bu kuşların renklerindeki, gagalarındaki ve ayaklarındaki ayrıntılar ile morfolojik özellikleri dikkat çekmektedir. İmgelerinde renk çeşitliliği ve dengesi iyi düzeydeyken mekân kurgusunda orta düzeydedir. Ağaç imgesini klişe/şablon unsur olarak resmetmiştir. Verilen süreyi etkili kullanamamıştır.

Kuşlar ve Ben Ö39



Şekil 140. Kuşlar ve ben Ö39

Tablo 145.

Kuşlar ve Ben Ö39 Uzman Puanları

Kriterler	1. Uzman					2. Uzman					3. Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık				4					4					4		4
Hareket ifadesi			3					3					3			3
İmge zenginliği				4					4					4		4
Renk kullanımı				4					4					4		4
Ayrıntılara yer verme				4					4					4		4
Mekân (uzam)			3						4				3			3.33
Kompozisyon				4				3					3			3.33
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)			3						4				3			3.33
Çalışmanın tamamlanması				4				3						4		3.66
Biçimsel ifade				4					4					4		4
Klişe/şablon unsurlar		2					2					2				4

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

Ö39 “Kuşlar ve Ben” konulu resminde, kompozisyonunu oluşturan unsurları dağınık yerleştirmiş olsa da bütünlüğü sağlamıştır. Resminde, üç çeşit kuş türü görülmektedir. Bu kuşların anatomik özelliklerindeki ayrıntılar dikkat çekmektedir. Renk dengesi ve çeşitliliği başarılı düzeydedir. Öyle ki ağaç ve baykuş imgesinde, renkleri üst üste boyayarak çeşitlendirmiştir. Mekân kurgusunda orta düzeydedir. Ağaç ve bulut imgesini klişe/şablon unsur olarak resmetmiştir. Verilen süreyi etkili kullanamamıştır.

Kuşlar ve Ben Ö40



Şekil 141. Kuşlar ve ben Ö40

Tablo 146.

Kuşlar ve Ben Ö40 Uzman Puanları

Kriterler	1. Uzman					2. Uzman					3. Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık					5					5					5	5
Hareket ifadesi				4						5				4		4.33
İmge zenginliği					5					5					5	5
Renk kullanımı					5					5					5	5
Ayrıntılara yer verme				4						5				4		4.33
Mekân (uzam)					5					5					5	5
Kompozisyon					5					5					5	5
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)				4						5				4		4.33
Çalışmanın tamamlanması					5					5					5	5
Biçimsel ifade					5					5					5	5
Klişe/şablon unsurlar	1					1					1					5

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

Ö40 ‘‘Kuşlar ve Ben’’ konulu resminde, kompozisyonunu oluşturan unsurlarda bütünlüğü ve devamlılığı sağlarken renklerden yararlanmıştır. Ağaçların yanlarından çıkan dallarda, kuşların duruş biçimlerinde hareketin başarılı etkisi görülmektedir. İmgelerde çeşitlilik ve zenginlik söz konusudur. Kullandığı renklerin çeşitliliği, zenginliği, dengesi ve uyumu oldukça başarılıdır. İmgelerin türüne özgü anatomik ve karakteristik detayların etkili şekilde verildiği görülmektedir. Çalışması tamamlanmış durumdadır.



Kuşlar ve Ben Ö41



Şekil 142. Kuşlar ve ben Ö41

Tablo 147.

Kuşlar ve Ben Ö41 Uzman Puanları

Kriterler	1. Uzman					2. Uzman					3. Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık					5					5				4		4.66
Hareket ifadesi				4					4				3			3.66
İmge zenginliği					5					5				4		4.66
Renk kullanımı				4						5				4		4.33
Ayrıntılara yer verme				4						5			3			4
Mekân (uzam)					5				4						5	4.66
Kompozisyon				4					4					4		4
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)				4					4					4		4
Çalışmanın tamamlanması				4					4					4		4
Biçimsel ifade				4					4					4		4
Klişe/şablon unsurlar		2				1						2				4.33

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

Ö41 “Kuşlar ve Ben” konulu resminde, kompozisyonunu oluşturan unsurları, görsel bir devamlılık oluşturacak ve düzende birliği sağlayacak şekilde yerleştirmiştir. Kuşların duruş biçimlerinde hareketin etkisi görülmektedir. İmgelerde çeşitlilik ve zenginlik söz konusudur. Kullandığı renkler çeşitlilik, denge ve uyum açısından oldukça başarılıdır. İmgelerin türüne özgü anatomik ve karakteristik detayların etkili şekilde verildiği görülmektedir.

9 – 11 yaş arasında çocuk gerçekçidir. Çocuğun doğada ve nesnede gördüğünün kendinde bıraktığını yorumlayarak yansıtır. Çizimlerinde uzamda yüzeyler üst üste gelebilir. Kesişmeler devam eden mekân izlenimleri görülmeye başlar. Mekân çiziminde ayrıntı, derinlik ve perspektif kendini göstermeye başlar (Kehnemuyi, 2009, s.30). Nitekim Ö41’in resminde mekânda ön plan-arka plan ilişkisi görülmektedir. Ağaç imgelerini şablon olarak resmetmiştir. Verilen sürede çalışmasını tamamlamıştır.

Kuşlar ve Ben Ö42



Şekil 143. Kuşlar ve ben Ö42

Tablo 148.

Kuşlar ve Ben Ö42 Uzman Puanları

Kriterler	1. Uzman					2. Uzman					3. Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık					5					5					5	5
Hareket ifadesi					5					5					5	5
İmge zenginliği					5					5					5	5
Renk kullanımı					5					5					5	5
Ayrıntılara yer verme					5					5					5	5
Mekân (uzam)					5				4						5	4.66
Kompozisyon					5					5					5	5
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)					5					5					5	5
Çalışmanın tamamlanması				4					4					4		4
Biçimsel ifade					5					5					5	5
Klişe/şablon unsurlar	1					1					1					5

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

Ö42 ‘‘Kuşlar ve Ben’’ konulu resminde, kompozisyonunu oluşturan unsurları gözün takip edebileceği, görsel bir devamlılık oluşturacak ve düzende birliği sağlayacak şekilde yerleştirmiştir. Öğrencinin resmine bakıldığında, büyük bir çerçeve içerisine, kendi çektiği kuşların fotoğraflarını yerleştirerek yaratıcı yaklaşım sergilediği görülmektedir.

Yaratıcı Kişilik Özelliklerine kısaca değinirsek: Yaratıcı kişi de merak, araştırma, pratik çözümler, özgün eserler üretebilme duygusu vardır. Yaratıcı bireylerin güven duygusu yüksek, idealist, farklı bakış açılarıyla düşünebilen, esnek düşünce yapısına ve empati gücüne sahip, bağımsız düşünebilen, gelişime açık kişilerdir(Saban, 2002, s.120’den akt. Artut, 2007). Nitekim Ö42’nin resminde yaratıcı kişilik özellikleri görülmektedir. Herhangi bir klişe/şablon unsura rastlanmamaktadır. Tüm kriterlerde uzmanlar tarafından çok iyi düzeyde olarak değerlendirilmiştir.

Kuşlar ve Ben Ö43



Şekil 144. Kuşlar ve ben Ö43

Tablo 149.

Kuşlar ve Ben Ö43 Uzman Puanları

Kriterler	1. Uzman					2. Uzman					3. Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık	2					2					2					2
Hareket ifadesi	1					1					2					1.33
İmge zenginliği	1					1					1					1
Renk kullanımı	2					2					2					2
Ayrıntılara yer verme	2					2					2					2
Mekân (uzam)	1					1					1					1
Kompozisyon	2					1					2					1.66
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)	1					2					2					1.66
Çalışmanın tamamlanması			3			2					3					2.66
Biçimsel ifade	2					2					2					2
Klişe/şablon unsurlar	2					1					2					4.33

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

Ö43’ün “Kuşlar ve Ben” konulu resminde, tek bir kuş türü görülmektedir. İmgesini büyük bir biçimde kâğıdının ortasına yerleştirmiş olmasına rağmen imgesi renk, ayrıntı ve hareketten yoksundur. Özensiz bir şekilde resmedilmiştir. Nitekim neredeyse tüm kriterlerde (klişe/şablon unsurlar hariç) zayıf düzeyde olarak değerlendirilmiştir.

Kuşlar ve Ben Ö44



Şekil 145. Kuşlar ve ben Ö44

Tablo 150.

Kuşlar ve Ben Ö44 Uzman Puanları

Kriterler	1. Uzman					2. Uzman					3. Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık					5				4					4		4.33
Hareket ifadesi			3					3					3			3
İmge zenginliği			3					3					2			2.66
Renk kullanımı			3					3					2			2.66
Ayrıntılara yer verme				4					4				3			3.66
Mekân (uzam)				4					4					4		4
Kompozisyon				4					4					4		4
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)			3					3					2			2.66
Çalışmanın tamamlanması			3					3					3			3
Biçimsel ifade		2						3					2			2.33
Klişe/şablon unsurlar	1						2				1					4.66

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

Ö44’ün “Kuşlar ve Ben” konulu resminde, tek bir kuş türü görülmektedir. Kompozisyonunu oluşturan unsurları yerleştirirken devamlılığı sağlamıştır. Gökyüzünde uçan kuş ve arı imgesinde hareket ifadesi görülmektedir. Az çeşitte renk kullanmış olup resminde yaratıcı yaklaşım sergileyememiştir. Ayrıca kuşları morfolojik özelliklerine uygun resmetmediği, şablon unsurlardan yararlandığı görülmektedir.

Kuşlar ve Ben Ö45



Şekil 146. Kuşlar ve ben Ö45

Tablo 151.

Kuşlar ve Ben Ö45 Uzman Puanları

Kriterler	1. Uzman					2. Uzman					3. Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık			3					3					3			3
Hareket ifadesi			3					3					3			3
İmge zenginliği		2					2					1				1.66
Renk kullanımı		2					2						3			2.33
Ayrıntılara yer verme			3					3					2			2.66
Mekân (uzam)		2					2					1				1.66
Kompozisyon			3					3					3			3
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)			3					3					3			3
Çalışmanın tamamlanması			3					3					3			3
Biçimsel ifade			3					3					3			3
Klişe/şablon unsurlar	1					1					1					5

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

Öğrencinin “Kuşlar ve Ben” konulu resminde, tek bir kuş türü görülmektedir. Kompozisyonunda bütünlüğü tam olarak sağlayamamıştır. Mekân ifadesine değinmemiştir. Baykuş imgesinin ayakları ve bakışları dikkat çekmektedir. Ancak statik bir duruş sergilemektedir. Herhangi bir klişe/şablon unsura rastlanmamaktadır.

Uzmanlar tarafından birçok kriterde orta düzeyde olarak değerlendirilmiştir.

Kuşlar ve Ben Ö46



Şekil 147. Kuşlar ve ben Ö46

Tablo 152.

Kuşlar ve Ben Ö46 Uzman Puanları

Kriterler	1. Uzman					2. Uzman					3. Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık					5					5					5	5
Hareket ifadesi					5				4					4		4.33
İmge zenginliği				4					4					4		4
Renk kullanımı		2						3				2				2.33
Ayrıntılara yer verme			3						4				3			3.33
Mekân (uzam)					5					5					5	5
Kompozisyon					5				4						5	4.66
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)			3					3					3			3
Çalışmanın tamamlanması					5				4						5	4.66
Biçimsel ifade				4					4					4		4
Klişe/şablon unsurlar		2					2					2				4

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

Ö46 kompozisyonunu oluşturan unsurları yerleştirirken devamlılığı sağlamıştır. Ağaçkakan kuşunun duruş biçiminde hareketin güçlü etkisi görülmektedir. İmgelerde çeşitlilik ve zenginlik görülse de kullandığı renkler yetersizdir. Ağaç imgesini yakından resmedip diğer imgeleri çimenlik alana yerleştirmesiyle mekân ifadesinin güçlü etkisini yansıtmıştır. Kuşların türüne özgü anatomik ve karakteristik detayları dikkat çekmektedir. Güneş ve bulut imgelerini ezbere şablon olarak resmetmiştir. Verilen süreyi etkili kullanmıştır.

Kuşlar ve Ben Ö47



Şekil 148. Kuşlar ve ben Ö47

Tablo 153.

Kuşlar ve Ben Ö47 Uzman Puanları

Kriterler	1. Uzman					2. Uzman					3. Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık				4				3						4		3.66
Hareket ifadesi				4				3					3			3.33
İmge zenginliği		2					2					2				2
Renk kullanımı			3					3						4		3.33
Ayrıntılara yer verme			3					3					3			3
Mekân (uzam)				4				3					3			3.33
Kompozisyon			3					3					3			3
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)			3					3					3			3
Çalışmanın tamamlanması			3				2						3			2.66
Biçimsel ifade				4				3						4		3.66
Klişe/şablon unsurlar	1					1					1					5

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

Ö47 “Kuşlar ve Ben” konulu resminde, kompozisyonunu oluşturan unsurlarda devamlılığını sağlamıştır. Tek çeşit imge kullanmıştır. Kullandığı imge statik duruş sergilemektedir. Mekan ifadesi yetersizdir. Gagası, gözü ve tüyleri gibi morfolojik özellikleri dikkat çekmektedir. Resminde herhangi bir klişe/şablon unsura rastlanmamaktadır. Verilen süreyi etkili kullanamamıştır. Uzman puanlarına göre birçok kriterde orta düzeydedir.

Kuşlar ve Ben Ö48



Şekil 149. Kuşlar ve ben Ö48

Tablo 154.

Kuşlar ve Ben Ö48 Uzman Puanları

Kriterler	1. Uzman					2. Uzman					3. Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık		2					2					2				2
Hareket ifadesi	1					1					1					1
İmge zenginliği		2					2					2				2
Renk kullanımı		2					2					2				2
Ayrıntılara yer verme		2					2				1					1.66
Mekân (uzam)		2					2					2				2
Kompozisyon		2					2					2				2
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)		2					2					2				2
Çalışmanın tamamlanması		2					2					2				2
Biçimsel ifade		2					2				1					1.66
Klişe/şablon unsurlar			3					3					3			3

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

Öğrenci kompozisyonunda, bütünlüğü sağlayamamıştır. Resminde özensiz resmedilmiş ve rastgele yerleştirilmiş imgeler mevcuttur. Mekân kurgusuna değinmemiştir. İmgelerin morfolojik özellikleri dikkat etmediği görülmektedir. Kullandığı üç çeşit imgeden iki tanesi (ağaç, güneş) klişedir.

Öğrenci uzmanlar tarafından tüm kriterlerde ortalamanın altında olarak değerlendirilmiştir.



Şekil 150. Kuşlar ve ben Ö49

Tablo 155.

Kuşlar ve Ben Ö49 Uzman Puanları

Kriterler	1. Uzman					2. Uzman					3. Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık					5				4						5	4.66
Hareket ifadesi		2					2					2				2
İmge zenginliği		2						3				2				2.33
Renk kullanımı		2					2					2				2
Ayrıntılara yer verme		2						3				2				2.33
Mekân (uzam)					5			3							5	4.33
Kompozisyon				4				3						4		3.66
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)		2					2					3				2.33
Çalışmanın tamamlanması				4				3						4		3.66
Bişimsel ifade		2					2					2				2
Klişe/şablon unsurlar		2					2					2				4

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

Öğrencinin kompozisyonu oluşturmak için kullandığı unsurlarda bütünlüğü sağladığı görülmektedir. İmgelerin ayrıntılarında, hareketlerinde ve renklerinde zayıf düzeydedir. Bunlara karşın mekân kurgusunun başarılı etkisi dikkat çekmektedir. Renk kullanımında çeşitlilik görülmemektedir. Öğrenci, uzmanlar tarafında birçok kriterde orta düzeyde olarak değerlendirilmiştir.

Kuşlar ve Ben Ö50



Şekil 151. Kuşlar ve ben Ö50

Tablo 156.

Kuşlar ve Ben Ö50 Uzman Puanları

Kriterler	1. Uzman					2. Uzman					3. Uzman					Ort.
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Bütünlük ve görsel devamlılık	1					2					1					1.33
Hareket ifadesi		2				1					1					1.33
İmge zenginliği		2				1					1					1.33
Renk kullanımı		2					2					2				2
Ayrıntılara yer verme		2					2					2				2
Mekân (uzam)	1					1					1					1
Kompozisyon	1					1						2				1.33
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)			3				2					2				2.33
Çalışmanın tamamlanması		2				1						2				1.66
Biçimsel ifade			3				2					2				2.33
Klişe/şablon unsurlar	1					1					1					5

(Puanlama anahtarında bulunan 11. madde “Klişe/Şablon unsurlar” kriterinin puanlanması, ölçeğin diğer maddeleri ile ters orantı göstermektedir.)

Öğrenci kompozisyonu oluşturan unsurlarda bütünlüğü ve devamlılığı sağlayamamıştır.

Kullandığı imgelerde ayrıntı, hareket ve renk görülmemektedir.

Çocuğun, derinlik kavramıyla karşılaşmasıyla birlikte zemin çizgisi oluşmaya başlar. Algılarının gelişmişliğine göre mekânı algılayabilirler. Eğer sekiz yaşından sonra hala havada asılı duran cisim çizimleri devam ediyorsa algıda gecikmeler olduğu düşünülebilir (Samsun, Güven 2022, s.1602). Nitekim Ö50’nin resmindeki tek imgesi hava da kalmıştır.

BÖLÜM IV

BULGULAR VE YORUMLAR

Bulgular ve yorumlar bölümünde, araştırmanın amacına dayalı olarak belirlenen alt amaçlara yönelik bulgular ve yorumlara yer verilmiştir.

4.1. Birinci Alt Amaca Yönelik Bulgular ve Yorumlar

Öncelikle birinci alt amaca yönelik olarak, her bir oyun sonrası yapılan resimlerin, her bir kritere göre ayrı ayrı bulguları ve yorumları, ardından üç oyuna ait resim puanlarının her bir kritere göre ortalamalarından elde edilen bulgular ve yorumlar, son olarak, üç oyuna ait resimlerin tüm kriterlerin toplamına yönelik ortalamalarından elde edilen bulgular ortaya konarak yorumlanmıştır.

Dereceli puanlama anahtarındaki tüm kriterlerin uzman değerlendirme sonuçlarının frekans ve yüzde dağılım tabloları ve tabloların yorumları aşağıda verilmiştir.

4.1.1. Her Bir Oyun Sonrası Yapılan Resimlerin, Her Bir Kritere Göre Ayrı Ayrı Bulguları ve Yorumları

Tablo 157.

Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Oyunu Sonrası Yapılan Resimlerin Bütünlük ve Görsel Devamlılık Kriteri Açısından Uzman Değerlendirme Sonuçları Frekans ve Yüzde Tablosu

UZMANLAR GENEL ORTALAMA	Dereceli Puanlama	(f)	%
	1	1	2
	2	5	10
	3	7	14
	4	24	48
	5	13	26
	Toplam	50	100

Tablo 157'ye bakıldığında, öğrencilerin %12'si 1 ve 2 puan olarak zayıf düzeyde değerlendirilmiş olup, dikkati çeken durumun 4 ve 5 puan olarak öğrencilerin %74 oranında başarılı olduğu görülmektedir. Buradan bütünlük ve görsel devamlılık kriterinde öğrencilerin $\frac{3}{4}$ gibi büyük çoğunluğunun başarılı bulunduğu anlaşılmaktadır. “Harflerden Öyküye, Öyküden Resme” oyunu, öğrencileri sevdiği birinin adını kullanmaya yönlendirerek içselleştirilmiş tikel bir şahıs ya da meslek, ayrıca mekân, hayvan, bitki ve eşya ismi bulmaya yönlendirmiş ve imgelerde çeşitliliğe yol açmıştır. İmge çeşitliliği az olan resimlere göre, zengin imge kullanımı çocuk resimlerinde doğal olarak görsel devamlılığı da bir ölçüde beraberinde getirmektedir. Ayrıca ve en önemli husus, öğrenciler buldukları bu kelimelerden öykü yazmaya yönlendirilerek, imgeler arasında bağlantı kurmak zorunda bırakılmaları ve öykülerindeki bu bağlantıları resimlerinde de imgeler arası görsel bağlantılarla ifade etmeye yönlendirmesi nedeniyle, bütünlük ve görsel devamlılık kriterinde öğrencilerin büyük çoğunluğu başarılı olmuştur.

Tablo 158.

Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Oyunu Sonrası Yapılan Resimlerin Hareket İfadesi Kriteri Açısından Uzman Değerlendirme Sonuçları Frekans ve Yüzde Tablosu

UZMANLAR GENEL ORTALAMA	Dereceli Puanlama	(f)	%
	1	1	2
	2	13	26
	3	18	36
	4	10	20
	5	8	16
Toplam		50	100

“Harflerden Öyküye, Öyküden Resme” oyununa hareket ifadesi kriteri açısından bakıldığında, orta ve iyi düzeyde olan öğrencilerin %36 ve %36 olmak üzere eşit düzeyde dağılıma sahip olduğu görülmektedir. Öğrenciler %28 oranında orta düzeyin altında ya da zayıf olarak değerlendirilmiştir. Bu oyunda, öğrencileri özel olarak hareket ifadesine yönlendirecek bir etken bulunmamaktadır. Öğrenciler, buldukları kelimelerden isterlerse eylem içeren bir öykü oluşturmuşlar ve yine isterlerse, eylemi ya da hareketi görsel olarak ifade etmişlerdir. Oyun, hareket ifadesine zorlayan ya da yönlendiren bir yapı içermemektedir. Buna karşın yine de öğrencilerin yaklaşık 1/3’ü zayıf düzeyde bulunmuş çoğunluğu orta düzey ve üzerinde başarı ortaya koymuştur.

Tablo 159.

Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Oyunu Sonrası Yapılan Resimlerin İmge Zenginliği Kriteri Açısından Uzman Değerlendirme Sonuçları Frekans ve Yüzde Tablosu

UZMANLAR GENEL ORTALAMA	Dereceli Puanlama	(f)	%
	1	0	0
	2	9	18
	3	11	22
	4	23	46
	5	7	14
Toplam		50	100

Tablo 159 incelendiğinde, imge zenginliği kriterinde öğrencilerin %60’ının 4 ve 5 puan alarak iyi düzeyde, %22’sinin orta düzeyde ve sadece %18’inin ise 2 puan alarak zayıf

düzeyde olduğu görülmektedir. 1 puan alan yani oldukça zayıf olarak değerlendirilen öğrencinin olmaması dikkat çekmektedir. Söz konusu oyun, öğrencileri çeşitli imge kullanımına yönlendirmiştir. Resimlerinde imge çeşitliliği az olan öğrencilerin, söz konusu oyunla imge kullanımında geliştiği anlaşılmaktadır. Örneğin, ağaçtan muz toplayan maymun, kuzusuna kitap okuyan figür, arkadaşlarına şarkı söylen figür, bir atölyede ahtapot gibi çeşitli ve farklı ifadeler görülmektedir.

Tablo 160.

Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Oyunu Sonrası Yapılan Resimlerin Renk Kullanımı Kriteri Açısından Uzman Değerlendirme Sonuçları Frekans ve Yüzde Tablosu

UZMANLAR GENEL ORTALAMA	Dereceli Puanlama	(f)	%
	1	0	0
	2	8	16
	3	18	36
	4	16	32
	5	8	16
	Toplam	50	100

“Harflerden Öyküye, Öyküden Resme” oyunu renk kullanımı kriteri açısından incelendiğinde, öğrencilerin %48’inin iyi düzeyde, %36’sının orta düzeyde ve %16’sının orta düzeyin altında olduğu görülmektedir. Söz konusu oyunda, hiçbir öğrenci 1 puan almamış yani oldukça zayıf olarak değerlendirilmemiştir. Buradan, öğrencilerin neredeyse yarısının kullandıkları imgelerde renk dengesine, çeşitliliğine ve uyumuna dikkat ettiği anlaşılmaktadır. Söz konusu oyun sonrası yaptırılan resimlerde ışık, gölge, ton gibi renk ayrıntıların başarılı etkisi görülmektedir.

Tablo 161.

Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Oyunu Sonrası Yapılan Resimlerin Ayrıntılara Yer Verme Kriteri Açısından Uzman Değerlendirme Sonuçları Frekans ve Yüzde Tablosu

	Dereceli Puanlama	(f)	%
UZMANLAR GENEL ORTALAMA	1	0	0
	2	13	26
	3	17	34
	4	17	34
	5	3	6
	Toplam	50	100

Tablo 161 incelendiğinde, ayrıntılara yer verme kriterinde öğrencilerin %40'ının iyi düzeyde, %26'sının ise zayıf düzeyde olduğu görülmektedir. Öğrencilerin %34'ü orta düzeyde olarak değerlendirilirken, hiçbir öğrenci 1 puan almamış, yani oldukça zayıf olarak değerlendirilmemiştir. Tabloda, iyi düzeyde olan öğrenciler ile orta düzeyde olan öğrencilerin birbirine yakın dağılıma sahip olması dikkat çekmektedir. Öğrencilerin 1/3'ünden fazlasının, kullandığı imgelerde ayrıntılara yer verdiği ve başarılı olduğu anlaşılmaktadır. Örneğin öğrencilerin resmettikleri insan figürlerinin saçları, gözleri, kıyafetleri ve aksesuarları, hayvan figürlerinin kulakları, gözleri, renkleri gibi ayrıntılara dikkat ettikleri görülmektedir.

Tablo 162.

Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Oyunu Sonrası Yapılan Resimlerin Mekân (Uzam) Kriteri Açısından Uzman Değerlendirme Sonuçları Frekans ve Yüzde Tablosu

	Dereceli Puanlama	(f)	%
UZMANLAR GENEL ORTALAMA	1	0	0
	2	8	16
	3	12	24
	4	22	44
	5	8	16
	Toplam	50	100

“Harflerden Öyküye, Öyküden Resme” oyunu mekan kriteri açısından incelendiğinde, öğrencilerin %60'ının 4 ve 5 puan alarak iyi düzeyde, %24'ünün orta düzeyde, buna karşılık

sadece %16'sının 2 puan olarak zayıf düzeyde olduğu görülmektedir. Söz konusu oyunda hiçbir öğrenci 1 puan almamıştır. Nitekim oyun, öğrenciyi mekan kullanımına yönlendirmiştir. Bu sebeple öğrencilerin büyük çoğunluğunun oran-orantı ve derinlik gibi kavramların farkına vardığı, mekan-figür ilişkisine dikkat ettiği anlaşılmaktadır. Örneğin, resimlerde 'E' harfinden ‘‘Ela’nın çiftliği, eğlence stüdyosu, emekli eller manavı’’ gibi farklı mekan kurgularının güçlü etkileri görülmektedir.

Tablo 163.

Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Oyunu Sonrası Yapılan Resimlerin Kompozisyon Kriteri Açısından Uzman Değerlendirme Sonuçları Frekans ve Yüzde Tablosu

UZMANLAR GENEL ORTALAMA	Dereceli Puanlama	(f)	%
	1	1	2
	2	6	12
	3	18	36
	4	20	40
	5	5	10
	Toplam	50	100

Tablo 163’e bakıldığında, kompozisyon kriterinde, öğrencilerin %50’sinin yani yarısının iyi düzeyde, %26’sının orta düzeyde, buna karşılık sadece %14’ünün ise zayıf düzeyde olduğu görülmektedir. Öğrenciler ‘‘Harflerden Öyküye, Öyküden Resme’’ oyununda, buldukları kelimelerden öykü yazmıştır. Yazdıkları öyküleri resmederken, zengin imge kullanımı ve imgeler arasında ilişki kurmaları öğrencileri kompozisyon açısından başarıya ulaştırmıştır.

Tablo 164.

Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Oyunu Sonrası Yapılan Resimlerin Yaratıcı Yaklaşım (Özgün İfade) Kriteri Açısından Uzman Değerlendirme Sonuçları Frekans ve Yüzde Tablosu

UZMANLAR GENEL ORTALAMA	Dereceli Puanlama	(f)	%
	1	1	2
	2	11	22
	3	13	26
	4	14	28
	5	11	22
Toplam		50	100

Tablo 164 incelendiğinde, öğrencilerin %50'sinin iyi düzeyde, %26'sının orta düzeyde, %24'ünün ise zayıf düzeyde olduğu görülmektedir. “Harflerden Öyküye, Öyküden Resme” oyunu, öğrencileri birbirinden farklı kategoride kelimeleri bir araya getirerek yaratıcı öykü yazmaya yönlendirilmiştir. Yazdığı öykünün, istediği bölümünü resmine yansıtırken birçok öğrenci özgün bir yaklaşım sergilemiştir. Bu bağlamda öğrencilerin resimlerinde yaratıcı düşünme ve özgün anlatım noktasında başarıya ulaştıkları anlaşılmaktadır.

Tablo 165.

Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Oyunu Sonrası Yapılan Resimlerin Çalışmanın Tamamlanması Kriteri Açısından Uzman Değerlendirme Sonuçları Frekans ve Yüzde Tablosu

UZMANLAR GENEL ORTALAMA	Dereceli Puanlama	(f)	%
	1	0	0
	2	2	4
	3	16	32
	4	19	38
	5	13	26
Toplam		50	100

“Harflerden Öyküye, Öyküden Resme” oyunu, çalışmanın tamamlanması kriteri bakımından incelendiğinde, öğrencilerin %64'ünün başarı düzeyinin 4 ve 5 puan olarak iyi düzeydeyken %32'si 3 puan olarak orta düzeyde olarak değerlendirildiği görülmektedir.

Buna karşın öğrencilerin %4'ünün başarı düzeyinin 2 puan olarak orta düzeyin altında olduğu ancak hiçbir öğrencinin 1 puan almadığı yani oldukça zayıf düzeyde olmadığı dikkat çekmektedir. Bu bağlamda öğrencilerin büyük çoğunluğunun, verilen süreyi etkili kullandığı ve neredeyse tamamının orta ve iyi düzeyde olmak üzere çalışmalarını tamamladıkları görülmüştür. Bu durum eğitsel oyunun öğrenci motivasyonu açısından etkili olduğu şeklinde yorumlanabilir.

Tablo 166.

Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Oyunu Sonrası Yapılan Resimlerin Biçimsel İfade Kriteri Açısından Uzman Değerlendirme Sonuçları Frekans ve Yüzde Tablosu

UZMANLAR GENEL ORTALAMA	Dereceli Puanlama	(f)	%
	1	2	4
	2	11	22
	3	19	38
	4	10	20
	5	8	16
	Toplam	50	100

“Harflerden Öyküye, Öyküden Resmi” oyununa biçimsel ifade kriteri açısından bakıldığında, öğrencilerin %36'sının 4 ve 5 puan olarak iyi düzeyde ve %38'inin orta düzeyde olduğu görülmektedir. Öğrenciler %26 oranında orta düzeyin altında ya da zayıf olarak değerlendirilmiştir. Öğrencilerin yaklaşık 1/4'ü zayıf düzeyde bulunmuş, ancak çoğunluğu orta düzey ve üzerinde başarı ortaya koymuştur. Bu oyunda, öğrencilerin biçimsel ifade başarısını artıracak ya da görsel algıyı güçlendirecek bir etken bulunmamaktadır. Yine de öğrencilerin çoğunluğunun, kullandığı imgelerin biçimsel özelliklerini ve birtakım ayrıntılarını tasvir ettiği görülmektedir. Örneğin, hayvan figürlerinin kulakları, burunları, tüyleri, renkleri gibi morfolojik özelliklerini görsel anlatıma aktardıkları görülmektedir.

Tablo 167.

Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Oyunu Sonrası Yapılan Resimlerin Klişe/Şablon Unsurlar Kriteri Açısından Uzman Değerlendirme Sonuçları Frekans ve Yüzde Tablosu

	Dereceli Puanlama	(f)	%
UZMANLAR GENEL ORTALAMA	1	1	2
	2	5	10
	3	7	14
	4	11	22
	5	26	52
	Toplam	50	100

“Harflerden Öyküye Öyküden Resme” oyunu klişe/şablon unsurlar kriterinde incelendiğinde, öğrencilerin %74 gibi büyük oranda iyi düzeyde olduğu, %14’ünün orta düzeyde başarı gösterdiği buna karşın yalnızca %12’sinin ise orta düzeyin altında olduğu görülmektedir. Söz konusu oyunun, öğrenci çalışmalarında taklit ve kopyacılıktan uzak tutma, imgesel açıdan yaratıcı düşünme yetisi ile özgün ifadeyi geliştirmede ve belirlenmiş sanatsal kriterler üzerinde başarıyı artırıcı yönde etkili olduğu anlaşılmaktadır. Görsel sanatlar eğitiminde eğitsel oyunlardan yararlanmanın, öğrencileri, resimlerinde klişe/şablon unsur kullanımından uzak tutma bakımından önemli bir katkı sağladığı görülmektedir.

Tablo 168.

Torbamdaki Kelimeler Oyunu Sonrası Yapılan Resimlerin Bütünlük ve Görsel Devamlılık Kriteri Açısından Uzman Değerlendirme Sonuçları Frekans ve Yüzde Tablosu

	Dereceli Puanlama	(f)	%
UZMANLAR GENEL ORTALAMA	1	0	0
	2	1	2
	3	13	26
	4	13	26
	5	23	46
	Toplam	50	100

“Torbamdaki Kelimeler” oyunu, bütünlük ve görsel devamlılık kriteri açısından incelendiğinde, öğrencilerin %72’sinin 4 ve 5 puan alarak iyi düzeyde, %26’sının orta düzeyde olduğu, yalnızca %2’sinin 2 puan alarak orta düzeyin altında olduğu görülmektedir.

Yukarıdaki tablo incelendiğinde, hiçbir öğrencinin 1 puan almadığı ve oldukça zayıf düzeyde olarak değerlendirilmediği anlaşılmaktadır. Oyunda, hayvan/mitolojik kahraman, insan/meslek, nesne ve yüklem isimlerinden oluşan dört torba hazırlanmıştır. Öğrenciler bu torbalardan çektikleri kelimelerin de içinde bulunduğu bir cümle kurup, bu cümleyi resmetmiştir. Dört farklı kategoriden imgenin içinde bulunduğu resminde, imgeler arasında ilişki ve bağlantı kurarak bütünlüğü sağlamak durumunda kalan öğrencilerin, bütünlük ve görsel devamlılık kriterindeki başarıları tablodan anlaşılmaktadır.

Tablo 169.

Torbadaki Kelimeler Oyunu Sonrası Yapılan Resimlerin Hareket İfadesi Kriteri Açısından Uzman Değerlendirme Sonuçları Frekans ve Yüzde Tablosu

UZMANLAR GENEL ORTALAMA	Dereceli Puanlama	(f)	%
	1	2	4
	2	6	12
	3	16	32
	4	16	32
	5	10	20
	Toplam	50	100

Tablo 169 incelendiğinde, öğrencilerin %52'sinin 4 ve 5 puan alarak iyi düzeyde, %32'sinin orta düzeyde ve %16'sının 1 ve 2 alarak zayıf düzeyde olduğu görülmektedir. Oyundaki yüklem kullanımının, öğrencileri hareket ifadesine yönlendirdiği anlaşılmaktadır. Öğrenciler yüklem torbasından çektiği kelimeyi cümle içinde kullandıktan sonra resimlerine yansıtmak zorunda kalmaları, resimlerinde sık rastlanan statik ve hareketten yoksun duruş sergileyen imgelerden uzaklaşmalarını sağlamıştır. Resimler incelendiğinde insanlar, objeler veya doğaüstü varlıkların kanat ya da kuyruk hareketleri dikkat çekicidir. Bu bağlamda öğrencilerin büyük çoğunluğunun resimlerinde, hareket ifadesinin başarılı olduğu anlaşılmaktadır.

Tablo 170.

Torbamdaki Kelimeler Oyunu Sonrası Yapılan Resimlerin İmge Zenginliği Kriteri Açısından Uzman Değerlendirme Sonuçları Frekans ve Yüzde Tablosu

UZMANLAR GENEL ORTALAMA	Dereceli Puanlama	(f)	%
	1	1	2
	2	6	12
	3	15	30
	4	12	24
	5	16	32
Toplam		50	100

Tablo 170 incelendiğinde, imge zenginliği kriterinde öğrencilerin %14'ünün 1 ve 2 puan olarak zayıf düzeyde, %30'unun 3 puan olarak orta düzeyde ve % 56'sının ise 4 ve 5 puan olarak iyi düzeyde olduğu görülmektedir. “Torbamdaki Kelimeler” oyunu, öğrencileri çeşitli imge kullanımına yönlendirmiş ve öğrenci resimlerinde imge zenginliğine yol açmıştır. Söz konusu oyun, öğrencileri resimlerinde bilindik imgelerden uzaklaştırıp, öğrencilerin farklı unsurları bir arada kullanmalarını sağlamıştır. Bu bağlamda imge zenginliği kriterinde öğrencilerin çoğunluğu başarılı olmuştur. Görsel sanatlar eğitiminde eğitsel oyunlardan yararlanmanın, öğrenci resimlerinde imge zenginliği bakımından önemli bir katkı sağladığı anlaşılmaktadır.

Tablo 171.

Torbamdaki Kelimeler Oyunu Sonrası Yapılan Resimlerin Renk Kullanımı Kriteri Açısından Uzman Değerlendirme Sonuçları Frekans ve Yüzde Tablosu

UZMANLAR GENEL ORTALAMA	Dereceli Puanlama	(f)	%
	1	1	2
	2	11	22
	3	13	26
	4	12	24
	5	13	26
Toplam		50	100

Tablo 171'e bakıldığında, renk kullanımı kriterinde öğrencilerin %50'sinin 4 ve 5 puan olarak iyi düzeyde, %26'sının 3 puan olarak orta düzeyde ve %24'ünün ise 1 ve 2 puan olarak

zayıf düzeyde olduğu görülmektedir. Buradan öğrencilerin yarısının renk dengesine, çeşitliliğine ve uyumuna dikkat ettiği anlaşılmaktadır. Ayrıca resimlerinde ışık-gölge ve tonlama gibi kavramların başarılı etkisi mevcuttur.

Tablo 172.

Torbamdaki Kelimeler Oyunu Sonrası Yapılan Resimlerin Ayrıntılara Yer Verme Kriteri Açısından Uzman Değerlendirme Sonuçları Frekans ve Yüzde Tablosu

UZMANLAR GENEL ORTALAMA	Dereceli Puanlama	(f)	%
	1	1	2
	2	9	18
	3	18	36
	4	8	16
	5	14	28
	Toplam	50	100

“Torbamdaki Kelimeler” oyunu, ayrıntılara yer verme kriteri açısından incelendiğinde, öğrencilerin %44’ünün 4 ve 5 puan alarak iyi düzeyde, %36’sının 3 puan alarak orta düzeyde ve %20’sinin ise 1 ve 2 puan alarak zayıf düzeyde olduğu görülmektedir. Öğrencilerin yaklaşık yarıya yakınının, kullandığı imgelerde ayrıntılara yer vererek başarılı olduğu anlaşılmaktadır. Öğrenciler 1/5 gibi düşük bir oranda başarısı olmuştur. Örneğin, öğrencilerin oyun sırasında, torbadan çektiği zürafa figürünün boynunun uzunluğu ve bacakları gibi anatomik ayrıntıları, doktor figürünün beyaz önlük, stetoskop, gözlük takması... gibi detayları dikkat çekmektedir.

Tablo 173.

Torbamdaki Kelimeler Oyunu Sonrası Yapılan Resimlerin Mekân (Uzam) Kriteri Açısından Uzman Değerlendirme Sonuçları Frekans ve Yüzde Tablosu

UZMANLAR GENEL ORTALAMA	Dereceli Puanlama	(f)	%
	1	2	4
	2	7	14
	3	10	20
	4	12	24
	5	19	38
Toplam		50	100

Tablo 173'e bakıldığında, mekân (uzam) kriterinde öğrencilerin %62'sinin 4 ve 5 puan alarak iyi düzeyde, %20'sinin 3 puan alarak orta düzeyde ve %18'inin ise 1 ve 2 puan alarak zayıf düzeyde olduğu görülmektedir. Öğrencilerin çoğunluğunun oyunda geçen yüklem ifadesine dikkat ederek resmine mekân kurgusunu yansıttığı anlaşılmaktadır. Örneğin, kendisine 'yüzmek' yüklemi denk gelen öğrencilerin mekân kurgusu olarak deniz ya da havuz olan ortamı, 'uçmak' yüklemi denk gelen öğrencilerin ise gökyüzünde bir mekânı resmettiği dikkat çekmektedir. Buradan öğrencilerin büyük bir çoğunluğunun mekân ifadesinde başarılı olduğu anlaşılmaktadır.

Tablo 174.

Torbamdaki Kelimeler Oyunu Sonrası Yapılan Resimlerin Kompozisyon Kriteri Açısından Uzman Değerlendirme Sonuçları Frekans ve Yüzde Tablosu

UZMANLAR GENEL ORTALAMA	Dereceli Puanlama	(f)	%
	1	0	0
	2	7	14
	3	17	34
	4	13	26
	5	13	26
Toplam		50	100

“Torbamdaki Kelimeler” oyunu, kompozisyon kriteri açısından incelendiğinde, öğrencilerin %52'sinin 4 ve 5 puan alarak iyi düzeyde, %34'ünün 3 puan alarak orta düzeyde ve %14'ünün 2 puan alarak zayıf düzeyde olduğu görülmektedir. Hiçbir öğrenci 1 puan

almamış, yani oldukça zayıf düzeyde olarak değerlendirilmemiştir. Söz konusu oyunun, kompozisyon ilkelerine uygunluğu açısından başarısız olamdığı görülmektedir. Öğrencilerin resimlerinde kullandığı unsurları, kompozisyon birliğini ve düzenini sağlayacak şekilde bir yerleştirme yaptığı anlaşılmaktadır. Öğrenciler, “Torbamdaki Kelimeler” oyununda, torbalardan çektikleri kelimelerden cümle yazmıştır. Yazdıkları cümleleri resmederken, çeşitli imge kullanımı ve imgeler arasında ilişki kurmaları öğrencileri kompozisyon açısından başarıya ulaştırmıştır.

Tablo 175.

Torbamdaki Kelimeler Oyunu Sonrası Yapılan Resimlerin Yaratıcı Yaklaşım (Özgün İfade) Kriteri Açısından Uzman Değerlendirme Sonuçları Frekans ve Yüzde Tablosu

UZMANLAR GENEL ORTALAMA	Dereceli Puanlama	(f)	%
	1	0	0
	2	12	24
	3	9	18
	4	18	36
	5	11	22
	Toplam	50	100

Yukarıdaki tablo incelendiğinde, yaratıcı yaklaşım kriterinde öğrencilerin %58’inin 4 ve 5 puan alarak iyi düzeyde, %18’i orta düzeyde ve %24’ünün ise 2 puan alarak zayıf düzeyde olduğu görülmektedir. Hiçbir öğrenci 1 puan almamış, yani oldukça zayıf düzeyde olarak değerlendirilmemiştir. Öğrencilerin çoğunluğunun yani $\frac{3}{4}$ ’ünün orta ve iyi düzeyde olduğu, konuyu farklı yaklaşımlarla ele aldığı ve özgün bir şekilde ifade ettiği anlaşılmaktadır. Resimlerde rüzgârın ve denizdeki dalgaların hareketi, hayvan figürlerinin, nesnelerin ve yüklemın mekâna yansıtılması gibi farklı bakış açıları dikkat çekmektedir. Öğrencilerin resimleri incelendiğinde, gökyüzünde halıyla uçarken şekil değiştiren bulutlar, uçan zürafa, gerçeküstü kahramanların farklı kimliklere bürünmesi gibi yaratıcı yaklaşımlar göze çarpmaktadır.

Tablo 176.

Torbamdaki Kelimeler Oyunu Sonrası Yapılan Resimlerin Çalışmanın Tamamlanması Kriteri Açısından Uzman Değerlendirme Sonuçları Frekans ve Yüzde Tablosu

UZMANLAR GENEL ORTALAMA	Dereceli Puanlama	(f)	%
	1	0	0
	2	5	10
	3	12	24
	4	18	36
	5	15	30
Toplam		50	100

“Torbamdaki Kelimeler” oyunu çalışmanın tamamlanması kriteri açısından incelendiğinde, öğrencilerin %66’sının iyi düzeyde, %24’ünün 3 puan alarak orta düzeyde ve sadece %10’unun zayıf düzeyde olduğu görülmektedir. Hiçbir öğrenci 1 puan almamış, yani oldukça zayıf düzeyde olarak değerlendirilmemiştir. Bu bağlamda söz konusu kriterde öğrencilerin, istekle çalıştıkları ve verilen süreyi etkili kullandıkları anlaşılmaktadır.

Tablo 177.

Torbamdaki Kelimeler Oyunu Sonrası Yapılan Resimlerin Biçimsel İfade Kriteri Açısından Uzman Değerlendirme Sonuçları Frekans ve Yüzde Tablosu

UZMANLAR GENEL ORTALAMA	Dereceli Puanlama	(f)	%
	1	2	4
	2	10	20
	3	19	38
	4	9	18
	5	10	20
Toplam		50	100

Tablo 177’ye bakıldığında, orta ve iyi düzeyde olan öğrencilerin %38 ve %38 olmak üzere eşit düzeyde dağılıma sahip olduğu görülmektedir. Öğrenciler %24 oranında orta düzeyin altında ya da zayıf olarak değerlendirilmiştir. Öğrencilerin belleklerinde oluşan imgeleri, özgün yorumlarıyla görsel ifadeye aktardıkları anlaşılmaktadır. Örneğin, resimlerindeki hayvan figürlerinin kulakları, gözleri, renkleri, tüyleri gibi anatomik ayrıntılar dikkat çekmektedir.

Tablo 178.

Torbamdaki Kelimeler Oyunu Sonrası Yapılan Resimlerin Klişe/Şablon Unsurlar Kriteri Açısından Uzman Değerlendirme Sonuçları Frekans ve Yüzde Tablosu

UZMANLAR GENEL ORTALAMA	Dereceli Puanlama	(f)	%
	1	0	0
	2	1	2
	3	7	14
	4	10	20
	5	32	64
Toplam		50	100

“Torbamdaki Kelimeler” oyunu klişe/şablon unsur kriteri bakımından incelendiğinde, öğrencilerin %84’ünün 4 ve 5 puan olarak iyi düzeyde, %14’ünün orta düzeyde ve sadece %2’sinin 2 puan olarak zayıf düzeyin altında olduğu görülmektedir. Hiçbir öğrencinin 1 puan almadığı yani oldukça zayıf düzeyde olarak değerlendirilmediği anlaşılmaktadır. Nitekim öğrenci resimleri incelendiğinde, ‘M’ harfi şeklinde kuşlar, üçgen çatılı evler, ezbere çizilen bulut, güneş ve ağaç imgeleri gibi şablon unsur kullanımının yok denecek kadar az olduğu görülmektedir. Bu bağlamda görsel sanatlar dersinde eğitsel oyunlardan yararlanmanın, öğrenci resimlerinde klişe/şablon unsur kullanımını azalttığı için önemli olduğu düşünülmektedir.

Tablo 179.

Bil Bakalım Oyunu Sonrası Yapılan Resimlerin Bütünlük ve Görsel Devamlılık Kriteri Açısından Uzman Değerlendirme Sonuçları Frekans ve Yüzde Tablosu

UZMANLAR GENEL ORTALAMA	Dereceli Puanlama	(f)	%
	1	1	2
	2	8	16
	3	6	12
	4	11	22
	5	24	48
Toplam		50	100

“Bil Bakalım” oyunu bütünlük ve görsel devamlılık kriteri açısından incelendiğinde, öğrencilerin %70’nin 4 ve 5 puan olarak iyi düzeyde, %12’sinin 3 puan olarak orta düzeyde

ve %18'inin ise 1 ve 2 puan olarak zayıf düzeyde olduğu görülmektedir. “Bil Bakalım” oyunu sonrası yaptırılan “Kuşlar ve Ben” konu resim çalışmasında öğrencilere görsel algı çalışması yaptırılması, öğrencilerin kuş imgelerinin detaylarını fark etmelerini sağlamıştır. Böylece öğrencilerin büyük çoğunluğunun resimlerinde kullandığı unsurları, gözün takip edebileceği, görsel bir devamlılık oluşturacak ve bütünlüğü sağlayacak şekilde yerleştirdiği, çok az öğrencinin ise resminde kullandığı unsurları daha çok rastgele, dağınık şekilde ve özensiz yerleştirme yaptığı anlaşılmaktadır.

Tablo 180.

Bil Bakalım Oyunu Sonrası Yapılan Resimlerin Hareket İfadesi Kriteri Açısından Uzman Değerlendirme Sonuçları Frekans ve Yüzde Tablosu

UZMANLAR GENEL ORTALAMA	Dereceli Puanlama	(f)	%
	1	3	6
	2	6	12
	3	14	28
	4	12	24
	5	15	30
	Toplam	50	100

“Bil Bakalım” oyunu hareket ifadesi kriteri bakımında incelendiğinde, öğrencilerin %54'ünün iyi düzeyde, %28'inin orta düzeyde ve %18'inin zayıf düzeyde olduğu görülmektedir. Oyun sonrasında öğrencilere yaptırılan “Kuşlar ve Ben” konulu resim çalışması, öğrencileri hareket ifadesine yönlendirmiştir. Yalnızca insan ve hayvan figürlerinde değil, aynı zamanda kompozisyonu oluşturan diğer unsurların yerleştirilmesinde de hareket ifadesinin başarılı olduğu görülmektedir. Öğrenci resimlerinde ağaç dalına konmuş olan, uçan, ağzında solucan taşıyan kuş figürleri, kuşların fotoğrafını çeken kadın, koluna kuş konan çocuk gibi hareket ifadeleri dikkat çekmektedir.

Tablo 181.

Bil Bakalım Oyunu Sonrası Yapılan Resimlerin İmge Zenginliği Kriteri Açısından Uzman Değerlendirme Sonuçları Frekans ve Yüzde Tablosu

UZMANLAR GENEL ORTALAMA	Dereceli Puanlama	(f)	%
	1	4	8
	2	12	24
	3	6	12
	4	8	16
	5	20	40
Toplam		50	100

Tablo 181 incelendiğinde, imge zenginliği kriteri açısından, öğrencilerin %56'sının 4 ve 5 puan alarak başarılı olduğu, %32'sinin 1 ve 2 puan alarak zayıf düzeyde çalışmalar ortaya koyduğu görülmektedir. Öğrencilerin çoğunluğunun resminde duygu ve düşüncelerin ifadesinde çeşitlilik ve zenginlik söz konusudur. Resmedilen kuşların renkleri, bulundukları mekân ve hareketleri gibi çeşitlilikler dikkat çekmektedir.

Tablo 182.

Bil Bakalım Oyunu Sonrası Yapılan Resimlerin Renk Kullanımı Kriteri Açısından Uzman Değerlendirme Sonuçları Frekans ve Yüzde Tablosu

UZMANLAR GENEL ORTALAMA	Dereceli Puanlama	(f)	%
	1	0	0
	2	15	30
	3	12	24
	4	8	16
	5	15	30
Toplam		50	100

Tablo 182'ye bakıldığında, renk kullanımı kriterinde öğrencilerin %46'sının 4 ve 5 puan alarak iyi düzeyde, %24'ünün 3 puan alarak orta düzeyde ve %30'unun 2 puan alarak orta düzeyin altında olduğu görülmektedir. Hiçbir öğrencinin 1 puan almadığı yani oldukça zayıf düzeyde değerlendirilmediği görülmektedir. Öğrencilerin yaklaşık 1/3'ünün resimlerinde kullandığı renklerin çeşitliliğine, zenginliğine, renk dengesine ve uyumuna dikkat etmediği

görülmektedir. Buna karşın öğrencilerin bir kısmının ışık, gölge, ton gibi değerleri ifade etme çabası içinde oldukları görülmektedir.

Tablo 183.

Bil Bakalım Oyunu Sonrası Yapılan Resimlerin Ayrıntılara Yer Verme Kriteri Açısından Uzman Değerlendirme Sonuçları Frekans ve Yüzde Tablosu

UZMANLAR GENEL ORTALAMA	Dereceli Puanlama	(f)	%
	1	1	2
	2	12	24
	3	11	22
	4	10	20
	5	16	32
	Toplam	50	100

Tablo 183 incelendiğinde, öğrencilerin %52'sinin 4 ve 5 puan alarak iyi düzeyde, %22'sinin 3 puan alarak orta düzeyde ve %26'sının ise 1 ve 2 puan alarak zayıf düzeyde olduğu görülmektedir. Resimlerin çoğunluğunda kuş figürlerinin türüne morfolojik özelliklere ait ayrıntıların etkili şekilde verildiği görülmektedir. Bazı resimlerde kuş figürlerinin yaşadığı ortamdaki ayrıntılar da (penguen kuşu ile flamingo kuşunun yaşadığı ortamın ayrıntıları gibi) dikkat çekmektedir.

Tablo 184.

Bil Bakalım Oyunu Sonrası Yapılan Resimlerin Mekân (Uzam) Kriteri Açısından Uzman Değerlendirme Sonuçları Frekans ve Yüzde Tablosu

UZMANLAR GENEL ORTALAMA	Dereceli Puanlama	(f)	%
	1	6	12
	2	8	16
	3	9	18
	4	9	18
	5	18	36
	Toplam	50	100

Tablo 184 incelendiğinde, öğrencilerin %54'ünün 4 ve 5 puan alarak iyi düzeyde, %18'inin 3 puan alarak orta düzeyde ve %28'inin ise 1 ve 2 puan alarak zayıf düzeyde olduğu

görülmektedir. Kuşları gökyüzünde ya da ağaç dalında, ormanda, kuş müzesinde, kuşların fotoğraflarının asılı olduğu duvarda... gibi mekan çalışmaları dikkat çekmektedir. Resimlerde derinlik, perspektif, ön plan-arka plan ifadesinin etkili şekilde verildiği görülmektedir. Bu bağlamda görsel sanatlar eğitiminde eğitsel oyunlardan yararlanmanın, öğrenci resimlerinde mekan ifadesi bakımında önemli bir etkiye sahip olduğu anlaşılmaktadır.

Tablo 185.

Bil Bakalım Oyunu Sonrası Yapılan Resimlerin Kompozisyon Kriteri Açısından Uzman Değerlendirme Sonuçları Frekans ve Yüzde Tablosu

UZMANLAR GENEL ORTALAMA	Dereceli Puanlama	(f)	%
	1	1	2
	2	12	24
	3	11	22
	4	12	24
	5	12	24
	Toplam	50	100

Tablo 185'e bakıldığında, öğrencilerin %48'inin 4 ve 5 puan alarak iyi düzeyde, %22'sinin 3 puan alarak orta düzeyde ve %26'sının ise 1 ve 2 puan alarak zayıf düzeyde olduğu görülmektedir. Öğrencilerin çoğunluğunun resimlerinde kullandıkları unsurları, kompozisyon ilkelerine uygun bir şekilde yerleştirdiği anlaşılmaktadır. Yani doluluk-boşluk ve denge gibi kavramlara dikkat ederek bir yerleştirme yapmışlardır. Öğrenci resimlerinde, kuşların ağaç dallarında, gökyüzünde, duvarda, bir çocuğun kolunda gibi farklı konumlarda resmedilmiş olmasıyla ve çevresine yerleştirilen diğer unsurlarla ilişkisi dikkat çekmektedir.

Tablo 186.

Bil Bakalım Oyunu Sonrası Yapılan Resimlerin Yaratıcı Yaklaşım (Özgün İfade) Kriteri Açısından Uzman Değerlendirme Sonuçları Frekans ve Yüzde Tablosu

	Dereceli Puanlama	(f)	%
UZMANLAR GENEL ORTALAMA	1	1	2
	2	10	20
	3	13	26
	4	12	24
	5	14	28
	Toplam	50	100

“Bil Bakalım” oyunu yaratıcı yaklaşım kriteri açısından incelendiğinde, öğrencilerin %52’sinin iyi düzeyde, %26’sının orta düzeyde ve %22’sinin ise zayıf düzeyde olduğu görülmektedir. Öğrencilerin çok azının, kâğıdın ortasına yerleştirilmiş tek bir kuş imgesi, çimlerin üzerinde durağan bir şekilde resmedilmiş kuş imgesi gibi klasik unsurlardan yararlandığı görülmektedir. Ancak öğrencilerin yarısından fazlasının konuyu daha farklı yaklaşımlarla ele aldığı ve özgün bir şekilde ifade ettiği anlaşılmaktadır. Örneğin kuşların fotoğraflarının asıldığı duvar, kuş müzesi, ormanda ötüşen kuşlar gibi özgün yaklaşımlar mevcuttur.

Tablo 187.

Bil Bakalım Oyunu Sonrası Yapılan Resimlerin Çalışmanın Tamamlanması Kriteri Açısından Uzman Değerlendirme Sonuçları Frekans ve Yüzde Tablosu

	Dereceli Puanlama	(f)	%
UZMANLAR GENEL ORTALAMA	1	0	0
	2	8	16
	3	16	32
	4	18	36
	5	8	16
	Toplam	50	100

Tablo 187 incelendiğinde, %52’sinin 4 ve 5 puan alarak iyi düzeyde, %32’sinin 3 puan alarak orta düzeyde ve %16’sının 2 puan alarak orta düzeyin altında olduğu görülmektedir. Hiçbir öğrenci 1 puan almamış yani oldukça zayıf düzeyde olarak değerlendirilmemiştir.

Öğrencilerin yarısından fazlasının çalışmasını, keyifle ve istekle verilen sürede tamamladığı anlaşılmaktadır. Öğrenci resimleri incelendiğinde öğrencilerin %16'sının çalışmasını renklendirme noktasında zamanı etkili kullanamadığı görülmektedir.

Tablo 188.

Bil Bakalım Oyunu Sonrası Yapılan Resimlerin Biçimsel İfade Kriteri Açısından Uzman Değerlendirme Sonuçları Frekans ve Yüzde Tablosu

UZMANLAR GENEL ORTALAMA	Dereceli Puanlama	(f)	%
	1	1	2
	2	8	16
	3	11	22
	4	17	34
	5	13	26
	Toplam	50	100

“Bil Bakalım” oyunu biçimsel ifade kriteri açısından incelendiğinde, %60'ının 4 ve 5 puan olarak iyi düzeyde, %22'sinin orta düzeyde, buna karşılık yalnızca %18'inin 1 ve 2 puan olarak zayıf düzeyde olduğu görülmektedir. Oyunda görsel algı çalışması yaptırılmış olması, öğrencileri biçimsel özelliklerin görsel olarak algılanması ve yorumlanmasını sağlamıştır. Öğrencilerin çoğunluğunun resimlerinde, kuş figürlerinin gagası, gözleri, tüyleri gibi morfolojik özellikler, insan figürlerinin yüz ifadeleri, saç, kaş, göz, burun, ağız, vb. gibi unsurların etkili ifadesi dikkat çekmektedir.

Tablo 189.

Bil Bakalım Oyunu Sonrası Yapılan Resimlerin Klişe/Şablon Unsurlar Kriteri Açısından Uzman Değerlendirme Sonuçları Frekans ve Yüzde Tablosu

UZMANLAR GENEL ORTALAMA	Dereceli Puanlama	(f)	%
	1	0	0
	2	1	2
	3	3	6
	4	18	36
	5	28	56
	Toplam	50	100

“Bil Bakalım” oyunu klişe şablon unsur kriteri bakımından incelendiğinde, öğrencilerin %92’sinin 4 ve 5 puan alarak iyi düzeyde, %6’sının orta düzeyde ve yalnızca %2’sinin 2 puan alarak orta düzeyin altında olduğu görülmektedir. Hiçbir öğrencinin 1 puan almadığı yani oldukça zayıf düzeyde olarak değerlendirilmediği anlaşılmaktadır. Nitekim söz konusu oyun sonucunda çıkan öğrenci resimleri incelendiğinde, ‘M’ harfinden ezbere çizilmiş kuşların, geometrik şekillerden oluşan bulut ve güneş imgelerinin kısacası ezber şablon biçimlerin neredeyse olmadığı görülmektedir. Bu bağlamda görsel sanatlar dersinde eğitsel oyunlardan yararlanmanın, öğrenci resimlerinde klişe/şablon unsur kullanımından uzak tutma bakımından önemli katkı sağladığı anlaşılmaktadır.

4.1.2. Üç Oyuna Ait Resim Puanlarının Her Bir Kritere Göre Ortalamalarından Elde Edilen Bulgular ve Yorumlar

Tablo 190.

Üç Oyun Sonrası Yapılan Resimlerin Bütünlük ve Görsel Devamlılık Kriteri Açısından Karşılaştırmalı Uzman Değerlendirme Sonuçları Frekans ve Yüzde Tablosu

	Dereceli Puanlama	Harflerden Öyküye, Öyküden Resme		Torbamdaki Kelimeler		Bil Bakalım	
		(f)	%	(f)	%	(f)	%
UZMANLAR GENEL ORTALAMA	1	1	2	0	0	1	2
	2	5	10	1	2	8	16
	3	7	14	13	26	6	12
	4	24	48	13	26	11	22
	5	13	26	23	46	24	48
	Toplam	50	100	50	100	50	100

Yukarıdaki tablo incelendiğinde, “Harflerden Öyküye, Öyküden Resme” oyununda öğrencilerin %74’ünün, “Torbamdaki Kelimeler” oyununda %72’sinin ve “Bil Bakalım” oyununda %70’inin 4 ve 5 puan alarak iyi düzeyde olduğu görülmektedir. “Torbamdaki Kelimeler” oyununda, öğrencilerin %2’sinin 2 puan alarak zayıf düzeyde olduğu ve hiçbir öğrencinin 1 puan almadığı, yani oldukça zayıf düzeyde olarak değerlendirilmediği dikkat çekmektedir. Oyunlar, öğrencileri çeşitli sözcüklere dair imgeleri bir arada kullanmaya

yönlendirmiştir. Öğrencilerin, buldukları sözcüklerden cümle kurarak ve hikaye yazarak sözcükler arasında ilişki kurmak durumunda kalması, resimlerinde bütünlüğü ve devamlılığı da beraberinde getirmiştir.

Tablo 191.

Üç Oyun Sonrası Yapılan Resimlerin Hareket İfadesi Kriteri Açısından Karşılaştırmalı Uzman Değerlendirme Sonuçları Frekans ve Yüzde Tablosu

	Dereceli Puanlama	Harflerden Öyküye, Öyküden Resme		Torbamdaki Kelimeler		Bil Bakalım	
		(f)	%	(f)	%	(f)	%
UZMANLAR GENEL ORTALAMA	1	1	2	2	4	3	6
	2	13	26	6	12	6	12
	3	18	36	16	32	14	28
	4	10	20	16	32	12	24
	5	8	16	10	20	15	30
Toplam		50	100	50	100	50	100

Tablo incelendiğinde, öğrencilerin büyük çoğunluğunun, “Torbamdaki Kelimeler” ve “Bil Bakalım” oyununda kullandıkları unsurların hareket ifadesini, “Harflerden Öyküye, Öyküden Resme” oyununa göre daha başarılı yansıttığı görülmektedir. “Harflerden Öyküye, Öyküden Resme” oyununda, öğrencileri hareket ifadesine yönlendirecek herhangi bir etken bulunmamaktadır. Ancak “Torbamdaki Kelimeler” oyununda geçen yüklem ifadesi ile “Bil Bakalım” oyunundan sonra “Kuşlar ve Ben” konulu resim çalışması yaptırılması öğrencileri hareket ifadesine yönlendirmiştir. Yine de üç oyun sonrasında yaptırılan resimlerin büyük çoğunluğunda, hareket ifadesinin başarılı şekilde yansıtıldığı görülmektedir.

Tablo 192.

Üç Oyun Sonrası Yapılan Resimlerin İmge Zenginliği Kriteri Açısından Karşılaştırmalı Uzman Değerlendirme Sonuçları Frekans ve Yüzde Tablosu

	Dereceli Puanlama	Harflerden Öyküye, Öyküden Resme		Torbamdaki Kelimeler		Bil Bakalım	
		(f)	%	(f)	%	(f)	%
UZMANLAR GENEL ORTALAMA	1	0	0	1	2	4	8
	2	9	18	6	12	12	24
	3	11	22	15	30	6	12
	4	23	46	12	24	8	16
	5	7	14	16	32	20	40
	Toplam	50	100	50	100	50	100

Tablo 192 incelendiğinde, “Harflerden Öyküye, Öyküden Resme” oyununda öğrencilerin %60’ının, “Torbamdaki Kelimeler” oyununda %56’sının ve “Bil Bakalım” oyununda da %56’sının 4 ve 5 puan alarak iyi düzeyde olduğu dikkat çekmektedir. Bu açıdan bakıldığında imge zenginliği başarısı her üç oyunda da birbiriyle neredeyse eşit düzeyde olup, öğrencilerin yarısından fazlası üç oyunda da başarılı bulunmuştur. Bunun sebebi, eğitsel oyunlar kapsamında imgesel açıdan zengin unsurların bulunması ve öğrencilerin görsel ifadelerinde bu imgeleri kullanma ihtiyacı hissetmeleridir. Oyunda geçen imgeler kendi bağlamlarında, öğrencileri ilgili imgeler keşfederek kullanmaya sevketmiştir. Buradan anlaşıyor ki, oyunlar, öğrencileri bilindik imgelerden uzaklaştırıp, öğrencilerin farklı imgeleri bir arada kullanmalarını sağlamıştır. Bu bağlamda oyunlarda, imge zenginliği kriterinde öğrencilerin çoğunluğu başarılı olmuştur.

Tablo 193.

Üç Oyun Sonrası Yapılan Resimlerin Renk Kullanımı Kriteri Açısından Karşılaştırmalı Uzman Değerlendirme Sonuçları Frekans ve Yüzde Tablosu

		Harflerden Öyküye, Öyküden Resme		Torbamdaki Kelimeler		Bil Bakalım	
Dereceli Puanlama		(f)	%	(f)	%	(f)	%
UZMANLAR GENEL ORTALAMA	1	0	0	1	2	0	0
	2	8	16	11	22	15	30
	3	18	36	13	26	12	24
	4	16	32	12	24	8	16
	5	8	16	13	26	15	30
Toplam		50	100	50	100	50	100

Yukardaki tablo incelendiğinde, “Harflerden Öyküye, Öyküden Resme” ve “Bil Bakalım” oyununda, hiçbir öğrencinin 1 puan almadığı ve oldukça zayıf düzeyde olarak değerlendirilmediği dikkat çekmektedir. Öğrencilerin “Harflerden Öyküye, Öyküden Resme” oyununda %48’inin, “Torbamdaki Kelimeler” oyununda %50’sinin ve “Bil Bakalım” oyununda %46’sının 4 ve 5 puan alarak iyi düzeyde olduğu görülmektedir. Birçok öğrencinin, resimlerinde renk dengesi ve çeşitliliğine dikkat ettiği ve ton, ışık-gölge gibi ifadeleri yansıtmaya çabasına girdiği anlaşılmaktadır.

Tablo 194.

Üç Oyun Sonrası Yapılan Resimlerin Ayrıntılara Yer Verme Kriteri Açısından Karşılaştırmalı Uzman Değerlendirme Sonuçları Frekans ve Yüzde Tablosu

		Harflerden Öyküye, Öyküden Resme		Torbamdaki Kelimeler		Bil Bakalım	
Dereceli Puanlama		(f)	%	(f)	%	(f)	%
UZMANLAR GENEL ORTALAMA	1	0	0	1	2	1	2
	2	13	26	9	18	12	24
	3	17	34	18	36	11	22
	4	17	34	8	16	10	20
	5	3	6	14	28	16	32
Toplam		50	100	50	100	50	100

Yukarıdaki tabloya bakıldığında, “Harflerden Öyküye, Öyküden Resme” oyununda öğrencilerin %40’ının, “Torbamdaki Kelimeler” oyununda %44’ünün ve “Bil Bakalım” oyununda ise %52’sinin 4 ve 5 puan alarak iyi düzeyde olduğu görülmektedir. Buradan “Bil Bakalım” oyununda yaptırılan görsel algı çalışmasının, ayrıntılara yer verme kriteri açısından diğer oyunlara göre daha etkili olduğu ortaya çıkmıştır. “Harflerden Öyküye, Öyküden Resme” oyununda hiçbir öğrencinin 1 puan almadığı, yani oldukça zayıf düzeyde olarak değerlendirilmediği dikkat çekmektedir. Kaldı ki 1 ve 2 alan zayıf düzeyinde her üç oyunda da birbirine yakın bir düşük oran söz konusudur. Ayrıca “Harflerden Öyküye, Öyküden Resme” oyununda öğrencilerin %34’ünün ve “Torbamdaki Kelimeler” oyununda %36’sının 3 puan aldığı ve orta düzey puanlamasında yakın dağılıma sahip olduğu görülmektedir.

Tablo 195.

Üç Oyun Sonrası Yapılan Resimlerin Mekân (Uzam) Kriteri Açısından Karşılaştırmalı Uzman Değerlendirme Sonuçları Frekans ve Yüzde Tablosu

		Harflerden Öyküye, Öyküden Resme		Torbamdaki Kelimeler		Bil Bakalım	
Dereceli Puanlama		(f)	%	(f)	%	(f)	%
UZMANLAR GENEL ORTALAMA	1	0	0	2	4	6	12
	2	8	16	7	14	8	16
	3	12	24	10	20	9	18
	4	22	44	12	24	9	18
	5	8	16	19	38	18	36
Toplam		50	100	50	100	50	100

Üç oyun mekan kriteri açısından incelendiğinde, “Harflerden Öyküye, Öyküden Resme” oyununda öğrencilerin %60’ının, “Torbamdaki Kelimeler” oyununda %62’sinin ve “Bil Bakalım” oyununda %54’ünün 4 ve 5 puan alarak iyi düzeyde olduğu görülmektedir. “Harflerden Öyküye, Öyküden Resme” oyununda geçen mekan ifadesi ve “Torbamdaki Kelimeler” oyununda geçen yüklem ifadesi öğrencileri eylemin gerçekleştiği mekanın kullanımına yönlendirmiş, “Bil Bakalım” oyunu ise öğrencilerin büyük çoğunluğunun

resminde kuşları bir mekanda betimleme ihtiyacı hissetmelerini sağlamış olduğu görülmektedir.

Tablo 196.

Üç Oyun Sonrası Yapılan Resimlerin Kompozisyon Kriteri Açısından Karşılaştırmalı Uzman Değerlendirme Sonuçları Frekans ve Yüzde Tablosu

	Dereceli Puanlama	Harflerden Öyküye, Öyküden Resme		Torbamdaki Kelimeler		Bil Bakalım	
		(f)	%	(f)	%	(f)	%
UZMANLAR GENEL ORTALAMA	1	1	2	0	0	1	2
	2	6	12	7	14	12	24
	3	18	36	17	34	11	22
	4	20	40	13	26	12	24
	5	5	10	13	26	12	24
Toplam		50	100	50	100	50	100

Üç oyun kompozisyon kriteri açısından incelendiğinde, “Harflerden Öyküye, Öyküden Resme” oyununda öğrencilerin %50’sinin, “Torbamdaki Kelimeler” oyununda %52’sinin ve “Bil Bakalım” oyununda %48’inin 4 ve 5 puan alarak iyi düzeyde olduğu görülmektedir. Buradan anlaşıyorlar ki öğrencilerin yarısının tüm oyunlar sonrası yaptıkları resim kompozisyon kurgusunda başarılı olmuştur. “Harflerden Öyküye, Öyküden Resme” ve “Torbamdaki Kelimeler” oyununda öğrencilerin, %14’ünün 1 ve 2 puan alarak eşit dağılıma sahip olduğu ancak “Bil Bakalım” oyununda %26’sının yani neredeyse diğer iki oyuna göre iki katının 1 ve 2 puan alarak zayıf düzeyde olduğu anlaşılmaktadır. Bu durum yalnızca “Kuşlar” odaklı olması nedeniyle bazı öğrencilerin görsel bağlantıları sağlayacakları başka unsurlara çok fazla ihtiyaç duymamış olmalarından kaynaklandığı şeklinde açıklanabilir.

Tablo 197.

Üç Oyun Sonrası Yapılan Resimlerin Yaratıcı Yaklaşım (Özgün İfade) Kriteri Açısından Karşılaştırmalı Uzman Değerlendirme Sonuçları Frekans ve Yüzde Tablosu

		Harflerden Öyküye, Öyküden Resme		Torbamdaki Kelimeler		Bil Bakalım	
Dereceli Puanlama		(f)	%	(f)	%	(f)	%
UZMANLAR GENEL ORTALAMA	1	1	2	0	0	1	2
	2	11	22	12	24	10	20
	3	13	26	9	18	13	26
	4	14	28	18	36	12	24
	5	11	22	11	22	14	28
Toplam		50	100	50	100	50	100

Yukarıdaki tablo incelendiğinde, öğrencilerin “Harflerden Öyküye, Öyküden Resme” oyununda öğrencilerin %50’sinin, “Torbamdaki Kelimeler” oyununda %58’inin ve “Bil Bakalım” oyununda %52’sinin 4 ve 5 puan alarak resimlerinde iyi düzeyde olduğu, yani yaratıcı yaklaşım sergilediği görülmektedir. Üç oyunda da 1 ve 2 puan alan, yani zayıf düzeyde olarak değerlendirilen öğrencilerin sayısı yok denecek kadar az olup birbirine yakın dağılıma sahiptir. Buradan öğrencilerin çok azının, alışlagelen, bilindik unsurlardan yararlandığı ancak yarısından fazlasının, konuyu farklı yaklaşımlarla ele aldığı ve özgün bir şekilde ifade ettiği anlaşılmaktadır.

Tablo 198.

Üç Oyun Sonrası Yapılan Resimlerin Çalışmanın Tamamlanması Kriteri Açısından Karşılaştırmalı Uzman Değerlendirme Sonuçları Frekans ve Yüzde Tablosu

		Harflerden Öyküye, Öyküden Resme		Torbamdaki Kelimeler		Bil Bakalım	
Dereceli Puanlama		(f)	%	(f)	%	(f)	%
UZMANLAR GENEL ORTALAMA	1	0	0	0	0	0	0
	2	2	4	5	10	8	16
	3	16	32	12	24	16	32
	4	19	38	18	36	18	36
	5	13	26	15	30	8	16
Toplam		50	100	50	100	50	100

Tablo 198 incelendiğinde, hiçbir öğrencinin üç oyunda da 1 puan almadığı, yani oldukça zayıf düzeyde olarak değerlendirilmediği dikkat çekmektedir. “Harflerden Öyküye, Öyküden Resme” oyununda öğrencilerin %4’ünün, “Torbamdaki Kelimeler” oyununda %10’unun ve “Bil Bakalım” oyununda %16’sının 2 puan alarak zayıf düzeyde olduğu görülmektedir. Yani öğrencilerin büyük çoğunluğunun istekle çalışmış olamlarından kaynaklı verilen süreyi etkili kullandığı ve çalışmasını tamamladığı anlaşılmaktadır.

Tablo 199.

Üç Oyun Sonrası Yapılan Resimlerin Biçimsel İfade Kriteri Açısından Karşılaştırmalı Uzman Değerlendirme Sonuçları Frekans ve Yüzde Tablosu

	Dereceli Puanlama	Harflerden Öyküye, Öyküden Resme		Torbamdaki Kelimeler		Bil Bakalım	
		(f)	%	(f)	%	(f)	%
UZMANLAR GENEL ORTALAMA	1	2	4	2	4	1	2
	2	11	22	10	20	8	16
	3	19	38	19	38	11	22
	4	10	20	9	18	17	34
	5	8	16	10	20	13	26
Toplam		50	100	50	100	50	100

Üç oyun biçimsel ifade kriteri açısından incelendiğinde, “Harflerden Öyküye, Öyküden Resme” oyununda öğrencilerin %36’sının, “Torbamdaki Kelimeler” oyununda %38’inin ve “Bil Bakalım” oyununda %60’ının 4 ve 5 puan alarak iyi düzeyde olduğu görülmektedir. “Bil Bakalım” oyununda öğrencilere görsel algı çalıştırması yaptırılmıştır. Burada “Bil Bakalım” oyunu sonrası yapılan resimlerde “biçimsel ifade” kriteri bakımından diğer oyunların resimleriyle önemli düzeyde bir fark ortaya çıkmıştır. Bunun sebebi “Bil Bakalım” oyununun, görsel algıyı geliştirilmeye yönelik, biçimsel özelliklerin algılanmasını sağlayarak ve öğrencilerin özgün yorumlarıyla ifadesini amaçlayan bir oyun olmasıdır. Bu bağlamda söz konusu oyunda, öğrencilerin algıladıkları unsurların morfolojik özelliklerini kendi özgün yorumlarıyla biçimsel olarak görselleştirdikleri anlaşılmaktadır.

Tablo 200.

Üç Oyun Sonrası Yapılan Resimlerin Klişe/Şablon Unsurlar Kriteri Açısından Karşılaştırmalı Uzman Değerlendirme Sonuçları Frekans ve Yüzde Tablosu

	Dereceli Puanlama	Harflerden Öyküye, Öyküden Resme		Torbamdaki Kelimeler		Bil Bakalım	
		(f)	%	(f)	%	(f)	%
UZMANLAR GENEL ORTALAMA	1	1	2	0	0	0	0
	2	5	10	1	2	1	2
	3	7	14	7	14	3	6
	4	11	22	10	20	18	36
	5	26	52	32	64	28	56
	Toplam	50	100	50	100	50	100

Tablo 200'ye bakıldığında, “Torbamdaki Kelimeler” ve “Bil Bakalım” oyununda, hiçbir öğrencinin 1 puan almadığı, yani oldukça zayıf olarak değerlendirilmediği, %2'sinin 2 puan olarak zayıf durumda olduğu görülmektedir. “Harflerden Öyküye, Öyküden Resme” oyununda ise öğrencilerin %12'si 1 ve 2 puan almış olup zayıf düzeydedir. Yukarıdaki tablo incelendiğinde, her üç oyun sonrası yapılan resimlerde de klişe/şablon, ezber biçimlerin neredeyse yok denecek düzeyde olması, oyunların öğrencileri görsel sanatlar dersinin en büyük sorunlarından olan bu istenmeyen unsurlardan uzak tuttuğunu ortaya koymaktadır.

4.1.3. Üç Oyuna Ait Resimlerin Tüm Kriterlerin Toplamına Yönelik Ortalamalarından Elde Edilen Bulgular ve Yorumlar

Alanı uzmanı üç öğretim üyesinin görüşlerinden elde edilen öğrenci çalışmalarına ait veriler bilgisayar ortamına geçirilmiş ve ortalamaları alınarak araştırmanın nicel bulgularına ulaşılmıştır. Uzman görüşlerinin puanlarının, üç oyunda ve her kriterde ayrı ayrı ortalamaları aşağıdaki tabloda verilmiştir.

Tablo 201.

Uzman Görüşlerinin Eğitsel Oyunlar Bağlamında Tüm Kriterlerde Ortalamaları

Kriterler	Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Oyunu	Torbamdaki Kelimeler Oyunu	Bil Bakalım Oyunu
Bütünlük ve Görsel Devamlılık	3,86	4,12	3,92
Hareket İfadesi	3,19	3,52	3,56
İmge Zenginliği	3,61	3,69	3,56
Renk Kullanımı	3,48	3,52	3,46
Ayrıntılara Yer Verme	3,23	3,55	3,62
Mekân (Uzam)	3,59	3,77	3,48
Kompozisyon	3,52	3,65	3,48
Yaratıcı Yaklaşım (Özgün İfade)	3,49	3,6	3,59
Çalışmanın Tamamlanması	3,82	3,85	3,46
Biçimsel İfade	3,28	3,36	3,66
Klişe Şablon Unsurlar	4,1	4,48	4,48
Toplam Ortalama	3,55	3,73	3,65

Tablo incelendiğinde, öğrenci resimlerinde kriter puanlamaları açısından oyunlar arasında anlamlı ve büyük farklar söz konusu değildir.

Yukarıdaki tabloya bakıldığında bütünlük ve görsel devamlılık, imge zenginliği, renk kullanımı, mekân ifadesi, kompozisyon kurgusu, yaratıcı yaklaşım ve çalışmanın tamamlanması kriterleri açısından en yüksek puanları “Torbamdaki Kelimeler” oyunu sonrasında yapılan çalışmaların aldığı anlaşılmaktadır. Bu bulgulara göre öğrenci resimlerine etkisi bakımından 11 kriterden 7 tanesinde bu oyunun diğerlerine göre daha başarılı olduğu, ancak ortaya çıkan farkın anlamlı olmadığı görülmektedir.

Hareket ifadesi, ayrıntılara yer verme ve biçimsel ifade kriterleri açısından ise yine anlamlı olmamakla birlikte, en yüksek puanları “Bil Bakalım” oyunu sonrası yapılan “Kuşlar ve Ben” konulu resim çalışmalarının alması, beklenen bir durumdur. Çünkü bu oyun görsel algı çalışmasına dayalı olup, öğrenciler kuş figürlerinin hareketlerini, biçimsel özelliklerini ve bu özelliklerdeki ayrıntıları gözleme dayalı şekilde oyun eşliğinde inceleme ve algılama imkânına sahip olmuştur.

Geriye kalan tek kriter klişe/şablon unsurlar açısından ise “Torbamdaki Kelimeler” ve “Bil Bakalım” oyunu sonrası yaptırılan çalışmalar eşit puana sahip olup, “Harflerden Öyküye

Öyküden Resme’’ oyununa göre daha başarılıdrlar. Dikkati çeken husus ‘‘Harflerden Öyküye Öyküden Resme’’ oyununu sonrası yaptırılan çalışmalar hiçbir kriterde en yüksek puanı almamıştır. Buna karşın hiçbir oyunda başarısızlık durumu söz konusu değildir. Çünkü bütün kriterler açısından alınan en düşük puanın 3,19 olması, eğitsel oyunların öğrenci çalışmalarına katkısı bakımından başarılı olduğu şeklinde yorumlanabilir. Her üç oyun açısından da en başarılı kriter, klişe/şablon unsurların kullanımudur. Yani çalışmalarda klişe/şablon unsur kullanımı oldukça düşük düzeydedir. Görsel sanatlar eğitiminde en büyük problemlerden birinin klişe/ şablon unsurların yaygın şekilde kullanımı olduğu düşünüldüğünde eğitsel oyunların bu problemin çözümüne yönelik önemli katkı sağladığı ortaya çıkmıştır. Yine her üç oyun açısından bakıldığında ikinci başarılı kriterin bütünlük ve görsel devamlılık olduğu görülmektedir. Bu durum, eğitsel oyunların, öğrencileri zengin imge kullanımına yönlendirmesi ve bu imgelerin kurgusal bağlantılarını sağlamaya yöneltmesinin bir sonucu olduğu şeklinde yorumlanabilir.

‘‘Harflerden Öyküye, Öyküden Resme’’ oyunu öğrencileri, insan figürü, yer/mekân, hayvan, bitki ve eşya isimleri bulmaya ve bu imgeleri içeren bir öykü yazmaya yönlendirmiştir. Bu sebeple söz konusu oyun sonucunda çıkan resimlerde öğrencilerin, imge zenginliği ve mekân (uzam) kriterlerinde diğerlerine göre daha yüksek puan almaları beklenmesine karşın, bu kriterler, anlamlı olmamakla birlikte ‘‘Torbamdaki Kelimeler’’ oyunu sonrası yapılan çalışmalar lehine çıkmıştır. Bunun sebebi öğrencilerin öyküden sadece bir kesiti resmetmek zorunda kalmaları ve bu kesitin isteklerine bırakılması sonucu tüm imgeleri içermemesine ve mekân kurgusunu farkında olmadan ihmal etmelerine bağlanabilir. Bir diğer sebep ise öğrencilerin bir kısmının görsel sanatlar dersinde öykü yazmak istememeleri ve bazı öğrencilerin öykü yazarken sıkılmış olmaları şeklinde değerlendirilebilir. Ancak yine ifade edilmelidir ki hiçbir oyun sonrası çıkan çalışmaların puan ortalamasına göre başarısızlık durumu söz konusu değildir.

4.2. İkinci Alt Probleme Dayalı Bulgular ve Yorumlar

4.2.1. Görsel Sanatlar Dersinde, Eğitsel Oyunların Kullanılması Hakkında Öğrenci Görüşlerine İlişkin Bulgular ve Yorumlar

Öğrencilere uygulanan yarı yapılandırılmış görüşme formu soruları aşağıdaki gibidir.

1. Oynadığımız oyunlar seni mutlu etti mi? Hoşuna gitti mi?
2. En çok hangi çalışmayı yapmaktan keyif aldın? Neden?
3. Farklı şeyler düşünmene ve yorum yapmana yardımcı oldu mu? Nasıl? Açıklar mısın?
4. Çalışırken herhangi bir sorunla karşılaştın mı? Açıklar mısın?

4.2.1.1. Oynadığımız oyunlar seni mutlu etti mi? Hoşuna gitti mi? Sorusunun yanıtına ait bulgular ve yorumlar

Öğrencilere uygulanan yarı yapılandırılmış görüşme formundaki ilk soruya verilen yanıtlara dayalı bulgulara bakıldığında; öğrencilerin oyunlar sırasında çok eğlendikleri, mutlu oldukları ve resimlerini keyif alarak yaptıkları anlaşılmaktadır.

Nitekim Sezer (2001)' den aktaran Akkurt ve Boratav (2018) de resim yapan çocuğun bir olayı, bir eşyayı, bir düşünceyi kâğıt üzerine çizgi ve renklerle canlandırırken bu durumdan hoşlandığını, duygu ve düşüncelerini anlattığı için daha istekli olduğunu ve güven duygusunun arttığını vurgulamıştır (s.56).

Öğrenciler genel olarak istekle oyunlara katıldıklarını ve oyun sonrasında yaptıkları çalışmaları hevesle tamamladıklarını ifade ederken, 3 öğrenci “Harflerden Öyküye Öyküden Resme” oyunundan sonra 2 öğrenci de “Torbamdaki Kelimeler” oyunundan sonra resim yapmaktan mutlu olmadığını ifade etmiştir. Tüm öğrenciler “Bil Bakalım” oyununda ve sonrasında “Kuşlar ve Ben” konusunda yaptıkları resim çalışmalarından keyif aldıklarını bu oyunu sürekli oynamak istediklerini, hatta diğer derslerde de böyle oyunlar oynamak istediklerini dile getirmiştir.

4.2.1.2. En çok hangi çalışmayı yapmaktan keyif aldın? Neden? Sorusunun yanıtına ait bulgular ve yorumlar

İkinci soruya verilen yanıtlara dayalı bulgulara bakıldığında; öğrenciler tüm oyunları çok sevdiklerini ancak, arkadaşlarına hangi kuş olduğunu anlatırken heyecanlandıkları için en çok “Bil Bakalım” oyununda eğlendiklerini ve bu oyun sonrası kuşları resimlemekten büyük keyif aldıklarını dile getirmişlerdir. Arkadaşlarının kuş türlerini tahmin etme çabalarının ve kendilerini kuşların yerine koymanın komik olduğunu ifade etmişlerdir. Öğrencilerin yarısı “Torbamdaki Kelimeler” oyunu sırasında torbadan kelime çekerken, hangi arkadaşının yazdığı kelimenin kendilerine çıkacağını ve kendi yazdıkları kelimelerin de hangi arkadaşlarına çıkacağını beklerken çok heyecanlandıklarını da dile getirmişlerdir. Bunun yanı sıra torbalardan seçtikleri kelimelerden memnun kalmayan bazı öğrencilerde yeni kelimeler çekmiştir.

Oyun yoluyla çocuklar, dil kullanımında daha yetkili hale gelirler ve kendi düşünce süreçlerini düzenlemeye başlarlar (Arnas, 2017, s.19). Bu nedenle eğitsel oyun yönteminin somut işlemler döneminde ve somut işlemler döneminden soyut işlemler dönemine geçiş evresinde olan öğrencilerin eğitimlerinde kullanılması anlamlı öğrenmeler gerçekleştirmelerine yardımcı olacaktır (Yıldız, Şimşek, Araz, 2016, s.22). Kaptan ve Korkmaz (1999), aktif öğrenme stratejisi içinde yer alan eğitsel oyun yöntemini, öğrencilerin aşırı biçimde ilgisini çeken, kalıcı öğrenmeler gerçekleştirmelerini sağlayan, yaratıcılık, hayal gücü ve üst düzey zihinsel becerilerini geliştiren bir yöntem olarak ifade etmektedir.

Aktif öğrenme stratejisi, kullanıldığı öğrenme ortamlarında öğrenmeyi kolaylaştırmakta, öğrencilerin derse karşı ilgisini artırmakta, kişisel gelişimlerini sağlıklı bir biçimde sürdürmelerini sağlamakta, derslerin eğlenceli ve zevkli bir hal almasına yardımcı olmaktadır (Uzuntiryaki, Çakır ve Geban, 2001; Saracaloğlu ve Aldan Karademir, 2009; Sökmen vd., 1997). Bergen (2002) oyun süreçlerinde, birlikte planlama, fikir alışverişinde bulunma, problem çözme gibi birçok bilişsel strateji ortaya çıktığını, taklide dayalı dramatik

oyunlar (mıř gibi yapma) temelde duyu, biliř, dil ve motor eylemleri ierdiđinden beynin birok alanını iřin iine kattıđını ve bylece ocukların zihinsel geliřiminde oyunların hayati bir rol oynadıđını vurgulamıřtır.

Grldđ gibi ocuklara oyun oynatarak ve keřfederek đrenme řansı verildiđinde hem kendi becerilerini keřfetmede hem de z-dzenlemede ocuklar olduka yetenekli hale gelmektedirler (Miller & Almon, 2009).

4.2.1.3. Farklı řeyler dřnmene ve yorum yapmana yardımcı oldu mu?

Nasıl? Aıklar mısın? Sorusunun yanıtına ait bulgular ve yorumlar

nc soruya verilen yanıtlara dayalı bulgulara bakıldıđında; iki đrencinin ‘‘Harflerden kye kden Resme’’ oyununda k yazarken farklı řeyler dřndklerini ve bir đrencinin ksn yazarken dř alemine daldıđını dile getirmesi dikkat eken cevaplardandır. ‘‘Torbamdaki Kelimeler’’ oyununu oynarken đrencilerden bazılarının bilmedikleri bazı kelimelerin (mitolojik unsurlar gibi) đretmen aıkladıktan sonra ilgin ve deđiřik řeyler dřnmelerine katkı sađladıđını, bu unsurların yařayıp yařamadıklarını dřnrken bir yandan da deđiřik hayaller kurduklarını ifade etmiřlerdir. Dikkati eken bir ilgin cevapta đrencilerden bir kısmının ykleme ilk kez resmettiklerini, bunun kendilerine ilgin geldiđini ve dřnmek zorunda kaldıklarını dile getirmeleridir. Bazı đrencilerin oyunlar sırasında cmle kurarken ve kurdukları cmleri resimlerken o gne kadarkinden daha deđiřik dřnmelerine, farklı bakıř aıları geliřtirmelerine yardımcı olduđunu ifade etmiřtir. 40 đrenci ‘‘Torbamdaki Kelimeler’’ oyununda, kura ile kelime ekmenin verdiđi heyecandan bahsederken, tesadfen bir araya gelen farklı kelimeleri kullanmanın farklı řeyler dřnmelerine yardımcı olduđunu, 3 đrenci de birbirinden farklı drt kelimeyi bir arada resmederken farklı řeyler dřndklerini, aynı kelimelerin denk geldiđi arkadaşlarının o kelimeleri resimlerine farklı yorumladıklarında řařırdıklarını ifade etmiřtir. đrencilerin neredeyse tamamı, ‘‘Bil Bakalım’’ oyunu sonrası yaptıđı ‘‘Kuşlar ve Ben’’ konulu resim

çalışmasında, hiç bilmedikleri kuş türlerini ve bunların özelliklerini öğrendikleri için çok mutlu olduklarını ifade etmişlerdir.

4.2.1.4. Çalışırken herhangi bir sorunla karşılaştın mı? Açıklar mısın?

Sorusunun yanıtına ait bulgular ve yorumlar

Dördüncü soruya verilen yanıtlara dayalı bulgulara bakıldığında; öğrencilerin neredeyse tamamı “Bil Bakalım” oyununda hiçbir sorunla karşılaşmadıklarını ifade ederken iki öğrenci kuş türlerinin aralarındaki farkların kendilerini farklı düşüncelere ittiğini bunu kâğıda aktarırken kendi yorumlarını katmanın verdiği zorlukları dile getirmiştir. Birkaç öğrenci de “Torbamdaki Kelimeler” oyununda cümle kurmakta zorlandığını ifade etmiştir. Öğretmen rehberliğinde, öğrenciler cümleleri kurmuş ve resimlerini başarılı bir şekilde tamamlamışlardır. Öğrencilerin yarısından fazlası “Harflerden Öyküye, Öyküden Resme” oyununda buldukları kelimelerden öykü yazarken sorun yaşadıklarını belirtmiştir. Birkaç öğrenci ise buldukları kelimelerle öykü yazarken, kendilerini bu öyküde buldukları için eğlendiklerini belirtmiştir. Söz konusu oyunda bazı öğrenciler zaman zaman kelime bulmakta ve öykü yazmakta zorlandıklarını dile getirseler de bu öğrencilerin yazdıkları öykülere bakıldığında oldukça yaratıcı öyküler ortaya koydukları ve bu öyküleri resimlerine başarılı bir şekilde yansıttıkları görülmüştür. Elde edilen bulgulara göre, öğrenciler genel olarak çok eğlenmiştir. Öğrencilerin en zorlandıkları oyunun “Harflerden Öyküye, Öyküden Resme” olurken, en çok sevdikleri ve eğlendikleri oyunda “Torbamdaki Kelimeler” ve “Bil Bakalım” olmuştur.

4.3. Üçüncü Alt Probleme Dayalı Bulgular ve Yorumlar

4.3.1. Araştırmacının Uygulama Sürecinde Gözlemlerine Yönelik Aldığı Notlara İlişkin Bulgular ve Yorumlar

Araştırmacı; motivasyon (istek, ilgi, heyecan, merak, keyif alma, dikkat süresi), yaratıcılık, süreyi etkili kullanma ve karşılaşılan sorunlar kriterlerini dikkate alarak gözlem notlarını tutmuştur. Buna göre;

Araştırmacı gözlemlerine motivasyon kriteri açısından bakıldığında; araştırmacı öğrencilerin tüm oyunlarda çok eğlendiğini ve bu oyunların öğrenci çalışmalarına isteklilik ve keyifle çalışma bakımından etkili bir şekilde yansıdığını gözlemlemiştir. Araştırmacı “Harflerden Öyküye, Öyküden Resme” oyununda öykü yazma noktasında isteksiz olan öğrenciler olduğunu paylaşmıştır. Ancak araştırmacı bu öğrencilerin heyecan ve merak duygularını harekete geçirerek öykü yazmalarına yardımcı olmuş ve oyun sonrasında resim çalışmalarını keyifle yapmışlardır. Öğrencilerin merak duygularının en yoğun olduğu oyun “Torbamdaki Kelimeler”dir. Söz konusu oyunda, öğrencilerin kelimeleri torbalardan büyük bir heyecanla çektiği gözlemlenmiştir. Yazdıkları kelimeleri arkadaşlarının çektiğini gören öğrenciler, oyun esnasında çok eğlenmiştir. Öğrencilerin en çok keyif aldıkları ve dikkat sürelerinin en uzun olduğu oyun “Bil Bakalım” olmuştur. Nitekim araştırmacı, söz konusu oyunda öğrencilerin daha aktif ve hareketli olduklarının notunu almıştır. Öğrencilerin bu oyunda eğlendiklerini, büyük keyif aldıklarını, motivasyonlarının ve derse karşı ilgilerinin arttığını gözlemlemiştir. Kendilerini kuşların yerine koyarak anlattıkları için çok eğlenmişlerdir. Bu bağlamda öğrenciler kendilerini başka bir canlının yerine koyma, o canlıyı içselleştirme kazanımını elde etmiştir. Ayrıca aynı gruptan türlerin renk, doku, biçim, hareket gibi özelliklerindeki farklılıklarının neler olduğunun bilişsel kazanımını da elde etmiştir (flamingo kuşunun bacak boyu ile diğer kuşların bacak boyları arasındaki farklar, baykuşun göz yapısı ile kelaynak kuşunun göz yapısı arasındaki farklar... gibi). Resimlerinde kullandıkları imgelerin kendi özgün yorumlarıyla biçimsel ifadelerine dikkat

ettikleri, ayrıntılarını yakaladıkları ve çizmeye çalıştıkları ve şablon unsur neredeyse hiç kullanmadıkları görülmüştür. Görsel algı çalışması nedeniyle görsel algılarında gelişim olduğu gözlemlenmiştir. Araştırmacı, öğrencilerin “Bil Bakalım” oyununda çok eğlendiklerini ve oyun sonrasında daha istekle resim yaptıklarını gözlemlemiş olmasına rağmen dereceli puanlama anahtarında uzman puanlamalarına göre çıkan sonuçlara göre, öğrencilerin en etkili çıkan resimlerinin “Torbamdaki Kelimeler” oyunu sonrasında yaptığı resimleri olmuştur.

Araştırmacı gözlemlerine yaratıcılık kriteri açısından bakıldığında; Araştırmacı, “Harflerden Öyküye, Öyküden Resme” oyununda kendilerine denk gelen tek harfi kullanarak buldukları kelimelerden yazdıkları öykülerinde ve “Torbamdaki Kelimeler” oyununda torbadan çektikleri kelimelerle kurdukları cümlelerde yaratıcı yaklaşım sergilediklerine değinmiştir. Öğrencilerin birbirlerinin yazdıkları öykülere ve kurdukları cümlelere hem çok şaşırdıklarını hem de komik bulduklarını gözlem notlarına eklemiştir. “Bil Bakalım” oyunundan sonra yaptıkları “Kuşlar ve Ben” konulu resim çalışmasında da imgeleri yine yaratıcı bir şekilde kağıda yerleştirmişlerdir. Araştırmacı eğitsel oyunlar sayesinde öğrencilerin hiç akıllarında olmayan imgeleri bir araya getirme fırsatı bulduğu notunu almıştır. Bu şekilde öğrenciler yaratıcı düşünme süreci yaşamışlardır.

Araştırmacı gözlemlerine süreyi etkili kullanma kriteri açısından bakıldığında; öğrencilerin çoğunun “Harflerden Öyküye, Öyküden Resme” ve “Torbamdaki Kelimeler” oyunu sonrasında çalışmalarını yaparken verilen süreyi etkili kullandığı ancak bazı öğrencilerin süreyi yetiştiremediği görülmüştür. Bazı öğrencilerin çalışmalarını daha yaratıcı ve etkili oluşturabilecekken süre kısıtlılığından kaynaklı hızla çalışmalarını tamamlama yoluna gitmiş olabilecekleri düşünülmektedir. Öğrencilerin büyük bir çoğunluğu “Bil Bakalım” oyunu sonrası yaptığı “Kuşlar ve Ben” konulu resim çalışmasını keyifle ve istekle verilen sürede tamamlamıştır.

Araştırmacı gözlemlerine karşılaşılan sorunlar kriteri açısından bakıldığında; “Harflerden Öyküye Öyküden Resme” oyununda bazı öğrencilerin kelime bulmakta ve zaman zaman

öykü yazmakta zorlandıkları görülmüştür. Ancak karşılaştıkları problemlerin üstesinden geldikleri, cümle kurmak ve öykü yazmakta zorlandıkları noktaların öğrencileri daha çok yaratıcı düşünmeye sevk etmesi nedeniyle sonuca mutlaka ulaştıkları dikkati çekmiştir. Oyun sırasında zorlanan öğrencilerin aksine kurguladıkları hikâyeyi yazarken, hikâyeye oluşum sırasına dikkat eden öğrenciler de olmuştur. Söz konu eğitsel oyunla birlikte, öğrenciler farklı imgeleri bir arada kullanma ve yaratıcı ürünler ortaya çıkarılabilme kazanımını elde etmiştir. Oyunda “sevdiğim birinin adı”, “hayvan” ve “yer/mekân” kavramı geçmektedir. Bu kavramla resminde insan ve hayvan figürü kullanmak durumunda olan öğrenci figür-mekân ilişkisini kavramıştır. Ayrıca oyun öğrencileri mekân kullanmaya yönlendirmiş olup, mekân kurgusunda ön plan- arka plan, oran-orantı, derinlik gibi kavramların farkına varmalarını sağlamıştır. Oyunda bu kavramların kullanılması sebebiyle, mekânda büyük-küçük ilişkisine dikkat ederek bu kazanımı elde ettikleri görülmüştür. Ek olarak öğrenciler bu oyunlarla, harflerden kelimeler bulma, buldukları kelimeleri cümlede kullanma, cümle kurallarına uyma gibi kazanımları elde etmişlerdir. Bu sayede eğitsel oyunlarla disiplinler arası etkileşime olanak sağlanmış ve önemli kazanımları keyif alarak edinmişlerdir. “Torbadaki Kelimeler” oyununda ise, bazı öğrencilerin cümle kurmakta zorlandığı gözlemlenirken, bazı öğrencilerinde zorlanmadan anlamlı ve kurallı cümle yazdığını gözlemlenmiştir. Araştırmacı “Torbadaki Kelimeler” oyununda kendilerine denk gelen kelimeleri değiştirmek isteyen öğrencilerin olduğunu ancak arkadaşlarının “o kelimeyi şu şekilde kullanabilirsin”, “keşke o kelime bana gelseydi” gibi söylemlerinin notunu almıştır. Bu bağlamda söz konusu oyun, öğrencilerin problem çözme becerilerini, işbirlikçi tavırlarını ve bakış açısı geliştirmelerine katkı sağlamıştır. Zaman zaman devrik cümle kuran öğrenciler olmuş ve bu öğrenciler öğretmen rehberliğinde cümleleri düzelttikleri görülmüştür. Öğrenciler bu oyunla farklı gruptaki kelimeleri birleştirme, yorumlama ve resmetme kazanımını elde etmiştir. Söz konusu oyunla birlikte sözcük-durum-olay ilişkisi kurma kazanımını da elde etmiştir (Yani torbalardan çektiği dört sözcüğün gerçekte anlamını bilip, yazacağı cümlede hangi durumda kullanacağı). Oyun da

geçen “yüklem” ifadesi ile öğrenciler hareket ifadesine yönlendirilmiştir. Araştırmacı, öğrencilerin resimlerinde imge ve renk çeşitliliğine dikkat etmeye çalıştıklarını gözlemlemiştir. Bu bilgilerden hareketle, öğrencilerin bilişsel gelişimlerine sağladığı katkıları aşağıdaki gibi sıralanabilir:

Öğrenci kendi yönettiği bir hayal dünyası ile sürecin içinde kendine bir yer bulur.

Oyun esnasındaki aktiviteler ile dil gelişiminin temeli oluşur.

İnsanlar arası etkileşim ile dil öğrenimi sağlanır.

Öğrenme için dinamik bir ortam oluşur.

Oyunlar çocukların kendine güvenmelerine zemin hazırlar.

Oyun sayesinde çocukların ilgi ve dikkatlerini konuya toplamak kolaylaşır (Kara, 2010, s. 409- 410).

Eğitsel oyunlarla dersi işlemenin, öğrencilerin birçok becerisinin gelişimine katkısının olduğu görülmektedir. Bu becerileri Social Develomental Pschology (2002) aşağıdaki şekilde sıralamıştır:

1. Çocukların temel becerilerini deneyim etmelerini sağlamak,
2. Zihinsel gelişimine katkı sunmak,
3. Rol yapmayı öğrenerek sosyalleşmeyi sağlamak,
4. Bilişsel olarak geçmişle şimdi ve gelecek arasında bağ kurma gücünü ve simgeleştirme işlemini geliştirmek,
5. Hissi gelişimine katkıda bulunmuştur.

Eğitsel oyunlarla öğrencilerin derse karşı motivasyonları, istekleri ve merakları arttığı en dikkat çekici hususlardandır. Araştırmacı daha önceki görsel sanatlar derslerinde bazı öğrencilerin sıkıldığını, çizim yapmak istemediklerini gözlemlerken eğitsel oyunlarla öğrencilerin derse karşı bakış açılarının değiştiğini de gözlemlemiştir.

BÖLÜM V

SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER

Araştırmanın bu bölümü, iki ana başlıktan oluşmaktadır. Sonuç ve tartışma başlığı altında araştırma verilerinin analizinden elde edilen bulguların sonuçları ve bu sonuçların tartışmaları yer almaktadır. Bu bölümün ikinci ana başlığı olan öneriler başlığı altında ise, araştırmadan elde edilen sonuçlara dayalı olarak getirilen öneriler yer almaktadır.

5.1. Sonuç ve Tartışma

Araştırma sonucunda, eğitsel oyunların görsel sanat çalışmalarına etkisine yönelik sonuçlar ve tartışma aşağıdaki gibidir.

5.1.1. Birinci Alt Probleme Yönelik Sonuçlar ve Tartışma

5.1.1.1. Üç Oyuna Ait Resim Puanlarının Her Bir Kriteria Göre Ortalamalarından Elde Edilen Sonuçlar ve Tartışma

Üç oyun sonrası yapılan resimlere bütünlük ve görsel devamlılık, imge zenginliği, çalışmanın tamamlanması ve klişe şablon unsurlar kriteri açısından bakıldığında öğrencilerin büyük çoğunluğunun şablon unsur kullanmadan, çeşitli imgelerle bütünlüğü ve görsel devamlılığı sağlayacak şekilde resimlerini tamamladıkları sonucuna ulaşılmıştır. Öğrencilerin yarısından fazlasının “Harflerden Öyküye, Öyküden Resme” oyunundan

sonra yaptıkları çalışmalarda, mekân kurgusu ve imge zenginliği kriterlerinde başarı düzeyinin yüksek olduğu görülmektedir. Söz konusu oyunun öğrencileri mekân kurgusuna ve imge zenginliğine yönlendirmesi bunun nedeni olabilir. “Bil Bakalım” oyunu sonrası yaptırılan “Kuşlar ve Ben” konulu resim çalışmasında öğrencilere görsel algı çalışması yaptırılmış olması nedeniyle öğrencilerin yarısından fazlasının biçimsel ifade ve ayrıntılara yer verme kriterlerinde başarı düzeyinin diğer iki oyun sonrasında yaptırılan çalışmalara göre daha yüksek olduğu sonucuna ulaşılmıştır. “Torbamdaki Kelimeler” oyunundan sonra yaptırılan çalışma ve “Bil Bakalım” oyunu sonrası yaptırılan “Kuşlar ve Ben” konulu resim çalışması öğrencileri hareket ifadesine yönlendirdiği için bu kriterde öğrencilerin yarısından fazlasının başarı düzeyi yüksektir. Renk kullanımı ve kompozisyon kriteri açısından bakıldığında öğrencilerin neredeyse yarısının üç oyunda da iyi olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Oyunlar öğrencileri farklı düşünmeye yönlendirdiği için yaratıcı yaklaşım kriteri açısından da öğrencilerin yarısının üç oyunda da başarılı olduğu görülmektedir. Bu durum öğrencilerin resimlerine özgün bakış açısıyla yaklaşmalarına sebep olmuştur.

Eğitsel oyunların öğrencileri sosyal ve bilişsel açıdan desteklediği, yeni kelimelerle tanıştırdığı, çok yönlü düşündürdüğü, işbirlikçi davranışlarını desteklediği, imgesel ve eleştirel düşünme gücünü harekete geçirmesi yönünde etkili bir araç olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Görsel algısına katkı sağlayıp, mekân kurgusuna ve figür-mekân ilişkisine dikkat ederek resimlerini tamamlamışlardır.

Görsel sanatlar eğitimi alanında bu araştırmayla benzer nitelik taşıyan Genç (2014, s. 380-385), araştırmasında, ilkokul ve ortaokul öğrencilerine verilen görsel sanatlar dersinde oyun yönteminin yerini belirlemek ve önemini vurgulamak amacıyla yazmıştır. Nitel araştırma yöntemlerinden biri olan doküman incelemesi yöntemini kullanan Genç (2014), eğitsel oyun etkinliklerinin öğrenci başarısında ve görsel sanatlar dersine olan bakış açılarında olumlu yönde etkisi olduğu sonucuna ulaşmıştır. Eğitsel oyun yönteminde öğrencilerin tümünün aktif olarak derse katılımı, grup paylaşımı, tartışma ortamı, duygu ve düşünceleri algılama,

düşünüleni boyutlu biçimlendirme olarak uygulamada öğrenci isteği açısından daha etkili olduğuna ulaşmıştır.

5.1.1.2. Üç Oyuna Ait Resimlerin Tüm Kriterlerin Toplamına Yönelik Ortalamalarından Elde Edilen Sonuçlar ve Tartışma

Eğitsel Oyunların Öğrenci Resimlerine Etkisini Belirlemeye Yönelik Uzman Görüşlerine İlişkin Sonuçlara bakıldığında; bütünlük ve görsel devamlılık, hareket ifadesi, imge zenginliği, renk kullanımı, ayrıntılara yer verme, mekân, kompozisyon, yaratıcı yaklaşım (özgün ifade), çalışmanın tamamlanması, biçimsel ifade ve klişe/şablon unsurların kullanımı kriterleri açısından, kısacası kriterlerin tamamında sınıf ortalamasının, üç oyunda da orta düzeyin üzerinde, başarılı olduğu sonucuna ulaşılmıştır. “Torbamdaki Kelimeler” ve “Bil Bakalım” oyunu sonrası yapılan çalışmalar, “Harflerden Öyküye Öyküden Resme” oyunu sonrası yapılan çalışmalara göre önemli bir fark olmamakla birlikte tüm kriterlerde daha başarılı olmuştur. Eğitsel oyunların, görsel sanat çalışmalarına gerek plastik ifade gerekse içeriğin zenginleşmesi ve anlatımı bakımından olumlu katkılar sağladığı sonucuna ulaşılmıştır.

Üç oyuna ait resimlerin tüm kriterlerin toplamına yönelik sonuçlara bakıldığında, oyunlardan sonra yapılan çalışmalara göre en düşük puan alan oyun “Harflerden Öyküye, Öyküden Resme” oyunu sonrası yapılan çalışmalar olmuştur. Aşağıdaki üç madde bunun nedeni olarak görülebilir:

1. Bu oyunda öykü yazmaktan sıkılmış olabilecekleri,
2. Yazı yazmaktan yorulmuş olabilecekleri,
3. Hikâyelerinin hangi bölümünü resimlerine yansıtacağına dair kararsızlık yaşamış olabilecekleri.

Nitekim başarı düzeyi düşük öğrencilerin görüşme sorularına verdikleri yanıtlarda ve araştırmacının gözlemlerinde yazı yazmaktan yoruldukları için resim yapmak istemedikleri

görülmüştür. Buradan hareketle öğrencilerin görüşme sorularına verdikleri yanıtlar ile araştırmacının gözlemlerinin örtüştüğü sonucuna ulaşılmaktadır.

“Torbamdaki Kelimeler” oyununa bakıldığında öğrencilerin ayrıntılara yer verme, kompozisyon, yaratıcı yaklaşım (özgün ifade) kriterlerinde başarılı oldukları görülmüştür. Bütünlük ve görsel devamlılık, mekân, çalışmasının tamamlanması, klişe/şablon unsurlar kriterlerinde iyi düzeyde olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Uzman Görüşleri Bağlamında Eğitsel Oyunların Ortalamalarına ilişkin sonuçlarda en etkili oyunun da “Torbamdaki Kelimeler” olmuştur. Söz konusu oyunun öğrencilerin hayal dünyasını harekete geçirmesi, öğrencilere yeni bakış açıları sunması ve farklı imgeleri bir araya getirmelerine imkân tanınması bunun sebebi olarak görülebilir. Öğrencilerin, “Bil Bakalım” oyununda neredeyse tüm kriterlerde başarılı olduğu sonucuna varılmıştır. Söz konusu oyunda öğrencilerin hareketli olması ve görsel algı çalışması yaptırılması bunun sebebi olarak görülebilir.

Bu araştırmanın sonucunda, eğitsel oyunların taklit ve kopyacılıktan uzak, yaratıcı düşünme yetisine sahip ve belirlenmiş sanatsal kriterler üzerinde olumlu yönde etkisi olduğu anlaşılmaktadır. Yani tüm kriterler açısından başarı düzeylerini artırmada olumlu bir etkiye sahip olduğu söylenebilir. Bu durum ise görsel sanatlar dersinde eğitsel oyunlardan yararlanılma yoluna gidilmesinin ne denli önemli olduğunu göstermektedir.

Görsel sanatlar eğitimi alanında bu araştırmayla benzer nitelik taşıyan Ayaydın (2011, s.304-38), araştırmasında literatür tarama yöntemini kullanarak, sanatın ve oyunun çocuk üzerindeki ortak etkilerine dikkat çekmiştir. Sanatı bir oyun olarak ele almış ve çocuğun gelişimine olan katkılarını ortaya koymuştur. Oyun oynarken çocuğun kendini güvende hissettiğini ve cesareti, paylaşmayı, kendine yetmeyi ve başkalarına yardım etmeyi öğrendiğini, yaratıcılığını ve hayal gücünü geliştirdiğini, kendini ifade etmesine yardım ettiğini vurgulamıştır. Şahin ve Demir ise (2023, s.254-260), araştırmasında, çağdaş sanat akımları ve sanatçılarının eğitsel oyun yöntemiyle öğretilmesini amaçlamıştır. Çalışmada, nitel araştırma yöntemlerinden eylem araştırması kullanan Şahin ve Demir (2023) araştırmanın verilerini, betimsel analiz yöntemiyle çözümlemiştir. Araştırmanın sonucunda

öğrencilerin eğitsel oyun yöntemiyle ders işlemenin Görsel Sanatlar dersine yönelik bakış açılarını olumlu yönde geliştirdiği, ayrıca öğrencilerin süreçten keyif aldıkları, dersi daha eğlenceli buldukları belirlenmiştir.

Nitekim bu araştırmada da öğrencilerin, derslerde aktif olduğu, işbirlikçi ve paylaşımcı tavırlarını harekete geçirdikleri sonucuna ulaşılmıştır.

5.1.2. İkinci Alt Probleme Yönelik Sonuçlar

5.1.2.1. Görsel Sanatlar Dersinde, Eğitsel Oyunların Kullanılması Hakkında Öğrenci Görüşlerine Ait Sonuçlar ve Tartışma

5.1.2.1.1. Oynadığımız oyunlar seni mutlu etti mi? Hoşuna gitti mi? Sorusuna ait sonuçlar ve tartışma

Öğrencilerin büyük çoğunluğunun görsel sanatlar dersinde yapılan bu tarzdaki farklı uygulamaların eğlenceli olduğunu düşündükleri ve eğitsel oyunlarla daha sık ders işlemenin onları mutlu edip motivasyonlarını sağladığı sonucuna ulaşılmıştır. Bulgular sonucuna bakıldığında, oyunlarda daha az yazı yazmalarının ve daha çok görsel algıya dayalı oyunları kullanmanın öğrencilerin başarı düzeyine olumlu katkısı olduğunu ortaya koymaktadır.

5.1.2.1.2. En çok hangi çalışmayı yapmaktan keyif aldın? Neden? Sorusuna ait sonuçlar ve tartışma

Görsel Sanatlar Dersinde, Eğitsel Oyunların Kullanılması Hakkında Öğrenci Görüşlerine ilişkin bulgulara bakıldığında, öğrencilerin büyük bir çoğunluğunun en çok “Bil Bakalım” oyununda eğlendiği sonucuna ulaşılmıştır. Öğrencilerin, kendilerini kuşların yerine koyarak anlatmalarını eğlenceli ve komik bulmaları bunun nedeni olabilir. Öğrenciler birkaç kere söz konusu oyunu oynamak istediklerini belirtmişlerdir. Söz konusu oyunda daha aktif ve hareketli olmaları, yazı yazma işleminin olmaması bunun sebebi olabilir. “Harflerden Öyküye-Öyküden Resme” ve “Torbamdaki Kelimeler” oyununda öğrenciler cümle

kurmak ve öykü yazmak durumunda oldukları için bu oyunlardan daha az keyif aldıkları düşünülmektedir. Ancak öğrencilerin oyunlardaki heyecan ve isteğinin öğrencileri resim yapma noktasında motive ettiğini sonucuna ulaşılmıştır.

5.1.2.1.3.Farklı şeyler düşünmene ve yorum yapmana yardımcı oldu mu? Nasıl? Açıklar mısın? Sorusuna ait sonuçlar ve tartışma

Harflerden Öyküye Öyküden Resme” ve “Torbamdaki Kelimeler” oyunlarının farklı kelimeleri bir araya getirmelerine fırsat verdiği için merak duygularını harekete geçirdikleri sonucuna ulaşılmıştır. “Bil Bakalım” oyunu sonrası yaptırılan “Kuşlar ve Ben” konulu resim çalışmasında farklı kuşları öğrendikleri için özgün çalışmalar ortaya çıkmıştır. Eğitsel oyunların, öğrencilerin hayal dünyalarını harekete geçirdiği ve özgün bir biçimde yaratıcı yaklaşım sergilemelerini sağladığı çalışmalarından anlaşılmaktadır. Görsel algıya dayalı çalışmaların öğrencileri düşünmeye sevk ettiği sonucuna ulaşılmaktadır.

5.1.2.1.4. Çalışırken herhangi bir sorunla karşılaştın mı? Açıklar mısın? Sorusuna ait sonuçlar ve tartışma

Öğrencilere uygulanan yarı yapılandırılmış görüşme formu bulgularına bakıldığında “Harflerden Öyküye Öyküden Resme” oyununda kelime bulmak ve öykü yazmakta sorun yaşamışlardır. Ancak sorunları çözüme ulaştırıp resim çalışmalarını başarılı bir biçimde tamamlamışlardır. Bunun sonucunda öğrencilerin problemlere karşı farklı bakış açısı geliştirdikleri ve çözüm odaklı ilerledikleri görülmektedir. “Torbamdaki Kelimeler” oyununda, kendi yazdıkları kelimeleri çekmeye çalıştıkları ve arkadaşlarının yazdıkları kelimeleri bulma heyecanlarının, öğrencileri resim yapma noktasında motive ettiği anlaşılmaktadır. Hiçbir öğrenci “Bil Bakalım” oyununda ve sonrasında yaptıkları “Kuşlar ve Ben” konulu resim çalışmasında yazı yazmak durumunda olmadığı için ve öğrenciler söz konusu oyunda çok hareketli oldukları için sorun yaşamamıştır.

İlgili alan yazın tarandığında yöntem bakımından olmasa da konu bakımından benzerlik taşıyan, Duman (2013), araştırmasında drama etkinliklerine dayalı oyunla öğretimin

önemini vurgulamıştır. İlköğretim müfredatında verilen kazanımları dikkate alarak ön test ve son test hazırlamış olup, yapılan değerlendirme kapsamında eğitsel yöntemin uygulama süresini ve şeklini incelemiştir. Değerlendirme sonucunda eğitsel oyun yönteminin çocukların görsel sanatlar dersine ilgilerinin arttığı ve görsel algı düzeylerine olumlu yönde etki ettiği sonucuna ulaşmıştır.

Her iki çalışmanın sonuçlarına göre; eğitsel oyunların, öğrencilerin görsel sanatlar dersine karşı merak duygularını harekete geçirdiği ve hayal gücünü artırmada olumlu bir etkiye sahip olduğu söylenebilir.

Görsel sanatlar eğitimi alanında yöntem ve teknik bakımından olmasa da konu bakımından bu araştırmayla benzer nitelik taşıyan, Kaya (2022, s.10), araştırmasını 2021-2022 eğitim-öğretim yılı bahar döneminde, İstanbul Eram Fatih Özel Eğitim Meslek Okulu 11. Sınıf öğrencilerinden, 2'si pilot uygulama grubunda, 3'ü yöntem uygulama grubunda olmak üzere 5 özel gereksinimli öğrenciyle, Tek denekli araştırmalardan denekler arası çoklu yoklama modeliyle, araştırma modeline uygun hazırlanmış oturum planlarıyla 16 haftada gerçekleştirmiştir. Araştırma sürecinde veriler bireysel tanıma formu (yarı yapılandırılmış), kavram bilgisi ve beceri düzeyi bilgi formu (yarı yapılandırılmış), pedagojik sanat eleştirisi çalışma yaprağı, öğrenci resim değerlendirme formu aracılığı ile toplanmış ve elde edilen veriler alt amaçlar doğrultusunda grafiksel analiz yöntemi ile analiz etmiştir. Araştırma sonuçlarına göre Eğitsel Oyunlarla Uygulanan Pedagojik Sanat Eleştirisi Yöntemi, araştırmaya katılan yöntem uygulama grubu öğrencilerinin sanatsal gelişim düzeyinde; figür betimlemesi, obje betimlemesi, renk uygulama ve kompozisyon oluşturma açısından anlamlı düzeyde fark yaratarak sanatsal gelişim düzeylerinin yükselmesine ve resim uygulamalarında kalıcı öğrenmenin anlamlı bir düzeyde gerçekleşmesine neden olmuştur.

Bu araştırmada da eğitsel oyunların, çocukların resimlerinde imge kullanımı, renk ve kompozisyon açısından olumlu etkisi olduğu görülmektedir. Bunun sebebi, eğitsel oyunların

hayal gücünü harekete geçirmesi ve öğrencilerin işbirlikçi tavırlarını geliştirmeleri olarak düşünülebilir.

5.1.3. Üçüncü Alt Probleme Yönelik Sonuçlar ve Tartışma

5.1.3.1. Araştırmacının Uygulama Sürecinde Gözlemlerine Yönelik Aldığı Notlara İlişkin Sonuçlar ve Tartışma

Araştırmacı gözlemlerine motivasyon kriteri açısından sonuçlara bakıldığında, eğitsel oyunların, öğrencilerin derse karşı ilgilerinin artmasına katkı sağladığı, heyecan ve merak duygularını harekete geçirdiği sonucuna ulaşılmıştır. En çok heyecanlandıkları ve merak duygularını harekete geçiren oyun “Torbamdaki Kelimeler” olmuştur. Söz konusu oyun sonrasında yapılan resimlerde öğrencilerin başarı düzeyleri diğer oyunlar sonrasında yaptıkları resimlere göre daha yüksektir. Araştırmacı, gözlem notlarında öğrencilerin zorlanmadıkları, dikkat sürelerinin en uzun olduğu ve en çok istekli oldukları oyunun “Bil Bakalım” oyunu olduğunu belirtmiştir. Söz konusu oyunda daha hareketli olmaları ve cümle kurmak ya da öykü yazmak durumunda olmamaları bunun nedeni olarak görülebilir.

Araştırmacı gözlemlerine yaratıcı yaklaşım kriteri açısından sonuçlara bakıldığında, öğrencilerin “Harflerden Öyküye-Öyküden Resme” oyununda yazdıkları öykülerde “Torbamdaki Kelimeler” oyununda kurdukları cümlelerde yaratıcı yaklaşım sergiledikleri görülmektedir. Nitekim bunun sonucu olarak da oyunlar sonrasında ortaya çıkan resimlerde de özgün bir anlatım olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

“Bil Bakalım” oyunu ve oyunun ardından yaptırılan “Kuşlar ve Ben” konulu resim çalışmasında hiçbir sorunla karşılaşmayıp çok eğlendikleri, daha önce şablon olarak resmettikleri ‘M’ harfinden kuş imgeleri yerine, ilgili oyun sayesinde kuşları birbirinden ayıran karakteristik özelliklerin farkına vardıkları, görsel olarak algıladıkları, kuşların özelliklerini ve ayrıntılarını görsel anlatıma rahatlıkla dönüştürebildikleri sonucuna ulaşılmıştır (Kalfa & Yılmaz, 2024, s.1718).

Araştırmacı gözlemlerine süreyi etkili kullanma kriteri açısından sonuçlara bakıldığında, uygulamanın belirlenen ders saati içerisinde tamamlanmasında öğrencilerin ilgili ve istekli

olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Ancak bazı öğrencilerin verilen sürenin kendilerini kısıtladığı için çalışmalarında acele ettikleri görülmüştür.

Araştırmacı gözlemlerine karşılaşılan sorunlar kriteri açısından sonuçlara bakıldığında; bazı öğrenciler “Harflerden Öyküye-Öyküden Resme” oyununda kelime bulmakta ve öykü yazmakta zorlandıklarını dile getirseler de bu öğrencilerin oldukça yaratıcı öyküler ortaya koydukları ve bu öyküleri resimlerine başarılı bir şekilde yansıttıkları görülmüştür. Aynı durum “Torbamdaki Kelimeler” oyunu için de geçerli olup bazı öğrencilerin kelimelerden cümle kurmakta zorlandıklarını dile getirmiş olmalarına karşın, bu öğrencilerin mutlaka başarıya ulaştıkları görülmüştür. Bu durum öğrencileri düşünmeye ve keşfetmeye sevk etmenin ne denli önemli olduğunu ortaya koymaktadır. Öğrenciler, yaratıcı sürecin keyifli sancılarını yaşayarak yaratıcı öyküler çıkarmışlar ve sonuçta bu öyküleri başarılı bir şekilde görsel anlatıma dönüştürmüşlerdir. Elde edilen sonuçlar doğrultusunda, öğrencilerin diğer oyunlara göre en zorlandığı oyununun “Harflerden Öyküye-Öyküden Resme” oyunu, en çok eğlendikleri oyunların “Torbamdaki Kelimeler” ve “Bil Bakalım” oyunları olduğu anlaşılmaktadır.

Araştırmacı, daha önceki görsel sanatlar derslerinde bazı öğrencilerin sıkıldığını, çizim yapmak istemediklerini gözlemlerken eğitsel oyunlarla öğrencilerin derse karşı bakış açılarının değiştiğini gözlemlemiştir.

Alan yazına bakıldığında yöntem ve teknik bakımından olmasa da konu bakımından benzerlik taşıyan, Turanlı’nın (2012, s. 4) araştırmasında, müzeyi daha etkili bir öğrenme mekânı haline dönüştürmek için eğitsel oyunların etkisini tespit etmeyi amaçladığı görülmektedir. 2011–2012 Eğitim ve Öğretim yılı güz döneminde Ankara’da okuyan 6. Sınıf öğrencilerine üzerinde oyuna dayalı müze etkinliklerinin öğrenci erişimi ve Görsel Sanatlar dersine karşı tutumları üzerindeki etkilerini tespit etmekte, yazarın amaçları arasındadır. Araştırmasında deney ve kontrol grubundaki öğrencilerin erişimi, kalıcılık ve tutumları arasındaki farkları tespit etmeye çalışan Turanlı (2012) araştırmasında Ankara Devlet Resim ve Heykel Müzesi’nde oyuna dayalı müze etkinliklerinin uygulandığı deney grubu

öğrencilerinin erişimi ve Görsel Sanatlar dersine yönelik tutum düzeylerini arttırmada etkili olduğu sonucuna ulaşmıştır. Sadece MEB Görsel Sanatlar Öğretim Programında yer alan etkinliklerin uygulandığı kontrol grubu öğrencilerinin Görsel Sanatlar dersine yönelik tutum düzeyinin gelişiminde etkisinin olmadığı araştırma sonucunda görülmüştür.

Bu sonuçlara bakıldığında araştırmayı destekler nitelikte olduğu görülmektedir.

Özetle: Gerek uzman değerlendirmeleri gerek öğrencilerle yapılan görüşmeler gerekse araştırmacı gözlemleri sonuçlarına göre, eğitsel oyunlarla görsel sanat çalışmalarındaki başarı arasında pozitif bir ilişki görülmüştür (Kalfa & Yılmaz, 2024, s.1718).

5.2. Öneriler

Görsel sanatlar dersinde öğrencinin eğlenerek öğrenmesi ve aktif olmasıyla, eğitsel oyunların; bütünlük ve görsel devamlılık, hareket ifadesi, imge zenginliği, renk kullanımı, ayrıntılara yer verme, mekân ifadesi, kompozisyon, yaratıcı düşünme, çalışmanın tamamlanması, biçimsel ifade kriterleri açısından başarılı oldukları ve klişe/şablon unsurları neredeyse kullanmadıklarını ortaya koymaktadır. Görsel sanatlar eğitimi dersinde eğitsel oyunlardan yararlanmanın ne denli önemli olduğu görülmektedir. Bu nedenle ders içi etkinliklerde eğitsel oyunlardan yararlanarak değişik etkinliklerle sıklıkla yararlanma yoluna gidilmelidir.

Eğitsel oyunların etkisine dair farklı yaş gruplarına yönelik araştırmalar yapılabilir.

Araştırma, iki boyutlu çalışmalar üzerinden gerçekleştirilmiştir. Eğitsel oyunların üç boyutlu çalışmalar üzerindeki etkisini belirlemeye yönelik araştırmalar gerçekleştirilebilir.

Öğretmenler, öğrencilerin eksik yönlerini belirleyip, bu eksik yönleri geliştirmeye yönelik eğitsel oyunlar araştırıp kullanabilir, ya da amaca yönelik ve eğitim ilkelerine uygun kendileri oyunlar üretebilir.

Eğitsel oyunların görsel sanat derslerinde yeterince kullanılmadığı düşünülmektedir. Araştırmanın başarıya ulaştığı dikkate alındığında görsel sanat çalışmalarının amaçlara ve kazanımlara yönelik sıklıkla farklı eğitsel oyunlar eşliğinde yaptırılması önerilir.

Araştırmada kullanılan eğitsel oyunların, düşünme, keşfetme, unsurlar arası ilişki kurma ve yaratıcı yetiyi harekete geçirme odaklı olduğu ve başarıya ulaştığı dikkate alındığında, hangi amaca ya da hangi kazanıma yönelik olursa olsun, öğrencileri düşünmeye, keşfetmeye, yaratmaya yönlendiren nitelikte eğitsel oyunların tercih edilmesi önerilir.

Görsel sanatlar eğitimi dersinde eğitsel oyunların kullanılması konusunda zaman açısından zorluklar yaşamış öğrenciler de olmuştur. Bu nedenle konu ile ilgili benzer çalışmalar yapacak araştırmacılara, verilen süreyi göz önüne alarak eğitsel oyun seçimi yapmaları önerilmektedir.

Araştırmanın ortaya koyduğu sonuçlara göre; öğrencilerin hayal kurmalarına destek olacakları oyunlar oynatarak çalışma yaptırılmaları önerilmektedir.

Bazı öğrencilerin ders esnasında, kelimeleri anlamlandırmada zorluk çektiği ve bu sebeple kelimelerini cümle içinde kullanırken zorlandığı görülmüştür. Bu bağlamda daha sık kelime oyunları ile resim yaptırma önerilmektedir.

Öğrencilerin kendilerini başka bir varlığın yerine koyarak empati duygularını harekete geçirdikleri ve bundan büyük bir zevk aldıkları görülmüştür. Bu bilgilerden hareketle bu tarz oyunların daha sık oynatılması önerilmektedir.

KAYNAKLAR

- Adıgüzel, Ö. (2013). *Eğitimde yaratıcı drama* (4.bs.). Ankara: Pegem.
- Akandere, M. (2013). *Eğitici okul oyunları*. Ankara: Nobel.
- Akbaba, S. (2006). Eğitimde motivasyon. *Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 13, 343 – 361.
- Akkurt, S. & Boratav, O. (2018). Neden sanat eğitimi?. *Uluslararası Eğitim Araştırmacıları Dergisi*, 1(1), 54-60.
- Alakuş, A. O. ve Mercin, L. (Ed.) (2009). *Sanat eğitimi ve görsel sanatlar öğretimi*, Ankara: Pegem.
- Alkan, C. & Kurt, M. (2007). *Özel öğretim yöntemleri*. Ankara: Anı.
- Alpar, R. (2014). *Uygulamalı istatistik ve geçerlik-güvenirlik*. (3. Baskı). Ankara: Detay.
- Aracı, H. (2001). Çocuk gelişiminde oyunun önemi. *Çağdaş Eğitim Dergisi*, Mayıs 2000, 15-17.
- Aral, N., Gürsoy, F. & Köksal, A. (2001). *Okul öncesi eğitimde oyun*. İstanbul: Ya-pa.
- Arnas, A. Y. (2017). Oyun, öğrenme ve deneyimin birleşimi: çocuk müzeleri. *Yaratıcı Drama Dergisi*, 12(2), 17-30.
- Arıkan, R. (2007). *Araştırma teknikleri ve rapor hazırlama*. (6. Baskı). Asil Yayın.
- Artut, K. (2007). *Sanat eğitimi kuramları ve yöntemleri*. Ankara: Anı.
- Artut, K. (2009). *Sanat eğitimi*. Ankara: Anı.

- Atmaca, A. E. (2014). *Temel tasarım*. Ankara: Nobel.
- Avcı, E. K. & Kayabaşı, Z. E. K. (2019). Sınıf öğretmenlerinin derslerinde kullandıkları yöntem ve tekniklere ilişkin görüşleri: bir olgubilim araştırması. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 34:4.
- Ayaydın, A. (2011). Çocuk gelişiminde bir oyun olarak sanat ve resim. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 10:37.
- Aykaç, N. (2005). *Öğretme ve öğrenme sürecinde aktif öğretim yöntemleri*. (1. basım). Naturel Yayıncılık.
- Aytaş, G. & Uysal, B. (2017). Oyun kavramı ve sınıflandırılmasına yönelik bir değerlendirme. *MCBÜ Sosyal Bilimler Dergisi*, 15:1.
- Baltacı, H. & Eker, M. (2019). Türkiye'de ilk ve ortaokul öğrencilerinin yaratıcılıklarının geliştirilmesinde görsel sanatlar eğitiminin önemi. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 18:7.
- Başal, H. A. (2007). Geçmiş yıllarda Türkiye'de çocuklar tarafından oynanan çocuk oyunları. *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 20(2), 243-266.
- Başaran, İ.E. (1989). *Yönetim*. Ankara: Gül Yayınevi.
- Bayav, D. (2009). Resim sanatında ve sanat eğitiminde imge. *Trakya Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, Cilt 11, Sayı:2, 106.
- Bergen, D. (2002). The role of pretend play in children's cognitive development. *Early Childhood Research Practice*, 4(1), 1-8.
- Bilen, M. (2006). *Plandan uygulamaya öğretim*. Ankara: Anı.
- Bulgarelli, D. & Bianquin, N. (2017). 3 conceptual review of play. Play Development In Children With Disabilities (s. 58-70). Poland: De Gruyter.
- Buyurgan, S. & Buyurgan, U. (2012). *Sanat eğitimi ve öğretimi* (3.baskı), Ankara, Pegem.

- Büyükkaragöz, S. & Çivi, C. (2019). *Genel öğretim metotları öğretimde planlama ve uygulama*, İstanbul: Beta.
- Büyüköztürk, Ş. (2011). *Sosyal bilimler için veri analizi el kitabı*. Ankara: Pegem.
- Caillois, R. (1967). *Les jeux et les hommes*, Paris: Gallimard,
- Cohen, J. (1960). A coefficient of agreement for nominal scales. *Educational and Psychological Measurement*, 20(1), 37-46.
- Covington, M.V. (1967). Teaching for creativity: some implications for art education, *Studies in Art Education*, Vol.9, No.1, pp.18-32.
- Çağlayan, E. (2018). Temel sanat eğitiminde renk olgusu. *İnsan ve Toplum Bilimleri Araştırmaları Dergisi*, 7.
- Çamlıyar, H. (2001). *Eğitim bütünlüğü içinde çocuk hareket eğitimi ve oyun*. Manisa: Can Ofset.
- Çangır, M. (2008). *İlköğretim din kültürü ve ahlak bilgisi derslerinde eğitsel oyun yönteminin uygulanma durumu (Tuzla örneği)*. Yüksek Lisans Tezi, Yeditepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Çifçi, T. (2015). Örnek olay yönteminin coğrafya ders kitaplarında kullanımı. *Uluslararası Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, 1(5), 186-200.
- Çoban, B. & Nacar, E. (2015). *Ortaokullarda eğitsel oyunlar*. (3.Baskı). Ankara: Nobel.
- Çubukçu, Z. & Gültekin, M. (2006). İlköğretimde öğrencilere kazandırılması gereken sosyal beceriler. *BİLİG*, 37, 155-174.
- Demirel, Ö. (2015). *Öğretim ilke ve yöntemleri öğretmen sanatı*. Ankara: Pegem Akademi.
- Dikici, A. (2006). Art Education And The Creativity Level Of The Students. *Education And Science*, 31(139), 3-9.
- Doğanay, A. (Editör). (2007). *Öğretim ilke ve yöntemleri*, (2. basım). Ankara: Pegem.
- Drake, J. (2001). *Planning children' s play and learning in the foundation stage*. London: David Fulton Publications Ltd.

- Duffy, B. (1998). *Supporting creativity and imagination in the early years*. Open University Press.
- Duman, A. (2013). *İlkokul 4. Sınıf öğrencilerinin eğitsel oyunlarla görsel sanatlar dersine olan ilgilerinin belirlenmesi*. (Yüksek lisans tezi). <https://tez.yok.gov.tr> sayfasından erişilmiştir.
- Dülger, D. D. (2018). *Temel sanat eğitimi dersinin kompozisyon, strüktür ve soyutlama konuları dâhilinde heykel eğitimine katkıları*. Art-Sanat 9.
- Dündar, H. & Ayan, S. (2009). Eğitimde okulöncesi yaratıcılığın ve oyunun önemi. *Selçuk Üniversitesi Ahmet Keleşoğlu Eğitim Fakültesi Dergisi*. 28, 63–74.
- Erden, F. (2016). Oyun kuramları, Çocuk ve oyun (Ünite 2). *Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları*.
<https://anabilgi.anadolu.edu.tr/?contentId=34551#:~:text=Erikson%27a%20göre%2C%20çocuk%20oyun,gerçek%20hayatta%20karşılaşılan%20sınırlamalar%20yoktur> r sayfasına 20.05.2024 tarihinde ulaşılmıştır.
- Feeney, S., & E. Moravcik. (1987). A thing of beauty: aesthetic development in young children. *Young Children*, 42 (6): 7–15.
- Geçen, F. (2018). Çocuğun gelişim basamaklarına göre figürleri ele alma biçimleri. *Avrasya Sosyal ve Ekonomi Araştırmaları Dergisi (ASEAD)*.
- Gee, J. P. (2003). What video games have to teach us about learning and literacy. *Computers in Entertainment (CIE)*, 1 (1), 20-20.
- Genç, S. (2014). Sanat eğitiminde eğitsel oyunların önemi. *Bartın Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 3:1.
- Gezer, Ü. (2019). Çağdaş sanat ve tasarım eğitiminde görsel tasarım öğeleri ve ilkeleri. *Ulakbilge Sosyal Bilimler Dergisi*, 40.

- Gökay, M. & Özdemir, Ş. S. (2015). Görsel sanatlar (resim-iş) öğretmenlerinin motivasyonlarını etkileyen faktörler: Konya örneği. *Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi* (26).
- Gökaydın, N. (1990). *Eğitimde tasarım ve görsel algı (temel sanat eğitimi)*. Ankara: Sedir.
- Gökaydın, N. (2002). *Sanat eğitimi öğretim sistemi ve bilgi kapsamı temel sanat eğitimi*. Ankara: Millî Eğitim Bakanlığı Yayınları.
- Gözütok, F.D. (2006). Öğretim ilke ve yöntemleri. Ankara: Ekinoks Eğitim ve Danışmanlık.
- Gündüz, M., Aktepe, V., Uzunoğlu, H. & Gündüz, D. D. (2017). Okul öncesi dönemdeki çocuklara eğitsel oyunlar yoluyla kazandırılan değerler. *Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 4 (1), 62-70.
- Güven, S. & Özerbaş, M. A. (2016). *Öğretim ilke ve yöntemleri*, Ankara: Pegem.
- Güvenilir, T. & Yılmaz, M. (2018). Görsel sanatlar eğitiminde bellek eğitimi yönteminin öğrencilerin stereotip bitki çizimlerine etkisi. *Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi* 44.
- Hanbaba, L. & Bektaş, M. (2011). Oyunla öğretim yönteminin hayat bilgisi dersi başarısı ve tutumuna etkisi. *Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 12 (1).
- Hazar, M. (1996). *Oyunla eğitim*. Ankara: Tübitak Yayınları.
- Hazar, M. (2000). *Beden eğitimi ve sporda oyunla eğitim*. Ankara: Tutibay Ltd. Şti.
- Houser, N.O. (1991). A collaborative proceessing model for art education. *Art Education*. 44 (2), 33–37.
- Huizinga, J. (2010). *Homo ludens*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Jacob, C. (1960). A coefficient of agreement for nominal scales. *Educational and Psychological Measurement* Vol.20, No.1, pp.37-46.

- Johnson, J. E., Christie, J. F., & Wardle, F. (2005). *Play, development, and early education*. Boston, MA: Pearson Education.
- Kale, N. (1997). Oyun, çocuğun özgürlüğüdür. *Yaşadıkça Eğitim Dergisi*, 51,18-20.
- Kalfa T. & Yılmaz M. (2024). Görsel sanat çalışmalarına eğitsel oyunların katkısı. *Gazi Üniversitesi Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 44(2), 1695-1723.
- Kanad, H. F. (1963). *Ailede çocuk terbiyesi*, İstanbul: MEB.
- Kaptan, F. & Korkmaz, H. (1999), *İlköğretimde fen bilgisi öğretimi*, Ankara: Anı.
- Kaptan, A.Y. (2004). Estetik ve resim-iş dersi eğitimi kapsamında oyun güdüsü. *II.Sanat Eğitimi Sempozyumu Bildirileri*. Gazi Üniversitesi, 28-29.
- Kara, M. (2010). Oyunlarla yabancılara Türkçe eğitimi. *TÜBAR* (27), 407- 421.
- Karaağaçlı, M. (2011). *Öğretimde kuramlar ve yaklaşımlar*. Ankara: Sage 1. Baskı.
- Karasar, N. (1999). *Bilimsel araştırma yöntemi*. Ankara: Nobel.
- Kaya, İ. (2019). *Görsel sanatlarda hareket unsurları*. Ankara: İKSAD Yayınevi.
- Kaya, E. (2022). *Eğitsel oyunlarla uygulanan pedagojik sanat eleştirisi yönteminin özel eğitim meslek okulu öğrencilerinin sanatsal gelişim düzeyine etkisi*. (Doktora tezi). <https://tez.yok.gov.tr> sayfasından erişilmiştir.
- Kehnemuyi, Z. (2009). *Çocuğun görsel sanat eğitimi*. Yapı Kredi Yayınları. (6. Baskı).
- Kırbaş, Ş. & Girgin, G. K. (2018). İlkokulda eğitsel oyunlar tekniğinin öğretimdeki yerinin öğretmen görüşleri açısından incelenmesi. *The Journal of Academic Social Science Studies*.
- Kırıçoğlu, O. T. (2002). *Sanatta eğitim*. Ankara, Pegem Yayıncılık.
- Kirazoğlu, Z. (2000). *Eğitim fakülteleri, okul öncesi ve sınıf öğretmenleri için ünitelere göre hazırlanmış oyunlar*. (1. Basım). Bursa: Ezgi Kitabevi Yayınları.

- Kilvington, J. & Wood, A (2010). *Reflective playwork*. New York: Continuum International Publishing Group.
- Koçyiğit, S., Tuğluk, M. & Kök, M. (2007). Çocuğun gelişim sürecinde eğitsel bir etkinlik olarak oyun. *KKEFD-JOKKEF* sayı:16
- Kutluer, G. (2015). Gelişim süreçlerinde çocuk resminin yeri. *Ekev Akademi Dergisi*, 63.
- Kümbetoğlu, B. (2005). *Sosyolojide ve antropolojide niteliksel yöntem ve araştırma*. İstanbul: Bağlam.
- Kvale, S. (1994). *Interviews: an introduction to qualitative research interviewing*. Sage Publications, Inc.
- Landis, J. R. & Koch, G. G. (1977) The measurement of observer agreement for categorical data, *Biometrics. Cilt.* 33, say. 159-174
- Mamur, N. (2010). Görsel sanatlar eğitiminde ölçme ve değerlendirme. *Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 28(28), 175-188.
http://pauegitimdergi.pau.edu.tr/Makaleler/620516220_175-188.pdf adresinden erişilmiştir.
- MEB. (2007). *Oyun etkinlikleri-u. Mesleki eğitim ve öğretim sisteminin güçlendirilmesi projesi*. Ankara.
- MEB. (2011). *Görsel sanatlar dersi 1-8. Sınıflar öğretmen kılavuz kitabı*. (4. basım). İstanbul: Aykut Basım Yayın.
- MEB. (2012). *Temel eğitim genel müdürlüğü. Okul Öncesi Eğitim Programı*. Ankara.
- MEB. (2018). *Görsel sanatlar dersi öğretim programı*. Ankara.
(<https://mufredat.meb.gov.tr/Dosyalar/2018121111026326-GORSEL%20SANATLAR.pdf> sayfasından erişilmiştir).
- Miller, E., & Almon, J. (2009). *Crisis in the kindergarten: Why children need to play in school* (Alliance for Childhood Rep. No. NJ3a). College Park, MD.

- Moyles, J. R. (1991). *Just playing*. Open University Press: Philadelphia.
- Mraz, K., Porcelli, A., & Tyler, C. (2016). *Purposeful play: A teacher's guide to igniting deep and joyful learning across the day* (p. 184). Portsmouth, NH: Heinemann.
- Murray, J.J. (1983). *Art, creativity and the quality of education* deadalus, *JSTOR* 112/3, Ss.129-147.
- Nicolopoulou, A. (2004). Oyun, bilişsel gelişim ve toplumsal dünya: piaget, vygotsky ve sonrası. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi* 37/2 (Çev: Dr. Melike Türkân Bağlı).
- Nutku, Ö. (1998). *Oyun, çocuk, tiyatro*, İstanbul: Özgür Yayınları.
- Onan, C. B. (2005). *Sanat eğitimi yöntemleri / yeni yaklaşımlar*. (Yüksek lisans tezi). <https://tez.yok.gov.tr> sayfasından erişilmiştir.
- Ören, M. (2019). *Çocuk ve oyun*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayını.
- Örgel, S. (2022). Modern öncesi dönemde oyun ve sanat kavramlarının ilişkiselliği. *Kocaeli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi*, 13.
- Özer, A., Gürkan, C. & Ramazanoğlu, O. (2006). Oyunun çocuk gelişimi üzerine etkileri. *Doğu Anadolu Bölgesi Araştırmaları*. 5 (6), 67 -79.
- Özgenç, N. (2010). *Oyun temelli matematik etkinlikleriyle yürütülen öğrenme ortamlarından yansımalar*, Yayımlanmamış Yüksek Lisans tezi. Karadeniz Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Trabzon.
- Pehlivan, H. (2014). *Oyun ve öğrenme*, Ankara: Anı Yayıncılık.
- Prensky, M. (2001). *Digital game-based learning*. New York: McGraw-Hill.
- Robinson, K. (2003). *Yaratıcılık aklın sınırlarını aşmak*. (Çev: Nihal Geyran Koldaş). İstanbul: Kitap Yayınevi.
- Sağlam, Y. B. (2021). Johan huizinga'nın oyun kuramı çerçevesinde üç modelle Karagöz Hacivat muhâvereleri. *Akademik Dil ve Edebiyat Dergisi*. 5/4.

- Salderay, B. (2015). *Sanatla kendimi keşfediyorum, hamur-kil çalışmalarının eğitim ve rehabilitasyon boyutu*. (2. B.). Ankara: Eğiten Kitap.
- Samsun, M. & Güven, N. (2022). Sanat eğitiminin çocuk gelişimi üzerindeki etkileri üzerine. *İdil*, 99.
- San, İ. (2004). *Sanat ve eğitim*. Ankara: Ütopya Yayınevi.
- San, İ. (2017). *Çocuk ve sanat*. İstanbul: Yeniİnsan yayınevi.
- San, İ. (2019). *Sanatlar, eğitim ve kültür sanatlar eğitimi*. İstanbul Yeniİnsan yayınevi
- Sarı, Ç.S. (2011). Çocuk, oyun ve öğrenme, *Eğitim Bir-Sen Dergisi*, 2011 7/20.
- Schunk, D.H., Meece, J.L. & Pintrich, P.R. (2014), *Motivation in education: Theory, research and applications (4.b.)*. Boston: Pearson.
- Sevinç, M. (2004). *Erken çocukluk gelişimi ve eğitiminde oyun*. İstanbul: Morpa Kültür.
- Sezer, H. (2001). *İlköğretimde resim-iş eğitimi*. Ankara: MEB Projeler Koordinasyon Dairesi Başkanlığı.
- Sigurðardóttir, S. D. (2010). The use of games in the language classroom. Reykjavík: University of Iceland. <https://skemman.is/bitstream/1946/6467/1/Sigrídurdogg2010.pdf> sayfasından erişilmiştir.
- Social Developmental Psychology. (2002) <http://www.dur.ac.uk/elizabeth.meins/lect213.html> sayfasından erişilmiştir.
- Soykan, Ö. N. (1991). Sanatın kaynağı sorunu oyun ve dans. *Felsefe Dünyası Dergisi*, 2, 39-54.
- Soykan, Ö. N. (2015). *Estetik ve sanat felsefesi*. İstanbul: Pinhan Yayıncılık.
- Sökmen N., Bayram, H., Solan, Ü., Savcı, H., & Gürdal, A. (1997). Kavram haritasının fen bilgisi başarısına etkisi. *Marmara Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 142–149.
- Striker, S. (2005). *Çocuklarda sanat eğitimi*. İstanbul: Epsilon Yayıncılık.

- Sungur, N. (1997). *Yaratıcı düşünce*. İstanbul: Evrim Yayınevi.
- Şahin, D., & Demir, İ. (2023). Eğitsel oyun yöntemi ile çağdaş sanat akımlarının öğretimi: bir eylem araştırması. *USBAD Uluslararası Sosyal Bilimler Akademi Dergisi*, 5(12), 254- 268.
- Şaşmaz Ören, F. & Erduran Avcı, D. (2004). *Eğitimsel oyunla öğretimin fen bilgisi dersi “güneş sistemi ve gezegenler” konusunda akademik başarı üzerine etkisi*. *Ondokuz Mayıs Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 18, 67-76.
- Tanrıöğen, A. (Editör). (2009). *Bilimsel araştırma yöntemleri*. Anı Yayıncılık.
- Tavşancıl, E. (2010). *Tutumların ölçülmesi ve spss ile veri analizi*. Ankara: Nobel yayınları.
- Telli, H. (1996). Eğitimin genel hedeflerinin davranış biçimine dönüşmesinde sanat eğitiminin katkısı vardır. *Milli Eğitim Dergisi*, (131), 41-43.
- Turan, Y. E. (2019). Schiller: sanatın oyunda özgürlük olarak yansması. *Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 23(2): 505-513.
- Turanlı, S. (2012). *Oyuna Dayalı Müze Etkinliklerinin Öğrenci Erişi ve Görsel Sanatlar Dersine Karşı Tutumları Üzerine Etkisi*. (Doktora tezi). <https://tez.yok.gov.tr> sayfasından erişilmiştir.
- Türk Dil Kurumu Sözlükleri (TDK) <https://sozluk.gov.tr> sayfasından erişilmiştir.
- Uğurel, İ. & Moralı, S. (2008). Matematik ve oyun etkileşimi. *Gazi Üniversitesi Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 28 (3), 75-98.
- Uluğ, M. (1999). *Niçin oyun çocuğun gelişiminde ve çocuğu tanımada oyunun önemi*. İstanbul: Özne ve Göçebe Yayınları, 7-12.
- Ulusoy, A. (2011). Güdülenme. A. Ulusoy (Ed.), *Eğitim Psikolojisi içinde* (s. 489 – 512) Ankara: Pegem.
- Uskan, S.B., Bozkuş, T. (2019). Eğitimde oyunun yeri. *International Journal of Contemporary Educational Studies* 5:2.

- Uyan, Z. (2006). *Resim öğretiminde oyunun öğretime katkısı*. (Yüksek lisans tezi). <https://tez.yok.gov.tr> sayfasından erişilmiştir.
- Vexliard, A. (1966). Yaratıcılık teorileri ve eğitim. *Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih Coğrafya Fakültesi Felsefe Bölümü Dergisi*, 4, 107-153.
- Yalçinkaya, T. (1996). *Eğitici oyun ve oyuncak yapımı*. İstanbul: Esin Yayınevi.
- Yavuz, K. E. (2001). *Eğitim-öğretimde çoklu zekâ kuramı ve uygulamaları*. Ankara: Özel Ceceli Okulları Yayınları.
- Yavuzer, H. (1984). *Çocuk psikolojisi* (1.Basım). İstanbul: Altın Kitaplar.
- Yavuzer, H. (1995). *Resimleriyle çocuk*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Yıldırım, A. & Simsek, H. (2011). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Ankara: Seckin Yayınevi.
- Yıldırım, B. (2015). *Eğitsel oyun ve dönüt-düzeltilmenin öğrenme düzeyi ve kalıcılığa etkisi*. (Yüksek lisans tezi). <https://tez.yok.gov.tr> sayfasından erişilmiştir.
- Yıldız, E., Şimşek, Ü. & Araz, H. (2016). Dolaşım sistemi konusunda eğitsel oyun yönteminin kullanılmasının öğrencilerin akademik başarı ve fen öğrenimi motivasyonu üzerine etkisi. *Mustafa Kemal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 13 (36).
- Yıldızlar M. (2007). Oyun ve oyunun matematik öğretimindeki yeri. *İlköğretmen Eğitimci Dergisi*. Yıl 2007. Sayı 5. Ankara: Kök Yayıncılık
- Yılmaz, M. (2010A). *Sanat eğitiminde motivasyon, sanat eğitime kopya ve taklit, görsel sanatlarda teknik ve yöntemler*. K. Artut (Ed.), *Özel Öğretim Yöntemleri İçinde* (s.193-298). Ankara: Anı.
- Yılmaz, M. (2010B). *Görsel sanatlar eğitiminde uygulamalar (196 uygulama biçimi ile)*. (5. Basım) Ankara: Data Yayınları.

- Yılmaz, M. & İnceağaç, M. (2017). Görsel sanatlar eğitimi uygulamalarında edebiyat ürünlerinin etkisini belirlemeye yönelik dereceli puanlama anahtarının (rubrik) geliştirilmesi. *Erzincan Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 19 (3).
- Yolcu, E. (2004). *Sanat eğitimi kuramları ve yöntemleri*. Ankara: Nobel Yayıncılık
- Yörükoğlu, A. (1980). *Çocuk ruh sağlığı çocuğun kişisel gelişimi*. İstanbul: Özgür.
- Yörükoğlu, A. (2002). *Çocuk ruh sağlığı. Çocuğun kişilik gelişimi, eğitimi ve ruhsal sorunları*. İstanbul: Özgür.
- Yüce, A. (2016). Çocuk resminde nesnenin temsili. *İdil Sanat ve Dil Dergisi* 5.21.
- Nitel ve nicel araştırma yöntemleri* <https://www.bingol.edu.tr/media/204988/sayt-bolum8-Sosyolojide-Nicel-ve-Nitel-Arastirma-Yontemleri.pdf> sayfasından erişilmiştir.

EKLER



EK 1. Araştırma İzin Belgeleri

Evrak Tarih ve Sayısı: 25.10.2022-E.492562



T.C.
ANKARA VALİLİĞİ
Milli Eğitim Müdürlüğü

Sayı : E-14588481-605.99-61615947
Konu : Araştırma İzni

21.10.2022

GAZİ ÜNİVERSİTESİ REKTÖRLÜĞÜNE

- İlgi: a) 18.10.2022 tarihli ve 486170 sayılı yazınız.
b) MEB Yenilik ve Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğünün 2020/2 nolu Genelgesi.

Üniversiteniz Eğitim Bilimleri Enstitüsü Doktora Öğrencisi Tuğçe KALFA'nın "**Görsel Sanatlar Eğitiminde Eğitsel Oyun Yönteminin Öğrenci Resimlerine Etkisi**" konulu tezi kapsamında merkez ilçelere bağlı okullarda uygulanacak olan veri toplama araçları ilgi (b) Genelge çerçevesinde incelenmiştir.

Yapılan inceleme sonucunda, söz konusu araştırmanın Müdürlüğümüzde muhafaza edilen ölçme araçlarının; Türkiye Cumhuriyeti Anayasası, Millî Eğitim Temel Kanunu ile Türk Millî Eğitiminin genel amaçlarına uygun olarak, ilgili yasal düzenlemelerde belirtilen ilke, esas ve amaçlara aykırılık teşkil etmeyecek, eğitim-öğretim faaliyetlerini aksatmayacak şekilde okul ve kurum yöneticilerinin sorumluluğunda gönüllülük esasına göre uygulanması Müdürlüğümüzce uygun görülmüştür.

Bilgilerinizi ve gereğini rica ederim.

Harun FATSA
Vali a.
Millî Eğitim Müdürü

Ek:
Uygulama araçları (2 sayfa)
Dağıtım:
Gereği:
Gazi Üniversitesi
Bilgi:
9 Merkez İlçe MEM

Evrak Ta

492562

T.C.
ANKARA VALİLİĞİ
Milli Eğitim Müdürlüğü

E-14588481-605.99-61615947

nu : Araştırma İzni

21.10.2022

GAZİ ÜNİVERSİTESİ REKTÖRLÜĞÜNE

- İlgi: a) 18.10.2022 tarihli ve 486170 sayılı yazınız.
b) MEB Yenilik ve Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğünün 2020/2 nolu Genelgesi.

Üniversiteniz Eğitim Bilimleri Enstitüsü Doktora Öğrencisi Tuğçe KALFA'nın "**Görsel Sanatlar Eğitiminde Eğitsel Oyun Yönteminin Öğrenci Resimlerine Etkisi**" konulu tezi kapsamında merkez ilçelere bağlı okullarda uygulanacak olan veri toplama araçları ilgi (b) Genelge çerçevesinde incelenmiştir.

Yapılan inceleme sonucunda, söz konusu araştırmanın Müdürlüğümüzde muhafaza edilen ölçme araçlarının; Türkiye Cumhuriyeti Anayasası, Millî Eğitim Temel Kanunu ile Türk Millî Eğitiminin genel amaçlarına uygun olarak, ilgili yasal düzenlemelerde belirtilen ilke, esas ve amaçlara aykırılık teşkil etmeyecek, eğitim-öğretim faaliyetlerini aksatmayacak şekilde okul ve kurum yöneticilerinin sorumluluğunda gönüllülük esasına göre uygulanması Müdürlüğümüzce uygun görülmüştür.

Bilgilerinizi ve gereğini rica ederim.

Harun FATSA
Vali a.
Milli Eğitim Müdürü

Ek:
Uygulama araçları (2 sayfa)
Dağıtım:
Gereği:
Gazi Üniversitesi
Bilgi:
9 Merkez İlçe MEM

Muhammed İnceağaç ile geliřtirdiđimiz *Görsel Sanatlar Eđitimi Uygulamalarında Edebiyat Ürünlerinin Etkisini Belirlemeye Yönelik Dereceli Puanlama Anahtarını* Gazi Üniversitesi Resim-İř Eđitimi Bilim Dalı'nda doktora yapan, 198140409 numaralı Tuđçe Kalfa öđrencimiz kullanabilir.

Prof. Dr. Meliha YILMAZ





**T.C.
GAZİ ÜNİVERSİTESİ
Etik Komisyonu**

Sayı : E-77082166-302.08.01-368595
Konu : Bilimsel ve Eğitim Amaçlı

25.05.2022

EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE

Üniversitemiz Eğitim Bilimleri Enstitüsü Güzel Sanatlar Eğitimi Ana Bilim Dalı **Doktora Öğrencisi Tuğçe KALFA'nın, Prof.Dr. Meliha YILMAZ'ın** danışmanlığında yürüttüğü **“Görsel Sanatlar Eğitiminde Eğitsel Oyun Yönteminin Öğrenci Resimlerine Etkisi”** adlı tez çalışması ile ilgili konu Komisyonumuzun **10.05.2022** tarih ve **09** sayılı toplantısında görüşülmüş olup,

İlgilinin çalışmasının, yapılması planlanan yerlerden izin alınması koşuluyla yapılmasında etik açıdan bir sakınca bulunmadığına oybirliği ile karar verilmiş ve karara ilişkin imza listesi ekte gönderilmiştir.

Bilgilerinizi rica ederim.

Araştırma Kod No: 2022 - 698

Prof. Dr. İsmail KARAKAYA
Komisyon Başkanı

DAĞITIM
Gereği:
Sayın Prof. Dr. Meliha YILMAZ

Bilgi:
Eğitim Bilimleri Enstitüsü Müdürlüğüne

Ek 2. Araştırmanın Ölçeği

ÜRÜN DEĞERLENDİRME FORMU (DERECELİ PUANLAMA ANAHTARI)

Kriterler	Öğrenci No:															
	1.Uzman					2.Uzman					3.Uzman					
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	Ort.
Bütünlük ve görsel devamlılık																
Hareket ifadesi																
İmge zenginliği																
Renk kullanımı																
Ayrıntılara yer verme																
Mekân (uzam)																
Kompozisyon																
Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade)																
Çalışmanın tamamlanması																
Biçimsel ifade																
Klişe/şablon unsurlar																

Ek 3. Öğrenci Görüşme Formu

Yarı yapılandırılmış Öğrenci Görüşme Formu

1. Oynadığımız oyunlar seni mutlu etti mi? Hoşuna gitti mi?
2. Farklı şeyler düşünmene ve yorum yapmana yardımcı oldu mu? Nasıl? Açıklar mısın?
3. Çalışırken herhangi bir sorunla karşılaştın mı? Açıklar mısın?
4. En çok hangi çalışmayı yapmaktan keyif aldın? Neden?

Ek 4.**Arařtırmacının Yapılandırılmamıř Gzlem Formunda Dikkat Ettięi Kriterler**

Motivasyon (istek, ilgi, heyecan, merak, keyif alma, dikkat sresi)	
Yaratıcılık	
Sreyi Etkili Kullanma	
Karřılařılan sorunlar	



EK 4. Bil Bakalım Oyunu



DEVE KUŞU

Uçamayan nadir kuşlardanım

Uzun bir boynum ve uzun bacaklarım var

En hızlı koşan kuşum

Yaşayan kuşlar içerisinde en büyük yumurtalara sahip bir kuşum

Tehlikeli bir durum hissettiğimde yere uzanırım ya da çok hızlı kaçırım

Rengim toprak rengine ve kahverengiye yakındır



PENGÜEN

Uçamayan nadir kuşlardanım fakat denizde hızlı yüzebilirim

Sırtım siyah veya gri, karın kısımım beyaz ince ve pulsu tüylerle örtülüdür

Perde gibi ayaklarım vardır

Genellikle soğuk iklimlerde bulunurum



LEYLEK

Beyaz renkli bir kuşum

Uzun ve pembe renginde gagam vardır

Uzun bacaklara sahibim

Uzun mesafelere göç ederim



PAPAĞAN

Ayaklarım kısa ve ikisi önde, ikisi arkada olmak üzere dört parmağım var

Kalın ve kıvrık üst gagam var

Tüylerim rengarenktir

Konuşulanları tekrar edebilirim



ARI KUŞU/ SİNEK KUŞU

Uzun gövdeli ve uzun kuyruklu küçük gövdeli kuşum

Sivri bir gagam var

Mavi, turuncu, kırmızı ve yeşil gibi farklı renklerim var

Havada asılı kalıp kanatlarımı çok hızlı çırparak durabilirim

Çiçek nektarları ile beslenirim



TEPELİ TOYGAR KUŞU

Büyük kanatlarım olan küçük bir kuşum

Uçuş sırasında kanatlarımın altları kırmızımsı görülür

Göğsümde ince, koyu renk çizgiler bulunur. Üst kenarı kıvrık şekilde olan gagalarım vardır

Sesi gür çıkar



BAYKUŞ

Büyük ve tüylü bir başım ve iri gözlerim vardır

Keskin bakışlara sahibim

Gagam kıvrık, pençelerim keskin ve iridir

Kahverengi, beyaz ve siyah renklerim var



AĞAÇKAKAN

Sivri gagalı ve renkli, küçük bir kuşum

Ayaklarım dörder parmaklıdır, ikisi öne ikisi arkaya yönelmiştir

Keskin ve çengelli tırnaklarımla ağaç gövdelerine sınıksız tutunurum

Ağaçlara zarar veren tırtıl, böcek ve kurtçukları yerim



KARTAL

Eğri gagam, kaslı bacaklarım ve güçlü pençelerim

var

Bakışlarım serttir

Başım beyaz tüylü vücudum koyu renklidir

Gagam ve ayaklarım sarı renkli

Yükseklerde uçarım



TAVUS KUŞU

Boyum uzundur

Vücudum genellikle yeşil ya da mavidir

Kuyruğumu çok büyük bir şekilde çiçek gibi
açarım

Kuyruğumda mavi yeşil sarı renkli desenli tüyler
vardır



KELAYNAK

İri, parlak ve siyah bir kuşum

Adımı, başımda tüy olmamasından aldım

Tüylerim güneş ışığının farklı açılarında parlak
yeşil, kavuniçi ve mor rengini alır

Çok uzun ve kırık gagam vardır

Ayaklarım da iridir



FLAMİNGO

Uzun ve ince bacaklara, yine uzun, eğri bir boyuna
sahibim

Pembe rengi tüylerim var

Gagam kıvrıktır

Tüylerimdeki kırmızı tonları yediğim yiyeceklere
göre değişir

Durgun sularda çok görülürüm



TURNA

Uzun bacaklı, uzun boyunlu bir kuşum

Gagam düz ve uzundur

Gözlerim küçüktür

Tüylerim kahverengi tonlarıdır



KILIÇGAGA

Başımda ve kanatlarımda siyah tüylerim olsa da

beyaz bir kuşum

Perde gibi ayaklarım orta boyutlardadır

Gagam yukarı doğru kıvrılmıştır,



MARTI

Benim türüm büyüktür

Genellikle gri veya beyaz renkte olurum

İri bir kuşum, vapurdan bana simit atarsanız yerim

Uzunca bir gagam ve perdeli ayaklarım vardır



SÜLÜN

Ben tavuğa benzerim

Gagam küçük ve yanaklarım kırmızıdır

Boynum mavi ve vücudum kahverengi

Bacaklarım çok kısa kuyruğum uzun



İBİBİK

Tüylerim turuncu-kahverengi olup başımda uzun

tüylerim bardır

Kısa bacaklı ve kısa kanatlı bir kuşum

Gagam uzundur.



GAZİLİ OLMAK AYRICALIKTIR...