

T.C.
BAHÇEŞEHİR ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ
EĞİTİM BİLİMLERİ ANA BİLİM DALI

GÖRSEL SANATLAR DERSİNDE DİJİTAL GRAFİK TASARIM ÜRÜNÜ
OLUŞTURULMASINA YÖNELİK ÖĞRETMEN YAKLAŞIM VE
GÖRÜŞLERİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

ANIL BOĞA

İSTANBUL 2024

T.C.
BAHÇEŞEHİR ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ
EĞİTİM BİLİMLERİ ANA BİLİM DALI

GÖRSEL SANATLAR DERSİNDE DİJİTAL GRAFİK TASARIM ÜRÜNÜ
OLUŞTURULMASINA YÖNELİK ÖĞRETMEN YAKLAŞIM VE
GÖRÜŞLERİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

ANIL BOĞA

TEZ DANIŞMANI
Prof. Dr. NESRİN ÖZDENER

İSTANBUL 2024



T.C.
BAHÇEŞEHİR ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ

...../...../.....

YÜKSEK LİSANS TEZ ONAY FORMU

Program Adı:	Eğitsel Tasarım ve Değerlendirme
Öğrencinin Adı Soyadı:	Anıl BOĞA
Tezin Adı:	Görsel Sanatlar Dersinde Dijital Grafik Tasarım Ürünü Oluşturulmasına Yönelik Öğretmen Yaklaşım ve Görüşleri
Tez Savunma Tarihi:	16.01.2024

Bu tezin Yüksek Lisans tezi olarak gerekli şartları yerine getirmiş olduğu Lisansüstü Eğitim Enstitüsü tarafından onaylanmıştır.

Doç. Dr. Yücel Batu SALMAN
Enstitü Müdürü

Bu Tez tarafımızca okunmuş, nitelik ve içerik açısından bir Yüksek Lisans tezi olarak yeterli görülmüş ve kabul edilmiştir.

	Ünvanı, Adı Soyadı	Kurumu	İmza
Tez Danışmanı:	Prof. Dr. Nesrin ÖZDENER	Marmara Üniversitesi	
2. Üye (Kurum İçi):	Dr. Öğr. Üyesi Sezin EŞFER ÖNDÜNCÜ	Bahçeşehir Üniversitesi	
3. Üye (Kurum İçi):	Dr. Öğr. Üyesi Meltem ÖZMUTLU	Bahçeşehir Üniversitesi	



Bu tezdeki tüm bilgilerin akademik kurallara ve etik ilkelere uygun olarak elde edildiğini ve sunulduğunu; ayrıca bu kuralların ve ilkelerin gerektirdiği şekilde, bu çalışmadan kaynaklanmayan bütün atıfları yaptığımı beyan ederim.

Ad, Soyad : Anıl BOĞA

İmza :

ÖZET

GÖRSEL SANATLAR DERSİNDE GRAFİK TASARIM ÜRÜNÜ OLUŞTURULMASINA YÖNELİK ÖĞRETMEN YAKLAŞIM VE GÖRÜŞLERİ

Boğa, Anıl

Eğitsel Tasarım ve Değerlendirme Yüksek Lisans Programı

Tez Danışmanı: Prof. Dr. Nesrin Özden

Ocak 2024, 68 sayfa

Teknoloji alanındaki hızlı gelişmeler, iletişimin görsel dili olan grafik tasarımı doğrudan etkilemiştir. Grafik tasarım, internet siteleri, mobil uygulamalar, sosyal medya ve dijital reklamlar gibi günlük yaşantımızın her alanında karşımıza çıkarak hayatımızın vazgeçilmez bir parçası haline gelmiştir. Bu nedenle, grafik tasarım becerileri, dijitalleşen dünyada birçok meslek dalında ve sektörde önemli bir rekabet avantajı sağlamaktadır. Özellikle web tasarımı, kullanıcı arayüzü tasarımı, dijital pazarlama gibi alanlarda grafik tasarım bilgisi ve yetenekleri kritik öneme sahiptir. Günümüzde, Görsel Sanatlar dersi içinde yer alan grafik tasarımda, geleneksel yöntemler hala varlığını sürdürse de teknoloji ile iç içe olan ortaokul ve lise öğrencileri için teknoloji destekli tasarımların oluşturulması çağın gerekliliğidir. Bu, gelecekteki meslek seçimleri ve profesyonel yaşamları açısından büyük önem taşımaktadır.

Türkiye’de ortaokul ve liselerde okutulan Görsel Sanatlar dersinde, dijital grafik tasarım ürünü oluşturulmasına yönelik öğretmen yaklaşımlarının ve görüşlerinin incelenerek mevcut durumun ortaya çıkarılmasını amaçlayan bu çalışma, nitel araştırma yöntemi desenlerinden betimleyici durum çalışması şeklinde gerçekleştirilmiş, bütüncül tek durum deseni kullanılmıştır. Çalışma grubu, amaçlı örnekleme yöntemlerinden ölçüt örnekleme ile belirlenmiş; grafik tasarım konusunda, tasarım ürünü oluşturmaya yönelik uygulama yaptıran 53 gönüllü görsel sanatlar öğretmeni çalışmaya dahil edilmiştir. Verilere ulaşmak için araştırmacı tarafından literatür bulgularına ve akademik danışman görüşlerine dayalı olarak geliştirilen açık uçlu anket soruları kullanılmıştır. Toplanan verilerin çözümlenmesi tematik içerik analizi yöntemi kullanılarak gerçekleştirilmiştir. Araştırma sonuçlarında, öğretmenlerin %75,4’ünün dijital tasarım ürünü oluşturma ile ilgili eğitim almadığı ve/veya kurslara katılmadığı, eğitim alanların ise eğitim kazanımlarını meslek hayatlarında tam anlamıyla kullanamadıkları; tasarım ürünü oluşturulmasında ekonomik olması ve erişilebilirlik faktörleri nedeniyle geleneksel yöntemleri tercih ettiği; bilgi ve uygulama eksikliği, maddi durum ve donanım yetersizliği nedeniyle dijital tasarım ürünü oluşturmamadıkları tespit edilmiştir. Bu bağlamda, görsel sanatlar dersinde teknolojik gelişmelere bağlı olarak gelişen grafik tasarımın öğretimi için geleneksel yöntemlerin dışına çıkılması, mevcut algıların değiştirilmesi ve öğrencilerin teknolojik becerilerinin desteklenmesi amacıyla adımlar atılması önerilmektedir.

Anahtar Kelimeler: Görsel Sanatlar Eğitimi, Öğretim Programı, Grafik Tasarım, Dijital Tasarım Ürünü.

ABSTRACT

TEACHER APPROACHES AND OPINIONS TOWARDS CREATING GRAPHIC DESIGN PRODUCT IN VISUAL ARTS COURSE

Boga, Anil

Educational Design and Evaluation Master's Program

Supervisor: Prof. Dr. Nesrin Özdener

January 2024, 68 Pages

Rapid developments in the field of technology have directly affected graphic design, which is the visual language of communication. Graphic design has become an indispensable part of our lives, appearing in every aspect of our daily lives such as websites, mobile applications, social media and digital advertisements. Therefore, graphic design skills provide a significant competitive advantage in many professions and sectors in the digitalizing world. Graphic design knowledge and skills are of critical importance, especially in areas such as web design, user interface design and digital marketing. Today, although traditional methods still exist in graphic design, which is included in the Visual Arts course, creating technology-supported designs for middle school and high school students who are intertwined with technology is a necessity of the age. This is of great importance for their future career choices and professional lives.

This study, which aims to reveal the current situation by examining teacher approaches and opinions towards the creation of digital graphic design products in the Visual Arts course taught in secondary and high schools in Turkey, was carried out as a descriptive case study, one of the qualitative research method patterns, and a holistic single case pattern was used. The study group was determined by criterion sampling, one of the purposeful sampling methods; In the field of graphic design, 53 volunteer visual arts teachers who practiced creating design products were included in the study. To obtain the data, open-ended survey questions developed by the researcher based on literature findings and academic advisor opinions were used. Analysis of the collected data was carried out using the thematic content analysis method. The research results show that 75.4% of teachers did not receive training and/or did not attend courses on creating digital design products, and those who received training could not fully use their educational achievements in their professional lives; prefers traditional methods in creating design products due to their affordability and accessibility factors; it has been determined that they cannot create digital design products due to lack of knowledge and application, financial situation and lack of equipment. In this context, it is recommended to go beyond traditional methods for teaching graphic design, which develops due to technological developments in the visual arts course, to change current perceptions and to take steps to support students' technological skills.

Key Words: Visual Arts Education, Curriculum, Graphic Design, Digital Design Product.

TEŞEKKÜR

Bu tez çalışmasının planlanması, araştırılması, yürütülmesi ve oluşturulmasında, engin bilgi ve tecrübelerinden istifade ettiğim, ilgi ve desteğini esirgemeyen, yönlendirme ve bilgilendirmeleriyle çalışmamı bilimsel temellere dayandıran değerli hocam Prof. Dr. Nesrin Özden'er' e; tez savunma jürimde yer alıp tezimin gelişmesine katkı sağlayan Dr. Öğr. Üyesi Sezin Eşfer Öndünç ve Dr. Öğr. Üyesi Meltem Özmanlı' ya sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

Ayrıca başarılı olacağıma daima inanan, tez çalışma sürecinde beni hep destekleyen ve yüreklendiren en değerli varlıklarım sevgili eşim Evren' e, çocuklarım Naz ve Çınar' a sonsuz teşekkürler.

İÇİNDEKİLER

ETİK BEYAN	iii
ÖZET.....	iv
ABSTRACT.....	v
TEŞEKKÜR.....	vi
İÇİNDEKİLER	vii
TABLolar LİSTESİ.....	ix
ŞEKİLLER LİSTESİ	x
Bölüm 1	1
Giriş.....	1
1.1 Problem Durumu.....	1
1.2 Çalışmanın Amacı.....	3
1.3 Araştırma Soruları.....	3
1.4 Çalışmanın Önemi.....	5
1.5 Sınırlılıklar	6
1.6 Tanımlar	6
Bölüm 2	7
Alan Yazın Taraması.....	7
2.1 Sanat Eğitimi.....	7
2.2 Görsel Sanatlar Eğitimi	10
2.3 Görsel Sanatlar Dersi Öğretim Programı	11
2.3.1 Görsel sanatlar dersi öğretim programında grafik tasarımın yeri.	13
2.4 Grafik Tasarım ve Eğitimi	14
2.5 Türkiye’ de ve Dünya’ da Grafik Tasarım Eğitimi.....	15
2.6 Eğitimde Teknolojinin Yeri	17
2.6.1 Görsel sanatlar eğitiminde teknolojinin yeri.	18
2.7 Grafik Tasarım Konusunda Teknoloji Kullanımı	19
2.8 İlgili Araştırmalar.....	22
Bölüm 3	25
Yöntem.....	25
3.1 Araştırmanın Modeli	25
3.2 Çalışma Grubu	25
3.3 Veri Toplama Aracı.....	27
3.4 Verilerin Analizi.....	27
3.5 Geçerlilik ve Güvenilirlik	29
Bölüm 4.....	32

Bulgular.....	32
4.1 Görsel Sanatlar Dersi Öğretmenlerinin Dijital Tasarım Ürünü Oluşturma Deneyimleri.....	32
4.2 Görsel Sanatlar Dersi Öğretmenlerinin Tercih Ettikleri Tasarım Ürünü ve Ürününün Oluşturulmasında Kullanılan Resim Tekniklerine Yönelik Görüşleri	39
4.3 Görsel Sanatlar Dersi Öğretmenlerinin Grafik Tasarım ile İlişkili Kazanımların Uygulama Aşamasına Yönelik Görüşleri	44
4.4 Öğretmenlerin Dijital ve Geleneksel Yöntemlerle Oluşturulan Grafik Tasarımı Ürünleri Arasındaki Farklara Yönelik Görüşleri	48
Bölüm 5	58
Sonuç ve Tartışma.....	58
5.1 Öneriler	67
KAYNAKÇA.....	69
EKLER.....	81
EK 1 Anket Soruları	82
EK 2 Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Kurulu Gönüllü Bilgilendirme ve Onam Formu	83
EK 3 Öğrencilerin Tasarım Sürecinde Kendilerini Daha Rahat İfade Edebilecekleri Yöntem ve Gerekçesine Yönelik Öğretmen Görüşlerine Ait Temalar ve Kodlar..	85

TABLÖLAR LİSTESİ

TABLÖLAR

Tablo 1 Katılımcılara Ait Demografik Bilgiler.....	26
Tablo 2 Puanlayıcılar Arası Uyum ve Güvenirlik Analizleri.....	31
Tablo 3 Öğretmenlere Göre Dijital Tasarım Ürünü Oluşturma İle İlgili Eğitim Eksikliğinin Meslek Hayatına Etkisi.....	38
Tablo 4 Öğretmenlerin Grafik Tasarımı Konusunda Tercih Ettikleri Tasarım Ürünü	39
Tablo 5 Öğretmenlerin Grafik Tasarım Ürünü Tercih Etme Gerekçeleri	40
Tablo 6 Öğretmenlerin Grafik Tasarım Ürünü Tercih Ettikleri Resim Teknikleri	41
Tablo 7 Öğretmenlerin Grafik Tasarım Ürünü Kullandıkları Resim Tekniklerini Tercih Etme Nedenleri	42
Tablo 8 Öğretmenlerin Grafik Tasarım Ürünü Kullanmayı En Az Tercih Ettikleri Resim Teknikleri ve Gerekçeleri	43
Tablo 9 Öğretmenlerin Grafik Tasarım İle İlişkili Kazanım Konularını Uygularken Karşılaştıkları Sorunlar	44
Tablo 10 Öğretmenlerin BT Sınıfını Kullanmama Nedenleri.....	47
Tablo 11 Öğretmenlerin Geleneksel Yöntemlerle Yapılan Tasarımlarda Yanlılıkların Üstesinden Gelme Yöntemlerine İlişkin Görüşleri	51

ŞEKİLLER LİSTESİ

ŞEKİLLER

Şekil 1 Öğretmenlerin dijital tasarım ürünü oluşturma ile ilgili eğitim durumları ve kendi yeterlilikleri hakkındaki görüşleri	33
Şekil 2 Öğretmenlerin dijital tasarım ürünü oluşturma ile ilgili aldıkları eğitimi meslek hayatlarında kullanma şekillerine yönelik görüşleri	36
Şekil 3 Öğrencilerin dijital tasarım ürünü oluşturmalarına yönelik sorunlara ilişkin öğretmen görüşleri	45
Şekil 4 Öğrencilerin tasarım sürecinde kendilerini daha rahat ifade edebilecekleri yöntem ve gerekçesine yönelik öğretmen görüşleri.....	48
Şekil 5 Grafik tasarım ürünlerini dijital ortamda hazırlamanın avantajları ve dezavantajları	52
Şekil 6 Grafik tasarım ürünlerini geleneksel yöntemle hazırlamanın avantaj ve dezavantajları	55

Bölüm 1

Giriş

1.1 Problem Durumu

Sanat eğitimi, öğrencilerin yaratıcılık, eleştirel düşünme, gözlem yapma ve problem çözme yeteneklerini geliştirme amacı taşıyan önemli bir disiplindir (Ülger, 2015). Daha geniş ifadeyle sanat eğitimi, insanların duygularını ifade etmesini, estetik değerlere duyarlılığının artmasını, yeni fikirler üretme ve tasarlama becerileri geliştirmesini, toplumsal ve sosyal konulara duyarlı olmasını ve özgün çözüm önerileri geliştirebilmesini sağlayan önemli bir eğitim alanıdır (Diksoy ve Mercin, 2019). Çevreyle ilk tanışmayla başlayan bu eğitim süreci, gözlemlene, algılaya, adlandırma ve düzenleme yeteneklerini geliştirerek ilerler ve sonunda üretim ve estetik deneyimle sonuçlanır (Kırıçoğlu, 1991).

Örgün eğitim içerisinde verilen sanatsal ürünler, bilgi ve deneyim izleriyle bütünlükte bir disiplin ve alan oluşturur. Bu noktada sanat; tarihi, eleştirisi ve ürünleriyle öğrenilip öğretilen bir ders haline gelir (Aykut, 2006). Bireyin geleceğe hazırlanmasında örgün eğitimin her kademesinde verilen ve 2006 yılına kadar “Resim-İş” olan bu dersin adı; ihtiyaçları karşılaması ve amacı tam olarak yansıtabilmesi doğrultusunda Görsel Sanatlar olarak değiştirilmiştir. Görsel sanatlar dersi, öğrencilerin sadece yaratıcılıklarını ve sanatsal yeteneklerini geliştirmekle kalmaz, aynı zamanda 21. Yüzyıl becerileri arasında yer alan iş birliği içinde çalışma, eleştirel düşünme, medya okuryazarlığı ve iletişim becerilerine de katkı sağlar (Demirel ve Buyurgan, 2017; Dinç, 2020; Küçük, 2012). Öğrencilerin gelişimlerinde ve farklı bilgi ve beceriler edinmesindeki rolü nedeniyle Görsel Sanatlar dersi, bireyin bu bilgi ve becerileri farklı sentezlerle bir araya getirerek yeni ürünler ve fikirler ortaya çıkarma yeteneğinin geliştirilmesi ve bu davranışların gerektiği zaman ve yerlerde uygulanabilmesini hedeflemektedir (Alakuş ve Mercin, 2020). Bu hedefler doğrultusunda eğitimin amacına ulaşmasına yardımcı olan şey öğretim programlarının niteliğidir (Diksoy ve Mercin, 2019). Buradan hareketle ve tüm bunların sağlandığı bir programın etkin bir öğrenmeyi gerçekleştireceği düşüncesiyle MEB tarafından öğretim programları hazırlanmış; toplumun ihtiyaçlarına, bilim ve teknolojiye gelişmelere, öğrencilerin ihtiyaçlarına ve eğitim sistemlerindeki değişikliklere göre güncellenmiştir (Alakuş ve Mercin, 2020). 2017’ de taslak olarak geliştirilen ve 2018-

2019 Eğitim-Öğretim yılında uygulanmaya başlanan en güncel Görsel Sanatlar Dersi Öğretim Programı, öğrencilere görsel sanatlar alanının özgün özelliklerine uygun olarak hem iki boyutlu hem de üç boyutlu çalışmalar yapma imkânı sunmayı amaçlamaktadır (Diksoy, 2019). Program, sadece resim eğitimine odaklanmamakla birlikte heykel, seramik gibi üç boyutlu sanat dallarını ve grafik tasarım, özgün baskı gibi iki boyutlu sanat alanlarını da içermekte, bu sayede öğrencilere geniş bir sanat yelpazesi sunulmaktadır (Ertürk, 2013). İki boyutlu çalışma alanı; resim sanatından grafik tasarıma, el sanatlarından temel tasarım uygulamalarına kadar birçok kazanım içermektedir. Öğrencilerin ilgi duyabileceği konuların seçilebileceği esnek bir yapıda oluşturulan kazanımların bir bölümü de güncel ve popüler alanlardan biri olan grafik tasarım ile ilişkilidir (Diksoy ve Mercin 2019).

Düşündüren kavramlar üreten ve uygulayan bir endüstri disiplini olan grafik tasarım, ürün, hizmet, düşünce ve duyguların en basit şekilde açıklanmasını sağlayan, resim ve yazının bir arada kullanılmasıyla oluşturulan diyagramlardır (Diksoy, 2019). Görsel iletişim dili olarak kabul edilen grafik tasarım, mesajların etkili bir iletişim aracıyla aktarılmasını ve bu yolla ürün ve hizmetlerin sunulmasını amaçlar (Diksoy, 2019). Grafik tasarım ürünleri; afişler, reklam panoları, broşürler, logolar, amblemler, basılı el ilanları, ürün katalogları, trafik işaretleri, kitap kapakları, web siteleri, ambalaj tasarımı, reklam, televizyon, bilgisayar gibi birçok alanda karşımıza çıkarak günlük hayatımızın ayrılmaz bir parçası haline gelmiştir.

Günlük yaşantımızda sıkça kullanılan internet, bilgisayar, cep telefonları, yazılım ve arayüz tasarımları ile stüdyoda hareketli olarak tasarlanan film başlıkları gibi çeşitli teknolojik ürünlerin yaygınlaşması, grafik tasarımın teknoloji ile entegrasyonunun da giderek arttığını göstermektedir (Diksoy, 2019). Bu durum, özellikle görsel sanatlar dersinde öğrencilerin, teknolojinin grafik tasarım ile etkileşimini kavramaları, bu alandaki becerilerini geliştirmeleri ve gelecekteki mesleki kariyerlerinde daha iyi bir konuma sahip olmalarını sağlaması açısından önemli bir faktör olarak öne çıkmaktadır (Başbuğ ve Başbuğ, 2016). Bu durum, öğretmenlerin de yeterli teknolojik seviye ve bakış açısında olmasını zorunlu kılmaktadır (Köseoğlu ve Tunga, 2017). Buna göre görsel sanatlar öğretmenlerinin hedeflenen kazanımları etkili ve verimli bir şekilde verebilmeleri için teknolojik yetkinlikler ön plana çıkmaktadır. Bu yetkinlik, dijital araçlarla çalışabilme ve öğrencilere teknoloji odaklı beceriler kazandırma kapasitesini içerir. Buna paralel olarak, görsel sanatlar eğitiminde dijital teknolojilerden yararlanma ihtiyacı MEB tarafından kurumsal bir çerçeve ile

tanımlanmıştır. Nitekim MEB’ in 2018 Görsel Sanatlar Dersi Öğretim Programı’ na göre öğrencilerin yenilikleri takip etmesi ve çalışmalarında dijital teknolojinin olanaklarından yararlanması amaçlanmaktadır (MEB, 2017). Ancak, yapılan araştırma sonuçları, öğretmenlerin özel ilgi ve çabası olmadan hedeflenen kazanımların eksik ve sınırlı kaldığını (Asker, 2018; Köseoğlu ve Tunga, 2017) ortaya koymaktadır. Literatürde öğretmenlerin dijital araçları kullanma becerilerini derslerine yansıtmasının öğrencilerin grafik tasarım becerilerini geliştirmek adına etkili olabileceğine (Demirel ve Buyurgan, 2017; Dinç, 2020) ve grafik tasarım ürününün teknolojiden yararlanılarak oluşturulabileceğine yönelik ampirik çalışmalar (Dilmaç ve Karabacak, 2023; Diksoy, 2019) dışında, görsel sanatlar dersinde dijital tasarım ürünü oluşturulması ile ilgili mevcut duruma yönelik bir araştırmaya ulaşılamamıştır.

Çalışma kapsamında ortaokul ve lise görsel sanatlar dersi öğretmenlerinin grafik tasarım ile ilişkili kazanımlarda dijital tasarım ürünü oluşturulmasına yönelik yeterlilik, yaklaşım ve görüşlerini belirleyerek mevcut durumun ortaya çıkarılması, bu araştırmanın gerekçesini meydana getirmektedir. Bu yolla literatüre katkı sağlaması, geleneksel yöntemlere ek olarak teknoloji destekli yöntem ve tekniklerin kullanılması için temel oluşturulması hedeflenmektedir.

1.2 Çalışmanın Amacı

Bu çalışmanın amacı, Türkiye’ de ortaokul ve liselerde okutulan Görsel Sanatlar dersinde, dijital grafik tasarım ürünü oluşturulmasına yönelik öğretmen yaklaşımlarının ve görüşlerinin incelenmesidir. Bu bağlamda görsel sanatlar dersi öğretmenlerinin dijital tasarım ürünü oluşturma ile ilgili aldıkları eğitimler ve bu eğitimlerin yeterlilikleri, kendilerini dijital tasarım ürünü oluşturma açısından ne kadar yeterli hissettikleri; grafik tasarım konusunda hangi grafik tasarım ürünü üzerine odaklandıkları, tercih ettikleri grafik tasarım ürününde hangi yöntem ve teknikleri kullandıkları, hangi teknolojilerden nasıl yararlandıkları ve bunun nedenleri ve öğrencilerin dijital tasarım ürünü oluşturmalarına yönelik etkenlerin incelenmesi hedeflenmektedir.

1.3 Araştırma Soruları

Araştırmanın problemini “Öğrencilerin görsel sanatlar dersi kapsamında dijital grafik tasarım ürünü oluşturmalarına ilişkin ders öğretmenlerinin yaklaşım ve görüşleri nelerdir?” sorusu oluşturmaktadır. Öğretmen yaklaşım ve görüşlerinin; dijital tasarım ürünü oluşturma ile ilgili eğitim durumları, deneyimleri ve derste kullanmayı

tercih ettikleri öğretim stratejileri bağlamında ele alındığı araştırma kapsamında aşağıdaki sorulara cevap aranmıştır:

1. Görsel sanatlar dersi öğretmenlerinin dijital tasarım ürünü oluşturma deneyimleri nasıldır ve nasıl değişmektedir?
 - Görevde olan Görsel sanatlar dersi öğretmenlerinin dijital tasarım ürünü oluşturma konusundaki eğitim durumları ve yeterlilikleri hakkında görüşleri nelerdir?
 - Görsel sanatlar dersi öğretmenlerinin dijital tasarım ürünü oluşturma ile ilgili eğitim durumlarının meslek hayatına yansımaya yönelik görüşleri nasıldır?
2. Görsel sanatlar dersi öğretmenlerinin grafik tasarım ürünü ve ürünün oluşturulmasında kullanılan resim tekniklerine yönelik görüşleri nasıldır?
 - Görsel sanatlar dersi öğretmenleri, grafik tasarım ile ilişkili kazanımlarda hangi tasarım ürününü ve resim tekniklerini hangi gerekçelerle tercih etmektedir?
 - Görsel sanatlar dersi öğretmenlerinin, grafik tasarım ile ilişkili kazanımlarda kullanmayı en az tercih ettiği resim teknikleri ve bunun nedenleri nelerdir?
3. Görsel sanatlar dersi öğretmenlerinin grafik tasarım konusunun uygulama aşamasına yönelik görüşleri nelerdir?
 - Grafik tasarım ile ilişkili kazanım konularının uygulama aşamasının mevcut durumuna yönelik görüşleri nelerdir?
 - Öğretmenlerin, öğrencilerin dijital tasarım ürünü oluşturmalarına yönelik görüşleri nasıldır?
 - Görsel sanatlar dersi öğretmenlerinin görev yaptıkları okulun bilişim teknolojileri sınıfına ve teknik alt yapısına yönelik görüşleri nasıldır?
4. Öğretmenlere göre dijital ve geleneksel yöntemlerle oluşturulan grafik tasarım ürünleri arasındaki farklara yönelik görüşleri nelerdir?
 - Grafik tasarım ile ilişkili kazanımlar işlenirken, uygulama kolaylığı açısından dijital ortamda oluşturulan grafik tasarımı ile geleneksel yöntemlerle yapılan grafik tasarımı arasındaki farklar nelerdir?

- Öğretmenlere göre geleneksel yöntemle karşılaştırıldığında, grafik tasarım ürünlerini dijital ortamda oluşturmanın avantajları ve dezavantajları nelerdir?
- Grafik tasarım ürünlerini geleneksel yöntemle oluşturmanın avantaj ve dezavantajları nelerdir?

1.4 Çalışmanın Önemi

Görsel Sanatlar dersinin Türkiye’deki ortaokul ve lise müfredatında önemli bir yere sahip olan grafik tasarım, teknolojik olanaklardan da yararlanarak öğrencilere estetik anlayışlarını geliştirme, yaratıcılıklarını ortaya koyma fırsatı sunmaktadır (Diksoy ve Mercin, 2019). Bu bağlamda, öğrencilerin dijital grafik tasarım ürünü oluşturabilme becerilerini etkileyen en kritik unsurlardan biri de öğretmenlerin dijital tasarım oluşturmalarına yönelik eğitim durumlarıdır (Gökbulut, 2021). Bu çalışmanın önemi, Türkiye’deki görsel sanatlar dersi öğretmenlerinin dijital tasarım ürünü oluşturma konusundaki eğitim durumlarının ve bu eğitimlerin etkililiğinin ortaya çıkarılmasıyla öğrencilerin sanatsal yeteneklerini ve dijital becerilerini geliştirmelerine katkıda bulunacak değerli bilgiler sunmaktır.

Öğretmenlerin dijital tasarım ürünü oluşturma konusundaki eğitim durumları, sahip oldukları bilgi ve becerilerin öğrencilere aktarılma süreçlerini etkileyebilir (Köseoğlu ve Tunga, 2017). Bu bağlamda, tez kapsamında incelenecek olan dijital tasarım ürünü oluşturma konusunda öğretmenlerin eğitim altyapıları, bu eğitimlerin yeterlilikleri, öğrencilerin sanatsal yeteneklerini yönlendirebilme kapasitelerini belirlemede önemli bir rol oynamaktadır. Aynı zamanda, öğretmenlerin grafik tasarım konusunda odaklandıkları alanlar, tercih ettikleri yöntem ve teknikler, dijital grafik tasarım ürünü oluşturmak için teknolojiden ne şekilde yararlandıkları; bu tercihlerin öğrencilerin dijital tasarım ürünü oluşturmalarına etkisi, eğitim stratejileri ve müfredat geliştirmeye yönelik önemli ipuçları sunacaktır.

Bu çalışmanın önemi, görsel sanatlar eğitimine yönelik politika ve program geliştiren paydaşlar, öğretmenler, öğrenciler ve diğer ilgili taraflar için temel bir referans noktası oluşturarak, Türkiye’deki görsel sanatlar eğitimine önemli katkı sağlamayı amaçlamaktadır.

1.5 Sınırlılıklar

Bu araştırma;

- 2022-2023 Eğitim-Öğretim yılında devlet okullarının ortaokul ve lise düzeylerinde görevde olan ve derslerinde grafik tasarım ürünü oluşturmaya yönelik uygulama yaptıran Görsel Sanatlar öğretmenleri,
- Görsel Sanatlar dersinde yer alan Grafik Tasarım konusu,
- Çevrimiçi ortamda Google Forms üzerinde geliştirilen açık uçlu anket soruları ile sınırlıdır.

1.6 Tanımlar

Görsel sanatlar eğitimi: Öğrencilere farklı sanat dallarında (resim, heykel, fotoğrafçılık, grafik tasarım vb.) geniş bir eğitim vererek, öğrencilerin görsel estetik algılarını artırmasına ve sanatsal yaratıcılıklarını geliştirmelerine yardımcı olmayı amaçlayan bir eğitim türüdür (Başbuğ ve Başbuğ, 2016).

Öğretim programı: Belirli bir öğretim seviyesindeki farklı sınıflar ve derslerde öğretilecek konuları, bunların hedeflerini, her derse göre haftalık kaç saat verileceğini ve öğretim yöntemlerini ve tekniklerini gösteren bir rehberdir (Büyükkaragöz, 1997).

Grafik tasarım: Görsel ve metinsel öğelerin bir araya getirilmesiyle, bir ürünün, hizmetin, fikrin, düşüncenin veya duygunun etkili bir şekilde iletilmesini sağlayan düzenlemelere grafik tasarım denir (Diksoy, 2019).

Dijital tasarım ürünü: Teknoloji aracılığıyla elde edilen tasarım ürünüdür (Turan, 2009).

Bölüm 2

Alan Yazın Taraması

2.1 Sanat Eğitimi

Estetik ve zevkin ön planda tutulduğu ihtiyaçlar için insanoğlu, var olduğu günden beri farklı yollar denemiştir. Bununla birlikte ortaya çıkan sanat terimi ile insan, kendini ifade etmenin belki de en önemli yolunu keşfetmiştir. Sanat, tarihin her alanında insanın bir parçası, hissedilenin ve düşüncelerin anlatımı ve yaşamda değerli kılınandır. Bir anlatım aracı, duyguları ifade ediş biçimidir. Hep bir şeyleri anlamaya ihtiyaç duyan insanoğlu bu ihtiyacını karşılamak için ruh ile bedeni sentezlemiş, zekayla duyguyu ilişkilendirmiş, zamanla mekânı ve yaşantılardaki olayları bağdaştırmıştır (Özsoy, 2003). Kendimizle ve çevremizdekilerle iletişim kurmak için duygu ve düşüncelerimizi farklı tekniklerle ifade etmek adına estetik kaygı çerçevesinde ortaya çıkan yaratma güdüsü ile sanat ürünleri ve tasarımlar oluşmaya başlamıştır. Sanat ve tasarım arasındaki ilişkinin sonucunda 19. yüzyıl başlarında “Sanat eğitimi” kavramı ortaya çıkmıştır. Aynı yüzyılın ikinci yarısında endüstrileşmede ilerleme gösteren ülkeler başta olmak üzere sanat eğitimi geniş kitlelerde etkisini göstermiş ve genel eğitim sistemi içerisinde önemli bir yere ulaşmıştır. Sanatın olduğu her yerde sanat eğitimi de kendini göstermeye başlamıştır. İnsan davranışlarında istendik sanatsal davranışlar geliştirme süreci olarak tanımlayabileceğimiz sanat eğitimi önemli bir ihtiyaçtır. Yolcu’ ya göre (2018, s. 77) sanat eğitimi, bir bireyin duygularını, düşüncelerini, izlenimlerini, yeteneklerini ve yaratıcılığını estetik bir düzeye taşımak ve bu düzeyde ifade etmek için yapılan tüm eğitim faaliyetlerini kapsar. Kişiler arasındaki duygu ve düşüncelere yenilerini eklemek, kültür alışverişini sağlamak; özgün eserler, farklı düşünceler, farklı buluşlar ortaya koymak için en etkili yol sanat eğitimidir. Sanatın eğitim boyutu, insanın ayrılmaz bir parçasıdır.

Sanat eğitimi, bireyi tüm yönleriyle eğiterek doğru görmeyi, varlığı doğru algılamayı, analitik düşünmeyi, sorgulamayı ve geleneksel olanın dar kalıplarından kurtularak gelişmeye yönelik davranışlar ve yeni biçimler üretebilen, toplumların gelişmesine önemli katkılar sağlayabilen bireylerin yetişmesini sağlar (Ünver, 2016). Sanat eğitiminin çok yönlü, kapsamlı ve nitelikli bir eğitim ortamı yaratacağına ve donanımlı bireyler yetiştireceğine inanılmaktadır. Nitekim yapılan araştırmalar ile

ilgili alan yazın incelendiğinde de sanat eğitimi aracılığıyla estetik duygusu, yaratıcılık ve eleştirel düşünme yeteneğinin geliştirilebileceği, duygusal gelişimin desteklenebileceği ve öğrenme ve beceri kazanma süreçlerinin geliştirilebileceği, bu nedenle de her çocuğun ve gencin sanat eğitimi aracılığıyla bu fırsatlara erişme hakkı olduğu vurgulanmaktadır (Akkurt ve Boratav, 2018; Yazar, Aslan, ve Şener, 2014; Alakuş ve Mercin, 2020, s.37; Buyurgan ve Buyurgan, 2020; Mercin ve Alakuş, 2007; Uysal, 2005; Yılmaz ve Şahan, 2016; Yolcu, 2022, s.81).

Sanat eğitimi önemlidir çünkü insanı tüm yönleriyle eğitebilir (Ünver, 2016). Alakuş ve Mercin (2020), sanat eğitiminin çocukların sosyal ve duygusal gelişimine, yaratıcılık ve estetik duyarlılıklarının gelişimine katkı sağladığını belirtirken, Akkurt ve Boratav (2018), sanat eğitiminin öğrencilerin hayal gücünü ve özgüvenlerini geliştirdiğini ve diğer disiplinlerdeki başarılarına da olumlu bir etki yaptığını vurgulamıştır. Bunun yanı sıra, sanat eğitimi öğrencilerin problem çözme becerilerini geliştirirken, yaratıcılıklarının artmasına ve onları hayata hazırlamasına da katkı sağlamaktadır. Mercin ve Alakuş (2007), sanat eğitiminin öğrencilerin özgünlüklerinin farkına varmalarına, başkalarının perspektiflerine saygı göstermelerine ve farklı kültürleri anlamalarına yardımcı olduğunu; Ülger (2015), sanat eğitimi sayesinde sanatın farklı alanlarına olan ilgilerinin arttığını belirtmiştir.

Sanat eğitimi, geçmişe bağlı kalmayan dinamik bir yapıya sahiptir ve klasik eğitimin toplumda yerleşik pasif rolünü aşar. Öğrencilerin toplumsal sorunlara yönelik düşünceler geliştirmesine, tutarlı ve değerli fikirler ortaya koymasına olanak sağlar. Sanat eğitimi, geleneksel formları ve içerikleri korurken aynı zamanda yenilikçi sanatsal biçimlerin, yeni düşüncelerin ve fikirlerin yaratılmasına da imkân verir (Ünver, 2016). Bu düşünce ve fikirlerin üretilmesi için nitelikli ve donanımlı bir sanat eğitimcisinin rehber olması gerektiği söylenebilir ve bu olmadan, sanat eğitiminin amacına ulaşması mümkün değildir. Sanat eğitiminde amaç, görsel algılama becerisini geliştirmek, yaratıcılığı desteklemek, sanatın anlaşılmasını ve paylaşılmasını sağlamak, bireylerin kendilerini ifade etme kabiliyetlerini geliştirmek, endüstriye hizmet etmek, hayatlarına olumlu katkılar sağlamak ve duyguların ve düşüncelerin görsel bir dille ifade edilmesine olanak tanımaktır (Yazar, Aslan ve Şener, 2014). Bölükoğlu' na (2002) göre ise sanat eğitiminin temel amacı, bireyleri, tekrar eden değil, yaratıcı ve üretken bir şekilde düşünerek teknolojik gelişmeleri takip edebilecekleri şekilde yetiştirmektir. Türe (2007) çalışmasında, sanat eğitiminin

öğrencilerin içinde bulundukları yaratıcı potansiyeli keşfetmelerine ve geliştirmelerine yardımcı olmakla birlikte, her öğrenciyi sanatçı yapmayı da hedeflemediğini belirtmiştir.

Sanat eğitimi, bireyin bakmayı değil görmeyi, duymayı değil dinlemeyi öğrenmesine yardımcı olur. Çevresini daha iyi gözlemlemeyi, ayırt edebilmeyi, biçimlendirmeyi ve yeteneklerini kullanmayı öğrenir. Ayrıca sanat eğitimi, bireylerin düşünebilen, eleştirebilen, sorgulayabilen, araştırmacı ve yaratıcılık yönü gelişmiş; kendini ifade edebilen, duyarlı, yeniliğe açık, milli ve manevi değerlere sahip olmaları için de yol göstericidir. Sanat eğitimi, insana tüm yönleriyle eğitim imkânı sağlar. Bu sayede kişi, gözlem ve algılama yeteneğini doğru kullanarak varlığı doğru bir şekilde anlayabilir. Sonuç olarak sanat eğitiminin sadece estetik ve duygusal gelişim için değil, aynı zamanda öğrencilerin akademik başarılarına da olumlu bir etki yaptığı söylenebilir. Sanat eğitimi öğrencilere farklı düşünme ve ifade etme yolları sunar ve onların özgüvenlerini artırırken, yaratıcılıklarını geliştirir ve öğrencilerin hayatlarına yeni bir perspektif kazandırır. Sanat eğitimi, bireyin ilerlemesinde ve estetik duyarlılığının geliştirilmesinde önemli bir rol oynamaktadır. Bu sayede bireyler, kendilerini ve önemli gerçekleri daha iyi fark edebilmekte, aynı zamanda sosyal alışkanlıklarını geliştirerek yaratıcı bir birey olabilmektedirler (Gökaydın, 1998). Sanat eğitimi sadece yetenekli öğrenciler için değil, tüm bireyler için önemlidir ve yalnızca yaratıcılığı desteklemekle kalmaz, aynı zamanda bireyin ruhsal doyumuna da katkı sağlar. Öğrencilere farklı disiplinlere ait bilgileri bütünleştirme yeteneği kazandırarak kendi sorunlarını ortaya çıkarma ve çözüm üretme becerisi de kazandırır (Mercin ve Alakuş, 2007). Sanat eğitiminin gerekliliği, sadece bireysel faydalarla sınırlı değildir. Aynı zamanda, sanat eğitimi, toplumun kültürel zenginliğinin korunması ve geliştirilmesi açısından da önemlidir. Sanat, bir ülkenin tarihini ve kültürünü yansıtan bir araçtır ve sanat eğitimi, bu kültürel mirasın korunmasına ve gelecek nesillere aktarılmasına yardımcı olur. Ayrıca, öğrencilerin toplumda yerlerini bulmalarına olanak sağlayacak mesleki beceriler geliştirmelerine de katkı sağlar. Bu nedenle, sanat eğitimi okullarda önem verilmesi gereken bir disiplindir ve öğrencilerin başarılı bir gelecek için gerekli olan becerileri geliştirmelerine yardımcı olacağı düşünülmektedir. Bireylerin doğru yönde şekillenerek yaratıcı nitelikler kazanabilmesi, ilgi ve yeteneklerini geliştirebilmesi için görsel sanatlar eğitimi önemli bir adımdır. Bu süreç, görsel algılama yeteneği ile başlar ve sonunda sanatsal bir ürün ortaya koyma aşamasına kadar uzanır. Bu nedenle, görsel sanatlar dersleri, öğrencilere

estetik deęerleri anlama ve ifade etme konusunda yardımcı olmakla kalmaz, aynı zamanda onları yaratıcı bir şekilde düşünme ve üretme konusunda teşvik eder.

2.2 Görsel Sanatlar Eğitimi

Görsel sanatlar eğitimi, öğrencilere farklı sanat dallarında (resim, heykel, fotoğrafçılık, grafik tasarım vb.) geniş bir eğitim vererek, öğrencilerin görsel estetik algılarını artırmasına ve sanatsal yaratıcılıklarını geliştirmelerine yardımcı olmayı amaçlayan bir eğitim türüdür (Başbuğ ve Başbuğ, 2016). Görsel sanatlar eğitimi, öğrencilerin sanatsal birikimlerini artırmalarına ve ilgi alanlarını keşfetmelerine imkân tanır. Ayrıca, öğrencilere sanatsal ifade yeteneklerini geliştirmeleri, sanatın kültürel ve tarihsel önemini anlamaları, sanat eserlerini eleştirel olarak değerlendirebilmeleri ve sanatsal bir mesleği sürdürebilme yeteneęi kazanmaları için de gereklidir (Artut, 2004; Akkurt ve Boratav, 2018; Alakuş ve Mercin, 2020; Arslan S., 2022). Öğrencilere sanatın farklı dallarını sunmak ve görsel estetik algılarını artırmalarına yardımcı olmayı amaçlayan görsel sanatlar eğitimi, öğrencilerin görsel sanatlarla ilgili kavramları anlamalarına, teknikleri öğrenmelerine ve kendi sanatsal ifadelerini yaratmalarına olanak tanır. Görsel sanatlar eğitimi, toplum açısından olduęu kadar, kişinin kendini ifade etme ve estetik farkındalık gibi kişisel yaşamına katacaęı olumlu kazanımlar açısından da fayda sağladığı için her yaş grubundan insan için bir gerekliliktir.

Türkiye’ de örgün eğitimin her kademesinde önceden "Resim-İş" olarak adlandırılan ancak ihtiyaçları karşılamaması ve amacı tam olarak yansıtabilmesi doğrultusunda 2006 yılında adı deęişen ders, artık sadece resim eğitime yönelik olmayan; heykel, seramik gibi üç boyutlu; grafik, özgün baskı gibi iki boyutlu sanat alanlarını da içeren "Görsel Sanatlar Dersi" adı altında verilmektedir (Ertürk, 2013). Ayrıca sanat tarihi, sanat eleştirisi, estetik ve kültürle ilgili konular da bu dersin alanları içerisinde yer alır. Görsel Sanatlar dersi, öğrencilerin özgüvenlerini artırır, problem çözme becerilerini geliştirir, eleştirel düşünme becerilerini güçlendirir ve estetik deęerleri anlamalarına yardımcı olur.

Görsel Sanatlar dersi, sadece doğuştan yetenekli kişilerin deęil, toplumda bulunan her bireyin sanatla tanışabileceęi bir süreçtir. Bireyin estetik kişiliğini geliştiren ve içinde barındırdığı özelliklerle, genel eğitimin ayrılmaz bir parçası olması gereken bir eğitim alanıdır.

Görsel Sanatlar dersi, öğrencilerin sanattan keyif alan, sanatı içselleştiren, bilinçli, estetik zevk sahibi ve eleştiri yapabilen nesiller olarak yetişmelerini (Pekdağ, 2011); ayrıca sanatı evrensel değerler çerçevesinde öğrenmelerini, üretmelerini ve izlemelerini sağlayarak, kendi toplumlarının kültürel değerlerine saygı duyan, diğer toplumların kültürel değerlerini benimseyen, ileride sanatı anlamlandırabilen bireyler olarak yetişmelerini (MEB, 2018) amaçlamaktadır. Öğrencilerin estetik kişilik kazanmalarına, ayrıca toplumsal duyarlılıklarını artırarak çok yönlü düşünebilen bireyler olarak yetişmelerine katkı sağlar. Bu da çağdaş toplumların temel taşları olan insani niteliklerin ve değerlerin geliştirilmesine yardımcı olur (Ateş, 2007). Özetle bireylerin kendilerini ifade etme becerilerini geliştirdiği, estetik beğeni duygularını arttırdığı ve sanatsal faaliyetlerde bulunduğu bir ders olan Görsel Sanatlar dersi sadece yetenekli kişileri geliştirmekle sınırlı değildir, aynı zamanda her bireyin estetik kişilik kazanmasını hedefler. Görsel Sanatlar dersi, sadece yetenekli kişilerin yapabileceği bir etkinlik olmadığı gibi, her bireyin kendine özgü kişilik eğitimine ulaşabileceği bir fırsattır (Türkkan, 2008).

Görsel sanatlar dersinin tüm bu işlevleri yerine getirebilmesi için, öğretim teknolojilerinin kullanımı aracılığıyla bilgi üretimi ve transferi sağlanmalıdır. Bu bağlamda, yeni kazanımların oluşturulması, öğrencilere yönelik yeni uygulamaların geliştirilmesi, öğrenme materyallerinin özgün ve etkili bir şekilde tasarlanması büyük önem taşımaktadır. Ayrıca, öğretmenlerin çağın gereksinimlerine uygun bir şekilde kendilerini sürekli olarak geliştirmeleri, yeni bilgi ve beceriler edinmeleri ve bunları sınıf ortamlarında etkili bir şekilde uygulamaları gerekmektedir (Yılmaz, 2014:7).

2.3 Görsel Sanatlar Dersi Öğretim Programı

Bir bireyin geleceğe hazırlanma sürecinde, genel eğitimin rolü önemli olsa da örgün eğitim daha ağırlıklı bir rol oynar. Genel eğitimin bireyin yaşamında doğal bir şekilde gerçekleşmesine karşın, örgün eğitim planlı bir yaklaşım gerektirir. Örgün eğitimin önemli bileşeni olan ders öğretim programları, bireylerin eğitiminde kilit bir rol oynar (Diksoy ve Mercin, 2019). Öğretim programları, bir öğrenme sürecinde öğrencilere sunulan hedefler, kazanımlar, öğrenme faaliyetleri, değerlendirme yöntemleri ve kaynakların belirlendiği bir planlama ve tasarlama sürecidir. Bu programlar, eğitim kurumlarının amaçlarına ve öğrencilerin ihtiyaçlarına göre şekillenir. Öğrencilerin bilgi, beceri, değerler ve tutumlarını geliştirme amacını taşır. Programların içerisinde yer alan kazanımlar, öğrencilerin gerekli bilgi ve becerileri

edinmelerini, problem çözme, eleştirel düşünme ve iletişim becerileri gibi üst düzey becerileri kullanmalarını sağlar. Ayrıca öğrencilerin, toplum ve kültüre katkı sağlamalarını hedefler. Öğretim programları, farklı disiplinlerde, farklı seviyelerde (ilköğretim, ortaöğretim, yükseköğretim) ve farklı öğrenme alanlarında (fen, sosyal bilimler, sanat, spor, meslek) hazırlanabilir. Programlar, belirli bir müfredat çerçevesinde, belirli derslerde işlenecek konuların ve bu konuların işlenme sırasının belirlenmesiyle oluşturulur ve zaman içinde değişime uğrar ve güncellenir. Bu değişiklikler, toplumun ihtiyaçlarına, bilim ve teknolojiadaki gelişmelere, öğrencilerin ihtiyaçlarına ve eğitim sistemlerindeki değişikliklere göre yapılır. Yeni yöntem, strateji ve öğrenme alanlarının oluşmasına ve yeniden yapılandırılmasına zemin hazırlayan öğretim programlarının (Çakır, 2011; Uysal ve İncikabı, 2018), doğru ve etkili bir şekilde hazırlanması, öğrencilerin nitelikli bir eğitim almalarını sağlar (MEB, 2018).

Nitelikli bir birey, bilgi üreten, problem çözebilen, eleştirel düşünen, girişimci, kararlı, empati yapabilen ve kültüre katkı sağlayabilen bireydir. Bu niteliklere sahip bireyler yetiştirmek amacıyla hazırlanan öğretim programları, sade, anlaşılır ve bireysel farklılıkları göz önünde bulunduran bir yapıda olmalıdır. Bu programlar, tekrar eden kazanımların yanı sıra bütünsel öğrenme çıktılarını da hedeflemelidir. Ayrıca, ilgili disiplinin güncel, geçerli ve hayatla ilişkili olduğu nitelikte kazanımlar ve açıklamalar içermelidir. Tüm bu kazanımlar ve açıklamalar, değerler, beceriler ve yetkinlikler perspektifinde bütünlük sağlamalıdır. Böylece, anlamlı ve kalıcı öğrenme sağlanarak, öğrencilerin üst bilişsel becerilerini kullanmaları teşvik edilmeli ve diğer disiplinlerle ve günlük hayatla bütünleşmeleri sağlanmalıdır.

Görsel sanatlar dersi, öğrencilere farklı sanat dallarını tanıtmak, sanat tarihi ve sanatın etkileri hakkında bilgi vermek, yaratıcılıklarını geliştirmelerine yardımcı olmak ve sanatsal ifade yeteneklerini artırmak için tasarlanmış bir derstir. Bu nedenle, dersin içeriği ve öğrenme hedefleri, öğretim programlarına göre belirlenir ve öğretmenler bu programları takip ederek öğrencilerin bu hedeflere ulaşmasını sağlar. Planlı hareket etmeyi zorunlu kılan örgün eğitimin en önemli yapı taşı olan ders öğretim programlarının niteliği eğitimin amacına ulaşmasına yardımcı olur (Diksoy, 2019).

Öğretim programlarının ilk çıkış noktası amaçlardır. İç ve dış etkenlerden kaynaklanan toplumsal ve bireysel ihtiyaçlar, öğretim programlarının ana amaçlarını

oluşturmaktadır (Yurdakal, 2019). Eğitim programları sadece amaç, içerik, öğretme-öğrenme süreci değerlendirme unsurlarını kapsamakla kalmaz; aynı zamanda eğitim ortamları, öğreticiler, zaman, mekân, sosyal etkinlikler, destek hizmetleri ve maliyet gibi önemli faktörleri içerir. Bu unsurlar, aynı zamanda programın önemli değişkenleri olarak kabul edilir (Oral ve Yazar, 2017: 22).

Bilim ve teknolojiadaki hızlı değişim, bireylerin ve toplumların ihtiyaçlarını dönüştürdüğü gibi, öğrenme-öğretme teorilerindeki yenilikler ve gelişmeler de bireylerden beklenen rolleri doğrudan etkilemiştir. Eleştirel düşünme, yaratıcılık, estetik duyarlılık, bilgiyi kullanma, inisiyatif alma, problem çözme, risk değerlendirmesi yapma, karar alma ve duyguların yapıcı bir şekilde yönetilmesi gibi öğrenci becerileri, programın merkezinde yer alır.

Görsel Sanatlar Dersi Öğretim Programı' nın temel felsefesi, Türkiye Yeterlilikler Çerçevesi (2/1/2016 tarih ve 29581 sayılı Resmî Gazete) kapsamında belirlenen yetkinliklere odaklanmıştır. Bu çerçevede, öğrencilerin millî, manevi, evrensel değerlere sahip; hem akademik hem de sosyal başarıya ulaşabilen; teknolojik gelişmelere uyum sağlayabilen; kendilerine, toplumlarına ve farklı kültürlerle karşı yüksek düzeyde farkındalık ve saygı geliştirmeleri hedeflenir. Programın felsefi temeli, öğrencilerin hayata hazır, mutlu ve sağlıklı bireyler olarak yetişmelerini sağlama amacını taşır (MEB, 2018).

2.3.1 Görsel sanatlar dersi öğretim programında grafik tasarımın yeri.

Görsel sanatlar eğitimi, sanat eğitiminin özel bir alanıdır. Gökay' a (2009) göre görsel sanatlar eğitimi, öğrencilerin farklı kültür ve toplumların tarihsel gelişim sürecinde ürettikleri birçok sanat formunu analiz etmelerine veya içerik olarak değerlendirmelerini, bu, sanat formlarını incelerken analitik ve eleştirel düşünceye yaklaşımlarını, yerel ve evrensel sanatın farklı içeriklerini ve anlamlarını belirlemelerini, sanatsal pratikler hakkında fikir üretip geliştirmelerini ve bu fikirleri çeşitli malzemeler kullanarak ürünlere dönüştürmelerini sağlar. Bu bağlamda Türkiye'de de daha önce resim iş dersi adı altında verilen görsel sanatlar eğitimi 2006 yılında adı artık sadece resim eğitime yönelik olmayan; heykel, seramik gibi üç boyutlu; grafik, özgün baskı gibi iki boyutlu sanat alanlarını da içeren "Görsel Sanatlar Dersi" adı altında verilmektedir (Ertürk, 2013).

Bilgiden uygulamaya birçok unsuru barındıran Görsel Sanatlar öğretim

programında, alan eğitimine yönelik kazanımlara ve alanın gerektirdiği tüm disiplinlere yer verilmiştir. Bu alan disiplinlerinden biri de grafik tasarımıdır. Grafik tasarım, uygulamanın yanı sıra düşünmeyi ve kavram üretmeyi de zorlayan bir alan disiplinidir (Alkan, 2018).

Görsel sanatlar öğretim programında ulaşmak istenen belirli hedefler dikkate alındığında, öğrencilerin çeşitli teknolojik imkânları da kullanarak grafik tasarım ürünü oluşturmaları beklenmektedir. Bu ihtiyacın karşılanmasında, grafik tasarım konusu önemli bir rol üstlenmiştir (Diksoy ve Mercin, 2019). Grafik tasarım, insanların günlük hayatta en sık karşılaştığı görsel sanat ürünlerinden biridir. Çünkü grafik tasarım ürünleri, insanların hayatını kolaylaştırmak için tasarlanmış bir özelliğe sahiptir. Ayrıca “grafik tasarım bir tür dildir ve iletişim kurmayı amaçlar. Grafik tasarımı birçok şeyi herkes için daha anlaşılır kılmak, evrensel sembollere dönüştürerek yol göstermek, bilgi aktarmak, sevgiye, barışa, saygıya yönelik değerlerle ilgili duygu birliği oluşturmak gibi farklılıklar ve küçük detaylarla yaşamı zenginleştirmeye hizmet eder. Ayrıca, insanların yeni fikirlere, harika hikayelere ve manzaralara kapılmalarına, sorular sormalarına ve sunulan bilgileri sorgulamalarına yardımcı olur (Mercin, 2013). Bu nedenle görsel sanatlar dersi öğretim programında grafik tasarımı oldukça önemli bir konudur.

2.4 Grafik Tasarım ve Eğitimi

Ürün, hizmet, düşünce ve duygunun en sade bir biçimde anlatılmasını sağlayan; resim ve yazının birlikte kullanılmasıyla oluşturulan düzenlemelere grafik tasarım denir (Diksoy, 2019). Görsel bir iletişim dili olan grafik tasarımın amacı bir iletişim aracı olarak mesaj iletmek ve bu yolla da ürün ve hizmet tanıtmaktır (Diksoy, 2019; Becer, 1997). Bu iletişim türü afiş, billboard, broşür, logo, amblem, basılı el ilanları, ürün katalogları, trafik levhaları, kitap kapakları, web siteleri, ambalaj tasarımları, reklam, TV, bilgisayar vb. birçok alanda karşımıza çıkmaktadır. İçinde bulunduğumuz bu son yüzyılda teknolojinin hızla gelişmesi ve nüfusun artması ile birlikte iletişime duyulan ihtiyaç her geçen gün daha da artmış ve bu ihtiyacın karşılanmasında grafik tasarım, çok önemli bir görevi üstlenmiştir (Diksoy ve Mercin, 2019). Teknolojik gelişmeler bilim dallarını olduğu gibi sanat dallarını da geliştirmektedir. Grafik tasarım da bu sanat dalları içerisinde belki de teknolojiden en çok etkilenen alandır (Karagöl ve Aksoy, 2020; Karaçeper 2018; Polat, 2020). “Teknolojinin yaşantımıza soktuğu internet, bilgisayar, cep telefonları bunların kullanımı esnasındaki yazılım ve

ara yüz tasarımları ve hareketli olarak stüdyoda tasarlanan film jeneriklerine kadar birçok alanda farklı ürünlerin günlük yaşantımızda sıkça kullanılıyor olması, grafik tasarıma olan ihtiyacı ve önemi göstermektedir” (Diksoy, 2019, s.73).

Grafik tasarım, çeşitli temel grafik öğelerinin açıklayıcı işlevlere sahip olanlarla (örneğin, yazı tipleri, metin, renkler, grafikler ve fotoğraflar) uyumlu birleşimini ifade eder. Aynı zamanda, bilgi iletmek, duyguları iletmek ve görüntülere derin ahlaki ve ideolojik çağrışımlar sağlamak için tasarımcının hayal gücü ve benzersiz organizasyon yöntemiyle dolu görsel ifadeler yaratmayı amaçlar. Grafik tasarım çalışmalarının ve eğitiminin kapsamı genişlemeye devam etmektedir. Örgün grafik tasarımı eğitimi, öğrencileri kariyerlerine profesyonel tasarım uygulamalarında başlamaya hazırlamak için önemli bir rol oynar (Wilson, 2014). Öğrenciler, grafik tasarımı eğitimi ile belirli beceriler geliştirirler ve bunun karşılığında, görsel olarak çekici tasarımlar yaratma becerilerine sahip olurlar. Öte yandan grafik tasarım, tasarım öğrencilerinin yaratıcı potansiyellerini geliştirmek için de en önemli temel disiplinlerden biridir. Öğrencilerin düşünme yeteneklerini ve hayal güçlerini geliştirmenin yanı sıra, yaratıcı düşüncelerine, gerçek hayattan tasarım bilgilerini biriktirmeyi öğrenmelerine ve yeni tasarım öğeleri keşfetmelerine yardımcı olabilir (Becer, 1997). Grafik tasarım, pratik yapmak ve yaratıcı problem çözme için ideal bir disiplindir. Grafik tasarım sürecinin ayrılmaz bir parçası, yenilik için tükenmez bir itici güç olan yaratıcılıktır. Tasarıma yaratıcılığı teşvik eden modern bir yaklaşım, eleştirel düşünme becerilerinin, teknik becerilerin, olumlu tutumların ve diğer ilgili değerlerin önemini vurgulamalıdır (Alkan, 2018). Grafik tasarım aktivitelerini öğretirken ve yürütürken, öğrencilerin daha sürdürülebilir bir öğrenme yolu geliştirmelerine yardımcı olmayı gerektiren, öğrencilerin yaratıcılığının geliştirilmesine odaklanılması gereken özellikle önemli bir husustur. Bu nedenle grafik tasarım eğitiminin özü, yeni tasarım öğrencilerinin yaratıcı düşünme yeteneğini geliştirmektir (Çakır, 2014).

2.5 Türkiye’ de ve Dünya’ da Grafik Tasarım Eğitimi

Dünyada ve ülkemizde grafik tasarım eğitiminin teknolojinin gelişmesine bağlı olarak sürekli geliştiği ve dönüştüğü görülmektedir (Yıldırım ve Akman, 2023). Grafik tasarımı eğitimi, 19. yüzyılın sonlarında ve 20. yüzyılın başlarında, sanat ve tasarım okullarında, özellikle de Bauhaus gibi öncü kurumlarda ortaya çıkmaya başlamıştır. Bu okullar, grafik tasarımı, görsel iletişimin bir aracı olarak görmeye ve onu yaratıcı ve etkili bir şekilde kullanma becerilerini geliştirmeye odaklanan disiplinler arası

programlar sunmuştur (Heller, 2015). Grafik tasarımı eğitiminin gelişimindeki en önemli dönem hiç şüphesiz Bauhaus ekolü ve Walter Gropius'un kurduğu okuldur. Bauhaus programı genellikle resim, mimari ve heykel üzerine odaklanmıştır. Ancak zamanla grafik tasarım da Bauhaus okulunda kendine yer bulmuş ve grafik tasarım alanında çalışan birçok kişiyi etkilemiştir (Sevindik, 2016). 1930'larda İkinci Dünya Savaşı sırasında Avrupa kıtası, 2. Dünya Savaşı atmosferine girmeye başlamıştır. Hitler'in Nazi Almanyası'nda başlayan despotizm, Avrupalı grafik tasarımcılarının Amerika'ya yerleşmesine neden olmuştur. Amerikalı ve Avrupalı sanatçıların etkileşimi sayesinde benzersiz bir Amerikan grafik tasarım anlayışı ortaya çıkmıştır. Bu dönemin en önemli ürünü posterlerdir. Grafik tasarımı eğitiminde artık pragmatizm ve günün ihtiyaçlarına cevap veren ürünler ön plana çıkmaya başlamıştır (Bektaş, 1992; Çakır, 2014). Ancak, bu dönemde grafik tasarım olarak adlandırılan bir disiplin bulunmamaktaydı. İletişim tasarımı genellikle el yazısı ve el yapımı afişlerle sınırlıydı.

Bilgisayar teknolojisinin gelişimi, grafik tasarım eğitimi kökten değiştirmiştir. Adobe, Macintosh ve diğer grafik tasarım yazılım ve donanımlarının ortaya çıkışı, tasarımcılara dijital ortamda çalışma ve projelerini daha hızlı gerçekleştirme fırsatı tanımıştır. Bu dönemde, grafik tasarım eğitimi dijital becerileri içerecek şekilde güncellenmiştir (Karamustafa, 2003). Dünyadaki gelişimi ile karşılaştırıldığında Türkiye'de grafik tasarımı eğitimi alanındaki gelişmeler daha yavaş gerçekleşmiştir. Türkiye'de grafik tasarım eğitimi, genel olarak sanat ve tasarım alanındaki gelişmelere paralel olarak evrim geçirmiştir. Osmanlı İmparatorluğu'nda grafik tasarım eğitimi kavramı günümüz anlamıyla olmasa da sarayda minyatür sanatı gibi geleneksel sanat dalları üzerinden estetik ve süsleme becerileri kazandırılmıştır. Özellikle 18 yüzyılda Osmanlı Devleti'nde yeni bir sanat ortamı oluşmuş ve bu dönemde batılı anlamda resim anlayışı toplumda yerleşmeye başlamıştır. Öyle ki bu dönemde birçok başarılı öğrenci resim ve eğitimi almak için Avrupa'nın farklı ülkelerine gönderilmiştir (Tansuğ, 1993). Sanaya-i Nefise Mektebi'nin ortaya çıkışı, Cumhuriyet öncesi sanat ve grafik tasarım alanında eğitimde bir dönüm noktası sayılabilir. II. Abdülhamid'in vasiyetiyle 1 Ocak 1882'de açılmasına karar verilen okul, 3 Mart 1883'te resmen açılmıştır (Demirel, 2011). Bu mektep Paris Güzel Sanatlar Okulu eğitim yapısı temel alınarak geliştirilmiştir. Sanayi-i Nefis Mektebi'nde faaliyet gösteren dört şubeden biri de günümüz grafik tasarımının temelini oluşturan Sanayi-i Teziinye şubesidir (Sevindik, 2016). Türkiye Cumhuriyeti'nin kuruluşuyla birlikte, sanat ve eğitim alanlarında geniş kapsamlı reformlar gerçekleştirilmiştir.

1928’ de Türk harf devrimiyle birlikte tipografi alanında da değişiklikler yaşanmıştır. İlk grafik tasarım eğitimi bu dönemde Güzel Sanatlar Akademisi (şu anda Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi) bünyesinde vermeye başlanmıştır. 1927 yılında ise Türkiye’deki ilk grafik tasarım eğitimi verilen ‘Afiş Atölyesi’ kurulmuştur. 1969 yılında çıkarılan 1172 sayılı Devlet Güzel Sanatlar Akademileri Kanunu ile akademiye bilimsel özerklik tanınmış ve araştırmalarını özgürce yürütmesine olanak tanınmıştır (Uzun, 2014). Bu dönemde grafik tasarım, Türkiye’ de daha fazla tanınmaya başlamıştır. Mimar Sinan Güzel Sanatlar Akademisi ve İstanbul Devlet Tatbiki Güzel Sanatlar Yüksekokulu'nda grafik tasarım bölümleri açılmıştır. Günümüzde grafik tasarımı eğitimi güzel sanatlar fakültelerinde sürdürmektedir (Sevindik, 2016).

2.6 Eğitimde Teknolojinin Yeri

Eğitim ve öğretimde teknoloji kullanımı günümüzde giderek yaygınlaşan bir uygulama olarak dikkat çekmekte, bilgiye ulaşmanın kolaylığının yanı sıra bir öğrenme ve öğretme yaklaşımı olarak etkin kullanım olanakları sağlamaktadır. Akıllı tahtalar (etkileşimli tahtalar), bilgisayarlar, tabletler, kameralar, işitsel araçlar, akıllı telefon ve internet kullanımı, e-kitaplar, e-dergiler gibi eğitim ortamlarında aktif olarak kullanılan teknolojilere ek olarak, kısa filmler, video anlatımlar ve sanal müze ziyaretleri, eğitim materyalleri arasında hızla yerini almaktadır. Öğretmenler teknolojik araçlar kullanarak öğrencilere daha interaktif ve etkileşimli dersler sunabilmekte, öğrencilerin ilgisini çekmek ve dikkatini toplamak için farklı teknolojik araçlar kullanabilmekte, öğrencilerin ödevlerini, sınav notlarını ve diğer eğitim materyallerini online platformlarda yönetebilmektedirler. Öğrencilerin ise dijital çağın etkisi altında teknolojiyi kişisel yaşamlarında aktif bir şekilde kullandıkları; sadece sosyal medyada yer almakla kalmayıp araştırma yapmak, öğrenmek, bilgi edinmek, yaratıcılık, yenilik ve kariyer becerilerini geliştirmek için de teknolojiden yararlandıkları (Ardıç ve Altun, 2017) bilinmektedir. Günlük yaşamlarında teknolojiyle iç içe olan, teknolojiyi etkin bir şekilde kullanan ve sosyal medyada aktif olan bu öğrenciler teknolojiyi sosyalleşmek için kullanmanın yanı sıra, öğrenme faaliyetlerinde de kullanmaktadırlar (Ardıç ve Altun, 2017). Öğrenciler teknolojik araçlar kullanarak öğrenme sürecini geliştirebilmekte, sunumlar hazırlayabilmekte, çeşitli online kaynaklardan faydalanarak konuları daha iyi kavrayabilmekte, ayrıca ödevlerinin yanı sıra farklı öğrenme materyallerine de kolayca erişebilmektedirler. Sonuç olarak, teknolojinin eğitim ve öğretim sürecinde kullanımı, öğrencilerin ve

öğretmenlerin öğrenme ve öğretme sürecini daha etkili hale getirebilmektedir. Nitekim yapılan alan yazın taramasında teknolojinin eğitimde kullanımının öğrencilerin öğrenme sürecine katkısının yanı sıra öğretmenlerin dersleri daha verimli bir şekilde yönetmelerine yardımcı olduğu (Şahin, 2019); öğrencilerin öğrenme motivasyonunu ve ilgisini artırdığını ve öğretmenlerin öğrenme ortamını daha iyi yönetmelerine olanak sağladığı (Arslan ve Şendurur, 2017); öğrencilerin öğrenme sürecini daha etkileşimli hale getirerek öğrencilerin katılımını artırdığı ve öğretmenlerin öğrencilerin öğrenme gereksinimlerine daha iyi yanıt vermesine olanak sağladığı (Şahin ve Namlı, 2019) yönünde çalışmalara rastlanmıştır.

Teknolojinin doğru şekilde kullanılmasıyla, öğrencilere teknoloji okuryazarlığı, bilgi okuryazarlığı ve görsel okuryazarlık gibi bilgi çağında önemli görülen beceriler kazandırılabilceği düşünülmektedir (Çakır ve Yıldırım, 2009). Toplumların, bilgiye ulaşma ve kullanma becerilerine sahip, teknoloji okuryazarı bireyler yetiştirmeyi hedeflediği bu dönemde, eğitimde teknolojik araçların doğru bir şekilde kullanılmasının bu hedeflere ulaşmada kilit bir rol oynayabileceği düşünülmektedir. Ülkelerin teknoloji politikalarını güncellemeleri, toplum ihtiyaçlarına uygun ve etkili teknoloji kullanımını sağlamak adına önemlidir (Türel, Akgün, Aydın ve Yaratan, 2020). Bu güncellemeler, eğitim alanındaki çalışmalara da yansır ve Türkiye gibi pek çok ülke, FATİH ve EBA gibi projelerle bilgi teknolojilerine yatırım yapmıştır (Kolburan-Geçer ve Bakar-Çörez, 2020; Kaya, 2019). Ayrıca, Milli Eğitim Bakanlığı tarafından yayımlanan 2018 öğretim programlarında, "dijital yetkinlik" vurgusu yapılarak, eğitimde teknolojinin etkili kullanımının öğrencilere kazandırılmasına odaklanılmıştır (Kaya, 2019). Bu çerçevede, ülkelerin teknoloji politikalarındaki güncellemelerin eğitimde dijital yetkinlik kazandırmaya yönelik olduğu söylenebilir.

2.6.1 Görsel sanatlar eğitiminde teknolojinin yeri. Teknoloji ile birlikte değişerek gelişen yaşam koşulları sanatı da etkilemiş, yeni malzeme, araç ve gereç kullanımı ile farklı teknik ve tarzlar ortaya çıkmaya başlamıştır (Bulut, 2014). Böylece yeni akımlar hızla sanat eğitiminde yerini almıştır. Bu akımların teknolojiye olan yakınlığı günümüz sanatının oluşmasına katkı sağlamış ve güncel sanat kavramlarının ortaya çıkmasına (Tetikçi ve diğerleri, 2021) ve sanat eğitiminde teknolojinin artmasına zemin hazırlamıştır. Teknolojiye bu kadar yakın öğrencilerin dahil olduğu eğitim sisteminde, teknolojiyi sadece uzaktan izleyerek öğrenmeye çalışan öğrencilerin varlığı göz ardı edilmemelidir. Görsel sanatlar eğitimi, öğrencilere çeşitli

sanatsal becerileri ve estetik duyguları geliştirme fırsatı sunan önemli bir alandır. Teknolojinin hızla gelişmesiyle birlikte, görsel sanatlar eğitiminde de teknoloji kullanımı giderek daha fazla önem kazanmıştır. Teknoloji, öğrencilere yaratıcı potansiyellerini ortaya çıkarmak, sanatsal süreçleri zenginleştirmek ve daha etkili bir öğrenme deneyimi sunmak için kullanılabilir (Wilks, Cutcher ve Wilks, 2012). Bu anlamda görsel sanatlar öğretmenleri öğrencilerine filmlerden, slaytlardan, uygulama videolarından, referans kitaplarından ve sanat eğitimi dergilerinden örnekler sunmaya başlamıştır (Tetikçi ve diğerleri, 2021).

Uygulamalı ve kuramsal bilgilerin bir arada verildiği sanat eğitimi derslerinde seçilen malzeme, araç-gereç ve öğretim yönteminin eğitime katkısı yadsınamaz. Gelişen teknoloji ile birlikte günümüzde görsel sanatlar eğitiminde hammadde olarak sunulan oldukça farklı olanaklara sahip araç-gereçler bulunmaktadır. Bunları görsel sanatlar eğitiminin hemen hemen tüm konularında kullanmak, denemek ve analiz etmek mümkündür (Tan, 2009).

Köde ve Çoklar (2020) teknoloji kavramından yola çıkarak öğretmenlerin görsel okuryazarlık konusundaki görüşlerini detaylandırmış ve günümüz sanat eğitimi için önerilerde bulunmuştur. Teknoloji ve sanatın özel bir ilişkisi olduğunu vurgulayan Köde ve Çoklar (2020), yeni teknolojilerin sadece uygulamadan ibaret olmayıp, öğrencilerin öğrenme süreçlerini destekleyecek kaynakları çoğaltma ve sunma biçiminde bir dil işlevi görebileceği fikrine odaklanmıştır. Sanat eğitiminde teknoloji kullanımının, öğrencilerin özgüvenlerini artırdığı ve öğrencilerin içinde bulundukları dünyayı daha iyi kavrayabilmelerine olanak tanıdığı da görülmüştür (Dilmaç, 2020; Dilmaç ve Dilmaç, 2022; Sabirli ve Çoklar, 2020). Bu bulgular teknolojinin görsel sanatlar eğitimi açısından kullanımını ve önemini ortaya koymaktadır.

2.7 Grafik Tasarım Konusunda Teknoloji Kullanımı

1980' li yıllarda, grafik tasarım alanında üretilen tasarımlar genellikle elde çizim yöntemleriyle ortaya konulmaktaydı. 1990' ların başlarında ise, bilgisayar teknolojilerinin hayata geçmesiyle birlikte grafik tasarım alanında büyük bir dönüşüm yaşanmış ve bilgisayar tabanlı tasarım anlayışı ön plana çıkmıştır (Bektaş, 1992). Teknolojideki gelişmelerle birlikte, grafik tasarım alanındaki ilerlemeler de hızla artış göstermiştir. Günlük hayatımızda sıklıkla kullandığımız internet, bilgisayar, cep telefonu, yazılım ve arayüz tasarımı, stüdyoda oluşturulan animasyon film başlıkları

gibi çeşitli teknolojik ürünlerin yaygınlaşması grafik tasarımın teknolojiyle bütünleşmesinin önemli olduğunu göstermektedir (Diksoy, 2019). Bu durum özellikle görsel sanatlar dersi gibi sanat eğitimi derslerinde öğrencilerin teknolojinin grafik tasarımla olan etkileşimini anlamaları, bu alandaki becerilerini geliştirmeleri ve gelecekleri için daha iyi konumlanmaları açısından önemli bir faktördür (Başbuğ ve Başbuğ, 2016).

Örgün eğitimin ayrılmaz bir parçası olan Görsel Sanatlar dersinin grafik tasarım konusunda teknolojinin kullanılması, özellikle 21. yüzyıl becerilerini edinebilmesi durumu açısından çocukların gelişimine katkı sağlayabilecek önemli bir unsurdur (Diksoy, 2019). Günümüz hızla dijitalleşen dünyasında, öğrencilere grafik tasarımın modern araçlarıyla tanışma fırsatı sunabilmek adına, görsel sanatlar derslerinin teknoloji ile entegre edilmesi gerektiği düşünülmektedir. Bu entegrasyonun öğrencilere sağladığı fırsatlar, grafik tasarımın dinamik ve yenilikçi dünyasında kendilerini geliştirmelerine olanak tanımaktadır. Öğrenciler, geleneksel sanatın temel prensiplerini kavramanın yanı sıra, güncel araçlar ve yazılımlarla etkileşim kurarak dijital yeteneklerini artırma şansı bulacaklardır (Ardıç ve Altun, 2017). Grafik tasarımın sunduğu geniş yelpazedeki araçlar, öğrencilere sadece tasarım süreçlerini öğrenme fırsatı değil, aynı zamanda kendi özgün tarzlarını geliştirme ve dijital sanat eserleri oluşturma imkânı sağlayacaktır.

Bora (2018), çalışmasında görsel sanatların çeşitli alanlarında kullanılan bilgisayar teknolojilerinin, programların ve bilgisayar destekli ekipmanların neler olduğunu ve nasıl kullanılabileceğini incelemiştir. Çalışma sonucuna göre görsel sanatlar eğitimi alanında kullanılması gereken bilgisayar teknolojileri, iki ve üç boyutlu tasarım, çoğaltma, kopyalama ve baskı araçlarının çalışmalarının temelini oluşturmaktadır. Örneğin, Adobe Creative Cloud içinde bulunan Illustrator, Photoshop ve InDesign gibi yazılımlar, öğrencilere vektörel tasarım, fotoğraf düzenleme ve yayın tasarımı alanlarında pratik beceriler sunmaktadır (Adar, 2021). Ayrıca tabletler, öğrencilere dijital çizim yetenekleri kazandırır ve bu, öğrencilerin el becerilerini geliştirmelerine ve dijital ortamda çizim deneyimi yaşamalarına olanak tanımaktadır. Cep telefonları, genellikle daha küçük ekranlara sahip oldukları ve grafik tasarım yazılımlarını etkili bir şekilde çalıştırmak için gerekli güç ve işlevselliğe sahip olmadıkları için profesyonel grafik tasarım süreçlerine uygun olmadığı düşünülebilir. Ancak, bazı grafik tasarım uygulamaları, cep telefonları için özel olarak tasarlanmıştır

ve öğrenciler hafif çizim ve düzenleme işlemleri için bu uygulamalardan faydalanabilirler. Bu uygulamalar, genellikle basit grafik tasarım projeleri ve logo tasarımları gibi küçük ölçekli işler için kullanışlı olabilir (Dilmaç ve Karabacak, 2023).

Ücretsiz veya düşük maliyetli 3D tasarım araçları, öğrencilere temel 3D modelleme ve animasyon becerileri kazandırır (Oğuz, 2021). Canva, Piktochart ve Crello gibi online araçlar, öğrencilere kullanıcı dostu arayüzler üzerinden tasarım projelerini gerçekleştirme olanağı sunar. Bu araçlar genellikle önceden tasarlanmış şablonlar ve sürükle-bırak özellikleri ile etkili tasarım yapma imkânı sağlar. Online eğitim platformları, öğrencilere video dersler, interaktif içerikler ve proje tabanlı öğrenme fırsatları sunar (Erdal, 2021). Udemy, Skillshare ve Coursera gibi platformlarda öğrenciler, grafik tasarım konularında adım adım ilerleyerek kendi projelerini gerçekleştirme yeteneği kazanabilirler. Öğrenciler, sanal gerçeklik (VR) ve artırılmış gerçeklik (AR) teknolojileri aracılığıyla tasarımlarını daha etkileşimli ve gerçekçi bir şekilde deneyimleme imkanına sahip olabilirler (Özaltun ve Kahraman, 2023). Özellikle mimari tasarım veya ürün tasarımı gibi alanlarda bu teknolojiler, öğrencilere büyük avantajlar sağlayabilir. Adobe XD, Figma, Sketch gibi interaktif tasarım araçları, öğrencilere web tasarımı ve mobil uygulama tasarımı konularında interaktif prototipler oluşturma yeteneği kazandırır. Bu araçlar, kullanıcı deneyimi (UX) ve kullanıcı arayüzü (UI) tasarımı üzerine odaklanan öğrencilere önemli beceriler kazandırabilir. Bu entegrasyon, öğrencilere sadece bir sanat formunu değil, aynı zamanda kreatif düşünme, problem çözme ve teknolojiyle etkileşim kurma becerilerini kazandırmaktadır. Bu sayede, öğrenciler sadece estetik bir bakış açısını genişletmekle kalmayacak, aynı zamanda dijital çağın gereksinimlerine uygun olarak çok yönlü ve donanımlı bireyler olarak yetişeceklerdir.

2.8 İlgili Araştırmalar

Mamur Yılmaz ve Bilici (2016) tarafından gerçekleştirilen çalışmada öğretmenlerin görsel sanatlar dersinde teknolojik materyal kullanım durumları hakkında görüşleri incelenmiştir. Araştırma görsel sanatlar öğretmenlerinin bilişim teknolojilerini etkin bir şekilde kullanma konusunda kendilerini yeterli hissetmediklerini ortaya koymaktadır. Ayrıca görsel sanatlar dersi öğretmenlerinin derslerinde sınırlı düzeyde öğretim teknolojileri ve materyalleri kullandıkları, öğretmenlerin görev yaptığı kurumların öğretim teknolojisinin yanı sıra öğretim

materyallerinin de eksik olduğunu, eğitim teknolojileri ve materyallerine ihtiyaç duyduklarını tespit etmiştir.

Başka bir çalışmada Çakmak ve Türkcan (2019), ilkokul görsel sanatlar dersi hakkında öğrenci-öğretmen-veli görüşlerini incelemiştir. Nitel araştırma yöntemlerinin kullanıldığı çalışma görsel sanatlar öğretmenlerinin derslerini pastel, kuru boya, keçeli kalem, sulu boya gibi materyallerle sınırlandırdıklarını tespit etmiştir. Araştırma ayrıca öğretmenlerin görsel sanatlar dersi etkinlikleri için gerekli olan araç ve gereçleri temin etmekte zorlandıklarını, ortam, ders saatleri, maddi imkânlar gibi nedenlerden dolayı çeşitli araç ve gereçlerden yararlanamadıklarını tespit etmiştir.

İnce (2023) tarafından gerçekleştirilen yakın tarihli başka bir çalışma özel ve devlet okullarında görev yapan görsel sanatlar öğretmenlerinin dijital teknolojileri derslerine entegre etme düzeylerini belirlemeyi ve teknolojiyi derslerinde nasıl kullandıklarını ortaya çıkarmayı amaçlamıştır. Karma desende gerçekleştirilen araştırmanın nicel kısmından elde edilen sonuçlar görsel sanatlar öğretmenlerinin teknoloji entegrasyon düzeylerinin yüksek düzeyde olduğunu göstermiştir. Nitel kısmından elde edilen sonuçlar öğretmenlerin teknoloji entegrasyonuna ilişkin görüşlerinin olumlu olduğunu ancak süreçte bazı iç ve dış engellerle karşılaştıklarını ortaya koymaktadır. Öğretmenler derse teknolojiyi entegre etmenin öğrencilerin yaratıcılıklarına, derse katılımlarına ve özgün çalışma üretmelerine olumlu etkisi olduğunu belirtmiştir.

Namdar ve Önder (2017) tarafından gerçekleştirilen bir başka çalışma ise drama, müzik ve görsel sanatlar derslerinde teknoloji kullanımına yönelik öğretmen görüşlerini belirlemeyi amaçlamıştır. Nitel araştırma yönteminin kullanıldığı çalışmada öğretmenlerin bu derslerde teknoloji kullanımının önemine ve gerekliliğine dikkat çektikleri görülmektedir.

Diksoy' un (2019) çalışması, güncellenen görsel sanatlar dersi öğretim programındaki grafik tasarım kazanımlarının öğretime yönelik örnek uygulamalar gerçekleştirmeyi amaçlamıştır. Bu bağlamda, grafik tasarım kazanımlarının öğrencilere uygulanması sürecinde ders öğretmenlerinin karşılaştığı problemleri belirlemek ve çözüm önerileri sunmak da hedeflenmiştir. Araştırmada nitel yöntemlerden biri olan görüşme tekniği kullanılmış, elde edilen verilere dayanarak

görsel sanatlar dersinde grafik tasarım kazanımlarına yönelik farklı sınıf düzeylerine uygun örnek uygulamalar gerçekleştirilmiştir. Örnek uygulamalarda teknolojiden yararlanarak geleneksel yöntemlerin dışında farklı çalışmaların da ortaya çıkarılabileceği sonucuna ulaşılmıştır.

Dilmaç ve Karabacak' ın (2023) çalışması ise, ortaöğretim 10. sınıf öğrencilerinin görsel sanatlar dersinde temel tasarım ilke ve elemanları ünitesinde dijital çizim programları kullanarak gerçekleştirdikleri uygulamaların çevresel algı ve yaratıcılıklarına etkisini belirlemeyi amaçlamıştır. Nitel araştırma yöntemi kullanılarak yürütülen araştırmada öğrenciler, kişisel cep telefonlarını kullanmışlardır. Öğrencilere basit düzeyde dijital çizim programları kullanma fırsatı verilmiş ve temel tasarım bilgilerini uygulama becerilerini değerlendirmeleri istenmiştir. Araştırmanın sonuçları, öğrencilerin çevresel duyarlılıklarının arttığını ve yaratıcı düşünme becerilerine olumlu katkıda bulunduğunu göstermiştir.

Tanrikulu (2019) da, bilimsel veri elde etmek amacıyla betimsel yaptığı araştırmasında, ders kitaplarının eğitimdeki yeri ve önemi doğrultusunda Anadolu Güzel Sanatlar Lisesi 11. Sınıf Grafik Tasarım bölümü ders kitabının tasarımsal açıdan incelenmesini ve yeni bir tasarım örneği sunulmasını amaçlamıştır. Uygulama sonrasında teknolojiden yararlanılarak oluşturulan tasarım ve AGSL grafik tasarım dersinde kullanılan kitap tasarımı ile birlikte uzman görüşüne sunulmuştur. Anket sonuçlarına dayanarak yapılan karşılaştırmalı değerlendirme, uzman akademisyenlerle AGSL kitap tasarımı ve taslak kitap tasarımı örnekleri arasında gerçekleştirilen anket sonuçlarına dayanarak, uygulanan yeni tasarımın genel olarak güzel sanatlar lisesi öğrencilerini hedef alan, modern ve dinamik bir düzen içerdiği sonucuna ulaşmıştır.

Bir başka araştırma da Sanlık' ın (2023), 2022-2023 eğitim-öğretim yılında İstanbul ilindeki 39 ilçede görev yapan ortaokul ve lise düzeyindeki görsel sanatlar öğretmenlerinin uzaktan eğitime yönelik algıları ile eğitimde teknoloji kullanımına ilişkin öz-yeterlik düzeylerini belirlemeyi amaçladığı çalışmasıdır. Aynı zamanda, öğretmenlerin mesleki deneyim, mezuniyet alanı ve çalıştıkları okul türüne bağlı olarak uzaktan eğitime yönelik algıları ile teknoloji kullanımındaki öz-yeterliklerindeki değişimleri incelemek de araştırmanın bir diğer hedefidir. Korelasyonel desene başvurulmuş bu araştırmada, öğretmenlerin uzaktan eğitim algılarının orta seviyede (medyan), teknoloji öz-yeterliklerinin ise yüksek seviyede olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Gençalp (2019), nitel araştırma yöntemlerinden durum çalışması yöntemi kullanılan çalışmasında, görsel sanatlar eğitiminde teknoloji kullanımının yaratıcılığa etkilerini incelemeyi amaçlamıştır. Araştırmanın bulgularına dayanarak, görsel sanatlar derslerinde teknoloji kullanımının oldukça yüksek olduğu ve bu kullanımın öğrenciler üzerinde olumlu etkiler yarattığı gözlemlenmiştir. Ayrıca, teknolojinin görsel sanatlar derslerinde kullanımının yaratıcılığı olumlu yönde etkilediği sonucuna varılmıştır.

Ardıç ve Altun (2017), çalışmalarında, pedagojik açıdan mevcut kuşak çalışmalarını inceleyerek dijital çağın öğrenenleri ile ilgili bir davranış genellemesi ortaya koymayı amaçlamıştır. Araştırmada nitel bir yaklaşım benimsenmiş ve tarama modeli kullanılmıştır. Bulgular, dijital çağın öğrencilerinin teknolojiyi sadece kişisel yaşamlarında değil, aynı zamanda araştırma, öğrenme, bilgi edinme, yaratıcılık, yenilik, kariyer ve teknoloji becerilerini geliştirmek amacıyla da aktif bir şekilde kullandıklarını göstermiştir. Ayrıca, Sosyal Bilgiler eğitimi bağlamında elde edilen bulgularda, öğrenme alanlarının, beceri ve değerlerinin dijital çağın öğrenci özelliklerini destekleyecek içeriklere sahip olduğu görülmüştür.

Bölüm 3

Yöntem

3.1 Araştırmanın Modeli

Araştırmada, nitel araştırma yöntemlerinden biri olarak kabul edilen durum çalışması kullanılmıştır. Durum çalışmasının en temel özelliği bir ya da birkaç durumun derinliğine araştırılmasıdır. Duruma ilişkin etkenler (ortam, bireyler, olaylar, süreçler vb.) bütüncül bir yaklaşımla araştırılır ve ilgili durumu nasıl etkiledikleri ve ilgili durumdan nasıl etkilendikleri üzerine odaklanılır (Yıldırım ve Şimşek, 2013). Ortaya çıkan sonuçlar, olayların arkasındaki nedenleri anlamamıza ve gelecek araştırmalarda hangi alanlara daha fazla odaklanmamız gerektiğini belirlememize yardımcı olur (Davey, 1991; Akt. Aytaçlı, 2012). Durum çalışmaları, farklı sosyal olguları “betimlemek”, “açıklamak” ve “değerlendirmek” amacıyla yapılmaktadır (Yin, 2003; Akt. Şengül, 2021). Öğrencilerin dijital tasarım ürünü oluşturmalarına yönelik Görsel sanatlar öğretmenlerinin yaklaşımlarını ve görüşlerini incelemeyi amaçlayan bu araştırmada betimleyici durum çalışması yaklaşımı benimsenmiştir. Betimleyici durum çalışmasında temel amaç bir olgu, durum ya da olayı eksiksiz bir biçimde tanımlamaktır (Bogdan ve Biklen, 2007). Bu yolla okuyucuya, betimlenen olgunun gerçek ortama ilişkin görüş oluşturma olanağı sunulur (Büyüköztürk vd., 2020).

Araştırmada durum çalışması desenlerinden “bütüncül tek durum deseni” kullanılmıştır. Bütüncül tek durum deseninde, tek bir analiz birimi (bir birey, bir program, bir okul vb.) incelenir ve özgün durumlar üzerinde odaklanılır (Yin, 2003; Akt. Aytaçlı, 2012). Bu araştırmada analiz birimi görsel sanatlar dersi öğretmenleridir.

Mevcut durum çalışmasında sırasıyla, (1) araştırma sorularının geliştirilmesi, (2) araştırmanın alt problemlerinin geliştirilmesi, (3) çalışılacak durumun belirlenmesi, (4) araştırmaya katılacak bireylerin seçimi, (5) verinin toplanması ve toplanan verinin alt problemlerle ilişkilendirilmesi, (6) verinin analiz edilmesi ve yorumlanması ve (7) durum çalışmasının raporlaştırılması adımları (Yıldırım ve Şimşek, 2013) izlenmiştir.

3.2 Çalışma Grubu

Araştırmanın çalışma grubu, 2022-2023 öğretim yılında Türkiye’ nin farklı bölgelerinde görev yapan 53 görsel sanatlar öğretmeninden oluşmaktadır. Çalışma grubunun seçiminde amaçlı örnekleme yöntemlerinden biri olan ölçüt örnekleme

tekniki kullanılmıştır. Amaçlı örnekleme, araştırmanın amacına uygun olarak, bilgi açısından zengin durumların seçilmesi amacıyla kullanılır. Ölçüt örnekleme ise belirli niteliklere sahip kişi, olay ya da durumlardan gözlem birimlerinin oluşturulduğu örnekleme tekniğidir ve tanımlanan kriterleri (temel nitelikleri) sağlayan birimler örnekleme alınır (Başaran, 2019).

Araştırmanın çalışma grubunu oluşturmak için Mayıs 2017 tarihinde Antalya’da Millî Eğitim Bakanlığı’nın düzenlemiş olduğu güncellenen öğretim programları ile ilgili eğitimde, Türkiye’nin farklı illerinden bir araya gelen Görsel Sanatlar ve Teknoloji Tasarım öğretmenlerinden oluşan ve hala iletişim amaçlı kullanılmaya devam eden bir WhatsApp grubuna duyuru yapılmıştır. 2022-2023 Eğitim-Öğretim yılında görevde olmaları ve derslerinde grafik tasarımı ürünü oluşturmaya yönelik uygulama yaptırmaları ölçütlerini sağlayan gönüllü 53 Görsel Sanatlar öğretmeni çalışmaya dahil edilmiştir. WhatsApp grubunda yer alan Teknoloji Tasarım öğretmenleri çalışma grubu dışında bırakılmıştır. Katılımcıların

Tablo 1

Katılımcılara Ait Demografik Bilgiler

Değişken (F=53)	Gruplar	f	%
Cinsiyet	Kadın	43	81
	Erkek	10	19
Yaş	41-67 yaş	33	62
	26-40 yaş	20	38
Kurum	Lise	36	68
	Ortaokul	17	32
Hizmet Süresi	21 yıl ve üzeri	24	45
	6-10 yıl	11	21
	11-15 yıl	8	15
	16-20 yıl	6	11
	1-5 yıl	4	8
Görev Yapılan Coğrafi Bölge	Akdeniz Bölgesi	15	28
	Marmara Bölgesi	12	23
	Güneydoğu Anadolu Bölgesi	8	15
	Doğu Anadolu Bölgesi	6	11
	Karadeniz Bölgesi	6	11
	İç Anadolu Bölgesi	5	10
	Ege Bölgesi	1	2

Katılımcı öğretmenlerin cinsiyetlerine göre dağılımlarına bakıldığında %81 (f=43) gibi büyük çoğunluğu kadınlardan oluşmaktadır. Yaşlarına göre dağılımlarına bakıldığında öğretmenlerin yaş aralıkları 41-67 yaş aralığında yoğunlaşmaktadır. Öte

yandan katılımcı öğretmenlerin %68'i (f=36) ortaöğretim kurumlarında görev yapmaktadır. Meslekte çalışma sürelerine göre dağılımlarına bakıldığında 24 öğretmenin meslekteki deneyiminin 21 yıl ve üzerinde olduğu görülmektedir. Ayrıca 6 öğretmen 16-20 yıl, 8 öğretmen 11-15 yıl, 11 öğretmen 6-10 yıl ve 4 öğretmen 1-5 yıl deneyime sahiptir. Son olarak öğretmenler ağırlıklı olarak Akdeniz Bölgesi'ndeki (%28) okullarda görev yapmaktadırlar.

3.3 Veri Toplama Aracı

Bu nitel araştırmada, veri toplama aracı olarak çevrimiçi ortamda Google Forms üzerinde geliştirilen anket kullanılmıştır. Anket soruları araştırmacı tarafından literatür bulgularına ve akademik danışman görüşlerine dayalı olarak geliştirilmiştir. Ankette yaş, cinsiyet, il, kademe ve hizmet sürelerinden oluşan 5 demografik, 21 açık uçlu ve 9 çoktan seçmeli olmak üzere toplam 35 soru yer almaktadır. Çoktan seçmeli soruların 6' sında anket bölümleri arasında köprü kurularak, verilen yanıtı göre katılımcı başka bir bölüme yönlendirilmiştir. Hazırlanan anket sorularının anlaşılabilirliğini ve verilecek cevapların araştırma için yeterli olup olmadığını değerlendirmek amacıyla, öncelikle araştırmaya dahil edilmeyen 10 öğretmene pilot anket uygulanmış, veriler analiz edilmiştir. Verilen cevaplar doğrultusunda bazı sorularda anlatım bozukluğu olduğu görülmüş ve dil açısından anlaşılır olmayan bu sorular revize edilerek açık uçlu anket sorularına son şekli verilmiştir (Ek 1).

Ankette yer alan soruların anlaşılır ve hedeflenen veriyi toplayabilme niteliğinde olduğu tespit edildikten sonra çalışma grubunda yer alan öğretmenlere uygulanmasına karar verilmiştir. Katılımcılara anket formu gönderilmeden önce tüm katılımcılar, çalışmanın doğası ve amacı hakkında WhatsApp aracılığı ile tam olarak bilgilendirilmiş, katılımlarının gönüllülük esasına vurgu yapılmış, araştırmacı tarafından gönderilen katılımcı onam formunu (Ek 2) imzalayarak e-posta ya da WhatsApp aracılığıyla araştırmacıya iletmışlerdir. Katılımcılar, yorumlarında dürüst olmaları ve mümkün olduğunca kendi deneyimlerini tanımlamaları için teşvik edilmiştir.

3.4 Verilerin Analizi

Bu çalışmada Görsel Sanatlar dersinde dijital grafik tasarım ürünü geliştirmeye yönelik öğretmen görüşlerinin incelenmesi amaçlandığından içerik analizi yöntemi kullanılmıştır. Açık uçlu soruların bulunduğu anket ile katılımcılardan elde edilen

veriler tematik içerik analizi yöntemi kullanılarak gerçekleştirilmiştir. Tematik içerik analizi, belirli bir disiplin alanındaki araştırma sonuçlarının tematik eleştirel bir bakış açısıyla ortak bir senteze varmasıdır (Çalık ve Sözbilir, 2014). Braun ve Clarke (2006), tematik analizi için altı aşamadan oluşan bir model önermişlerdir. Bu aşamalar: (1) Verileri toplama, (2) başlangıç kodları oluşturma, (3) temaları belirleme, (4) potansiyel temaları inceleme, (5) temaları tanımlama ve adlandırma ve (6) raporlamadır (Akt. Toker, 2022).

Bu çalışmada katılımcılara GoogleForms üzerinde hazırlanan açık uçlu anket soruları gönderilerek veriler toplanmıştır. Verilerin analizinin her aşamasında araştırmacı ve tez danışmanı düzenli olarak bir araya gelmiştir. Toplanan veriler dikkatlice incelenerek potansiyel temalar belirlenmeye çalışılmış ve kodlar oluşturulmuştur. Google Forms’ ta oluşturulan açık uçlu sorular, ‘Sorunun cevaplanması [Gerekli]’, yani cevaplanmadan bir sonraki soruya geçilemeyecek şekilde tasarlandığı halde analiz esnasında bazı katılımcıların bazı soruları noktalama işareti koyarak geçtikleri ya da verdikleri cevapların soruyla ilgili olmadığı görülmüştür. Bu tür cevaplar ‘Kodlanamayan’ olarak belirtilmiştir. Kodlanmış veriler üzerinde ayrı ayrı çalışılarak benzer konular veya desenleri içeren temalar belirlenmeye çalışılmış, benzer kodlar bir araya getirilerek genel temalar ortaya çıkarılmıştır. Araştırmacı ve tez danışmanı arasında uyuşmayan noktalar, fikir birliği sağlanana kadar tartışılmış, gerekli revizeler yapılmıştır. Belirlenen kodlar arasındaki ilişkilerden yola çıkılarak oluşturulan temalar karşılaştırılmış, farklı olan temalar ortak anlaşma noktasında yeniden düzenlenmiştir. Öğrencilerin grafik tasarım ürünlerini hangi yöntemle daha rahat oluşturabileceklerine yönelik katılımcı görüşlerine göre tema ve kodların belirlenmesi ile ilgili örnek tablo Ek 3’ te verilmiştir. Katılımcı görüşleri tek tek incelenerek analiz edilmiş, verilen cevaplar doğrultusunda belirlenen kodlar için frekans ve yüzde değerleri hesaplanmıştır. Toplanan verilerin frekans ve yüzde değerleri, araştırmacı dışında farklı bir resim öğretmeni tarafından değerlendirilmiştir. Resim öğretmeni, katılımcıların vermiş oldukları cevapları inceleyerek analiz etmiş ve belirlenen kodlar için katılımcıların frekans ve yüzdelik değerlerini hesaplamıştır. Bu iki değerlendirme arasında karşılaştırma yapılarak, yüzdelik ve frekans dağılımlarında makul bir benzerlik şartı aranmıştır.

Katılımcı görüşlerine göre belirlenen kodlar, kodlara yönelik oluşturulan temalar ve katılımcıların frekans ve yüzde dağılımları, oluşturulan tablo ve şekiller üzerinde gösterilmiştir.

3.5 Geçerlik Güvenirlik

McMillan (2000), nitel arařtırmaların deęerlendirilmesinde en önemli ölçütlerin, elde edilen verilerin, veri analizinin ve sonuçların inanılır ve güvenilir olması olduğunu vurgulayarak, bu durumun arařtırmanın geçerlilik ve güvenilirlik deęerine baęlı olduğunu belirtmektedir. Bu bağlamda, nitel arařtırmaların yaklařımı, tasarımı ve verileri farklı olduğundan, geçerlilik ve güvenilirlik için farklı ölçütlerin kullanılması gerekmektedir (Akt. Büyüköztürk vd., 2020). Farklı düşünsel geleneklere ait birçok nitel arařtırmacı, nitel çalışmaların kalitesini artırmaya yönelik çeřitli ölçütler önermiştir (Arastaman, G., Öztürk Fidan, İ., & Fidan, T., 2018). Mevcut arařtırma bulgularının deęerlendirilmesinde, nitel arařtırmalar için önemli katkılar saęlayan Guba (1981) tarafından geliştirilen tekniklerden faydalanılmıştır. Guba, nicel paradigmadaki geçerlilik ve güvenilirlik kavramlarına yeni bir bakış açısı getirerek, her iki kavrama karşılık gelen güvenden uyulabilirlik terimini kullanmıştır (Arslan, 2022). Pozitivizmin kesinlik varsayımıyla uyumlu olarak, güven duyulabilirlik varsayımının genellikle kabul gördüğü ifade edilebilir (Arastaman vd., 2018). Guba (1981) ve Lincoln ve Guba (1986), nitel arařtırmalarda güven duyulabilirlięin; inandırıcılık, aktarılabilirlik, güvenilebilirlik ve onaylanabilirlik yoluyla saęlanabileceğini belirtmektedir (2018). İnandırıcılık kavramının iç geçerlilięe, aktarılabilirlik kavramının dış geçerlilięe, tutarlılık kavramının iç güvenirlięe, doęrulanabilirlik kavramının ise dış güvenirlięe karşılık geldięi ifade edilebilir (Sönmez ve Alacapınar, 2019).

Çalışmanın inandırıcılıęını artırmak için toplanan verilerin gerçek durumu yansıtmassını saęlamaya çalışılmıştır. Bu bağlamda katılımcılar, bilgilerin sadece bilimsel amaçlı kullanılacağı ve kişisel bilgilerin gizli tutulacağı konusunda bilgilendirilmiş, anket formu öncesinde gönderilen Gönüllü Bilgilendirme ve Onam Formu' nu imzalayarak karşılıklı güvenin oluşmasına çalışılmıştır. Ayrıca inandırıcılıęı artırmak için bulgularda sıklıkla katılımcı görüşlerine yer verilmiştir.

Yıldırım ve Şimşek (2006), nitel arařtırmada aktarılabilirlik kavramını, arařtırma sonuçlarının benzer koşullarda aynı şekilde yeniden elde edilebilme veya farklı arařtırmacıların aynı arařtırmadan aynı sonuçlara ulaşma olasılıęı ile ilişkilendirirler. Lincoln ve Guba (1985), aktarılabilirlięin saęlanmasında en geniş bilgi yelpazesinin sunulması açısından amaçlı örnekleme yönteminden yararlanmanın yerinde olacağını belirtmektedir (Arslan, 2022). Bu arařtırmanın aktarılabilirlięini

artırmak için de amaçlı örnekleme yöntemlerinden ölçüt örnekleme yöntemine başvurulmuştur. Araştırmayı okuyan bireylerin, benzer ortamlar ve süreçler hakkında anlayış geliştirmesi ve kendi uygulamalarına daha bilinçli bir yaklaşım benimsemesini sağlamak amacıyla araştırma süreci ve bu süreçte yapılanlar ayrıntılı bir şekilde açıklanmaya çalışılmıştır. Ayrıca katılımcı görüşlerinden doğrudan alıntılar yapılarak görüşmelerin betimlenmesi sağlanmış; verilerin sunumuna özen gösterilerek, bulgulara ilişkin kodlar ve temalar, tablo ve şekillerle desteklenmiştir.

Araştırmanın tutarlılığını artırmak için araştırma sürecinde elde edilen tüm veriler, araştırmacı ve tez danışmanı tarafından düzenli zaman aralıklarında bir araya gelinerek ayrı ayrı kodlanmış ve tüm kodlamalar arasında genel anlamda görüş birliği sağlanmıştır. Ayrıca kodlara denk gelen katılımcıların frekans ve yüzde değerleri, araştırmacı ve araştırmacı dışında farklı bir resim öğretmeni tarafından ayrı ayrı hesaplanmış; araştırmacı ve meslektaşları arasındaki değerler karşılaştırılarak tutarlılık oranı hesaplanmıştır. Birden fazla puanlayıcı arasındaki puanların uyumu, puanlayıcılar arası güvenilirlik olarak bilinir. Bu, puanlayıcılar arasındaki tutarlılık veya uyum derecesini belirlemeyi amaçlar (Cohen, Swerdlik ve Phillips, 1996). İki puanlayıcı arasındaki uyumun ölçülmesi için Cohen' s Kappa katsayısı hesaplanmaktadır. Elde edilen değerleri yorumlamak için aşağıdaki tablo sunulmaktadır (Kılıç, 2015):

< 0	Şansa bağlı olabilecek uyumdan daha kötü uyum olması
0.01 — 0.20	Önemsiz düzeyde uyum olması
0.21 — 0.40	Zayıf düzeyde uyum olması
0.41 — 0.60	Orta düzeyde uyum olması
0.61 — 0.80	İyi düzeyde uyum olması
0.81 — 1.00	Çok iyi düzeyde uyum olması”

Puanlayıcılar arası güvenilirlik, puanlamanın bir puanlayıcıdan diğerine değişmemesidir (Kutlu, Doğan ve Karakaya, 2009). Puanlayıcılar arasındaki uyum ve güvenilirlik, uyum yüzdeleri Cohen' s Kappa katsayısı ile SPSS 24.0 sürümü ile hesaplanmış, tutarlılık oranı hesaplaması sonucu aritmetik ortalama 0,538 olarak saptanmış ve yorumlarla birlikte Tablo 2' de sunulmuştur.

Tablo 2

Puanlayıcılar Arası Uyum ve Güvenirlik Analizleri

Araştırma sorusu	Puanlayıcılar arasındaki yüzdelik uyum	Cohen's Kappa	Yorum
Şekil 1'deki kod ve temalar	%81	,586*	Orta Düzeyde Uyum
Şekil 2'deki kod ve temalar	%100	1,000**	Çok iyi Düzeyde Uyum
Şekil 3'teki kod ve temalar	%93	,632*	İyi Düzeyde Uyum
Şekil 4'teki kod ve temalar	%80	,471*	Orta Düzeyde Uyum
Şekil 5'teki kod ve temalar	%86	,696**	İyi Düzeyde Uyum
Şekil 6'daki kod ve temalar	%88	,600**	İyi Düzeyde Uyum
Tablo 3'teki kod ve temalar	%100	1,000*	Çok İyi Düzeyde Uyum
Tablo 4'teki kod ve temalar	%100	1,000**	Çok İyi Düzeyde Uyum
Tablo 5'teki kod ve temalar	%82	,560*	Orta Düzeyde Uyum
Tablo 6'daki kod ve temalar	%100	1,000**	Çok İyi Düzeyde Uyum
Tablo 7'deki kod ve temalar	%89	,727*	İyi Düzeyde Uyum
Tablo 8'deki kod ve temalar	%81	,425*	Orta Düzeyde Uyum
Tablo 9'daki kod ve temalar	%88	,714*	İyi Düzeyde Uyum
Tablo 10'daki kod ve temalar	%100	1,000*	Çok İyi Düzeyde Uyum
Tablo 11'deki kod ve temalar	%88	,750*	İyi Düzeyde Uyum

*p<0,05; **p<0,01

Bu araştırmanın doğrulanabilirlik boyutunda araştırmacı, araştırma verilerinin analizi ve yorumlanmasında, eğilimlerini yansıtmamaya özen göstermiştir. Tüm süreç ayrıntılı bir biçimde açıklanmış ve şeffaflık ilkesi benimsenmiştir. Araştırmanın doğrulanabilirliğini sağlamak için, süreç içinde elde edilen ham veriler ve kodlamalar araştırmacı tarafından saklanmaktadır.

Bölüm 4

Bulgular

4.1 Görsel Sanatlar Dersi Öğretmenlerinin Dijital Tasarım Ürünü Oluşturma Deneyimleri

Görsel sanatlar dersi öğretmenlerinin dijital tasarım ürünü oluşturma ile ilgili eğitim geçmişleri ve bunun yansımalarına ilişkin birinci araştırma sorusu kapsamında ilk olarak görevde olan görsel sanatlar dersi öğretmenlerinin dijital tasarım ürünü oluşturma ile ilgili eğitim durumlarına ve kendilerini ne kadar yeterli hissettiklerine yönelik görüşleri incelenmiştir. Öncelikle “Mezun olduğunuz üniversitede, dijital tasarım ürünü oluşturma konusunda herhangi bir ders/eğitim aldınız mı?” sorusu sorularak üniversite döneminde eğitim alan/almayan katılımcı sayısı belirlenmiştir. Dijital tasarım ürünlerinin oluşturmaya yönelik eğitimler sadece öğrencilik yıllarında değil, mezuniyet sonrası profesyonel yaşamda hizmet içi eğitimler kapsamında da yürütülmektedir. Üniversitede eğitim alan ve almayan katılımcıların mezuniyet sonrası profesyonel yaşamlarında hizmet içi eğitim/kursa katılıp katılmadıklarını öğrenmek amacıyla da “Dijital tasarım ürünü oluşturma ile ilgili herhangi bir hizmet içi eğitim ya da kursa katıldınız mı?” sorusu yöneltilmiştir. Böylece üniversite dönemlerinde ve sonrasındaki mesleki yaşamlarında dijital tasarım ürünü oluşturmaya yönelik eğitim alan ve almayan öğretmenlerin sayısı ayrı ayrı belirlenmiştir. Öğretmenlerin dijital tasarım ürünü oluşturma konusundaki yeterliliği hakkında görüşlerini belirlemek amacıyla da katılımcılara “Dijital tasarım ürünü oluşturma ile ilgili kendinizi yeterli görüyor musunuz? Açıklayınız” sorusu sorulmuştur. Görevde olan görsel sanatlar dersi öğretmenlerinin dijital tasarım ürünü oluşturma konusundaki eğitim durumları ve dijital tasarım ürünü oluşturma ile ilgili yeterlilikleri hakkında görüşleri incelenerek bu görüşlerin dağılımı Şekil 1’ de sunulmaktadır.



Şekil 1. Öğretmenlerin dijital tasarım ürünü oluşturma ile ilgili eğitim durumları ve kendi yeterlilikleri hakkındaki görüşleri

Şekil 1 de dijital tasarım ürünü oluşturma konusunda eğitim alma durumlarına bakıldığında araştırmaya katılan ve şu anda görevde olan görsel sanatlar dersi öğretmenlerinin %3,7' sinin (f=2) hem üniversitede eğitim aldığı hem de sonrasında hizmet içi eğitim ya da kursa katıldığı; %20,7' sinin (f=11) ya üniversitede eğitim aldığı ya da sonrasında hizmet içi eğitim veya kursa katıldığı; %75,4' ünün ise (f=40) dijital tasarım ürünü oluşturma ile ilgili herhangi bir eğitim almadığı ve/veya kurslara katılmadığı görülmektedir. %75,4' lük büyük bir dilimde yer alan, her iki dönemde de dijital tasarım ürünü oluşturma ile ilgili herhangi bir eğitim almayan veya kursa

katılmayan öğretmenlerin sayısının fazlalığı dikkat çekmektedir. Katılımcı öğretmenlerin %22,6' sı (f=12) bu konuda hiç iyi olmadıklarını, anlama ve başarma konusunda başarısız deneyimler yaşadıklarını ifade etmişlerdir. Nitekim Ö8, denemelerinin yetersiz ve tamamlanmamış olduğunu ve kötü bir şekilde sonuçlandığını şu cümleleriyle belirtmiştir: *“Çok eksik. Birkaç denemem oldu maalesef felaketti”*. Yine %22,6' lık dilimde yer alan (f=12), kendini yetersiz gören katılımcı öğretmenlerden bazılarının ise öğrencilik sürecinde grafik tasarımı dersini seçmemeden kaynaklı bir yetersizlikleri olduğunu ifade ettikleri görülmektedir. Ö31, bu konudaki görüşünü, *“Çok yeterli olduğumu düşünmüyorum, daha çok heykel eğitimi üzerinde durmuştum”* şeklinde belirterek heykel eğitimi aldığı için grafik tasarım üzerinde durmadığını ve bu konuda yetersiz kaldığını ifade etmiştir. Herhangi bir eğitim almamış veya kurslara katılmamış olan katılımcılardan, orta düzeyde yeterli olduğunu düşünen öğretmenler de (%7,5) bu konuda kendilerini amatör olarak görmektedirler. Nitekim Ö16, *“Amatör olarak afiş, broşür, kitap kapağı, amblem/logo gibi bazı tasarım çalışmalarını yapabilirim”* görüşüyle acemi olarak veya sınırlı deneyimle bu tür işleri gerçekleştirebileceğini ifade etmektedir.

Katılımcıların %1,8' i dijital tasarım ürünü oluşturma ile ilgili aldığı eğitimi yeterli görmekte ve bu konuda iyi olduğunu düşünmekte ancak doğru şartlar ve erişim sağlandığında, kendi yeterliliğini de en iyi şekilde kullanabileceğini ifade etmiştir. Bu bağlamda konu ile ilgili Ö28, *“Gerekli ortam sağlandığında ve öğrenciye ulaşılabilirlik oluştuğunda iyi düzeyde görüyorum”* şeklindeki görüşüyle öğrenciye ulaşılabilirlik ve uygun öğrenme koşullarının sağlandığı durumlarda kendi başarısını olumlu yönde artırabileceğine inandığını ifade etmiştir.

Araştırma kapsamında yer alan katılımcıların %3,7' si (f=2) hem üniversitede eğitim almış hem de sonrasında hizmet içi eğitim veya kursa katılmış ancak kendilerini yeterince yeterli hissetmediklerini ve gelişmeye ihtiyaç duyduklarını ya da yetersiz olduklarını ifade etmişlerdir. Nitekim Ö26, *“Kendimi daha da geliştirebilirim”* görüşüyle, yeteneklerini ve becerilerini daha fazla geliştirmek istediğini belirtmiştir. Burada dikkat çeken sonuç, dijital sanat ürünleri oluşturma konusunda her iki dönemde de eğitim almış ya da kurslara katılmış olan katılımcıların hiçbirinin kendini yeterli hissettiğini belirtmemesidir.

Sadece üniversite döneminde dijital tasarım ürünü oluşturma ile ilgili eğitim alan veya sonrasında sadece hizmet içi eğitim ya da kurslara katılan katılımcıların %7,5' i

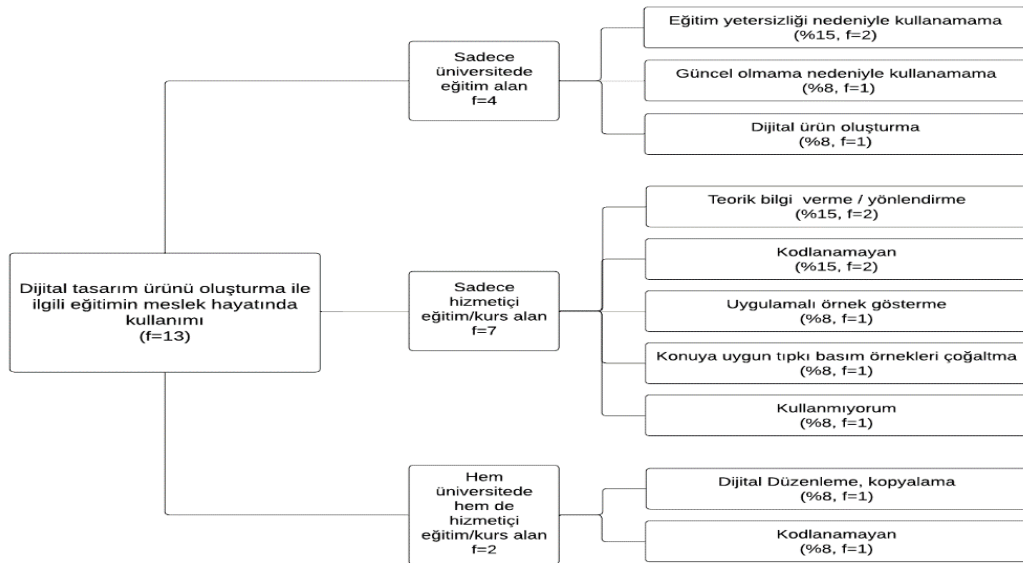
konu ile ilgili kendilerini yeterli hissetmediklerini ifade etmekle birlikte bazılarının dijital tasarım ürünü oluşturmaya yönelik becerilerine devam etmek istedikleri görülmektedir. Katılımcıların bu alandaki değişikliklere ve yeniliklere ayak uydurabilmesi için sürekli olarak pratiğe ve öğrenmeye ihtiyaç duydukları, hızla değişen dijital ortamın gerektirdiği yeteneklerin pratiğe dayalı olarak geliştirilmesi gerektiği vurgulanmaktadır. Bu bağlamda Ö40 konuyla ilgili, *“Yeterli görmüyorum, bununla ilgili sürekli pratik yapmak gerekiyor çünkü dijital ortam çok dinamik”* ifadesiyle hızlı gelişen bu alanda mevcut bilgilerini yetersiz bulduğunu, uygulamalı ve deneyime dayalı çalışılması gerektiğini belirtmiştir. Her iki dönemden birinde eğitim alan katılımcıların %3,7’ si ise kendini kısmen yeterli gördüğünü ifade etmiş, bunu ifade ederken de atölye yeterliliğine vurgu yapmıştır. Nitekim Ö50, *“Atölye ortamı olmadığı için yeterli görmüyorum”* ifadesiyle öğretmen yeterliliğinden ziyade atölye imkanlarının daha belirleyici olduğuna inandığını belirtmiştir.

Araştırma kapsamında görsel sanatlar dersi öğretmenlerinin dijital tasarım ürünü oluşturma ile ilgili yeterliliklerinin öğretmenlerin görevde bulunma süresine göre değişkenlik gösterip göstermediği incelenmiştir. 21 yıl ve üzeri görevde bulunan öğretmenlerin (%45,2) 17’ sinin kendini yeterli görmediği, 3 katılımcının ise orta düzeyde yeterli ya da bir ürün geliştirebilecek kadar iyi olduğunu düşündüğü sonuçlarına ulaşılmıştır. Nitekim Ö24 *“Dijital de eksik yönlerim çok ama gerekli imkanlarla geliştirebiliriz”* ve Ö50 *“Atölye ortamı olmadığı için yeterli görmüyorum”* görüşleriyle imkan olmadığı için eksik yönlerinin olduğunu belirtmiştir. Ayrıca *“Yeterli görmüyorum”* (Ö14), *“Yetersizim”* (Ö15), *“Çok eksik”* (Ö11) görüşleriyle, yetersiz olduklarını vurgulayan katılımcılar da bulunmaktadır. 6-10 yıl arası hizmet süresi bulunan katılımcılardan (%20,7) 7’ si yetersiz olduklarını belirtirken, 3’ ü orta düzeyde yeterli görmektedir. Hizmet süresi 11-15 yıl arası olan katılımcıların sayısı ise 8’ dir. %15’ lik dilimde yer alan katılımcıların kendilerini yetersiz gördüğü sonucuna ulaşılmıştır (%13,2). Nitekim Ö18, *“Daha önce bu tür bir çalışma yapmadığım için yeterli görmüyorum”* şeklindeki görüşüyle pratiklikte yetersiz, Ö35 ise *“Hiç yeterli değilim”* görüşüyle oldukça yetersiz olduğunu belirtmiştir. 16-20 yıl hizmet süreleri bulunan katılımcı öğretmenlerin (%11,3) 4’ ü yetersiz olduklarını, *“Pratik anlamda oldukça yetersiz”* (Ö38) ve *“Tecrübesiz ve pratiksiz”* (Ö10) örnek görüşleriyle belirtmişlerdir. 2 katılımcı öğretmen ise dijital tasarım ürünü oluşturma konusunda iyi olduğunu düşünmektedir. 1-5 yıl arası hizmet süreleri bulunan 4 katılımcı öğretmenin (%7,5) 1’ i, dijital tasarım ürünü oluşturma konusunda kendini

yeterli görürken diğer katılımcıların orta düzeyde ve yetersiz gördükleri sonucuna ulaşılmıştır.

Araştırma kapsamında ayrıca görsel sanatlar dersi öğretmenlerinin dijital tasarım ürünü oluşturma ile ilgili eğitim alma durumlarının, görevde bulunma süresine göre değişkenlik gösterip göstermediği de incelenmiştir. Sadece üniversite döneminde eğitim alan, 21 yıl ve üzeri ve 11-15 yıl arası 1' er; 2 katılımcının ise 6-10 yıl arası görev süresinin bulunduğu sonucuna ulaşılmıştır. Öğrencilik hayatı sonrası profesyonel yaşamında hizmet içi eğitim alan ya da kursa katılan 3 öğretmen 21 yıl ve üzeri hizmet yılı bulunduğu; 1 katılımcının 11-15 yıl; 2 katılımcının 6-10 yıl ve yine 1 katılımcının 1-5 yıl arası görev süresinin olduğu görülmüştür. Hem üniversite döneminde hem de sonrasında hizmetiçi eğitim alan ya da kurslara katılan öğretmenlerin sayısı ise 2' dir. Bu öğretmenlerden 1' i nin hizmet yılı 16-20 yıl aralığında iken diğer katılımcının 6-10 yıl olduğu tespit edilmiştir.

Araştırmanın ilk alt problemi kapsamında ikinci olarak görevde olan ve dijital tasarım ürünü oluşturma ile ilgili eğitim durumlarının meslek hayatına yansımalarına yönelik görüşleri incelenmiştir. Öncelikle konuyla ilgili eğitim alan ve/veya kurslara katılan görsel sanatlar dersi öğretmenlerinin bu eğitimleri meslek hayatlarında ne şekilde kullandıklarına bakılmış, katılımcıların bu konudaki görüşlerinin dağılımları Şekil 2' de sunulmuştur.



Şekil 2. Öğretmenlerin dijital tasarım ürünü oluşturma ile ilgili aldıkları eğitimin meslek hayatlarında kullanımına yönelik görüşleri

Şekil 2’ de araştırmaya katılan görsel sanatlar dersi öğretmenlerinin, dijital tasarım ürünü oluşturma konusunda aldıkları eğitimi meslek hayatlarında tam anlamıyla kullanmadıkları görülmektedir. Katılımcıların, eğitimlerinin yetersiz olduğuna veya güncel olmadığına dair farklı görüşleri bulunmakla birlikte, bu konuda eğitimin yetersizliğini öne süren ve eğitimi veren öğretmenden kaynaklanan eksiklikleri vurgulayanlar da mevcuttur. Nitekim dijital tasarım ürünü oluşturma ile ilgili üniversitede eğitim alan Ö2, *“Tam olarak kullanamıyorum. Çünkü ben resim bölümündeydim, grafik dersini seçmeli olarak aldım, ders hocası seçmeli ders olduğu için çok ayrıntılı göstermedi”* görüşüyle ders içeriğinin eksik ve yetersiz olduğunu ifade etmiştir. Ö21 ise üniversitede eğitimini aldığı tasarım programını şu an yaygın ve güncel olmadığı için kullanmadığını, *“Kullanmıyorum. Programın yaygın kullanılamamasından”* şeklinde belirttiği görüşüyle ifade etmiştir. Aldıkları eğitimi meslek hayatlarında kullandıklarını belirten öğretmenlere bakıldığında ise bu öğretmenlerin, kullanılan programlar hakkında teorik bilgi vermek, öğrencilerini farklı mesleklere yönlendirmek, ders için konuya uygun tıpkı basım örnekleri çoğaltmak ve sunmak ya da dijital ortamda resimleri yeniden düzenlemek (Dijital Düzenleme) ve resimleri kopyalamak için kullandıkları, ders sırasında öğrencileriyle dijital tasarım ürünü oluşturmaya yönelik uygulamalar yapmadıkları görülmüştür. Nitekim Ö22 *“Geniş bir alanda kullanıyorum resim sanatlarında yeniden üretilmesi ve kopyalanmasında kullanıyorum”* görüşüyle dijital düzenlemeler yaptığını ve resimleri kopyaladığını belirtmektedir. Şekil 2’ de, meslek hayatında dijital tasarım ürünü oluşturmaya yönelik çalışmalar yaptığını belirten sadece bir öğretmen bulunduğu (Ö49) ve bu öğretmenin üniversitede eğitim alanların içinde yer aldığı görülmektedir.

Araştırmanın ilk alt problemi kapsamında şu an görevde olan ve dijital tasarım ürünü oluşturma ile ilgili herhangi bir eğitim almayan görsel sanatlar öğretmenlerinin, konu ile ilgili görüşleri de incelenmiştir. Bunun için katılımcılara, *“Dijital tasarım ürünü oluşturma konusunda eğitim almamanızın meslek hayatınızda olumlu ya da olumsuz ne gibi etkileri olduğunu düşünüyorsunuz?”* sorusu sorulmuştur. Eğitim almamış ve/veya kursa katılmamış olan 40 katılımcının görüşlerinin dağılımları Tablo 3’ te sunulmaktadır.

Tablo 3

Öğretmenlere Göre Dijital Tasarım Ürünü Oluşturma ile İlgili Eğitim Eksikliğinin Meslek Hayatına Etkisi

Tema	Kod	f	%
Eğitim	Dijital araçları kullanmakla ilgili yetersizlik hissi	14	35
eksikliğinin	Değişen öğrenci ihtiyaçlarına cevap verememe	10	25
meslek hayatına	Öğretim sürecinde yetersizlik hissi	10	25
etkisi	Kodlanamayan	4	10
	Eksiklik hissetmeme	2	5

Dijital tasarım ürünü oluşturma konusunda teorik ve uygulamalı eğitim almayan öğretmenlerin (f=40) büyük bir kısmı, dijital araçları kullanmakla ilgili yetersizlik hissettiklerini belirtmişlerdir. %35' lik büyük bir dilimde yer alan bu katılımcı öğretmenlerden bazıları programları etkin kullanamadıklarını ve dijital tasarım ürünü ortaya koyamadıkları için eksiklik hissettikleri görüşündedirler. Nitekim iki katılımcı konu ile ilgili görüşlerini *“Programları daha etkin ve hızlı kullanım sağlardı”* (Ö14), *“Günümüzde ve gelecekte dijital tasarım ihtiyaç halini almaya başlayacak, bu yüzden yeniliklere ayak uydurma konusunda eksiklik olarak görüyorum”* (Ö18) şeklinde belirtmişlerdir.

Katılımcıların %25' i, değişen öğrenci ihtiyaçlarına cevap veremediklerini düşünmektedir. Nitekim Ö1, *“Çağı yakalamak, teknolojiyle iç-içe olan Z kuşağına sanatı sevdirmeye anlamında yetersiz kalmamıza sebep olduğunu düşünüyorum”* ifadesiyle onlara yetemediğini ifade etmiş; Ö27 ise, *“Gelişen teknoloji ile birlikte görsel sanatlar alanında da bazı değişimler ve yenilikler oluyor. Öğrencilerim bazen dijital çizimlerle geliyorlar. İlgilerinin olduğunu gözlemleyebiliyorum. Bunu nasıl ve hangi uygulama kullanarak yaptıklarını soruyorum. Bu alanda yeterli olsam onlara farklı yöntem veya teknikler önerebilirdim”* ifadesiyle öğrencilerini etkili bir şekilde yönlendiremediğini belirtmiştir.

Dijital tasarım ürünü oluşturma ile ilgili eğitim almadıkları için öğretim sürecinde yöntem ve teknikleri kullanma açısından yetersiz olduğunu düşünen katılımcı öğretmenler (%25), teknolojik ürünleri ve programları sanat eğitiminde veya öğretiminde etkili bir şekilde kullanamadıklarını ifade etmişlerdir. Nitekim Ö16' nın, *“Teknoloji ürün ve programları sanat alanında eğitim öğretime gerçekleştirememek”*

görüşüyle eğitim almadığı için bilgi eksikliğinden kaynaklı zorluklar yaşadığını ifade ettiği görülmektedir.

4.2 Görsel Sanatlar Dersi Öğretmenlerinin Tercih Ettikleri Grafik Tasarım Ürünü ve Ürünün Oluşturulmasında Kullanılan Resim Tekniklerine Yönelik Görüşleri

Araştırmanın ikinci alt problemi kapsamında öğretmenlerin tercih ettikleri grafik tasarım ürünü ve bu ürünün oluşturulmasında kullanılan resim tekniklerine yönelik görüşleri incelenmiştir. İlk olarak öğretmenlerin grafik tasarım konusunda tercih ettikleri tasarım ürününü belirlemek amacıyla “Grafik tasarım ile ilişkili kazanımları işlerken daha çok hangi grafik tasarım ürününü tercih ediyorsunuz? sorusu sorulmuştur. Afiş, amblem/logo, kitap kapağı, broşür, piktogram ve diğer seçeneklerinin bulunduğu soruda katılımcılara birden fazla seçenek işaretleyebilecekleri belirtilmiştir. Katılımcıların tercih ettikleri tasarım ürünlerinin dağılımları Tablo 4’ te gösterilmiştir.

Tablo 4

Öğretmenlerin Grafik Tasarımı Konusunda Tercih Ettikleri Tasarım Ürünü

Tema	Kod	*f	%
Tercih edilen grafik tasarım ürünü	Afiş	47	89
	Amblem/Logo	43	79
	Kitap Kapağı	36	66
	Broşür	22	41
	Piktogram	17	32
	Nft	1	2

*Bazı kodlara birden fazla katılımcının yanıt vermesi nedeniyle, toplam sonuç katılımcı sayısından fazla olabilir.

Öğretmenlerin %98’ inin dijital ürün tasarlama vurgusu yapmadığı, geleneksel yöntemler kullandığı görülmektedir. Katılımcılardan Ö32 ise, grafik tasarım ürünü olarak afiş, amblem/logo, kitap kapağı, broşür, piktogramı işaretlerken diğer seçenek olarak NFT’ yi belirtmiştir. Bu veri doğrultusunda, katılımcının diğer sorulara verdiği cevaplar incelendiğinde, görev yaptığı okulda BT sınıfı bulunmaması, öğrencilerin teknolojiiden yararlanamamaları, araç-gereç temini konusunda sorunlar yaşanması ve katılımcının dijital tasarım ürünü oluşturma konusundaki yetersizlik hissi ortaya çıkmıştır. Detaylı bilgi almak için, görev yaptığı okul bilgileriyle bu katılımcıya

ulaşılmaya çalışılmış ancak görüşme sağlanamamıştır.

Katılımcı öğretmenlerin tasarım ürün/ürünlerini tercih etme gerekçelerini belirlemek amacıyla toplanan veriler incelenmiş, Tablo 5’ te sunulmuştur.

Tablo 5

Öğretmenlerin Grafik Tasarım Ürünü Tercih Etme Gerekçeleri

Tema	Kod	*f	%
Tasarım ürününü tercih etme gerekçeleri	Öğretmenin yetkinliği	13	24,5
	Sınıf seviyesine uygunluk/öğrenci ilgisi	11	20,7
	Konu içeriği ve müfredata uygunluk	7	13
	Özgün düşünme becerisi ve yaratıcılık	6	11
	Yaygın ve güncel	6	11
	Farkındalık yaratma	5	9
	Pratiklik ve uygulanabilirlik	5	9
	Keyifli ve eğlenceli	2	3,7
	Görsel çekicilik	2	3,7
	Zaman ve maddi yönden ekonomik olması	1	2
	Daha fazla kaynak	1	2
	Kodlanamayan	2	3,7

*Bazı kodlara birden fazla katılımcının yanıt vermesi nedeniyle, toplam sonuç katılımcı sayısından fazla olabilir.

Tablo 5’ e göre, katılımcı öğretmenlerin %24,5’ i tasarım ürün/ürünlerini tercih ederken kişisel yetkinliklerini göz önünde bulundurdıklarını belirtmiştir, bu da tasarım ürünlerinin belirlenmesinde öğretmen yetkinliklerinin etkili olduğunu göstermektedir. Nitekim Ö3 “*Bu konularda daha iyi olduğumu düşünüyorum*” ifadesiyle, tercih ettikleri tasarım ürünlerinde yetenek, bilgi ve beceri anlamında daha başarılı olduğunu vurgulamıştır. %20,7’ si sınıf seviyesine uygun olduğu ve öğrencinin ilgisini çektiği için tercih ettiğini belirtmiştir. Ö19 “*Öğrencilerimin algılayabileceği, keyifle günlük yaşantılarına uyarlayabilecekleri konular olduğu için*” ifadesiyle sınıftaki öğrencilerin algılama düzeylerine ve ilgi alanlarına göre konuyu seçtiğini belirtmiştir. Katılımcıların %13’ ü, öğretim programlarında belirlenen hedeflere ve öğrenme çıktılarına uygun olduğu için tercih ettiğini ifade ederken, %11’ i özgün düşünme becerisi ve yaratıcılığı etkilediğini; yine %11’ i ise konunun yaygın ve güncel olması sebebiyle tercih ettiğini belirtmiştir. Grafik tasarım ürününü tercih etme nedeninin farkındalık yaratmak için olduğunu belirten katılımcıların oranı ise %9’ dur. Nitekim

konu ile ilgili Ö26' nın “*Farkındalık oluşturmak için göze ve akla daha hızlı nüfuz edebilmek...*” görüşü, tercih edilen konunun hızlı ileti aktarımı ile uzun süreli etki bırakmada önemli olduğunu göstermektedir.

Araştırmanın ikinci alt problemi kapsamında öğretmenlerin grafik tasarım ile ilişkili kazanımları işlerken seçtikleri tasarım ürününde tercih ettikleri resim tekniği ve bu tekniği tercih etme gerekçelerine yönelik görüşleri incelenmiştir. Öncelikle tercih ettikleri tekniği belirlemek amacıyla “Dersinizde grafik tasarım ile ilgili kazanımları uygularken hangi teknikleri kullanıyorsunuz?” sorusu sorulmuştur. Katılımcılara birden fazla seçenek işaretleyebilecekleri belirtilmiştir. Katılımcıların grafik tasarım ürününde öğrencilerine kullandırmak için tercih ettikleri resim tekniklerinin dağılımları Tablo 6’ da gösterilmiştir.

Tablo 6

Öğretmenlerin Grafik Tasarım Ürününde Tercih Ettikleri Resim Teknikleri

Tema	Kod	*f	%
Tasarım ürününde tercih edilen resim teknikleri	Kuruboya	46	86,8
	Karakalem	42	79,2
	Kolaj	33	62,3
	Suluboya	32	60,4
	Guajboya	31	58,5
	Pastelboya	31	58,5
	Akrilik boya	28	52,8
	Dijital Tasarım	15	28,3
	Yağlıboya	6	11,3
	Diğer	7	13

*Bazı kodlara birden fazla katılımcının yanıt vermesi nedeniyle, toplam sonuç katılımcı sayısından fazla olabilir.

Tablo 6’ da görsel sanatlar dersi öğretmenlerinin grafik tasarım konusunda, belirledikleri tasarım ürünü için öğrencilerine daha çok kuru boya ve karakalem kullandıkları, dijital tasarım ve yağlıboyanın ise en az tercih edilen yöntem ve teknik olduğu görülmektedir. Öğretmenlerin bu teknikleri tercih etme nedenlerini belirlemek amacıyla “Neden bu teknikleri kullandığınızı açıklar mısınız?” sorusu yöneltilmiş, veriler incelenerek Tablo 7’ de gösterilmiştir.

Tablo 7

Öğretmenlerin Grafik Tasarım Ürününde Kullandıkları Resim Tekniklerini Tercih Etme Nedenleri

Tema	Kod	f	%
Kullanılan tekniğin tercih edilme nedeni	Kolay erişim / Düşük maliyet	22	41,5
	Öğrenci beceri ve ilgisine uygunluk	13	24,5
	Temiz ve etkili sonuç	9	16,9
	Çeşitlilik ve yaratıcılığı teşvik etme	5	9,4
	Sınıf / atölye ortamına uygunluk	3	5,6
	Gereklilik	2	3,7
	Kişisel tercih	1	1,8
	Kodlanamayan	3	5,6

Araştırmaya katılan öğretmenlerin büyük çoğunluğu (%41,5) grafik tasarım ürünü için kullandıkları tekniği, öğrencilerin daha hızlı ve rahat ulaştıkları, ayrıca ekonomik yönden daha uygun olduğu için tercih ettiklerini belirtmişlerdir. Nitekim Ö12 görüşünü şu şekilde ifade etmiştir: *“Geleneksel ve ucuz, erişimi kolay”*. Öğretmenlerin grafik tasarım ile ilgili kazanımları işlerken, belirledikleri tasarım ürününde, öğrencilerin beceri seviyelerine ve ilgi alanlarına uygun teknikleri seçmeleri, diğer bir tercih nedenidir. Nitekim Ö27, *“Herkes iyi olduğu tekniği kullanmak istediği için birden fazla teknik kullanıyoruz”* ifadesiyle öğrencilerine malzeme seçimi konusunda kısıtlama yapmadığını, onların istedikleri malzemelerle çalıştıklarını belirtmektedir.

Araştırma kapsamında öğretmenlerin grafik tasarım ile ilgili kazanımları uygularken kullanmayı en az tercih ettikleri resim tekniklerini belirlemek amacıyla öğretmenlere öncelikle *“Dersinizde grafik tasarım ile ilgili kazanımları uygularken kullanmayı en az tercih ettiğiniz resim teknikleri nelerdir?”* sorusu yöneltilmiştir. *“Bu teknik/teknikleri neden daha az kullanmayı tercih ettiğinizi açıklar mısınız?”* sorusuyla da tekniğin daha az tercih edilme nedenine yönelik görüşleri alınmış, elde edilen veriler incelenerek Tablo 8’ de sunulmuştur.

Tablo 8

Öğretmenlerin Grafik Tasarım Ürününde Kullanmayı En Az Tercih Ettikleri Resim Teknikleri ve Gerekçeleri

En az tercih edilen resim tekniği (*f)	Nedeni				
	Malzeme ve teknik zorluklar	Eğitim ortamı sorunu / yetersizliği	Bilgi ve deneyim eksikliği	Ekonomik sorunlar	Ders saati yetersizliği
Dijital Tasarım %45,2 (f=24)	%3,7 (f=2)	%16,9 (f=9)	%11,3 (f=5)	%13,2 (f=7)	%1,8 (f=1)
Yağlı boya %32 (f=17)	%20,7 (f=11)	%5,6 (f=3)	%3,7 (f=2)	%1,8 (f=1)	
Pastel boya %11,3 (f=6)	%11,3 (f=6)				
Guaj boya %3,7 (f=2)	%1,8 (f=1)	%1,8 (f=1)			
Sulu boya %3,7 (f=2)	%3,7 (f=2)				
Kolaj %1,8 (f=1)		%1,8 (f=1)			
Kodlanamayan %5,6 (f=3)					

*Bazı kodlara birden fazla katılımcının yanıt vermesi nedeniyle, toplam sonuç katılımcı sayısından fazla olabilir.

Araştırmaya katılan öğretmenlerin büyük çoğunluğu grafik tasarım konusunda en az tercih ettiği tekniğin dijital tasarım olduğunu belirtmekte, bazı öğretmenler bunun nedeni olarak, eğitim ortamından kaynaklanan sorun ve yetersizlikleri, bilgi ve deneyim konusunda kendilerini yeterli görmediklerini, ders saatinin yeterli olmamasını göstermektedirler. Nitekim Ö27, “Okulda yeterince bilgisayar olmaması, zaman kısıtlaması ve sınıfların kalabalık olması nedeniyle dijital tasarım yaptıramıyorum. Ayrıca kendimi yetersiz görüyorum” ifadesiyle öğrencilerin ulaşabileceği bilgisayarlar olduğunu ancak sınıfların kalabalık olmasından dolayı mevcut bilgisayar sayısının yetersiz kaldığını, ders saati süresinin yetmediğini belirtmiş ayrıca teknoloji kullanma konusunda kendini yeterli görmediğini de vurgulamıştır. Ö26 ise “Masraflı. Kullanımı zaman alıcı ve her zaman temin etmek zor” şeklindeki görüşüyle dijital tasarım oluşturma yüksek maliyetli oluşu, kullanmak için uzun zaman gerektiğini ve erişim sağlamanın zor olduğunu belirtmiştir.

4.3 Görsel Sanatlar Dersi Öğretmenlerinin Grafik Tasarım ile İlişkili Kazanımların Uygulama Aşamasına Yönelik Görüşleri

Araştırmanın üçüncü alt problemi kapsamında görevde olan görsel sanatlar dersi öğretmenlerinin grafik tasarım ile ilişkili kazanımların uygulama aşamasına yönelik görüşleri incelenmiştir. Bu bağlamda öğretmenlere öncelikle “Grafik tasarım ile ilişkili kazanım konularının uygulama aşamasında sorun yaşıyor musunuz? Eğer yaşıyorsanız nedenini açıklayınız.” sorusu yöneltilmiştir. Katılımcıların %21’ i sorun yaşamadığını belirtirken, %79’ u grafik tasarım ile kazanım konularının uygulama aşamasında sorunlarla karşılaştıklarını belirtmişlerdir. Buna dayanarak sorun yaşadığını belirten katılımcıların verdikleri cevapların dağılımı Tablo 9’ da yer almaktadır.

Tablo 9

Öğretmenlerin Grafik Tasarım ile İlişkili Kazanım Konularını Uygularken Karşılaştıkları Sorunlar

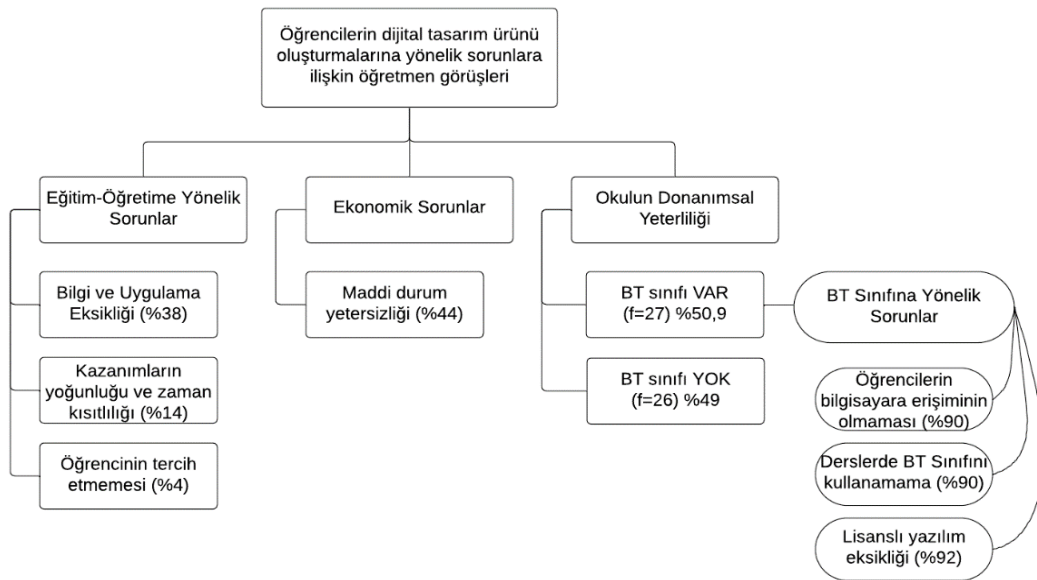
Tema	Kod	f	%
Grafik tasarım ile ilişkili kazanım konularında karşılaşılan sorunlar	Araç-gereç temin edememe	13	24,5
	Donanım eksikliği/yetersizliği	10	18,8
	Maddi imkanların yetersizliği	6	11,3
	Ders saatinin yetersiz olması	5	9,4
	Öğrencilerin uygulamalarda zorluk yaşaması	4	5,6
	Sorun yaşamıyorum	11	20,7
	Kodlanamayan	4	5,6

Grafik tasarım ile ilişkili kazanım konularının uygulama aşamasında öğretmenlerin karşılaştığı sorunlar incelendiğinde, çoğunluğun araç-gereç temini konusunda zorluk yaşadığı görülmektedir. Katılımcı öğretmenler her öğrencinin araç-gereç sağlayamadığını, bazı öğrencilerin bilgisayar tedarik edemediğini bu durumun önemli bir sorun olduğunu vurgulamaktadırlar. Nitekim Ö32 konu ile ilgili görüşünü şu şekilde ifade etmiştir: “Araç gereç eksikliği eğitimin önüne geçiyor.” Öğretmenlerin ders araç-gereç temini ile ilgili sorunların temel sebebinin öğrencilerin maddi imkânlarının yetersiz oluşundan kaynaklandığını düşündükleri görülmektedir. Buna göre öğrenci velilerinin maddi durumları nedeniyle malzeme, araç-gereç alamadıklarını ve bu nedenle sorun yaşadıklarını vurgulamaktadırlar. Nitekim Ö41,

"Maddi olanakları kısıtlı bir mahallenin okulunda görev yapıyorum. Çoğu öğrencim malzeme almakta zorlanıyor" ifadesiyle derste kullanacakları malzemeleri, ailelerin maddi imkanlarının yetersizliği nedeniyle temin edemediklerini belirtmiştir.

Katılımcı öğretmenler donanım eksikliği/yetersizliğinin de grafik tasarımı ile ilişkili kazanımları uygularken karşılaştıkları önemli bir sorun olduğu görüşündedirler. Nitekim Ö2' nin "Bilişim teknolojileri laboratuvarımız yok" ve (Ö7)' nin "Atölye ortamı olmadığından eldeki malzeme ile çalışıyor olmak" ifadeleri ile, teknik sorun olarak atölye ve BT sınıfının yetersizliğini belirttikleri görülmektedir.

Araştırmanın üçüncü alt problemi kapsamında ikinci olarak öğretmenlerin, öğrencilerin dijital tasarım ürünü oluşturmalarına yönelik görüşleri incelenmiştir. Katılımcıların verdikleri cevaplar doğrultusunda öğretmenler, öğrencilerin dijital tasarım ürünü oluşturma sürecinde sorunlarla karşılaştıklarını belirtmişlerdir. Katılımcı görüşlerinin dağılımları Şekil 3' te gösterilmiştir:



Şekil 3. Öğrencilerin dijital tasarım ürünü oluşturmalarına yönelik sorunlara ilişkin öğretmen görüşleri

Öğrencilerin dijital tasarım ürünü oluşturmalarına yönelik sorunlara ilişkin öğretmen görüşlerinin yer aldığı Şekil 3' te görüldüğü gibi, katılımcı öğretmenler, eğitim-öğretime yönelik sorunlar, teknik sorunlar, ekonomik sorunlar ve bilişim teknolojisine yönelik sorunlarla karşılaşmaktadırlar. Katılımcı öğretmenler en çok bilgi ve uygulama eksikliklerinden kaynaklanan sorunlar yaşadıklarını belirtmektedirler. Nitekim Ö31 "Program bilmek gerekiyor ve ben de bu programları kullanamıyorum" görüşüyle yaşadığı bilgi ve uygulama eksikliği nedeniyle bilişim

teknolojilerinden yararlanamadığını vurgulamıştır. Katılımcı öğretmenler teknolojiye yararlanarak dijital tasarım ürünü ortaya koymanın zaman istediği ancak öğretim programında yer alan kazanımların yoğun olması nedeniyle buna yeteri kadar zaman ayıramadıkları görüşündedirler. Ö21 bu durumu, *“Kazanım dağılımı ve ders saati yetersizliği.”* örnek cümleleri ile dile getirmiştir. Öğretmenlerin %4’ ü en önemli sorunun öğrenci isteksizliği (%4) olduğu görüşündedirler. Bununla ilgili olarak öğrencilerin teknoloji destekli grafik tasarımı etkinliklerine fazla ilgi göstermediklerini ve bu nedenle tercih etmediklerini vurgulamaktadırlar. Ö28 bu konudaki görüşlerini *“...olumsuz durumun yaşanma sebebi öğrenci isteksizliği”* örnek cümleleri dile getirmiştir.

Teknik sorunlar da katılımcı öğretmenler tarafından sıklıkla vurgulanan başka bir sorun alanıdır. Öğretmenler özellikle BT sınıfı ve materyal eksikliği nedeniyle teknoloji destekli dijital tasarım ürünü çalışmaları yapamadıkları görüşündedirler. Öğretmenler bu konuda görev yaptıkları okullarda yeterli bilgisayar olmadığını veya dijital tasarım ürünü oluşturmaya yönelik kaynak bulunmadığını vurgulamaktadırlar. Ö24 bu konudaki görüşlerini *“İmkanlar yok devlet okullarında kaynak yok. Maddi olarak”* şeklinde belirterek kaynak ve imkân yetersizliği nedeniyle sorunlar yaşadığını; Ö26 ise *“Bilişim teknolojileri laboratuvarı mevcut değil”* görüşüyle okullarında BT sınıfı bulunmadığını dile getirmiştir.

Katılımcı öğretmenler ayrıca ailelerin maddi durumunun da grafik tasarımı konusunda teknoloji kullanımının, karşılaştıkları önemli bir sorun olduğunu belirtmektedirler. Bilgisayar olmayan bir ortamda bile öğrencilerin kendi bilgisayarları üzerinden grafik tasarım çalışmaları yapabileceklerini ancak ekonomik sorunlar nedeniyle öğrencilerin malzemeleri bile zor alabildiğini vurgulamışlardır. Nitekim, öğretmenlerden Ö2’ nin *“Okulda bilgisayar olmasa da öğrencilerin bilgisayarları olsa her türlü grafik çalışmasını yapabiliriz, maalesef çocuklar resim defterini, boyayı zor alabiliyorlar”* ve Ö12’ nin *“Çoğu öğrencimin evlerinde bilgisayar tablet gibi teknolojik alet yok.”* şeklindeki görüşleri ile, ailenin ve çocuğun maddi durumunun teknoloji destekli grafik tasarımı etkilediğini ve grafik tasarım çalışmalarını yapmak için öğrencilerin kendi bilgisayar veya tabletlerinin olmasının yeterli olduğunu belirtmektedirler.

Öğretmenlerin görev yaptıkları okulların BT sınıfları ve bu sınıfların teknik alt yapısına yönelik görüşler incelendiğinde BT sınıfı bulunan okulların (f=27) %90’ ında öğrencilerin bilgisayara erişiminin olmadığı görülmektedir. Aynı şekilde bu okulların

%92' sinde dijital tasarım ürünü oluşturmaya yönelik lisanslı yazılımın bulunmadığı ve okulların %90' ında derslerin BT sınıflarında işlenmediği görülmektedir. Okullarında BT sınıfı bulunduğu halde kullanmayan öğretmenlerin oranı %51' dir. "BT sınıfını kullanmıyorsanız nedenini kısaca açıklayınız?" sorusuna 27 katılımcının verdiği cevapların dağılımı Tablo 10' da yer almaktadır.

Tablo 10

Öğretmenlerin BT Sınıfını Kullanmama Nedenleri

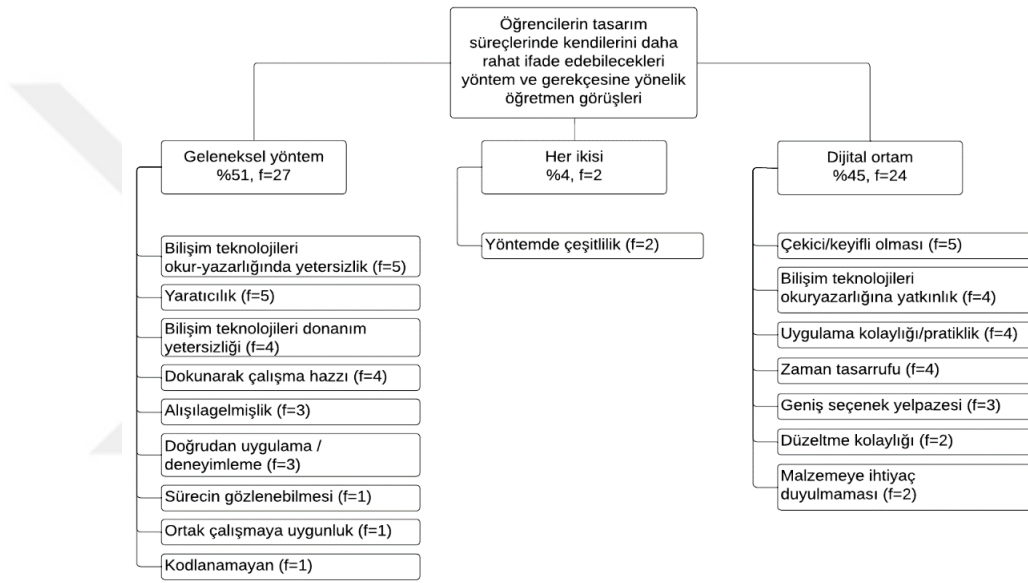
Tema	Kod	f	%
BT sınıfının kullanılmama nedeni	Ders saatlerinin uymaması / BT dersine yönelik olması	10	37
	Öğretmenin ihtiyaç duymaması	7	25,9
	Bilgi ve uygulama eksikliği	6	22,2
	Yeterli bilgisayarın olmaması	2	7,4
	Bilgisayarların donanımsal yetersizliği	2	7,4

Öğretmenlerin BT sınıfını kullanmama nedenlerine ilişkin görüşler incelendiğinde, ders saatlerinin uymaması veya BT sınıflarında yalnızca Bilişim Teknolojileri derslerinin işleniyor olması gibi sebepler görülmektedir. Bu konuda "Ders saatlerinde dolu olması" şeklinde görüşünü belirten Ö25 ders programının uygun olmadığını vurgulamış, Ö33 ise "Okulumuzun meslek lisesi olmasından dolayı bilişim sınıflarımız var, o laboratuvarları arkadaşlar kullanıyor bize zaman kalmıyor" şeklindeki görüşüyle BT sınıfının o saatlerde başka öğretmenler tarafından kullanıldığını kendilerinin kullanamadığını belirtmiştir. Ayrıca bazı katılımcı öğretmenler (f=7) herhangi bir gerekçe göstermeden BT sınıfını kullanma konusunda bir planlama yapmadığını belirtmiştir. Bu konuda Ö9 "Hiç düşünmemiştim." diyerek BT sınıfını kullanmadığını; Ö30 ise BT sınıfını kullanmayı talep etmediğini "Bu konuda bir talebimiz olmadı." örnek cümlesi ile ifade etmiştir.

Bazı öğretmenler (f=6), yeterli bilgi ve donanımına sahip olmadığı için BT sınıfını kullanmadığını belirtmiştir. Nitekim Ö31' in "Çok hâkim değilim bu konuda" ve Ö52' nin "Dijital uygulama bilgim yok." ifadeleri konu ile ilgili yeterli bilgiye sahip olmadıklarını göstermektedir. Bilgisayarların donanımsal açıdan yetersiz olduğunu gerekçe göstererek BT sınıfını kullanmadığını belirten Ö48 ise bu konudaki görüşlerini "Bilgisayarlar programları taşıtmıyor ve çalışmıyoruz." ifadeleri ile dile getirmiştir.

4.4 Öğretmenlerin Dijital ve Geleneksel Yöntemlerle Oluşturulan Grafik Tasarımı Ürünleri Arasındaki Farklara Yönelik Görüşleri

Araştırmanın son alt probleminde, görsel sanatlar dersi öğretmenlerinin dijital ve geleneksel grafik tasarım yöntemleri arasındaki farklara yönelik görüşleri incelenmiştir. İlk olarak öğrencilerin tasarım süreçlerinde kendilerini daha rahat ifade edebilecekleri yöntemin ne olduğunu ve nedenini belirlemek amacıyla öğretmenlere, “Sizce öğrenciler, grafik tasarım ürünlerini hazırlarken hangi yöntemle kendilerini daha rahat ifade ederler? Nedenini açıklar mısınız?” sorusu yöneltilmiştir. Bu soruya ilişkin katılımcıların görüşleri, Şekil 4’ te gösterilmiştir.



Şekil 4. Öğrencilerin tasarım sürecinde kendilerini daha rahat ifade edebilecekleri yöntem ve gerekçesine yönelik öğretmen görüşleri

Şekil 4 incelendiğinde öğretmenlerin %51’ i, grafik tasarım ürününün tasarım sürecinde öğrencilerin, geleneksel yöntemlerle kendilerini daha rahat ifade edebileceklerini belirtmişlerdir. Öğretmenlerin %18,5’ i (f=5), bilişim teknolojileri okur-yazarlığında yetersizlik nedeniyle öğrencilerin dijital araçları kullanma yeterliliğinin düşük olduğunu, öğrenmeye yönelik kullanamadıklarını, bu nedenle grafik tasarım ürünleri hazırlarken geleneksel yöntemler ile kendilerini daha rahat ifade edebileceklerini belirtmişlerdir. Bu bağlamda Ö29 “*Dijital okur yazarlık oranımız düşük olduğu için öğrencilerin bu anlamda yeterli olduğunu düşünmüyorum*” diyerek öğrencilerin dijital araçlar kullanma yeterliliğinin düşük olduğunu vurgulamıştır. Öğretmenlerin %18,5’ i (f=5) geleneksel yöntemlerin

öğrencilerin yaratıcılığını geliştirdiğini, bu nedenle öğrencilerin geleneksel yöntemlerle grafik tasarım ürünleri hazırlarken kendilerini daha rahat ifade edebileceklerini belirtmişlerdir. Nitekim Ö17, *“Hayal güçleriyle daha güzel çalışmalar yapabilirler...”* görüşüyle geleneksel yöntemle çalışmanın öğrencilerin yaratıcılıklarını daha iyi ortaya çıkardığını kâğıt, kalem ve diğer basit malzemelerle çalışmanın, öğrencilerin hayal güçlerini serbest bırakabildiğini vurgulamıştır. Benzer şekilde Ö27 geleneksel yöntemlerin daha yaratıcı ve özgün tasarımların ortaya çıkmasını sağladığını *“Daha özgün yaratıcı fikirler ortaya çıkıyor.”* sözleri ile dile getirmiş, dijital ortamda hazırlanan grafik tasarım ürünlerinde özgün olmayan fikirlerin oluştuğunu belirtmiştir. Öğretmenlerin %15’ i (f=4), bilişim teknolojileri donanım yetersizliği nedeniyle öğrencilerin geleneksel yöntemlerle kendilerini daha rahat ifade edebilecekleri görüşündedirler. Nitekim Ö13, *“Dijital malzeme yetersizlikleri var öğrencilerin”* ve Ö25, *“Bilgisayar ve tablet olmadığı için”* şeklindeki örnek görüşleri ile öğrencilerin bilişim teknolojileri ekipmanları olmadığı için geleneksel yöntemlerle kendilerini daha rahat ifade edebileceklerini belirtmişlerdir. Öğrencilerin malzemeye dokunarak çalışmak istemesi de öğretmenler tarafından en sık tekrar edilen bir başka gerekçedir. Bu konuda görüş bildiren öğretmenler geleneksel yöntemlerin, öğrencilere dokunarak çalışma hazzı verdiğini düşünmektedir. Nitekim Ö28 konu ile ilgili *“Direkt olarak malzemeye ilgilenecek konuyu içselleştirmesi”* şeklinde görüşünü belirtmiştir. Bazı öğretmenler ise (f=3) geleneksel yöntemlerin alışlagelmiş yöntemler olduğunu ve bu nedenle öğrencilerin grafik tasarım ürünleri hazırlarken geleneksel yöntemlerle kendilerini daha rahat ifade edebileceklerini belirtmişlerdir. Bununla ilgili olarak Ö9 görüşünü şu şekilde belirtmiştir: *“Sürekli bu yöntemi kullandığımız için”*.

Katılımcı öğretmenlerin %4’ ü, öğrencilerin grafik tasarım ürünlerini hazırlarken kendilerini rahat ifade edecekleri yöntemlerin her ikisinin de önemli olduğu görüşündedir. Nitekim Ö32 *“Bence ikisi de gereklidir”* şeklindeki görüşüyle ifade etme sürecinde geleneksel ve dijital yöntemlerin her ikisinin de kullanılması gerektiğini belirtmektedir. Ö46 ise *“Bazıları geleneksel, bazıları dijital ortamda kendilerini rahat ifade ederler”* şeklindeki görüşüyle fikirlerin ve düşüncelerin her iki yöntemle de ifade edilebileceğini belirtmiştir.

Öğretmenlerin %45’ i ise öğrencilerin grafik tasarım ürünleri hazırlarken dijital ortamda kendilerini rahat ifade edebileceklerini belirtmişlerdir. Öğretmenlerin %21’ i dijital ortamın öğrenciler açısından daha ilgi çekici ve keyifli olduğunu bu nedenle

öğrencilerin grafik tasarım ürünlerini hazırlarken dijital araçlar kullanarak kendilerini daha rahat ifade edebileceklerini belirtmişlerdir. Nitekim Ö26 *“Dijital ortamda tasarım yapmak öğrencilerin ilgilerini daha çok çeker”* ve Ö7’ nin *“Dijital ortamı seviyor ve kullanıyorlar”* şeklindeki görüşleriyle, öğrencilerin dijital ortamda tasarıma, daha fazla ilgi gösterebileceklerini, dijital ortamı sevdiklerini ve kullanmaktan keyif aldıklarını belirtmişlerdir. Ö48 *“Bu çocuklar dijital ortamın içine doğdu, dijital aletler onların uzvu gibi.”* görüşüyle dijital araçların bu nesil için vazgeçilmez olduğunu vurgulamış, benzer şekilde Ö40 da *“Çünkü teknolojiye daha rahat adapte olacak bir kuşak”* ifadesiyle bu kuşağın bilişim teknolojilerine kolaylıkla uyum sağlayabileceğini ve yatkın olduklarını belirtmiştir. Bunun yanında öğretmenler tarafından en sık tekrar edilen bir başka gerekçe ise dijital ortamda tasarım uygulama kolaylığı sağlaması ve pratik olmasıdır. Bu konuda Ö1 *“Yapımının kolay olması her zaman büyük avantajdır”* diyerek dijital araçlar kullanarak grafik tasarım ürünleri oluşturma kolaylığını vurgulamıştır. Ö6 ise dijital alanın öğrenciler arasındaki çizim yetenek farkını ortadan kaldırdığını bu teknolojileri kullanan herkesin grafik tasarım ürünü hazırlayabileceğini, *“Çizimde yetenekli olan ve olmayan bütün öğrenciler rahatlıkla uygulama yapabilir dijital uygulamada”* ifadeleri ile dile getirmiştir. Diğer taraftan bazı öğretmenler (f=4) dijital araçların zaman tasarrufunu beraberinde getirdiğini ve bu durumda grafik tasarım ürünleri hazırlayan öğrencilerin dijital araçları kullanarak kendilerini daha rahat ifade edebileceklerini belirtmiş, nitekim Ö19 *“Daha hızlı bir şekilde, çoklu sayfa ortamlarıyla çalışma hazırlamak geleneksel yöntemlere göre daha avantajlı”* diyerek kazanılan zaman sayesinde geleneksel yöntemle göre daha avantajlı olduğunu vurgulamıştır. Bazı öğretmenler (f=3), dijital ortamın geniş seçenek yelpazesi sunması nedeniyle öğrencilerin kendilerini daha rahat ifade edebileceklerini ve böylece daha çok alana ulaşabileceklerini belirtmişlerdir. Ö12, konu ile ilgili görüşünü şu ifadelerle dile getirmiştir: *“Çünkü görsel imkan daha fazla”*. Dijital ortamın düzeltme kolaylığı sağlamasıyla öğrencilerin hata yapmaktan çekinme sorununun ortadan kalkabileceğini belirten öğretmenler (f=2), bunun sonucunda kendilerini daha rahat ifade edebileceklerini düşünmektedir. Nitekim Ö35, *“... yanlış yapmaktan ve denemekten korkmazlar, daha iyi çalışmalar çıkar”* sözleri ile düzeltme kolaylığının bir avantaj olduğunu belirtmektedir.

Dijital tasarım araçları, hataları kolayca düzeltme ve değiştirme olanağı sağlar. Ancak kâğıt üzerinde yapılan tasarımlarda hataların düzeltilmesi için farklı yöntemler kullanılabilir. Bu nedenle, öğretmenlerin hata anındaki geri bildirimleri önemlidir. Bu

doğrultuda çalışmada öğretmenlere “Geleneksel yöntemlerle (kâğıt, karton ya da herhangi bir yüzey üzerinde) yapılan tasarımlarda yanlış tasarımların üstesinden gelebilmek için öğrencilerinizi nasıl yönlendiriyorsunuz?” sorusu yöneltilmiştir. Öğretmenlerin bu soruya yönelik verdikleri cevapların dağılımı Tablo 11’ de yer almaktadır.

Tablo 11

Öğretmenlerin Geleneksel Yöntemlerle Yapılan Tasarımlarda Yanlışlıkların Üstesinden Gelme Yöntemlerine İlişkin Görüşleri

Tema	Kod	*f	%
Geleneksel yöntemlerle yapılan tasarımlarda yanlışlıkların üstesinden gelme yöntemleri	Çalışmaya tekrar başlamalarını sağlama	17	32
	Taslak/eskiz oluşturma-pratik yapmalarını sağlama	12	22,6
	Doğru yöntemi göstererek yardımcı olma	9	16,9
	Örnek gösterme/yönlendirme	8	15
	Rötuş yapma	3	5,6
	Motive etme	2	3,7
	Kodlanamayan	2	3,7

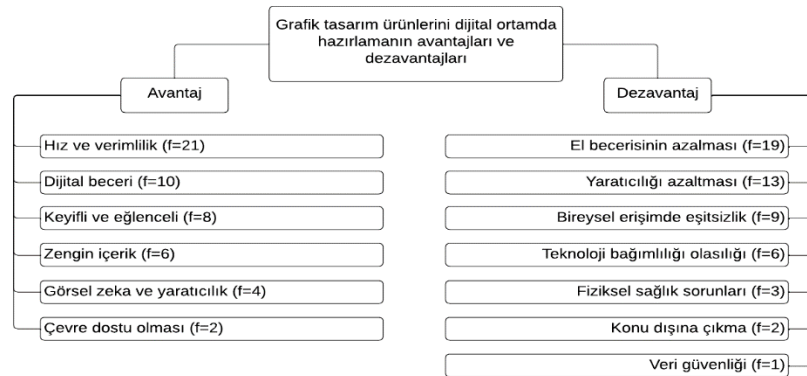
*Bazı kodlara birden fazla katılımcının yanıt vermesi nedeniyle, toplam sonuç katılımcı sayısından fazla olabilir.

Öğretmenlerin geleneksel yöntemlerle yapılan tasarımlarda yanlış tasarımların üstesinden gelme yönlendirmelerine dair görüşlere bakıldığında, genellikle (f=17) öğrencilere tasarımlarına tekrar başlamalarını önerdikleri gözlemlenmektedir. Bu bağlamda, Ö8’ in “*Sil baştan, bu da kaynakların boşa harcanması demek tabi görüşü*”, öğrencilerin tasarımlarını baştan yapmanın zaman ve kaynak israfına yol açabileceğini vurgular. Ayrıca, Ö12’ nin “*Yeniden kâğıt harcıyoruz. Motivasyon etmek biraz zor oluyo çünkü harcadıkları zaman onları bunaltıyor*” görüşü, tasarımların yeniden yapılmasının maliyet ve zaman açısından zorlayıcı olduğunu belirtirken, aynı zamanda öğrencilerin motivasyonunu düşürebileceğine dikkat çekmektedir.

Bazı öğretmenler ise (f=12) geleneksel yöntemlerle yapılan tasarımlarda öğrencilerin yanlış tasarımlarla başa çıkabilmelerini sağlamak için taslak oluşturmalarını ve pratik yapmalarını sağladığını belirtmiştir. Ö2 “*Eskiz yaparak nasıl tasarım yapıp nereleri hangi renge boyayacağına karar veriyor sonra resim defterine aktarıyor.*” görüşüyle tasarım öncesinde taslak yaptırdığını belirtmiştir. Doğru yöntemi göstererek yardımcı olmak da geleneksel yöntemlerle yapılan grafik tasarım çalışmalarında, yapılan yanlışlıkların üstesinden gelmek için başvurulan bir diğer yöntemdir. Konu ile ilgili Ö21, “*Bireysel olarak müdahale ediyorum*” görüşüyle

öğrencinin çalışmasına bizzat yardımcı olduğunu belirtmiştir. Bazı öğretmenler (f=9) yanlış tasarım yapılsa da öğrencilere daha iyisini yapabilecekleri konusunda telkinde bulunduklarını vurgulamıştır. Ö18 görüşünü, “*Yanlış bir tasarım da olsa öğrencinin çalışması olduğu için, bu çalışmalar üzerinden daha iyisini yapabileceklerini aşıyorum.*” şeklinde belirterek motivasyona vurgu yapmıştır. Ö29 ise öğrencileri cesaretlendirerek hatalı çizimleri süreçte bir alternatif olarak tuttuğunu “*Onları cesaretlendirir yapılan yanlış ya da hatalı çizim üzerinden alternatifler üreterek o hatalı çalışmayı da bir alternatif çalışma olarak süreçte tutarım.*” sözleri ile dile getirmiştir.

Araştırmanın dördüncü alt problemi kapsamında öğretmenlerin geleneksel yöntemle karşılaştırıldığında, grafik tasarım ürünlerini dijital ortamda hazırlamanın avantajları ve dezavantajları hakkında görüşleri incelenmiştir. Bu bağlamda “Size göre öğrencilerin, grafik tasarım ürünlerini dijital ortamda hazırlamalarının avantajları neler olabilir?” ve “Size göre öğrencilerin, grafik tasarım ürünlerini dijital ortamda hazırlamalarının dezavantajları neler olabilir?” sorusu yöneltilmiştir. Öğretmenlerin bu sorulara yönelik verdikleri cevapların dağılımı Şekil 5’te yer almaktadır.



Şekil 5. Grafik tasarım ürünlerini dijital ortamda hazırlamanın avantajları ve dezavantajları

Öğretmenlerin grafik tasarım ürünlerini dijital ortamda hazırlamanın avantajları ve dezavantajları hakkında görüşleri incelendiğinde grafik tasarım ürünlerini dijital ortamda hazırlamanın en önemli avantajı olarak hız ve verimliliği (f=21) daha çok vurguladıkları görülmektedir. Bu görüşte olan öğretmenlere göre dijital ortamda çalışmak, tasarımları daha hızlı bir şekilde oluşturmayı sağlamakta, hataları düzeltmek, öğeleri kopyalayıp yapıştırmak gibi işlemler daha hızlı ve verimli bir şekilde gerçekleştirilmektedir. Bununla ilgili olarak Ö5 “*Dijital ortamı kullanmak,*

zamandan tasarruf etmek gibi.” diyerek dijital araçların hızlı olduğunu vurgulamıştır. Ö26’ nın *“Zamandan tasarruf, zamanı verimli kullanma ve daha fazla ürün ortaya çıkarabilme”* ve Ö17’ nin *“Zaman konusunda avantajlılar. Alternatifleri hemen anında görebiliyor, istedikleri renk ve şekilleri kolayca ekleyip çıkarabiliyorlar”* görüşleri ile dijital araçların hızlı ve verimli olduğunu belirtmişlerdir. Öğretmenler ayrıca dijital beceri sağlamanın (f=10) grafik tasarım ürünlerini dijital ortamda hazırlamanın önemli bir avantajı olduğunu vurgulamışlardır. Örneğin dijital araçları kullanarak öğrencilerin kendilerini dijital yönde geliştirebildiklerini ve ilerleyen yıllarda bu becerileri kullanarak meslek sahibi olabileceklerini vurgulayan Ö3 bu konudaki görüşlerini *“Kendilerini dijital yönden geliştirebilirler ve ilerleyen yıllarda bu bilgileri kullanabilirler”* şeklinde dile getirmiştir. Benzer şekilde Ö6, *“Dijitali kullanan bir nesil olarak daha rahat kendilerini ifade edebileceklerini ve çok daha özgün çalışmalar ortaya çıkarabileceklerini düşünüyorum. Reelde çizim yeteneği olmasa bile dijitalde yapmak istediği ürünü rahatlıkla şekillendirebileceğini düşünüyorum”* diyerek dijital ortamın, özgürlük, ifade ve şekillendirme konularındaki avantajlarını vurgulamıştır.

Katılımcı öğretmenlerin 8’ i grafik tasarım ürünlerini dijital ortamda hazırlamanın geleneksel yöntemlere göre daha keyifli ve eğlenceli olduğunu belirtmiştir. Nitekim Ö9 dijital uygulamaların öğrencilerin geleneksel yöntemlere kıyasla çalışmaktan keyif aldıkları uygulamalar olduğunu *“Çok da katkısı olur. Daha iyi görebilmeleri birebir uygulamada keyif almalarını sağlar.”* sözleri ile dile getirmiştir. Grafik tasarım ürünlerini dijital ortamda hazırlamanın geleneksel yöntemlere göre daha fazla zengin içerik (f=6) sağladığını ifade eden öğretmenler ise dijital tasarım araçlarının, geleneksel araçlara göre sağladığı farklı özellikler sayesinde, öğrencilerin tasarımlarını daha zengin ve çeşitli kılmalarına yardımcı olduğunu belirtmiştir. Örneğin Ö13 *“Farklı zenginlikler ekleyebilir, zengin içerikler oluşturabilirler”* derken Ö17 ise *“Alternatifleri hemen anında görebiliyor, istedikleri renk ve şekilleri kolayca ekleyip çıkarabiliyorlar...”* görüşleriyle dijital tasarım araçlarının öğrencilere daha fazla alternatif seçenek sağladığını belirtmişlerdir. Diğer taraftan öğretmenler grafik tasarım ürünlerini dijital ortamda hazırlamanın görsel ve yaratıcı zekayı artırma (f=4) ve çevre dostu olma (f=2) gibi avantajlara sahip olduğunu belirtmiştir. Bununla ilgili olarak Ö24 *“Bunları çizerken de öğrencilerin görsel zekâlarının güçlü olması avantaj yaratır.”* diyerek görsel zekâyı; Ö31 ise *“Kâğıt kullanmayarak doğaya katkı sağlar.”* diyerek çevre dostu olmaya vurgu yapmaktadır.

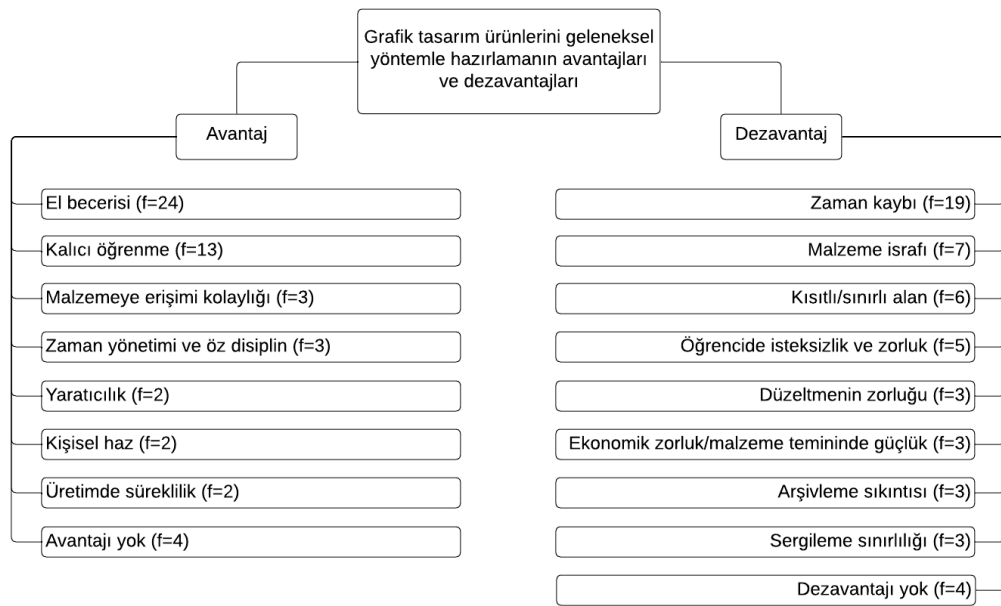
Ayrıca 2 katılımcı, grafik tasarım ürünlerinin dijital ortamda hazırlanmasının avantajları ile ilgili görüş belirtmemiştir.

Öğretmenlerin grafik tasarım ürünlerini dijital ortamda hazırlamanın dezavantajları hakkında görüşleri incelendiğinde büyük çoğunluğu (f=19) grafik tasarım ürünlerini dijital ortamda hazırlamanın öğrencilerin el becerilerini azalttığını düşünmektedir. Öğretmenler geleneksel tasarım araçları kullanmanın, öğrencilere farklı bir deneyim sunabildiğini ve el becerilerini geliştirmelerine yardımcı olabildiğini; dijital tasarımın ise bu fiziksel deneyimi eksik bırakabildiğini belirtmektedirler. Bununla ilgili olarak Ö7 “*Geleneksel yöntemlerdeki özel becerileri edinmemeleri*” diyerek dijital tasarım kullanmanın el becerileri edinimini zorlaştırdığını belirtmektedir. Aynı şekilde Ö17 “*El becerilerini geliştirme konusunda eksik kalıyorlar.*” diyerek bu görüşü desteklemektedir. 13 öğretmen ise dijital teknolojileri kullanarak tasarım yapmanın öğrencilerin yaratıcılık becerilerini azalttığını görüşündedir. Örneğin Ö24 dijital teknolojilerin hayal gücünü sınırladığını ve tasarımdaki yaratıcı ruhu ortadan kaldırdığını “*Hayal gücü naiflik gidebilir bunlar o tasarıma ruh katar. Dijitalde ruh ve soyut kavramlar ifadede eksik kalabilir*” ifadeleri ile dile getirmektedir. Her öğrencinin dijital araçlara erişiminin olmaması (f=9) da bir diğer dezavantaj olarak öğretmenler tarafından dile getirilmiştir. Bu konuda dijital tasarım ekipmanları ve yazılımları genellikle yüksek maliyetli olduğunu belirten Ö52 görüşlerini “*bilgisayar veya baskı maliyetleri*” diyerek ifade etmiştir. Ö40 ise “*Dijital imkânın olmadığı yerlerde yetersizlik yaşanabilir*” diyerek herkesin dijital araçlara erişiminin olmamasının zorlayıcı olduğunu belirtmiştir.

Grafik tasarım ürünlerini dijital ortamda hazırlamak teknoloji bağımlılığına zemin hazırlamaktadır şeklinde görüş bildiren öğretmenlerden Ö6, “*Dijitalde çok daha fazla zaman harcamalarına sebep olacağı kanaatindeyim.*” ifadesi ile grafik tasarım ürünlerini dijital ortamda hazırlamanın öğrencilerin dijital teknolojilere daha fazla zaman harcamalarına neden olduğunu; Ö2 ise “*Teknoloji bağımlılığına yol açabilir*” ifadesi ile teknoloji bağımlılığına zemin hazırlayacağını belirtmektedir. Öğretmenler uzun süreli bilgisayar kullanımının, sağlık sorunlarına yol açabildiğini bu durumun önemli bir dezavantaj olduğunu da vurgulamışlardır. Bu konuda Ö19 görüşlerini “*Uzun süre dijital ekrana maruz kalmak. Sonrasında oluşan fiziksel olumsuzluklar.*” şeklinde belirtmiştir.

Görsel sanatlar eğitiminde dijital tasarım araçlarının yanı sıra geleneksel

yöntemlerin de çeşitli avantaj ve dezavantajları bulunmaktadır. Bu bağlamda öğretmenlerin grafik tasarım ürünlerini geleneksel ortamda hazırlamanın avantajları hakkında görüşlerini belirlemek amacıyla “Size göre öğrencilerin, grafik tasarım ürünlerini geleneksel yöntemlerle (kağıt, karton ya da herhangi bir yüzey üzerinde) hazırlamalarının avantajları neler olabilir? sorusu grafik tasarım ürünlerini geleneksel ortamda hazırlamanın dezavantajları hakkında görüşlerini belirlemek amacıyla ise “Size göre öğrencilerin, grafik tasarım ürünlerini geleneksel yöntemlerle (kağıt, karton ya da herhangi bir yüzey üzerinde) hazırlamalarının dezavantajları neler olabilir?” sorusu yöneltmiştir. Öğretmenlerin bu sorulara yönelik verdikleri cevapların dağılımı Şekil 6’ da yer almaktadır.



Şekil 6. Grafik tasarım ürünlerini geleneksel yöntemle hazırlamanın avantaj ve dezavantajları

Öğrencilerin grafik tasarım ürünlerini geleneksel yöntemlerle hazırlamalarının avantajları ve dezavantajları hakkındaki öğretmen görüşleri incelendiğinde grafik tasarım ürünlerini geleneksel yöntemlerle hazırlamanın en önemli avantajı olarak el becerilerini geliştirmesini (f=24) belirttikleri görülmektedir. Nitekim Ö27 geleneksel yöntemlerin yaparak ve yaşayarak öğrenme olduğunu ve bu öğrenme şeklinde öğrencinin sürecin her aşamasını doğrudan deneyimlediğini, bunun da öğrencilerin temel el becerilerine katkı sağladığını şu sözlerle ifade etmiştir: “Her adımını kendileri düşünerek, dokunarak ve hissederek yapmaları onların psiko-motor becerilerini daha çok geliştirir. Örneğin daire veya kare nasıl çizilir bilmek zorunda, boyarken emek

sarf edecek...” Ö5 ise geleneksel yöntemler sayesinde öğrencilerin deneme yanılma ile daha fazla ürün ortaya koyabileceğini “Çizim yeteneği olan öğrenciler için deneme yanılma ile çok farklı ürünler ortaya çıkarabileceğini düşünüyorum.” ifadeleri ile dile getirmektedir. Öğretmenler ayrıca grafik tasarım ürünlerini geleneksel yöntemlerle hazırlamanın kalıcı öğrenmeyi sağladığını (f=13) dile getirmiştir. Ö15 “...tekniki görerek yaşayarak birebir uyguladıkları için öğrenme tam gerçekleşmiş oluyor.” diyerek geleneksel araçlarla grafik tasarım ürünleri oluşturma kalıcı ve etkili öğrenmeyi sağladığını vurgulamıştır. Bunun yanında malzemeye erişimin kolay olması (f=3), zaman yönetimi ve öz disiplin sağlaması (f=3), yaratıcılığı teşvik etmesi (f=2), kişisel haz sağlaması (f=2) ve üretimde sürekliliği sağlaması (f=2) da öğretmenler tarafından tekrar edilen avantajlar arasındadır. Bununla ilgili olarak Ö16 “Ürünlere malzemelere ulaşmada kolaylık” ifadesi ile malzemeye erişimi vurgularken, Ö46 “Sabır, sebat, yaptığı işi sahiplenme ve koruma duygularının ortaya çıkması.” ifadesi ile öğrencilerin sabır, öz disiplin ve zaman yönetimi becerileri kazandıklarını vurgulamıştır. Ö42 “Gerçek elle hissedilen bir malzeme ile yapılan çalışmalar daha büyük bir haz verir. Fırça dokulu yağlı boya tablolar gibi” diyerek geleneksel yöntemlerle malzemeye dokunarak grafik tasarım ürünü ortaya koymanın kişisel haz verdiğini ifade ederken Ö40 “Atık malzemeler bu yolla ürüne dönüştürülebilir, eldeki malzemelerde farklı fikirler uyanabilir” diyerek sürdürülebilir üretime vurgu yapmıştır. Katılımcı öğretmenlerin 4’ ü ise grafik tasarım ürününü geleneksel yöntemlerle oluşturma avantajı olmadığı görüşündedir.

Öğretmenlerin grafik tasarım ürünlerini geleneksel yöntemlerle hazırlamanın dezavantajları hakkındaki görüşleri incelendiğinde, en sık vurguladıkları noktanın geleneksel yöntemlerin zaman kaybına neden olması (f=19) olduğu görülmektedir. Bu konuda görüş bildiren Ö1’e göre geleneksel yöntemle tasarım yapmak el becerisi gerektirdiği için daha fazla zaman almaktadır. Ö1 bu konudaki görüşünü şu şekilde ifade etmiştir: “Çizim, boyama tasarım el emeği ürünü olduğundan oldukça fazla vakit alması ve yorucu olması, öğrencinin sabrını kısa sürede tüketmesi”. Öğretmenler tarafından dile getirilen bir başka görüş ise geleneksel yöntemlerin malzeme israfına neden olmasıdır (f=7). Bu konuda görüş bildiren öğretmenler geleneksel yöntemlerin maddi açıdan dezavantajlı olduğunu belirtmişlerdir. Nitekim Ö18 “Malzeme israfı ve maddi dezavantajları vardır. Geleneksel bir yüzey üzerine yapılan çalışmada hata olduğunda telafisi zordur” şeklindeki görüşü ile geleneksel yöntemlerle malzeme kullanımında israfın ortaya çıktığını ve bu durumun maddi anlamda olumsuz etkilere

neden olduğunu belirtmiştir. Öğretmenler geleneksel yöntemlerin dijital araçlara oranla daha kısıtlı ve sınırlı olduğunu (f=6) ve bunun da bir dezavantaj olduğunu belirtmiştir. Bu konuda Ö22' nin "*Hayal dünyasındakileri tam olarak yansıtamamak*" ve Ö26' nın "*İstediği efekti direk veremeyebilir*" şeklinde ifade ettiği görüşler, geleneksel yöntemlerin öğrencilerin hayallerini tam olarak yansıtmada kısıtlayıcı olduğunu belirtmektedir. Diğer taraftan 5 katılımcı, geleneksel yöntemlerin bir diğer dezavantajının öğrencinin isteksizlik ve zorluk yaşaması olduğunu belirtmişlerdir. Bu konuda Ö6 "*Çizim yeteneği olmayan öğrencilerin sıkılabileceğini düşünüyorum.*" diyerek yeterli el becerisine sahip olmayan öğrencilerin geleneksel yöntemleri sıkıcı bulabileceğini ifade etmiştir. Bunların yanında düzeltmenin zor olması (f=3), malzeme temininin zor ve maliyetli olması (f=3), arşivlemenin zor olması (f=3) ve sergilemenin sınırlı olması (f=3) da öğretmenler tarafından tekrar edilen dezavantajlar arasındadır. Bu konuda Ö28, "*Ortaya çıkan hataların geri dönüşü zor olabiliyor*" şeklindeki görüşüyle geleneksel yöntemlerde, yapılan hataları düzeltmenin bazen daha zor olduğunu vurgularken; Ö19 "*malzeme temininin zor olabilmesi.*" ifadesi ile geleneksel yöntemlerde malzeme temin etmenin zorluğunu vurgulamıştır. Ö11 "*Yapılan eserin korunması sıkıntı olabilir*" diyerek arşiv sıkıntısını ön plana alırken; Ö50' nin "... dijital ortamda daha çok örnek sergilerken geleneksel yöntemde belirli sayı üzerine çıkamıyor" ve Ö52' nin "*Görünürlüklerinin az olması, sergilendiği pano dışında kimse göremez*" ifadeleri erişim, sergileme ve görünürlük konularında geleneksel yöntemin dijital ortama kıyasla sınırlı kaldığını belirtmişlerdir. Ayrıca 4 katılımcı öğretmen, grafik tasarım ürününü geleneksel yöntemlerle oluşturmanın dezavantajı olmadığını belirtmiştir.

Bölüm 5

Sonuç ve Tartışma

Bu çalışma, Türkiye’deki ortaokul ve lise görsel sanatlar dersinde dijital tasarım ürünü oluşturmaya yönelik öğretmen görüşleri ayrıntılı bir şekilde incelenmiş, elde edilen verilerin ışığında önemli sonuçlara ulaşmıştır. Öğretmenlerin eğitim altyapıları, eğitimlerin yeterlilikleri, tercih ettikleri grafik tasarım alanları, kullanılan yöntem ve teknikler ile dijital tasarım ürünü oluşturmak için teknolojiden ne şekilde yararlandıkları, bu çalışmanın temel odak noktalarını oluşturmuştur. Elde edilen bulgular, Türkiye'deki görsel sanatlar dersi grafik tasarımı öğretimini şekillendiren önemli faktörleri ortaya koymaktadır. Bu bağlamda, öğretmenlerin dijital tasarım ürünü oluşturma süreçlerindeki deneyimleri, zorlukları ve ihtiyaçları hem öğrenci hem de eğitim sistemine yönelik stratejilerin belirlenmesinde önemli ipuçları sunmaktadır.

Araştırmanın ilk alt problemi kapsamında görsel sanatlar dersi öğretmenlerinin dijital tasarım ürünü oluşturma ile ilgili eğitim geçmişleri ve dijital tasarım ürünü oluşturma ile ilgili yeterlilikleri hakkındaki görüşleri incelenmiştir. Araştırmaya katılan 53 öğretmenden %75,4’ünün (f=40), dijital tasarım ürünü oluşturma ile ilgili üniversitede eğitim almadığı ve öğrencilik sonrası meslek hayatlarında da herhangi bir hizmet içi eğitim ve/veya kurslara katılmadığı belirlenmiş ve bu katılımcıların %87,5’inin kendilerini yetersiz hissettikleri sonucuna ulaşılmıştır. Her iki dönemden birinde eğitim almış olan öğretmenlerin (f=11) de %85’i kendilerini yetersiz gördüklerini ifade etmişlerdir. Hem üniversite hem de sonraki dönemlerinde eğitim almış olan öğretmenlerin sayısının azımsanmayacak kadar düşük olduğu (f=2) ve bu öğretmenlerin de aldıkları eğitimi yeterli bulmadığı, imkanlar dahilinde geliştirebileceklerini düşündükleri tespit edilmiştir. Çalışmada dikkat çeken bir diğer nokta, eğitim almamış katılımcıların kendilerini yetersiz hissetmelerine rağmen sonraki yıllarda gelişim için eğitim veya kurslara katılmamış olmalarıdır. Alanyazında, görsel sanatlar öğretmenlerinin dijital teknolojileri etkin bir şekilde kullanma konusundaki yetersizliklerinden söz edilmektedir (Baş vd., 2023; Başaran vd., 2021; Hiçyılmaz, 2017; Mamur Yılmaz ve Bilici, 2016). Yakın zamanda Sanlık (2023) tarafından yapılan çalışmada ise, görsel sanatlar dersi öğretmenlerinin teknoloji kullanımına yönelik öz yeterlilik ortalamalarının yüksek düzeye karşılık geldiği sonucuna ulaşmıştır. Benzer şekilde Gençalp (2019),’ in çalışmasında görsel sanatlar dersi öğretmenlerinin teknoloji kullanımının yüksek düzeyde olduğu ve yaratıcılığa

olumlu etkileri olduđu belirtilmiřtir. Bu sonular, arařtırmanın sonularıyla rtuřmemektedir. Sanlık' ın arařtırması sınırlı bir kapsama sahipken, Genalp' ın alıřması  farklı řehirden ve farklı okul trlerinden ğretmenleri iermektedir. ğretmenlerin kendilerini yeterli grmemeleri, řehir, mezuniyet niversitesi, aldıkları eėitimlerin yeterlilik dzeyi, alıřma sreleri ve okul tr gibi faktrlere baėlı olarak deėiřebilir. Bu bulgular, ğretmenlerin teknolojiye ayak uydurmakta zorlandıklarını ve yeterliliklerini artırmak iin srekli ėrenme, daha fazla eėitim ve pratiėe ihtiya duyduklarını gstermektedir.

Bir diėer arařtırma bulgusunda, hayatının en az bir dneminde eėitim almıř 13 grsel sanatlar dersi ğretmeninin dijital tasarım rn oluřturmaya ynelik eėitiminin yetersiz olması ya da gncel olmaması ve bu eksikliklerin ėrencilere aktarılmasında yařanan zorluklar nedeni ile meslek hayatlarında etkili bir řekilde kullanamadıkları tespit edilmiřtir. Nitekim alanyazında ğretmenlerin derslerinde dijital teknolojileri kullanamamalarının nedenini, bu konuda aldıkları eėitimlerin yzeysel ve sınırlı olmasına baėladıkları grlmektedir (Arslan ve řendurur, 2017; Liu vd., 2017). Ayrıca, Wilks ve diėerleri. (2012), birok sanat ve tasarım eėitimcisinin gemiřte dijital sanat uygulamaları ile ilgili eėitim almıř olsalar bile dijital teknolojilerin grsel sanatlar dersinde pedagojik kullanımının zorlayıcı olduėunu ifade etmiřtir. Phelps ve Maddison (2008) da sanat tasarımı eėitimcilerinin bilgi ve iletiřim teknolojisini ėretme ve ėrenme etkinliklerine bařarılı bir řekilde entegre etmekte zorlandıėını belirtmektedir. Bu bulguların mevcut alıřmadaki ğretmenlerin dřnceleri ile rtuřtė grlmektedir.

Grsel sanatlar dersi ğretmenlerinin dijital tasarım becerilerinin, grevde bulunma srelerine gre deėiřkenlik gsterdiėi aıka grlmektedir. zellikle uzun yıllar grev yapmıř olan ğretmenlerin oėunluėunun kendilerini yeterli grmemeleri, bu alandaki beceri eksikliėinin farkındalıėını artırmaktadır. Bu durum, deneyimlerin ve pratikliklerin dijital tasarım becerilerinin oluřumunda kritik bir rol oynadıėını iřaret etmektedir. Ancak, alıřmada dikkat eken bir nokta da grev sresi daha kısa olan ğretmenlerin arasında bile yeterlilik dzeyinde belirgin farklılıkların bulunmasıdır. Bu durum, sadece grev sresinin deėil, aynı zamanda bireylerin karřılařtıėı pratik deneyimlerin ve eėitim imkanlarının da dijital tasarım becerilerini etkilediėini gstermektedir.

Görsel sanatlar dersi öğretmenlerinin dijital tasarım ürünü oluşturma ile ilgili eğitim alma durumlarının görevde bulunma süresine göre değişkenlik gösterdiği tespit edilmiştir. Öğrencilik yıllarında teknoloji destekli eğitimin yaygın olmaması, uzun yıllar hizmet vermiş olan öğretmenlerin dijital tasarım alanında bilgi ve beceri eksikliği nedeniyle dijital çağın gereksinimlerine uyum sağlama konusunda zorluklar yaşadıklarını göstermektedir. Ancak uzun yıllar hizmet vermiş öğretmenlerin dijital tasarım becerilerini güçlendirmek için özellikle öğrencilik yıllarındaki teknoloji destekli eğitim eksikliğinin telafi edilmesi gerekmektedir.

Araştırmanın ilk alt problemi çerçevesinde, dijital tasarım ürünü oluşturma ile ilgili eğitim almamış görsel sanatlar öğretmenlerinin (f=40), eğitim eksikliğinin meslek hayatlarına etkilerine odaklanılmıştır. Bulgularda, bu öğretmenlerin %83' ünün, dijital tasarım ürünü oluşturma ile ilgili eğitim almamanın, dijital araçları kullanmakla ilgili yetersizlik hissi, etkili rehberlik ve teknolojiyi sanat eğitiminde kullanma konularında kendilerini eksik hissetmeleriyle bağlantılı olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Bu durum, görsel sanatlar öğretmenlerinin teknolojik uygulamalarda zorluk yaşadıkları anlamına gelmekte, dijital tasarım ürünü oluşturma ile ilgili eğitim eksikliğinin öğretmenlerin profesyonel gelişim ve öğrenci rehberlik becerilerini olumsuz etkilediğini göstermektedir. Araştırma bu yönüyle, Fidan ve Yeleğen' in (2022) teknoloji kullanma eksikliğinin öğrenme-öğretme süreçlerine etkisiyle örtüştüğünü ortaya koymaktadır. Bu sonuçları destekleyen başka bir çalışmada ise (Baki, 2022) dijital teknolojilerin, öğretmenlerin mesleki gelişimlerini desteklemek ve yenilikçi uygulamalar geliştirmelerine yardımcı olmak için kullanıldığı ancak öğretmenlerin bu teknolojileri etkin bir şekilde kullanamaması durumunda mesleki gelişimlerinin olumsuz etkilenebileceği vurgulanmaktadır.

Araştırmanın ikinci alt problemi kapsamında, öğretmenlerin grafik tasarımı konusundaki tasarım ürününün oluşturulmasına yönelik görüşleri incelenmiştir. İlk olarak öğretmenlerin grafik tasarım ile ilişkili kazanımları işlerken tercih ettikleri tasarım ürünü ve bu tercihlerinin nedenleri ele alınmıştır. Araştırma bulgularında, birden fazla seçenek işaretleyebilecekleri de belirtilen görsel sanatlar dersi öğretmenlerinin %89' unun afiş, %79' unun ise amblem/logo, %66'sının kitap kapağı, %41' inin broşür ve %32' sinin de piktogramı tercih ettikleri görülmüştür. Katılımcı öğretmenlerin %24,5' i, tasarım ürünlerini tercih etmelerindeki belirgin etkenin, bu alanda daha yeterli hissetmeleri olduğunu vurgulamışlardır. Bu durum, seçtikleri

tasarım ürünleri konusunda daha fazla bilgi ve beceriye sahip olduklarına inandıkları için kendilerini yetkin hissettiklerini ortaya koymaktadır. Alanyazın da öğretmenlerin kendilerini yetkin hissettikleri alanlara yöneldiğini doğrulamaktadır (Arslan ve Özpinar, 2008; Köde ve Çoklar, 2020).

Bir diğer araştırma bulgusunda da Görsel sanatlar dersi öğretmenlerinin grafik tasarım konusunda, belirledikleri tasarım ürünü için öğrencilerine daha çok kuru boya (%86,8) ve karakalem (%79,2) kullandıkları anlaşılmaktadır. Öğretmenlerin bu yöntem ve teknikleri, geleneksel malzemelerin daha uygun fiyatlı ve kolay erişilebilir olduğunu düşünerek tercih ettikleri sonucuna ulaşmışlardır. Bu durum öğretmenlerin tasarım süreçlerinde öğrenci odaklı ve ekonomik bir yaklaşım benimsediklerini göstermektedir. Araştırmanın sonucu, Çakmak ve Türkcan'ın (2019) görsel sanatlar öğretmenlerinin ders materyallerini genellikle pastel, kuru boya, keçeli kalem, sulu boya gibi malzemelerle sınırlama eğiliminde oldukları, bu sınırlamaların ise ortam, ders saatleri, maddi imkânlar gibi faktörlerden kaynaklandığı ve bu nedenle araç-gereçlere erişim sağlamada zorluk yaşadıkları bulgusuyla örtüşmektedir.

Grafik tasarım konusunda, öğretmenlerin en zorlandıkları yöntem dijital tasarımıdır. Yetersiz bilgisayar sayısı, öğretmenleri öğrencilere teknoloji kullanımı sağlama konusunda sınırlamaktadır. Buradan hareketle görsel sanatlar dersi öğretmenlerinin derslerinde grafik tasarım konusuyla ilişkili kazanımları işlerken sadece geleneksel yöntemlere başvurduğunu ve sadece geleneksel yöntemlerin kullanılması gerektiğini düşündükleri sonucuna ulaşılabilir. Alanyazın incelendiğinde bu araştırma sonucuyla örtüşmeyen çalışmalara rastlanmıştır. Dilmaç ve Karabacak (2023), görsel sanatlar dersi alan lise öğrencilerine, geleneksel yöntemlerde kullanılan malzemelere ihtiyaç duyulmadan, öğrencilerin cep telefonlarında basit düzeyde dijital çizim programları kullanarak öğrendikleri temel tasarım bilgilerini uygulamalarını sağlamış, çok daha yaratıcı çalışmalar tasarlanabildiği sonucuna ulaşmışlardır. Diksoy (2019) ise, güncellenen görsel sanatlar dersi öğretim programındaki grafik tasarım ile ilişkili kazanımları öğretmen görüşlerine göre değerlendirmiş ve dersin öğretimine yönelik örnek uygulamalar gerçekleştirmiştir. Bu uygulamalarda farklı sınıf düzeylerinde bulunan ortaokul öğrencileri teknolojiye yararlanmış, bilinen ve kalıpların dışına çıkılabilen çalışmaların da ortaya konulabileceği sonucuna ulaşmıştır. Bu iki çalışma, görsel sanatlar dersinde öğrencilerin teknolojiye yararlanarak çalışmalarını oluşturabileceklerine yönelik önemli ipuçları sunmaktadır.

Bu bağlamda bu iki araştırma sonucu bu çalışmayla örtüşmemektedir. Ayrıca bu alt problem kapsamında elde edilen bulgular, görsel sanatlar dersi öğretmenlerinin, güncellenen görsel sanatlar dersi öğretim programında yer alan kazanımların esnek yapısıyla ilgili bilgi sahibi ve programa yeteri kadar hâkim olmadığını göstermektedir. Programın her sosyo-kültürel yapının içinde bulunduğu ülkenin her bölgesinde kolaylıkla uygulanabilir durumda olmasına rağmen uygulama sürecinde öğrencilerin kendi telefon, tablet veya bilgisayarlarından da yararlanarak dijital tasarım ürünü oluşturmaları için yönlendirilmeleri gerekmektedir.

Araştırmanın üçüncü alt problemi kapsamında ilk olarak grafik tasarımı ile ilgili kazanımları işlerken öğretmenlerin karşılaştıkları sorunlar ele alınmıştır. Öğrencilerin araç-gereç temini (%24,5), atölye ortamının olmaması ya da yetersizliği (%18,8), maddi imkanların yetersizliği (%11,3), ders saati yetersizliği (%9,4) nedenleriyle zorluk yaşadıkları sonucuna ulaşılmıştır. Alanyazında bu bulgularla örtüşen birçok çalışmaya rastlanmıştır, (Altuğ ve İlhan, 2021; Çakmak ve Türkcan, 2019; Cömert, 2019; Diksoy, 2019; Namdar vd. 2019; Gökdemir, 2018; Kahraman, 2015; Türkkan, 2015; Ertürk, 2013; Pekdağ, 2011;) Öğretim programındaki esneklik, öğretmenlerin programı etkin bir şekilde yönetme konusundaki zorluklarını ortadan kaldırmaktadır. Öğretim programının kazanıma dayalı esnek tasarımı, öğretmenlere bir konuyu 1 ders içinde ya da isteğe bağlı olarak 2 veya 3 ders saati süresince uygulama özgürlüğü tanımaktadır. Öğretmenlerin bu durumu kullanma konusundaki yetersizlikleri, öğretim programına tam anlamıyla hâkim olamamalarına ve programın etkili bir şekilde yönetilememesine neden olmaktadır.

Öğrencilerin dijital tasarım ürünü oluşturmalarına yönelik sorunlara ilişkin öğretmen görüşlerinden elde edilen bulgular incelendiğinde öğretmenin bilgi ve uygulama eksikliğinden kaynaklı sorunlar (%38), kazanımların yoğunluğu/ders saatinin kısıtlı olması (%14) ve öğrenci isteksizliği (%4) gibi eğitim-öğretim odaklı sorunlarla karşılaştıkları görülmektedir. Bu bağlamda bulguların Sanlık (2023) ve Hiçyılmaz (2017)' in dijital sanat konusunda yeterli bilgiye ve uygulama becerisine sahip olmayan öğretmenlerin etkili öğretme yöntemlerini tam anlamıyla kullanamadıkları; Zehra ve Altun (2021), Cömert (2019) ve Uysal ve Uysal (2019)' in ise ders saati süresinin yeterli olmaması dolayısıyla öğretim programındaki kazanımları işlemekte zorlandığını belirten öğretmenlerin görüşlerine yer verdikleri çalışmalarla örtüştüğü görülmektedir.

Ayrıca mevcut araştırma bulgularında öğretmenler, dijital tasarım ürünü oluşturabilmeleri için öğrencilerin maddi durumlarının da önemli bir etken olduğunu ifade etmişlerdir (%72). Öğrencilerin teknolojik araç-gereç temininde zorlandıkları ve bilgisayar/tablet eksikliği yaşadıkları sonuçlarına ulaşılmıştır. Bu bulgular, ailelerin finansal zorluklarının, öğrencilerin malzeme teminini olumsuz etkilediğini belirten çalışmalarla (Arslan ve Şendurur, 2017; Tusiime vd., 2022) örtüşmektedir. Önceki araştırmalarla uyumlu olarak, öğrencilerin eğitimde fırsat eşitsizliği yaşamalarına neden olabilecek bu durum, eğitimde teknoloji kullanımının önündeki bir zorluk olarak ortaya çıkmaktadır. Öğrencilere teknolojik beceriler kazandırarak yaratıcılıklarına katkı sağlamak adına önemli olan dijital teknolojilerin, finansal sınırlamalar nedeniyle her öğrenciye eşit bir şekilde sunulamaması, eğitim sistemine yönelik bir zorluk oluşturmaktadır.

Öğrencilerin dijital tasarım ürünü oluşturmalarına yönelik okulun donanımsal yeterlilikleri irdelenmiş, görsel sanatlar öğretmenlerinin %49' unun görev yaptığı okullarda BT sınıfı olmadığı tespit edilmiştir. İlhan (2022), okul yöneticilerinin, okulların yeterlilikleri ile ilgili görüşlerini değerlendirdiği çalışmada okulların fiziki, sosyal ve donanımsal yeterlilikleri karşılayacak düzeyde olmadığını düşündükleri sonucuna ulaşmıştır. Bu bulgular mevcut araştırma sonuçlarıyla benzerlik göstermektedir. Okullarda BT sınıfının olmaması, görsel sanatlar öğretmenlerinin teknoloji destekli dijital sanat ürünleri oluşturmak adına donanımsal yetersizliklere işaret edebileceği düşünülmektedir. Bu durumun, öğrencilerin dijital sanat projelerine katılımını sınırlayabileceği ve öğretmenlerin dijital araçları etkili bir şekilde kullanma becerilerini geliştirmelerini zorlaştırabileceği düşünülmektedir. Öğretmenlerin vurguladığı bir diğer önemli husus da öğrencilerin sınırlı bilgisayar erişimi ve lisanslı yazılımların eksikliğidir. Tusiime ve diğerlerinin (2022) çalışmasına göre, görsel sanatlar eğitimcileri dijital teknolojilerin, öğretimde kullanımını ilerletme çabalarında, bu teknolojilerin sınıfta başarılı bir şekilde benimsenmesini engelleyen çeşitli zorluklarla karşılaşmaktadır. Alanyazında, okulda veya evde dijital kaynaklara erişim eksikliğinin, gelişmekte olan dünyanın çoğu yerindeki eğitimcilerin öğretimlerinde yeni teknolojileri kullanmasını engellediğini vurgulayan çalışmalara rastlanmıştır (Tusiime vd., 2019; Ghavifekr vd., 2016; Arslan ve Şendurur, 2017). Bu sorunlar, öğrencilerin eğitime ve dijital sanat ürünleri oluşturabilme yeteneklerine yönelik önemli engeller oluşturmakta ve çözümü için daha fazla destek ve kaynak sağlanmasını gerektirmektedir.

Araştırma bulgularında okulunda BT sınıfı bulunduğu halde (f=27) öğretmenlerin kullanmadıkları sonucuna ulaşılmıştır. Bu bağlamda kullanmama nedenlerine yönelik görüşleri değerlendirildiğinde *öğretmenler*, ağırlıklı olarak ders saatlerinin uygun olmamasını göstermişlerdir (%37). Ders programındaki yoğunluğun veya sınıfın sadece Bilişim Teknolojileri dersleri için ayrılmasının, diğer derslerin bu kaynağı kullanmasını zorlaştırdığını ifade etmişlerdir. Bu sonucu destekleyen bir çalışmada Demir ve diğerleri (2011), ders programlarının diğer derslerle çakışması nedeniyle BT sınıfının çok yoğun olduğunu ve yeteri kadar kullanamadıklarını tespit etmiştir. Bu durum, BT sınıfının taleplere karşılık verme kapasitesi ve planlama eksiklikleriyle ilişkilidir. Ayrıca öğretmenin BT sınıfına ihtiyaç duymamasının da (%25,9) altında yatan nedenler irdelenmiş, öğretmenin sınıf ortamında etkileşimli tahtadan yararlanarak öğrencilerine örnekler gösterme ve etkileşimli tahta kullanma imkânı sağlama ile sınırlı olduğu görülmüştür.

Araştırmanın son alt problemi kapsamında görevde olan görsel sanatlar dersi öğretmenlerinin dijital ve geleneksel yöntemlerle oluşturulan grafik tasarım ürünleri arasındaki farklara yönelik görüşleri incelenmiştir. Araştırma bulgularında ilk olarak dikkat çeken, katılımcıların %8' i öğrencilerin grafik tasarım ürünlerini hazırlarken kendilerini rahat ifade edecekleri uygulama yöntemini belirtmeyerek, nokta (.) ile bir sonraki soruya geçmiş olmasıdır. Bu bağlamda katılımcıların görüşleri incelendiğinde her iki katılımcının da her iki yöntemin de kullanılması gerektiğini düşündükleri sonucuna ulaşılmıştır. Katılımcıların %18,5' i, öğrencilerin bilişim teknolojilerinde okur-yazarlık becerisinin sınırlı olması, öğrencilerin yaratıcılıklarını geliştirmelerine olanak tanınması (%18,5), bilişim teknolojileri donanım yetersizliği (%15) ve dokunarak çalışma hazzı vermesi (%15) nedeniyle geleneksel yöntemlerle kendilerini daha rahat ifade ettiklerini düşündükleri sonucuna ulaşılmıştır. Bulgular da göstermektedir ki, öğrencilerin grafik tasarım ürünlerini hangi yöntemle daha rahat ifade edebilecekleri konusundaki tercihler, öğrencilerin bilişim teknolojileri okur-yazarlık ve donanım yeterlilikleri, ilgi alanları, yaratıcılık düzeyleri gibi faktörlere bağlıdır. Bu durum, öğrencilerin bilişim teknolojilerini kullanma becerilerinin sınırlı olması nedeniyle onları geleneksel yöntemlere yönlendiren öğretmenlerin, öğrencilerin öğrenme deneyimini olumsuz etkileyebileceği anlamına gelmektedir. Ayrıca öğretmenlerin geleneksel yöntemlerin alışıl gelmiş olduğu (%11) ve öğrencilerin malzeme üzerine doğrudan uygulayarak deneyim sağladıkları (%11) görüşünde olmaları da geleneksel yöntemlere daha fazla ağırlık verilmesinin,

öğrencilerin bilişim teknolojilerini kullanarak pratik yapma ve deneyim kazanma fırsatlarını kısıtlayabileceğini göstermektedir.

Öğrencilerin dijital ortamda kendilerini daha rahat ifade edebileceklerini düşünen öğretmenlerin oranı %45' tir. Bu düşüncüyü destekleyen ana nedenlerin öğrencilerin çekici ve keyifli gelmesi (%21), öğrencilerin bilişim teknolojilerine yatkın olmaları (%17), uygulama kolaylığı ve pratiklik (%17), zaman tasarrufu (%17) ve öğrencilerin hatalarını düzeltmeyi kolaylaştırma (%8) olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Dijital tasarım araçları, hataları hızlı ve kolay bir şekilde düzeltme ve değiştirme olanağı sağlamaktadır. Öte yandan, kâğıt üzerinde gerçekleştirilen tasarımlarda, hataların giderilmesi için çeşitli yöntemlere başvurmak gerekebilir. Bu sebeple, öğretmenlerin hataların tespiti anındaki sağladıkları geri bildirimler önemlidir. Bu bağlamda araştırma kapsamında yer alan 53 öğretmenin geleneksel yöntemlerle yapılan tasarımlarda yanlışlıkların üstesinden gelme yöntemleri incelenmiş, öğretmenlerin çalışmaya tekrar başlamalarını sağlama (%32), uygulama öncesinde taslak/eskiz oluşturma-pratik yapmalarını sağlama (%22,6), doğru yöntemi göstererek öğrenciye yardımcı olma (%16,9), örnek gösterme/öğrencileri yönlendirme (%15) ya da rötuş yapma (%5,6)) yöntemlerine başvurdukları görülmüştür. Öğretmenlerin geleneksel yöntemlerle yapılan tasarımlarda yanlışlıklarından üstesinden gelmek için tercih ettikleri yöntemler, zaman kaybının yanı sıra öğrenci motivasyonunu düşürme, öğrencide isteksizlik, zamanı yönetimi sorunları ve ileriye dönük planlama güçlükleri gibi olumsuz sonuçları da beraberinde getirebilir. Sürekli tekrar ve düzeltme süreçleri, öğrencilerin motivasyon kaybına uğramalarına ve yaratıcılıklarını sınırlamalarına yol açabilir.

Grafik tasarım ürünlerini dijital ortamda hazırlamanın çeşitli avantajlar ve dezavantajlar içerdiğini ortaya koyan bulgularda ise, grafik tasarım ürünlerini dijital ortamda hazırlamanın hız ve verimlilik (%41,1), dijital beceri sağlama (%19,6), keyifli ve eğlenceli bulunması (%15,6), zengin içerik sağlama (%11,7), görsel zekâyı ve yaratıcılığı artırma (%7,8), çevre dostu olma (%3,9) gibi avantajlara sahip olduğu gözlemlenmiştir. Bu avantajlar, özellikle dijital teknolojilerin sunduğu çeşitli araçlar ve özelliklerle öğrencilerin ilgisini çekme ve öğrenmeyi daha etkili kılma potansiyeline işaret etmektedir. Ancak, aynı zamanda el becerisini azaltma (%35,8), yaratıcılığı azaltma (%24,5), herkesin erişiminin olmaması (%16,9), teknoloji bağımlılığına zemin hazırlama (%11,3), fiziksel sağlık sorunlarına neden olma (%5,6),

konu dışına çıkılabilme (%3,7), veri güvenliği sorunu (%1,8) gibi dezavantajları beraberinde getirdiği tespit edilmiştir. Bu dezavantajlar, dijital ortamın kullanımının dengeli bir şekilde ele alınması gerekliliğini göstermektedir. Bu sonuç önceki araştırmalar tarafından da desteklenmektedir. Köde ve Çoklar (2020), öğretmen görüşlerine göre dijital materyallerin avantajları ve dezavantajlarını inceledikleri çalışmada, zengin içeriği ile ilgi ve dikkat çekme, çoklu ortam desteği sağlama gibi avantajları ön plana çıkmış; kolaycılık ve tembelliğe sebep olma ve dijital bağımlılık gibi olumsuz davranışlara yatkınlık özellikleri olduğu sonucuna ulaşmışlardır. Benzer şekilde Yalın (2020), dijital materyallerin ilgi ve dikkat, multimedya zenginliği ve hız gibi özelliklerle öne çıktığını belirtmiştir. Alanyazından da destek bulan bu sonuçlar, dijital materyallerin öğretimdeki rolünün karmaşıklığını yansıtmaktadır. Dijital materyallerin avantajlarından tam olarak yararlanabilmek ve dezavantajları minimize etmek için, öğretmenlerin dikkatli bir şekilde planlama yapmaları, öğrenci profiline uygun stratejiler geliştirmeleri ve teknoloji kullanımını bilinçli bir şekilde yönetmeleri gerekmektedir. Bu bağlamda öğrenci odaklı, farklı öğrenme deneyimlerinin sağlanmasına katkıda bulunulabilir.

Görsel sanatlar eğitiminde dijital yöntemlerin yanı sıra geleneksel yöntemlerin de çeşitli avantaj ve dezavantajları bulunmaktadır. Sunulan bulgulara dayanarak grafik tasarım ürünlerini geleneksel yöntemlerle hazırlamanın öğrencilerin el becerisini geliştirme (%45,2), kalıcı öğrenmeyi sağlama (%24,5), malzemeye erişimin kolay olması (%5,6), zaman yönetimi ve öz disiplin sağlama (%5,6), yaratıcılığı teşvik etme (%3,7), kişisel haz sağlama (%3,7) ve üretimde sürekliliği sağlama (%3,7) gibi avantajlara sahip olduğu tespit edilmiştir. Diğer taraftan öğretmenler grafik tasarım ürünlerini geleneksel yöntemlerle hazırlamanın dezavantajları olarak; zaman kaybına neden olması (%38,7), malzeme israfı (%14,2), alanın kısıtlı/sınırlı olması (%12,2), öğrencinin isteksizlik ve zorluk yaşaması (%10,2), düzeltmenin zor olması (%6,1), malzeme teminin zor ve maliyetli olması (%6,1), arşivlemenin zor olması (%6,1), sergilemenin sınırlı olması (%6,1) olarak sıralamıştır. Köde ve Çoklar (2020)' a göre de sağladığı avantajlar açısından dijital olmayan materyaller anlatım ve anlama kolaylığı, yaparak yaşayarak öğrenme gibi özelliklere sahipken, dezavantajları açısından ise kişiselleştirmenin imkânsızlığı, tasarım ve kullanımın karmaşıklığı, maliyet, aşınma ve yıpranma gibi özellikleri bulunmaktadır. Bu bulgular, mevcut araştırma bulgularıyla örtüşmektedir ve geleneksel ve dijital tasarım yöntemlerinin her birinin benzersiz avantajlara ve dezavantajlara sahip olduğunu göstermektedir.

Eğitimde bu yöntemlerin dengeli bir şekilde kullanılması, öğrencilere çeşitli öğrenme deneyimleri sunarak farklı beceriler kazanmalarını sağlayabilir. Bu dengeli yaklaşım, öğrencilerin farklı öğrenme stillerini ve gereksinimlerini karşılamak adına önemlidir.

Öğrencilerin görsel sanatlar dersi grafik tasarım konusunda teknolojiyi kullanmaları, onların yaratıcılıklarını artırarak günümüzün dijital dünyasına uyum sağlamalarına yardımcı olacağı düşünülmektedir. Bu, öğrencilerin sadece sanatsal ifadelerini geliştirmelerine değil, aynı zamanda teknolojiyle etkileşimde bulunma ve dijital beceriler kazanma konusunda da faydalı olabilir. Ayrıca, öğrenci merkezli projelerin teşvik edilmesi ve güvenli internet kullanımı konusunda bilinçlendirme yapılarak dijital dünyaya adaptasyonları güçlendirilebilir.

Öğretmenler, öğrencilere dijital tasarım konusunda rehberlik ederken, sadece sanatın temel prensipleriyle değil, aynı zamanda bilgisayar kullanımı, programlama temelleri ve çevrimiçi kaynaklardan faydalanma konusunda da destek sağlamalıdır. Bu, öğrencilerin çok yönlü beceriler kazanmalarına katkıda bulunabilir ve onları gelecekteki dijital dünyaya daha hazırlıklı kılabilir.

Bu tür bir öğrenme ortamı, öğrencilerin kendi eserlerini oluştururken aynı zamanda eğlenceli ve interaktif bir deneyim yaşamalarını sağlayabilir. Sanat, teknoloji ve eğitim, bu şekilde entegre edildiğinde, öğrencilerin öğrenmeye olan ilgilerini artırabilir ve onları daha aktif ve katılımcı bir öğrenme sürecine çekebilir.

5.1 Öneriler

Araştırma sonuçlarından hareketle aşağıdaki önerilerde bulunulmuştur:

- Görsel sanatlar öğretmenleri, dijital okuryazarlıklarını geliştirmeleri için teşvik edilmeli ve kendilerini güncel tutabilmeleri için düzenli ve kısa süreli hizmet içi eğitimler düzenlenmelidir.
- Hizmet içi eğitimlerde, dijital araçların ders içeriğine nasıl entegre edileceği konusunda örnek uygulamalar ve model dersler sunulmalıdır. Bu uygulamalar, öğrencilerin sanatsal yeteneklerini geliştirmelerine yardımcı olacak şekilde tasarlanmalıdır.

- Öğrencilerin kişisel dijital araçlarını kullanarak grafik tasarım ürünü oluşturabilmeleri için yönlendirilmeleri ve bu konuda çeşitli öğrenme fırsatları sunulması önerilmektedir.
- Öğretmenlerin grafik tasarım konusundaki uygulamalarda teknolojiyi kullanma konusunda yaşadığı zorluklar, öğrenci merkezli eğitimi sınırlandırmaktadır. Bu zorlukların giderilmesi için okullarda bilişim teknolojilerine daha fazla erişim, öğretmenlere yönelik eğitim ve destek sağlanması önemlidir.
- Okullardaki mevcut BT sınıflarının iyileştirilmesi, gerekli donanım ve yazılımların sağlanarak Görsel Sanatlar dersinde de yararlanılması sağlanmalıdır.
- Grafik tasarım konusunda tasarım sürecinin BT sınıflarında gerçekleştirilmesi, ders programlarının buna göre düzenlenmesi ya da ders saatlerinin çakışması durumunda görsel sanatlar dersine öncelik verilmesi gerekmektedir.
- Sonraki araştırmacılar tarafından öğrenci ve veli görüşlerinin de alındığı yeni araştırmalar ile bu konu hakkında farkındalık sağlanabilir.

KAYNAKÇA

- Adar, M. (2021). *Dijital Sanat Formlarına Yönelik Bir inceleme*. Kocaeli Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Kocaeli.
- Akkurt, S. ve Boratav, O. (2018). Neden Sanat Eğitimi? *Uluslararası Eğitim Araştırmacıları Dergisi*, 1(1), s. 54-60
- Alakuş, A. O. ve Mercin, L. (2020). *Sanat Eğitimi ve Görsel Sanatlar Öğretimi*. Ankara: Pegem Akademi
- Alkan, H. (2018). *Ortaokul öğrencilerinin görsel sanatlar dersi uygulamalarının grafik tasarım açısından değerlendirilmesi*. Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Kütahya.
- Altuğ, N. Ü., & İLHAN, A. Ç. (2021). Ortaokul Görsel Sanatlar Dersinin Öğrenme-Öğretme Sürecine İlişkin Öğretmen Deneyimleri. *Ankara University Journal Of Faculty Of Educational Sciences (JFES)*, 54(3), 833-861.
- Arastaman, G., Öztürk Fidan, İ., & Fidan, T. (2018). Nitel Araştırmada Geçerlik ve Güvenilirlik: Kuramsal Bir İnceleme. *Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 15(1), 37-75.
- Ardıç, E. ve Altun, A. (2017). Dijital Çağın Öğreneni. *Uluslararası Sosyal Bilgilerde Yeni Yaklaşımlar Dergisi*, 1(1), 12-30.
- Arslan, E. (2022). Nitel Araştırmalarda Geçerlilik ve Güvenilirlik, *Pamukkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 51: [Özel sayı] 1, 395-407.
- Arslan, S. (2022). *Görsel Sanatlar Eğitiminde Kavrama Dayalı Öğrenme*. Anadolu Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Eskişehir.
- Arslan, S., ve Özpınar, İ. (2008). Öğretmen nitelikleri: İlköğretim programlarının beklentileri ve eğitim fakültelerinin kazandırdıkları. *Necatibey Eğitim Fakültesi Elektronik Fen ve Matematik Eğitimi Dergisi*, 2(1), 38-63.

- Arslan, S. ve Şendurur, P. (2017). Eğitimde Teknoloji Entegrasyonunu Etkileyen Faktörlerdeki Değişim. *Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi* (43), s. 25-50
- Artut, K. (2004). *Sanat Eğitimi Kavramları ve Yöntemleri* (3. Baskı). Ankara: Anı Yayıncılık
- Asker, M. (2018). *Görsel sanatlar dersinde etkileşimli tahta ve dijital sanat ortamının kullanımına ilişkin öğretmen görüşleri (Denizli ili örneği)*. Pamukkale Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Denizli.
- Ateş, R. (2007). *İlköğretim 7-11 Yaş Grubu İçin Görsel Sanatlar Dersinin Önemi*. Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Aykut, A. (2006). Günümüzde Görsel Sanatlar Eğitiminde Kullanılan Yöntemler. *Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 2, s. 33-42.
- Aytaçlı, B. (2012). Durum Çalışmasına Ayrıntılı Bir Bakış. *Adnan Menderes Üniversitesi Eğitim Fakültesi Eğitim Bilimleri Dergisi*, 3 (1), 1-9.
- Baki, Y. (2022). Web 2.0 Araçlarının Dijital Okuryazarlık Becerilerinin ve Web Pedagojik İçerik Bilgisinin Gelişimine Etkisi. *Journal of Mother Tongue Education/Ana Dili Eğitim Dergisi*, 10(3), 671-695.
- Baş, Ş., Gül, A., Çopuroğlu, H. A., Baş, M. ve Ejderha, F. (2023). Uzaktan eğitimde görsel sanatlar derslerinin sanatsal yaratıcılık bağlamında değerlendirilmesi *Bilim, Eğitim, Sanat ve Teknoloji Dergisi (BEST Dergi)*; 7(1), 94-107.
- Başaran, Y. K. (2019). Sosyal Bilimlerde Örneklem Kuramı. *The Journal of Academic Social Science*, 47(47), 480-495.
- Başaran, M., Ülger, I. G., Demirtaş, M., Kara, E., Geyik, C. ve Vural, Ö. F. (2021). Uzaktan Eğitim Sürecinde Öğretmenlerin Teknoloji Kullanım Durumlarının İncelenmesi. *OPUS International Journal of Society Researches*, 17 (37), 4619-4645
- Başbuğ, F., ve Başbuğ, Z. (2016). Görsel Sanatlar Eğitimi Üzerine Notlar. *Akdeniz Sanat*, 9(18), 74-98.

- Başkale, H. (2016). Nitel Araştırmalarda Geçerlik, Güvenirlik ve Örneklem Büyüklüğünün Belirlenmesi. *Dokuz Eylül Üniversitesi Hemşirelik Fakültesi Elektronik Dergisi*, 9(1), 23-28.
- Becer, E. (1997). *İletişim ve Grafik Tasarım*. Ankara: Dost Kitabevi
- Bektaş, D. (1992). *Çağdaş Grafik Tasarımın Gelişimi*, İstanbul, Yapı Kredi Yayınları.
- Bogdan, R., & Biklen, S. K. (2007). Qualitative research for education: An introduction to theories and method. Allyn & Bacon.
- Bora, M. (2018). Görsel Sanatlar Eğitiminde Bilgisayar Teknolojisinden Yararlanma Olanakları. *İdil Sanat ve Dil Dergisi*, 7(49), 1177-1189.
- Bulut, İ. (2014). 21. yüzyılda yeni teknolojilerin yarattığı sanat anlayışları ve görsel sanatlar öğretmeni yetiştiren kurumların eğitim programlarındaki yeri. *Eğitim Bilimleri Araştırmaları Dergisi*, 117-132.
- Buyurgan, S. ve Buyurgan, U. (2020). *Sanat Eğitimi ve Öğretimi* (Geliştirilmiş 7. Baskı). Ankara: Pegem Akademi.
- Büyükkaragöz, S. (1997) Program Geliştirme: Kaynak Metinler [Özel Yayın], Konya.
- Büyüköztürk, Ş., Kılıç Çakmak, E., Akgün, Ö. E., Karadeniz, Ş. ve Demirel, F. (2020). *Eğitimde Bilimsel Araştırma Yöntemleri*. Ankara: Pegem Akademi.
- Cohen. J. R., Swerdlik M. E., & Phillips, S. M. (1996). *Psychological testing and assessment*. (3th Ed.). London: Mayfield.
- Cömert, S. A. (2019). Görsel Sanatlar Öğretmenlerinin Karşılaştıkları Problemler ve Çözüm Önerileri. *Ekev Akademi Dergisi*, (78), 497-510
- Çakır, H. (2011). Mobil Öğrenmeye İlişkin Bir Yazılım Geliştirme ve Değerlendirme. *Çukurova Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 2, 01-09.
- Çakır, Ş. (2014). *Modern Resim Sanatı ve Grafik Tasarım İlişkisi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Arel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

- Çakır, R. ve Yıldırım, S. (2009). *Bilgisayar öğretmenleri okullardaki teknoloji entegrasyonu hakkında ne düşünürler?* İlköğretim Online, 8(3), 953–964. <http://ilkogretim-online.org.tr> adresinden 21 Ekim 2023 tarihinde edinilmiştir.
- Çakmak, N., ve Türkcan, B. (2019). Değişmeyen algılar, değişmeyen sorunlar: öğrenci-öğretmen-veli bağlamında ilköğretim görsel sanatlar dersi. *Eğitimde Nitel Araştırmalar Dergisi*, 7(2), 768-791.
- Çalık, M., ve Sözbilir, M. (2014). İçerik analizinin parametreleri. *Eğitim ve Bilim*, 39(174), 33-38.
- Çuhacı, G. (2007). *Dijital Sanatlarda Bedenin Kullanımı*. Marmara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Demir, S., Büyük, U., ve Koç, A. (2011). Fen ve teknoloji dersi öğretmenlerinin laboratuvar şartları ve kullanımına ilişkin görüşleri ile teknolojik yenilikleri izleme eğilimleri. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 7(2), 66-79.
- Demirel, F. (2011). *Sultan II. Abdulhamid' in Mirası: İstanbul'da Kamu Binaları*, İstanbul, İstanbul Ticaret Odası Kültürel ve Sanatsal Araştırmaları Yayınları.
- Demirel, İ. N., ve Buyurgan, S. (2017). Sosyal risk altındaki çocukların eleştirel düşünme becerileri ile problem davranışları arasındaki ilişkinin görsel sanatlar eğitimi yoluyla çözülmesi. *Eğitim ve Bilim*, 42(190).
- Diksoy, İ. (2019). *Görsel Sanatlar Dersi Öğretim Programındaki Grafik Tasarım ile İlişkili Kazanımların Öğretimine Yönelik Örnek Uygulamalar*. Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Kütahya.
- Diksoy, İ., ve Mercin, L. (2019). Görsel Sanatlar Dersi Öğretim Programındaki Grafik Tasarım Kazanımlarının Öğretmen Görüşlerine Göre Değerlendirilmesi. *Milli Eğitim Dergisi*, s. 293-319.
- Dilmaç O. ve Karabacak P. (2023). Ortaöğretim Görsel Sanatlar Dersinde Dijital Çizim Programları Kullanımının Öğrencilerin Çevresel Tutum ve Yaratıcılıklarına Etkisi. *Manisa Celal Bayar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 21(2), 199-218. <https://doi.org/10.18026/cbayarsos.1227901>

- Dinç, N. D. (2020). Sanat Eğitimi 21. Yüzyıla Ne Vaat Eder? 21.Yüzyıl Becerilerine İlişkin Yorumlar. *Sosyal Bilimler Dergisi*, 7(47), s. 444-469.
- Erdal, B. B. (2021). İnfografik Tasarımında Kullanılan Web Teknolojilerinin Karşılaştırılması. *Turkish Online Journal of Design Art and Communication*, 11(3), s. 797-812
- Ertürk, M. (2013, Ocak). İlköğretim II. Kademe Görsel Sanatlar Eğitimi Dersi Öğretim Programının Öğretmen Görüşlerine Göre Değerlendirilmesi. *Anadolu Journal of Educational Sciences International*, 3(1), s. 78-94.
- Fidan, M., ve Yeleğen, H. C. (2022). Öğretmenlerin dijital yeterliklerinin çeşitli değişkenler açısından incelenmesi ve dijital yeterlik gereksinimleri. *Ege Eğitim Dergisi*, 23(2), 150-170.
- Gençalp, B. (2019). *Dijital Araçların Görsel Sanatlar Dersinde Kullanılmasının Öğrencinin Yaratıcılığına Yönelik Görsel Sanatlar Öğretmenlerinin Görüşleri*. Bahçeşehir Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Ghavifekr, S., Kunjappan, T., Ramasamy, L., & Anthony, A. (2016). Teaching and Learning with ICT Tools: Issues and Challenges from Teachers' Perceptions. *Malaysian Online Journal of Educational Technology*, 4(2), 38-57.
- Gökaydın, N. (1998). *Eğitimde Tasarım ve Görsel Algı*. İstanbul: Millî Eğitim Bakanlığı
- Gökbulut, B. (2021). Öğretmenlerin dijital okuryazarlık düzeyleri ile hayat boyu öğrenme eğilimlerinin incelenmesi. *Yükseköğretim ve Bilim Dergisi*, 11(3), 469-479.
- Gökdemir, M. A., & Büyükalın Filiz, S. (2018). Sınıf Öğretmenlerinin Görsel Sanatlar Dersinde Karşılaştıkları Sorunlar ve Bu Sorunlara İlişkin Çözüm Önerileri (Mardin Örneği). *Electronic Turkish Studies*, 13(19).
- Günbayı, İ ve Taşdoğan, B. (2012). İlköğretim Okullarında Çalışan Öğretmenlerin Hizmet İçi Eğitim Programları Üzerine Görüşleri: Bir Durum Çalışması. *İnsan ve Toplum Bilimleri Araştırmaları Dergisi*, 1(3). 87-116.

- Heller, S. (2015). *The education of a graphic designer*. Simon and Schuster.
- Hiçyılmaz, Y. ve Kayserili, M. E. (2017). Görsel Sanatlar Dersinde Akıllı Tahta Kullanımına İlişkin Öğretmen Görüşlerinin İncelenmesi. *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi* (35), 56-75
- İlhan Uryan, H. (2022). *Okulların fiziki ve donatım yeterliklerine yönelik okul yöneticilerinin görüşleri*. Pamukkale Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Eskişehir.
- İnce, T. (2023). *Görsel Sanatlar Öğretmenlerinin Teknolojiyi Derslerine Entegre Etme Düzeyleri ile Derse Yönelik Uygulamalarının Değerlendirilmesi*. Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Karaçeper, S. (2018). Dijital Teknoloji ve Grafik Tasarımda Yenilikler. *Aydın Sanat Dergisi*, 4(8), s. 73-83.
- Karagöl, R., ve Aksoy, Ş. (2020, 05 16). Grafik Tasarım Eğitiminin Çağın Gereklerine Uygunluğuna İlişkin Öğretim Elemanlarının Görüşleri. *Journal Of Arts*, s. 67-84.
- Karamustafa, S. (2003). *21.Yüzyıl Türkiye'sinde Görsel İletişim Tasarımı Eğitimi*. (Yayımlanmamış Sanatta Yeterlilik Tezi). Mimar Sinan Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Kaya, M. F. (2019). İlkokul öğretim programlarının teknoloji entegrasyonu bakımından incelenmesi. *Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 20, 1063-1091.
- Kılıç, S. (2015). Kappa Testi. *Journal of Mood Disorders*, 5(3), 142-144.
- Kırıçoğlu, O. T. (1991). *Sanatta Eğitim Görmek-Anlamak-Yaratmak*. Ankara: Demircioğlu Matbaacılık.
- Kolburan-Geçer, A. ve Bakar-Çörez, A. (2020). Ortaöğretim öğretmenlerinin BİT kaynaklarından yararlanma durumları ve yaşadıkları sorunlar: Kocaeli örneği. *Eğitim Teknolojisi Kuram ve Uygulama*, 10(1), 1-24.

- Köde, K., ve Çoklar, A. N. (2020). Öğretmenlerin dijital ve dijital olmayan materyalleri seçim ve kullanım kriterlerinin incelenmesi. *Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, 18(2), 893-909.
- Köseoğlu, K., ve Tunga, Y. (2017). Görsel Sanatlar Eğitiminde Teknoloji Kullanımı, *5. Uluslararası Öğretim Teknolojileri ve Öğretmen Eğitimi Sempozyumu, İzmir, Ekim 2017*, ss.19
- Kutlu, Ö., Doğan, D. C. ve Karakaya, İ. (2009). *Öğrenci Başarısının Belirlenmesi: Performansa ve Portfolyaya Dayalı Durum Belirleme*. Ankara: Pegem Akademi.
- Küçük, D. P. (2012). Müzik öğretmenliği anabilim dalı öğrencilerinin iletişim ve problem çözme becerileri. *Gazi Üniversitesi Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 32(1), 33-54.
- Liu, S., Liu, X., Shanguan, R., Lim, M. ve Keating, X. (2017). When Physical Education Meets Technology: Resposding to Technological Needs of Teaching Physical Education in the U.S. *Journal of Research in Health*, 10(1), 50–57.
- MEB. (2017). Görsel Sanatlar Dersi Öğretim Programı, <http://mufredat.meb.gov.tr/Dosyalar/2018121111026326-GORSEL%20SANA TLAR.pdf>, adresinden 11.05.2023 tarihinde edinilmiştir.
- MEB. (2018). Görsel Sanatlar Dersi Öğretim Programı (İlkokul ve Ortaokul 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 ve 8. Sınıflar)
- MEB. (2018). Görsel Sanatlar Dersi Öğretim Programı (Ortaöğretim 9, 10, 11 ve 12. Sınıflar)
- Mercin, L. (2013). Çevre ve Kent Estetiği Açısından Grafik Tasarımın Önemi. *Ulakbilge Sosyal Bilimler Dergisi*, 1(1), 1-9.
- Mercin, L. ve Alakuş, A. (2007). Birey ve Toplum İçin Sanat Eğitiminin Gerekliliği. *D.Ü. Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi*, 9, s. 14-20
- Merriam, S. B. (2018). *Nitel Araştırma: Desen ve Uygulama İçin Bir Rehber*, (Çev. Selahattin Turan), Nobel Akademik Yayıncılık, Ankara.

- Namdar, A. O., ve Önder, V. (2019). Türkiye'de İlköğretimde Görsel Sanatlar ile ilgili Yapılan Lisansüstü Tezlerin Eğilimleri. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 27(2), 767-784.
- Oğuz, S. (2021). *Türk Eğitim Sisteminde Teknoloji Kullanımı*. Yıldız Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Oral, B. (Ed.) ve Yazar, Taha (Ed.). (2017). *Eğitimde Program Geliştirme ve Değerlendirme*. Ankara: Pegem Akademi.
- Özaltun, G., ve Kahraman, M. E. (2023). Artırılmış Gerçeklik (AG) Teknolojisinin Tasarım Eğitiminde Etkileşimli Öğrenmeye Katkısı. *Art-E Sanat Dergisi*, 16(32), 110-141. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/sduarte/issue/80282/1367153> adresinden 10.08.2023 tarihinde edinilmiştir.
- Özsoy, V. (2003). *Görsel Sanatlar Eğitimi: Resim-İş Eğitiminin Tarihsel ve Düşünsel Temelleri*. Ankara: Gündüz Eğitimi ve Yayıncılık
- Pekdağ, G. N. (2011). *İlköğretim Görsel Sanatlar Öğretim Programının Öğretmen Görüşlerine Göre Değerlendirilmesi*. Balıkesir Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Balıkesir.
- Phelps, R., & Maddison, C. (2008). ICT in the secondary visual arts classroom: A study of teachers' values, attitudes and beliefs. *Australasian Journal of Educational Technology*, 24(1), 1-14.
- Polat, S. K. (2020). *Yeni Medya Ortamlarında Grafik Tasarım*. Necmettin Erbakan Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.
- Sabirli, Z.E. & Çoklar, A.N., (2020). The effect of educational digital games on education, motivation and attitudes of elementary school students against course access. *World Journal on Educational Technology: Current Issues*.12(4), 326 - 338. DOI:10.18844/wjet.v12i4.5142
- Sanlık, F. (2023). *Görsel Sanatlar Öğretmenlerinin Uzaktan Eğitime Yönelik Algıları ve Eğitimde Teknoloji Kullanımına Yönelik Öz-Yeterlikleri*. Abant İzzet Baysal Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Bolu.

- Seferoğlu, S. S. (2006). *Eleştirel düşünme ve öğretimi. Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 30(30), 193-200.
- Sevindik, O. (2016). *Yükseköğretimde Grafik Tasarım Eğitimi ve Bir Model Önerisi. Sanatta Yeterlilik Tezi*, Arel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Sönmez, V. ve Alacapınar F. G. (2019). *Bilimsel Araştırma Yöntemleri*, Ankara, Anı Yayıncılık
- Şahin, A. (2019). Eğitimde Bilişim Teknolojisi Kullanımına İlişkin Öğretmen Görüşleri: Metafor Çalışması. *Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi (31)*, s. 121-159.
- Şahin M. C. ve Arslan, Namlı, N. (2019). Öğretmen Adaylarının Eğitimde Teknoloji Kullanma Tutumlarının İncelenmesi. *Türkiye Sosyal Araştırmalar Dergisi* 23(1), s. 95-112.
- Şener, S., Bahçeci, V., Doğru, H., Sel, Z. G., Ertaş, M., Songür, S. ve Tütüncü, Ö. (2017). Turizm Alanındaki Nitel Araştırmaların Güvenirlik ve Geçerlik Ölçütleri Kapsamında Değerlendirilmesi. *Anatolia: Turizm Araştırmaları Dergisi*, 28(1), 7-26.
- Şengül, S. (2021). *6. Sınıf Öğrencilerinin, Veli ve Öğretmenlerin Uzaktan Eğitim Sürecinde Aile Katılımına Yönelik Görüşleri: Çoklu Durum Çalışması Örneği. Kocaeli Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Kocaeli.*
- Tan, Z. (2009). *İlköğretim Birinci Kademe Görsel Sanatlar Eğitimi Müze Bilinci Öğrenme Alanında Materyal Kullanımının Etkisi ve Uygulanması. Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.*
- Tanrıkulu, B. (2019). *Anadolu Güzel Sanatlar Liselerinde “Grafik Tasarım 11” Kitabının Grafik Tasarım Açısından İncelenmesi ve Bir Tasarım Örneği. Yıldız Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.*
- Tansuğ, S. (1993). *Çağdaş Türk Sanatı*, İstanbul, Remzi Kitabevi.

- Tetikçi, İ., Erim, G. & Halaçlar B., B. (2021). The Place and Effects of Technology in the Visual Arts Course: *European Journal of Educational Research*, 10(3), s. 1089-1100
- Toker, A. (2022). "Sosyal Bilimlerde Nitel Veri Analizi İçin Bir Kılavuz", *Pamukkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 51. Özel sayı 1, 319-345.
- Turan, B. O. (2009). *Dijital Tasarım Sürecinin Geleneksel Tasarım Stüdyosuna Etkileri*. Yıldız Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Tusiime, W. E., Johannesen, M., & Gudmundsdottir, G. B. (2019). The dilemma of teaching with digital technologies in developing countries: Experiences of art and design teacher educators in Uganda. *Nordic Journal of Comparative and International Education (NJCIE)*, 3(2), 55-71.
- Tusiime, W. E., Johannesen, M., & Gudmundsdottir, G. B. (2022). Teaching art and design in a digital age: challenges facing Ugandan teacher educators. *Journal of Vocational Education & Training*, 74(4), 554-574.
- Türe, N. (2007). *Eğitimde ve Öğretimde Bir Araç Olarak Görsel Sanatlar Eğitiminin Öğrencilere Sağladığı Katkılar*. Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.
- Türel, Y K., Akgün, K., Aydın, M. ve Yaratın, A. S. (2020). Uzak Doğu Ülkelerinin Eğitimde Teknoloji Politikalarının İncelenmesi. *İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 21(1), 48-61. DOI: 10.17679/inuefd.604272
- Türkkan, B. (2008). *İlköğretim Görsel Sanatlar Dersi Bağlamında Görsel Kültür Çalışmaları: Bir Eylem Araştırması*. Anadolu Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Eskişehir.
- Uysal, A. (2005). İlköğretimde Verilen Sanat Eğitimi Derslerinin Yaratıcılığa Etkileri. *Gazi Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 6(1), s. 41-47.
- Uysal, A., & Uysal, E. (2019). Sanat Eğitimi İçerisinde Görsel Sanat Kültürü Öğrenme Alanının Etkiliği. *The Journal Of Academic Social Science*, 21(21), 105-123.

- Uzun, D. (2014). Sanayi-i nefise mektebi ve Paris güzel sanatlar okulu “l’ecole des beaux-arts” üzerine bir değerlendirme. *Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 2(6), 75-81.
- Ülger, K. (2015). Sanat Eğitiminin Düşünme Becerileri Üzerine etkisi. *Milli Eğitim Dergisi*, 45 (206), s. 135-147.
- Ünver, E. (2016). Neden ve Nasıl Sanat eğitimi. *İdil Sanat ve Dil Dergisi*, 6, s. 865-878
- Wilks, J., Cutcher, A., & Wilks, S. (2012). Digital technology in the visual arts classroom: An [un] easy partnership. *Studies in Art Education*, 54(1), 54-65.
- Yalın, H. İ. (2020). *Öğretim teknolojileri ve materyal geliştirme* (30. baskı). Nobel Yayın Dağıtım.
- Yazar, T., Aslan, T. ve Şener, S. (2014). Sanat Eğitimi Sorunu Olarak Ülkemizde İlk ve Ortaöğretim Kurumlarında Sanat Eğitimine Olan İlgisizlik Sebepleri. *Ondokuz Mayıs Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 33(2), s. 593-605.
- Yeşilbaş Özenç, Y. (2022). Eğitim Araştırmalarında Durum Çalışması Deseni Nasıl Kullanılır? *Uluslararası Eğitimde Nitel Araştırmalarda Mükemmellik Arayışı Dergisi (UEMAD)*, 1(2), 57-67.
- Yıldırım, D., ve Akman, M. (2023). Düünden Bugüne Grafik Tasarım Mesleği ve İsimlendirme Sorunsalına Bakış. *MUJAD Marmara University Journal of Art and Design*, 14(1), 103-120.
- Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2013). Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri. Seçkin Yayınları. 41-84.
- Yılmaz, E. M. (2014). *Görsel Sanatlar Öğretmen Adaylarının İlköğretim Okulları Öğrencilerine Sanatsal Düzenleme İlkelerinin Öğretimine Yönelik Öğretim Materyali Tasarım Süreçleri*. Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.

Yılmaz, E. M. ve Bilici, S. (2016). Görsel Sanatlar Dersinde Öğretim Teknolojileri ve Materyali Kullanım Durumları. *Journal of Kirsehir Education Faculty*, 17(1), 343-362.

Yılmaz, O. ve Şahan, G. (2016) Öğretmen adaylarının Sanat Eğitimi İhtiyacına Yönelik Görüşlerinin Belirlenmesi. *Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 16(2), s. 717-729

Yolcu, E. (2018). Sanat Eğitimi Kuramları ve Yöntemleri. Ankara: Pegem Akademi.

Yolcu, E. (2022). Sanat Eğitimi Kuramları ve Yöntemleri (5. Baskı) Ankara: Pegem Akademi.

Yurdakal, İ. H. (2019). 2018 Görsel Sanatlar Öğretim Programındaki Kazanımların Uygulanabilirliğinin İncelenmesi. *Milli Eğitim Dergisi*, 48(223), 231-244.

Zehra, Ö. Z., & Altun, Z. D. (2021). Sınıf Öğretmenlerinin Görsel Sanatlar Dersinin İşlenişine İlişkin Görüşleri. *Uygulamada Eğitim ve Yönetim Bilimleri Dergisi*, 1(2), 94-113.