



EĞİTSEL OYUN YÖNTEMİ İLE ÇAĞDAŞ SANAT AKIMLARININ ÖĞRETİMİ: BİR EYLEM ARAŞTIRMASI

EDUCATION OF CONTEMPORARY ART TRADITIONS BY EDUCATIONAL
GAME METHOD: AN ACTION RESEARCH

Derya ŞAHİN

Doçent Doktor, İnönü Üniversitesi,
Eğitim Fakültesi, Güzel Sanatlar
Eğitimi, Resim-iş Öğretmenliği,
Malatya/Türkiye.

Associate Professor, İnönü University
Faculty of Education, Fine Arts
Education, Art Teaching,
Malatya/Türkiye.

sahin.derya@inonu.edu.tr

ORCID ID: 0000-0002-6814-898X

İbrahim DEMİR

Yüksek Lisans Öğrencisi, İnönü
Üniversitesi, Eğitim Bilimleri
Enstitüsü, Resim-iş Eğitimi Bilim Dalı,
Malatya/Türkiye.

Master's Student, İnönü University,
Institute of Educational Sciences, Art
Education Department,
Malatya/Türkiye.

halukdemir_@hotmail.com

ORCID ID: 0009-0002-2382-3088

Makale bilgisi | Article Information

DOI: 10.47994/usbad.1285397

Makale Türü / Article Type: Araştırma Makalesi / Research Article

Geliş Tarihi / Date Received: 18.04.2023

Kabul Tarihi / Date Accepted: 19.06.2023

Yayın Tarihi / Date Published: 20.08.2023

Yayın Sezonu / Pub Date Season: Ağustos / August

Bu Makaleye Atıf İçin / To Cite This Article: Şahin, D., & Demir, İ. (2023).
Eğitsel Oyun Yöntemi ile Çağdaş Sanat Akımlarının Öğretimi: Bir Eylem
Araştırması. *USBAD Uluslararası Sosyal Bilimler Akademi Dergisi* 5(12), 254-
268.

İntihal: Bu makale intihal.net yazılımınca taranmıştır. İntihal tespit edilmemiştir.

Plagiarism: This article has been scanned by intihal.net. No plagiarism detected.



İletişim: Web: <https://dergipark.org.tr/tr/pub/usbad>
mail: usbaddergi@gmail.com

Öz: Sanat eğitimi; bireyin yaratıcılığının, hayal gücünün, estetik duyarlılığının, bilişsel, duyuşsal ve psikomotor becerilerinin geliştirilmesini hedeflemektedir. Bu hedefler doğrultusunda sanat eğitimi sürecinin verimli ve etkili bir şekilde yürütülmesi kimi zaman güç olabilmektedir. Bu yüzden ilgi çekici öğrenme ortamları geliştirmek gerekmektedir. Bu doğrultuda Görsel Sanatlar dersinin; öğrencilerin yaratıcılığını destekleyen, aktif olmasını sağlayan, bilginin kalıcılığını artıran eğitsel oyun yöntemiyle işlenmesi önem taşımaktadır. Bu çalışmada, çağdaş sanat akımları ve sanatçıların eğitsel oyun yöntemiyle öğretilmesi amaçlanmıştır. Çalışma, nitel araştırma yöntemlerinden eylem araştırması ile desenlenmiştir. Araştırmanın çalışma grubu, Türkiye'nin güneydoğusundaki bir ilin ilçe merkezinde yer alan bir devlet okulunun 7. sınıf düzeyindeki 23 gönüllü öğrenciden oluşmaktadır. Araştırmanın verilerini, yarı yapılandırılmış görüşme formu ve öğrenci çalışmaları oluşturmaktadır. Veriler, betimsel analiz yöntemiyle çözümlenmiştir. Araştırmanın sonucunda öğrencilerin eğitsel oyun yöntemiyle ders işlemenin Görsel Sanatlar dersine yönelik bakış açılarını olumlu yönde geliştirdiği, ayrıca öğrencilerin süreçten keyif aldıkları, dersi daha eğlenceli buldukları belirlenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Sanat Eğitimi, Görsel Sanatlar, Eğitsel Oyun

Abstract: Art education; it aims to develop the creativity, imagination, aesthetic sensitivity, cognitive, affective and psychomotor skills of the individual. In line with these goals, it can sometimes be difficult to carry out the art education process efficiently and effectively. Therefore, it is necessary to develop interesting learning environments. In this direction, the Visual Arts course; it is important to use educational game method that supports the creativity of students, makes them active, and increases the permanence of knowledge. In this study, it is aimed to teach contemporary art movements and artists with the educational game method. The study was designed with action research, one of the qualitative research methods. The study group of the research consists of 23 volunteer students at the 7th grade of a public school located in the district center of a province in the southeast of Turkey. The data of the research consists of semi-structured interview form and student studies. The data were analyzed by descriptive analysis method. As a result of the research, it was determined that teaching the lesson with the educational game method improved the perspectives of the students towards the Visual Arts lesson in a positive way, and that the students enjoyed the process and found the lesson more enjoyable.

Key Words: Art Education, Visual Arts, Educational the Game

GİRİŞ

Eğitim; bireye bilgi ve beceriler kazandırmayı, bireyin davranışlarını belirli amaçlar doğrultusunda kasıtlı ve istendik yönde değiştirmeyi ve geliştirmeyi hedefleyen, bireyin yaşantısını, algı dünyasını ve tercihlerini şekillendiren bir süreçtir (Erden ve Akman, 1995; Demir ve Akkaya, 2020: 1). Bu süreç içerisinde bireyin bilişsel, duyuşsal ve devinişsel (psikomotor) beceriler yönünden geliştirilebilmesi de amaçlanmaktadır. Bireyin bu becerileri geliştirebileceği alanlardan bir tanesi de sanat eğitimidir. Artut'a (2013: 106) göre sanat eğitimi; bireyin tüm ruhsal ve bedensel eğitimi bütünlüğü içinde estetik kaygı, düşünce ve görüşlerinin geliştirilmesini, yetenek ve yaratıcılık gücünün olgunlaştırılmasını, sanatsal değerlere hoşgörü ile yaklaşma çabasını esas alır. Bu bağlamda düşünüldüğünde; sanat eğitimi alan bir bireyden baktığını görebilmesi,

duydıklarını anlayabilmesi, anladıklarını ön bilgileri ve deneyimleriyle bütünleştirip hayal dünyasında betimleyerek el, göz ve beyin koordinasyonu ile yaşadıklarını, yaşananları ya da yaşanabilmesi muhtemel şeyleri estetik değerler doğrultusunda somutlaştırabilmesi hedeflenmektedir. Görsel Sanatlar Dersi Öğretim Programı'nda da (2018) bu doğrultuda "görsel okuryazarlık, algı ve estetik bilincine sahip; görsel sanatlar alanındaki temel kavram ve uygulamalar konusunda bilgi, beceri ve anlayışa sahip; görsel sanatlar ile ilgili tartışmalara etkin olarak katılan ve bu tartışmaları değerlendiren; görsel sanatların doğası ve kökenini inceleyen, değerini sorgulayan; güncel kültür-sanat nesnelere/tasarımlarını bilinçli olarak izleyen; kendi kültürü ile diğer kültürlerle ait kültürel mirasın değerini anlayan ve onları koruyan; görsel sanat çalışmalarında bilgi, malzeme, beceri, teknik ile teknolojiyi etkin ve güvenli bir şekilde kullanarak düşüncelerini ifade eden; görsel sanatları diğer disiplinlerle ilişkilendiren; sanat alanında etik davranış gösteren; sanat alanıyla ilgili meslekleri tanıyan; görsel sanatları öğrenmeye ve uygulamaya istekli bireyler yetiştirmek" amaçlanmaktadır. Görsel sanatlar dersi belirlenen eğitim programı ve müfredat çerçevesi içerisinde anlayabilme, kendini ifade edebilme, betimleme yapabilme, empati kurabilme, hissettiklerini ya da gördüklerini estetik bir şekilde somutlaştırabilmesi yönünden bireye birtakım imkanlar sunar. "Görsel sanatlar; resim, heykel, mimarlık, grafik sanatlar, endüstri tasarımı, uygulamalı sanatlar, sinematografi, fotografi, moda tasarımı, bilgisayar sanatı gibi oldukça geniş bir alanı kapsar. Bu dalların tümüyle ilgili olarak okulöncesinden yükseköğretime kadar her aşamadaki sanat eğitimi ve öğretimiyle ilgili kuramsal ve uygulamalı çalışmalara 'görsel sanatlar eğitimi ya da yalnız sanat eğitimi' demek yeterli olacaktır" (Kırıçoğlu, 2005: 2). Sanat eğitiminde birçok öğretim yöntemi bulunmaktadır. Alan gezileri, müze eğitimi, drama, proje tasarımı, oyunlaştırma bunlardan bazılarıdır. Bunların arasında özellikle oyun, çocukların fiziksel, ruhsal, zihinsel ve sosyal gelişimlerinin yanında kişilik gelişimlerine de büyük katkı sunmaktadır. Bu anlamda kişinin yaşadığı çevre, maddi imkânları, kültürel değerleri kadar, oynadığı oyunlar da bireysel farklılıklarına etki etmektedir. Söz konusu bu durum, çocuk okul çağına geldiğinde daha net gözlenebilmektedir. Okul öncesi dönem, çocuğun eğitici oyuncaklarla oyunlar oynamaya başladığı dönemdir. Bu dönem çocuğun bilişsel, duyuşsal ve psikomotor yönden kendini keşfetme, tanıma, anlamlandırma ve bunları bir amaç doğrultusunda yapmaya çalıştığı dönem olarak nitelendirilebilir. Çocuğun bir oyun içerisinde aktif rol üstlenmesi hem kişilik gelişimi hem zekâ gelişimi hem de kendini ifade edebilme yetisi açısından önemlidir. Özgür bir ortamda oynanan oyunlar ya da yapılan herhangi bir çalışma, çocuğun öz benliğini tanımasına yardımcı olarak öz farkındalık gelişimini destekler. Çocuk, oyun oynarken gerçek dünyanın simülasyonunda yaşıyormuş hissine kapılır. Gerçek dünyada yaşayacaklarını oyunla deneyimleme şansı bulur. Çocuk oyunları ile çocuklar; kurallara uyma, paylaşma, dostluk kurma, dayanışma, yardımlaşma, saygı duyma, sosyalleşme gibi değerleri kazanır. Öğrenme ve öğretme süreçlerinde oyun aracılığıyla verilmek istenen mesaj ya da hedef davranış; öğrencinin bireysel farklılıkları gözetilerek gönüllülük esasına dayalı bir şekilde ve bir yöntem doğrultusunda

eğitsel oyun tekniğiyle öğretilebilir. Eğitsel oyunlar öğrencinin sınıf içindeki etkinliklerden sanatsal ve estetik zevk almasını, öz güven kazanmasını, sınıf arkadaşlarıyla iş birliği yapmasını, öğrendiklerini pekiştirmesini ve kalıcı hale gelmesini sağlaması açısından önemlidir (Gürsoy ve Arslan, 2011: 178). Bu anlamda öğrencinin öğrendiklerine kendi yorum ve ifade etme biçimini de katarak eğitsel oyunla bilginin daha kalıcı hale gelmesi yönünden önemlidir. Görsel Sanatlar dersinde de eğitsel oyun yöntemi, sanatsal anlamda öğrencinin kendi yaratıcılığına katkı sunması ve ona öğrenmekten zevk alabileceği eğlenceli bir eğitim ortamı sunması açısından değerlidir. İşlenecek konu klasik anlatımdan uzaklaştırılarak öğrencinin öğrenme alanlarına, ilgi ve yeteneklerine göre planlanarak özgün ve estetik yönden kendini geliştirebileceği bir şekilde işlenmelidir. Oyunla eğitim konusu üzerine yapılmış araştırmaların Görsel Sanatlar dersiyle ilgili eğitsel oyunun araştırmalarda yer verilmemiş olması da eğitsel oyun yönteminin Görsel sanatlar dersinde kullanılması anlamında önem taşımaktadır (Demirci Katıranıcı, 2021: 114).

Çağdaş sanat eğitimi; bireyin ve toplumun içinde yaşadıkları çevreye sanatsal etkinlikler aracılığıyla duyarlı olmasını, estetik anlamda etkileşimli bir şekilde ürünler ortaya koyarak yorum yapmasını ve yaşantılarının daha anlamlı hale gelmesini sağlayan bir temel oluşturmaya yardımcı olur (Eliri, 2021: 10).

Görsel Sanatlar Dersi Öğretim Programı'nda yer alan "Kültürel miras" ve "sanat eleştirisi ve estetik" öğrenme alanında yer alan "sanat eserlerindeki üslupları açıklar" ve "kişisel ve bağlamsal bilgiler temelinde sanat eserini inceler" vb. kazanımlarının edindirilebilmesi anlamında Çağdaş sanat akımları konusu önem taşımaktadır. Bu konu kapsamında öğrencilerin, sanatta farklı yöntem ve tekniklerle resim yapılabileceği bilinci ve sanat eserlerini analiz edip, yorumlayabilme becerisi kazanması ayrıca bilinçli sanat tüketicisi olmaları beklenmektedir. Çağdaş sanat akımları konusu içeriği itibarıyla genellikle öğrenciler tarafından karmaşık bulunup, karıştırılabilmektedir. Çoğunlukla edilgin öğretim yöntemlerinin tercih edildiği bu konuların daha sonra unutulma olasılığı yüksektir. Bu yüzden seçilen eğitsel oyun yöntemi ile daha etkili bir eğitim-öğretim ortamı oluşturmak amaçlanmıştır. Bu bağlamda çağdaş sanat akımları ve sanatçıların eğitsel oyun yöntemiyle öğretilmesi, öğrencinin derste aktif rol üstlenmesini sağlayarak, öğrenmenin daha zevkli ve kalıcı olmasına katkı sağlayacaktır.

Bu araştırmanın amacı 7. sınıf öğrencilerine çağdaş sanat akımları ve sanatçıları eğitsel oyun yöntemiyle öğretmektir. Belirlenen bu temel amaç doğrultusunda şu sorulara yanıt aranmıştır:

1. Çağdaş sanat akımları ve sanatçıların eğitsel oyun yöntemiyle öğretilmesine yönelik öğrencilerin görüşleri nelerdir?
2. Eğitsel oyun yöntemiyle çağdaş sanat akımları ve sanatçıların öğretiminde, öğrencilerin kendi çalışmalarını oluştururken kullandıkları teknik ve materyallerin çeşitliliğine nasıl bir etkisi olmuştur?

2. YÖNTEM

2.1. Araştırma modeli

Bu araştırma nitel araştırma yöntemlerinden eylem araştırmasıyla desenlenmiştir. "Gerek eğitim ortamıyla, gerekse öğretmen, öğrenci, yönetici ve ilgili diğer kesimleriyle görsel sanatlar eğitiminin hedefini, amaçlarını, işlevlerini, bireye ve topluma katkılarını ve uygulanışını her açıdan incelemek, bu alanda yapılacak nitel araştırmalarla mümkün olabilecektir" (Özsoy, 2005: 220). Yıldırım ve Şimşek'e (2021: 70-71) göre, eylem araştırması ortaya çıkan sorunların anlaşılmasına ve çözülmesine yönelik olarak uygulayıcıların tek başlarına ya da bir araştırmacı ile birlikte uygulama sürecini çalışmalarını içerir. Araştırma ile uygulamayı bir araya getiren ve araştırma sonuçlarının uygulamaya aktarılmasını kolaylaştıran bir yaklaşımdır. Hermes (2001) eylem araştırmasını, "bireyin kendi mesleki yeterlilikleri hakkında düşünmesi, döngüler halinde müdahaleler yürütmesi, müdahalelere yönelik eleştirel öz değerlendirmeler (yansıtımlar) yapması, bu süreci başkaları ile paylaşması adımlarını içeren gelişim odaklı, pozitif bir süreç" olarak tanımlamaktadır (akt. Saban ve Ersoy, 2019: 38).

Araştırmada 7. sınıf öğrencilerine eğitsel oyun tekniğiyle çağdaş sanat akımları ve sanatçıların öğretimi amacıyla bir eylem planı hazırlanmıştır. Görsel Sanatlar Dersi Öğretim Programı'nda yer alan öğrenme alanları ve kazanımlar incelenerek araştırmanın konusuna uygun sınıf seviyesi belirlenmiştir. 7. sınıf seviyesindeki "Kültürel miras" ve "sanat eleştirisi ve estetik" öğrenme alanında yer alan "sanat eserlerindeki üslupları açıklar" ve "kişisel ve bağlamsal bilgiler temelinde sanat eserini inceler" vb. kazanımların çalışmanın kapsamına uyması sınıf seviyesinin seçilmesinde belirleyici olmuştur. Bu doğrultuda hazırlanan eylem planı Tablo 1'de sunulmuştur:

Tablo 1: Eylem Planı

Süreç	Etkinlikler	Hafta
Uygulama Öncesi	Ön Araştırma	05.10.2021 (1. Hafta)
	Motivasyon Soruları	12.10.2021 (2. Hafta)
Uygulama Süreci	Çağdaş Sanat Akımları ile ilgili sunu	19.10.2021 (3. Hafta)
	Eğitsel oyun tekniğiyle uygulama	26.10.2021 (4. Hafta)
Uygulama Sonrası	Çeşitli materyallerle ürün ortaya çıkarma	02.11.2022 (5. Hafta)

Araştırmanın eylem planı 7. sınıf öğrencilerine eğitsel oyun tekniğiyle çağdaş sanat akımlarını ve sanatçıların öğretme şeklinde tasarlanmıştır. Beş haftalık eylem süreci; uygulama öncesi, uygulama süreci ve uygulama sonrası

olmak üzere üç aşamada gerçekleştirilmiştir. Uygulamanın öncesi ilk hafta, öğrenciler tarafından yapılacak ön araştırma; ikinci hafta, derse ön hazırlık yapılması amacıyla öğrencilere motivasyon soruları yöneltilmesi ve dönütler verilmesi; uygulama süreci aşaması üçüncü hafta, araştırmacı tarafından hazırlanan çağdaş sanat akımları sunusunun öğrencilere etkileşimli olarak izletilmesi ve bu sürecin dördüncü haftasında edinilen bilgiler doğrultusunda öğrencilerin eğitsel oyun tekniğiyle sınıf içi faaliyetlerde bulunması sağlanmıştır. Uygulama sonrasındaki beşinci haftada ise öğrencilerin çeşitli ürünler ortaya çıkarması şeklinde yapılandırılmıştır. Bu çalışmanın uygulama öncesi, uygulama süreci ve uygulama sonrası aşamalarında öğrenciye rehberlik etmek amacıyla çeşitli yönergeler yardımıyla yönlendirmeler yapıldığından eylem araştırması türlerinden karşılıklı işbirliği/uygulama/tartışma odaklı eylem araştırması türü tercih edilmiştir.

2.2. Eylem Planının Uygulanması

Uygulama beş haftalık eylem planı doğrultusunda gerçekleştirilmiştir. Uygulama öncesinin ilk aşamasında öğrencilerin fikirlerinin oluşması ve olgunlaşması için çağdaş sanat akımları ve sanatçıları ile ilgili ön araştırma yapması istenmiştir. Bu sürecin ikinci aşamasında öğrencilere konu ile ilgili uygun motivasyon soruları sorularak öğrencilerin araştırma yaptıkları konu üzerine ön bilgilerinin belirlenmesi amaçlanmıştır.

Uygulama sürecinin ilk aşamasında öğretmen tarafından çağdaş sanat akımları, sanatçıları ve ünlü eserleri ile ilgili önceden hazırlanan sunu akıllı tahtadan öğrencilere izletilmiştir. Sunu, her sanat akımından sonra durdurularak öğrencilerle sanat akımı ve sanatçıları üzerine tartışarak grup etkileşimi sağlanmaya çalışılmıştır. Görsel sanatlar alanının hem iki hem de üç boyutluluğuna vurgu yapılmıştır. Sunudaki sanat eserlerinin biçim, fırça darbeleri, kültürel unsurlar, teknik, çizgi, iç mekân, dış mekân, sıcak ve soğuk renkler, perspektif, vurgu, kuş bakışı, solucan bakışı vb. kavramları üzerinden eleştirisi yapılarak, öğrencilerin çağdaş sanat akımlarını öğrenirken; sanatçıları ve eserleri hakkında bilgilenip bu dönemleri ve dönemlere ait sanat eserlerinin biçimsel ve belgesel açıdan çözümlenmesini yapabilmeleri amaçlanmıştır. Uygulama sürecinin ikinci aşamasında ise bir önceki süreçte anlatılan sanat akımlarındaki sanatçıların önemli eserlerinin renkli çıktısı alınarak gönüllü bir öğrenciye gösterilmeden sanat eserlerinden birinin resmi öğrencinin sırtına yapıştırılmıştır. Yüzü tahtaya dönük olan öğrenci, sınıf arkadaşlarına sırtına yapıştırılan resme yönelik sanat eleştirisi bağlamında resmi tahmin edebileceği şekilde aşağıdakilere benzer nitelikte sorular sorar:

- Bu hangi sanat formudur? (Resim, seramik, heykel vb.)
- Bu eser hangi teknikle yapılmıştır? (Tuval üzerine yağlı boya, karakalem vb.)
- Eserde yer alan ortam, iç mekân mı dış mekân mı?
- Sıcak renkler mi ağırlıkta soğuk renkler mi? Bu renkleri sayar mısınız?

- Perspektif var mı? Nasıl oluşturulmuş? (Var. Uzak-yakın ilişkisi verilmiş. Yakındaki figürler büyük, uzaktakiler küçüktür vb.)
- Eserdeki objeler ya da figürler gerçeğe uygun mu?
- Fırça darbeleri nasıl? (Geniş, dağınık, ince, karışık vb.)
- Kültürel unsur içeren bir figür söyler misiniz?
- Eser nereden bakılarak yapılmış? (kuş bakışı, solucan bakışı, balık gözü bakışı vb.)
- Eserde değer (valör) nasıl kullanılmış? (Açık, koyu, yüksek kontrast...)

Daha sonra bu sorulara verilen yanıtlara dayanarak sırtındaki resmin hangi sanat akımına, sanatçıya ait bir sanat eseri olduğunu tahmin etmeye çalışır. Tahmin eden öğrenci yerine başka bir öğrenci geçer, çıktısı alınan sanat eserleri bitene kadar etkinlik sürdürülür.



Görsel 1: Eğitsel Oyun Etkinliği (Ö9 Kodlu Öğrenci)

(Ö9 kodlu öğrenci Empresyonizm sanat akımını ve sanatçı Claude Monet'in Şemsiyeli Kadın adlı çalışmasını sanat eleştirisi bağlamında arkadaşlarına yönelttiği sorulara verilen ipuçlarından yola çıkarak arkasına yapıştırılan resmi tahmin etmeye çalışmıştır).

Üçüncü uygulama ise göç, savaş, reform, ekonomik buhran vb. tarihi olayların sanat eserleri üzerindeki etkisinden kısaca bahsedilerek öğrencilerden çağdaş sanat akımı temsilcilerinden biri olduğunu hayal etmeleri ve günümüzdeki salgın hastalıklar, göç, savaş, küresel ısınma vb. sorunlarını; seçtikleri sanatçının üslubunu kullanarak çalışma yapmaları istenir. Son olarak sanatçının; kültürel mirası yaşattığı, toplumdaki etkilenip ürettiği eserlerle de toplumun aynası olduğu ve eserleri ile geçmiş ve gelecek arasında bir köprü olduğuna vurgu yapılarak etkinlik sonlandırılır.

2.3. Çalışma Grubu

Bu araştırmanın çalışma grubu; Türkiye'nin güneydoğusunda bulunan bir ilin ilçe merkezindeki bir devlet okulunda, 7. sınıfta öğrenim gören, gönüllü 23 öğrenciden oluşmaktadır. Araştırma süreci eylem araştırması olarak planlandı için dersin işlenişi ve ders kapsamındaki uygulamaların geliştirilmesine ilişkin

ortam ve koşulları hazırlama sorumlulukları çerçevesinde araştırmacı da uygulama sürecinin katılımcıları arasında yer almaktadır.

2.4. Verilerin Toplanması ve Analizi

Araştırmanın veri toplama araçlarını araştırmacı tarafından üç uzmanın görüşü alınarak oluşturulan yarı yapılandırılmış görüşme formu ve öğrencilerin yaptıkları sanatsal çalışmalar oluşturmaktadır. Yarı yapılandırılmış görüşme formunda açık uçlu beş soru yer almaktadır. Öğrencilerle yüz yüze görüşmeler yapılarak yarı yapılandırılmış görüşme formundaki sorular, öğrencilere sorularak yanıtlar kayıt altına alınmıştır. Yarı yapılandırılmış görüşme formundan elde edilen verilerin analizinde öğrenciler; Ö1, Ö2, Ö3, (...) Ö23 şeklinde kodlanmıştır. Uygulama 5 haftalık süreçte kırkar dakikalık toplam 5 ders saati içerisinde gerçekleştirilmiştir.

Öğrenciler çağdaş sanat akımları ve sanatçıları teorik olarak öğrenerek sanatçıların yaşamış oldukları dönemi ve eserlerini ortaya çıkardıkları dönemle ilgili sorgulama yaparak tartışma sürecini başlatmışlardır. Tartışma sonrasında kendi düşünce ve yetenekleri doğrultusunda çalışmalar ortaya çıkarmışlardır.

3. BULGULAR ve YORUMLAR

3.1. Öğrencilerin Çağdaş Sanat Akımları ve Sanatçılarının Eğitsel Oyun Yöntemiyle Öğretilmesine Yönelik Görüşleri

Araştırmanın alt problemlerine dayalı olarak Görsel Sanatlar dersinin yapılan eğitsel oyun yöntemiyle işlenmesine yönelik öğrenci görüşlerinin belirlenmesi için öğrencilerle yapılan görüşmeler neticesinde aşağıdaki bulgulara ulaşılmıştır.

Öğrencilerin eğitsel oyun yöntemine yönelik düşüncelerini bilgilerin bu şekilde daha kalıcı hale geldiğini, hayal dünyalarını ve empati duygularını geliştirerek kendilerine sanatsal yönden katkı sunduğunu söylemişlerdir.

Ö1: Görsel Sanatlar dersinde seçtiğim akım ve sanatçının tekniği ile çalışmalarını araştırmak, dersi ara sıra oyunla işlemek bilgileri daha kalıcı hale getirdi.

Ö7: Bir kere bir şeyi oynayabilmek için ona hakim olmak gerektiğini düşünüyorum. Bu şekilde dersin işlenmesinin hayal dünyamızı genişlettiğini düşünüyorum.

Ö13: Bence bazı önemli konular eğitsel oyun yöntemiyle yapılmalı. İfade gücümüzü arttırdığını ve empati duygumuzu geliştirdiğini söyleyebilirim açıkçası.

Ö5: Bence diğer derslerde de eğitsel oyun yapılmalı. Öğrendiklerimizi bu şekilde tekrar etmiş oluyoruz.

Görsel Sanatlar dersinin eğitsel oyun yöntemi kullanılarak işlenmesi, öğrenci görüşleri doğrultusunda genel olarak değerlendirildiğinde; öğrencilerin sanat eserine bakış açılarını, hayal dünyalarını, yaratıcı ve eleştirel düşünme ile empati kurma becerilerini olumlu yönde etkilediği söylenebilir.

Öğrencilerin büyük çoğunluğu Görsel Sanatlar dersinin eğitsel oyun yöntemiyle işlenmesine karşı tutumlarının olumlu yönde olduğunu ifade etmişlerdir.

Öğrencilerle yapılan görüşme sonucunda, öğrenci açıklamalarından benzer nitelikte olan bazı örnekler aşağıda sunulmuştur:

Ö8: *Görsel Sanatlar dersini eğlenceli buluyordum ama dersin eğitsel oyunlarla işlenmesi dersi daha renkli, daha eğlenceli hale getirdi.*

Ö11: *Dersi eğitsel oyunla işlemek ve sanatçıların çalışmalarındaki figürlerin ne hissettiklerini anlamaya çalışmak çok eğlendirdi beni. Bu şekilde çalışmalara farklı gözle bakmaya başladım.*

Ö3: *İncelediğimiz sanat eserleri bize sanatçının o anki ruh hali hakkında bilgi veriyor aslında. Keşke diğer dersleri de bu şekilde işlesek.*

Ö19: *Bazı sanatçıların eserlerindeki acı ve hüznü daha iyi hissettim. Resim sanatının ne kadar etkileyici olduğunu daha iyi anladım.*

Öğrenciler genel olarak Görsel Sanatlar dersinin eğitsel oyun yöntemiyle işlenmesinde eğlendiklerini, eğitsel oyunların dersi daha renkli hale getirdiğini, empati duygusunu geliştirdiğini ve dersi bu şekilde işlemenin sanata karşı duyarlılıklarını arttırdığını söylemişlerdir.

Öğrenciler sürece yönelik değerlendirme yaparken genel olarak Görsel Sanatlar dersinin eğitsel oyun yöntemiyle işlerken dersin daha anlamlı hale geldiğini ama süre yönünden ders saatinin yeterli olmadığını ifade etmişlerdir. Ö5 kodlu öğrenci sürecin uzadığını ve bundan dolayı bazen dersten zevk almadığını söylemiştir. Öğrencilerin açıklamalarından yapılan doğrudan alıntılardan bazıları şunlardır:

Ö4: *Görsel Sanatlarda eğitsel oyunla dersin işlenmesi, önce esere bakıp kısa bir canlandırma yaparak çalışmalarımızı buna göre yapmamız daha iyi oldu. Keşke süremiz daha uzun olsaydı. Her seferinde zil çok çabuk çaldı.*

Ö16: *Ben bu süreçte sanatçı ve eserini kendimde araştırarak bir şeyler öğrendim ve bunu hem çalışmamla hem oyunla anlatmaya çalıştım. Bu uygulama daha verimli oldu bence.*

Ö21: *Zaman biraz daha geniş olsa daha güzel işler çıkabilirdi ortaya. Bazen acele ettik. Bu ders saati arttırılmalı bence.*

Ö5: *Sanat denilen şey çok uğraştırıcı bir şeymiş. Araştır, oyna, resmini de yap. Bitmek bilmedi bir türlü. O yüzden bazen sıkıldım diyebilirim.*

3.2. Eğitsel Oyun Yöntemiyle Çağdaş Sanat Akımları ve Sanatçıların Öğretiminin, Öğrencilerin Kendi Çalışmalarını Oluştururken Kullandıkları Teknik ve Materyallerin Çeşitliliğine Etkisi

Öğrencilerin sanatsal çalışmalarının değerlendirilmesine ilişkin bulgular ve yorum aşağıda örnek görsellerle sunulmuştur. Toplanan verilerde çalışmaların tümüne yer verilmesi mümkün olmadığından araştırma amacına uygun etkili olabilecek örnek çalışmalara yer verilmiştir.



Görsel 2: Ö1 Kodlu Öğrencinin Kübik Maske Çalışması

Ö1 kodlu öğrencinin çalışması araştırmacı tarafından incelendiğinde; öğrencinin kübizm sanat akımından etkilendiği gözlemlenmektedir. Öğrenci çalışmasını oluştururken düz beyaz kağıt yerine, karton malzeme üzerine ana renkler ve bunun üzerine karışık dağınık renk tonları kullanarak geometrik desenli bir ürün ortaya çıkarmıştır. Bu anlamda karton kullanarak çalışmasına boyut kazandırmış ayrıca göz, ağız, burun kısımlarının abartılı ve sıra dışı resmedilmesi farklı bir etki yaratmıştır.



Görsel 3: Ö4 Kodlu Öğrencinin Dışavurumcu Çalışması

Ö4 kodlu öğrenci Empresyonizm (Dışavurumculuk) sanat akımından etkilenererek insanın içindeki karmaşayı anlatmaya çalıştığını ifade etmiştir. Alışık olduğumuz bir portre yerine daha soyutlamacı bir tavır sergilemiştir. Resmin zemininde kullandığı canlı renkler üçgen formlarla biçim almıştır. Bu anlamda resmin öğrencinin duygularının renklerle dışavurumu şeklinde yorumlanabilir.



Görsel 4: Ö14 Kodlu Öğrencinin Maske Boyama Çalışması

Ö14 kodlu öğrenci Vincent Van Gogh'un Zeytin Ağaçları adlı eserinden yola çıkarak maske çalışmasını görseldeki şekilde anlatmaya çalışmıştır. Maskenin zemin renginde tek renk yerine iki farklı renk kullanmayı tercih etmiştir. Maskenin kulak kısımlarında kullandığı zeytin dalı biçimleri ise Van Gogh'un Zeytin Ağaçları eserine gönderme niteliğindedir. Bu anlamda öğrencinin gerek renk gerekse biçim tercihinde özgün olma çabası hissedilmektedir.

4. SONUÇ TARTIŞMA ve ÖNERİLER

Çağdaş sanat akımları ve sanatçıların eğitsel oyun tekniğiyle öğretilmesinin amaçlandığı bu çalışmada, uygulama sonrası öğrencilerle yapılan görüşmelerden elde edilen bulgulara göre öğrencilerin süreçten keyif aldıkları, dersi daha eğlenceli buldukları, hayal dünyalarının geliştiği, bilgilerini pekiştirdiği, bakmayı değil görmeyi öğrendikleri, eserleri estetik değerleri baz alarak değerlendirme yetisi kazandıkları belirlenmiştir. Dolayısıyla eğitsel oyun etkinliklerinin öğrencilerin çok yönlü gelişimini desteklediği ve Görsel Sanatlar dersine olan tutumlarını olumlu yönde geliştirdiği ifade edilebilir. Uyan (2006), "Resim Eğitiminde Oyun'un Öğretime Katkısı" konulu yüksek lisans tezinde; geleneksel yöntemle işlenen Resim-iş derslerinin yenilikçi yöntemlerle işlenen derslerden anlamlı bir farklılık olup olmadığını ortaya koymayı amaçladığı çalışmasında drama etkinliklerine dayalı oyunla öğretimin öğrenci başarısını artırdığını belirlemiştir. İlgili çalışma ile bu çalışmanın sonuçlarının tutarlılık gösterdiği söylenebilir. Genç ve Buyurgan'ın (2018) "Oyuna Dayalı Müze Etkinliklerinin Öğrenci Erişi ve Görsel Sanatlar Dersine Karşı Tutumları Üzerine Etkisi" ni deneysel desenle inceledikleri çalışmasında, kontrol grubu öğrencilerine Görsel Sanatlar Dersi programındaki etkinlikleri uygulamış; deney grubuna ise bu etkinliklerin yanında öğrencileri Ankara Devlet Resim Heykel Müzesine götürerek eğitsel oyuna dayalı müze etkinliklerini uygulamışlardır. Araştırma sonucunda eğitsel oyuna dayalı etkinliklerin uygulandığı deney grubu öğrencilerinin Görsel Sanatlar Dersine yönelik tutum düzeylerinin, kontrol grubuna göre anlamlı düzeyde yüksek olduğu sonucuna ulaşmışlardır. Dolayısıyla ilgili çalışmada eğitsel oyun yöntemiyle ders işlenen deney grubunun derse karşı olumlu tutum göstermeleri ile bu araştırmanın sonuçlarının paralellik gösterdiği söylenebilir. Genç (2014) "Sanat Eğitiminde Eğitsel Oyunların Önemi" isimli araştırmasında ise Görsel Sanatlar eğitiminde eğitsel oyunların etkisini, ilgili araştırmaları tarayarak incelenmiştir. Araştırmada, eğitsel oyun etkinliklerinin öğrenci başarısında ve Görsel Sanatlar dersine olan bakış açılarında olumlu yönde etkisi olduğunu, oyun yoluyla öğrencilerin keyif alarak öğrenmelerini sağladığı ve edinilen bilginin de kalıcı olması yönünde etkisi olduğu sonucuna ulaşmıştır. Bu bağlamda bu araştırma sonucunu destekleyici nitelikte olduğu söylenebilir. Duman'ın (2013) "İlkokul 4. Sınıf Öğrencilerinin Eğitsel Oyunlarla Görsel Sanatlar Dersine Olan İlgilerinin Belirlenmesi" isimli araştırmasında elde edilen sonuçlar da eğitsel oyun yönteminin çocuğun görsel sanatlar dersi etkinliklerinde katkısı olduğu yönündedir.

Ayrıca eğitsel oyun yöntemiyle işlenen Çağdaş Sanat Akımları konusunun, öğrencilerin kendi çalışmalarını tasarlarken kullandıkları teknik ve malzeme çeşitliliğinde de etkisi olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Öğrencilerin tasarımlarında farklı renk ve biçim tercihleri, alışılmadık dışında malzeme kullanımı, teknik bakımdan çeşitlilik gösterilmesi, özgün yaratımlar ortaya çıkarabilme çabası olarak değerlendirilebilir.

Bu anlamda eğitsel oyun yönteminin eğitim-öğretim süreçlerinde kullanılmasının öğrenci başarısını artırdığı, öğrencilerin Görsel Sanatlar dersine olan ilgilerini olumlu yönde etkilediği bulgusundan hareketle Görsel Sanatlar dersi öğretmenlerinin eğitsel oyun yöntemi gibi öğrenci merkezli öğretim yöntemlerini sınıf içi etkinliklere dâhil etmesi önerilebilir. Bunun için görsel sanatlar öğretmenlerinin yanı sıra sınıf öğretmenlerinin bu yönde hizmet içi eğitim almaları planlanabilir.

KAYNAKÇA

- Artut, K. (2013). *Sanat Eğitimi (Geliştirilmiş 7. Baskı)*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Demir, D. & Akkaya, A. (2020). Ortaokul 8. Sınıf Öğrencilerinin Konuşma Kavramına İlişkin Algılarının Çizdikleri Görseller Aracılığıyla İncelenmesi. *International Journal of Languages' Education and Teaching* 8(4), 1-18.
- Demirci, Katıran, M. (2021). Görsel Sanatlar Eğitimi ve Oyun. Tolga Akalın (Ed.) içinde. *Sanat Eğitimi "Çocuğun Sanatsal Gelişiminden Yükseköğretimdeki Sanat Sınıflara"* (s. 101-122). Ankara: Pegem Akademi Yayıncılık.
- Duman, A. (2013). *İlkokul 4. Sınıf Öğrencilerinin Eğitsel Oyunlarla Görsel Sanatlar Dersine Olan İlgilerinin Belirlenmesi*. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Gazi Üniversitesi, Ankara.
- Eliri, İ. (2021). Sanat Eğitiminin Önemi, Amacı ve Gerekliliği. Tolga Akalın (Ed.) içinde. *Sanat Eğitimi "Çocuğun Sanatsal Gelişiminden Yükseköğretimdeki Sanat Sınıflara"* (s. 9-39). Pegem Akademi Yayıncılık.
- Erden, M. & Akman, Y. (1995). *Eğitim Psikolojisi: Gelişim Öğrenme-Öğretme*. Ankara: Arkadaş Kitabevi.
- Genç, S. (2014) Sanat Eğitiminde Eğitsel Oyunların Önemi, *Bartın Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi* 3(1), 380-392.
- Genç, S. & Buyurgan, S. (2018). Oyuna Dayalı Müze Etkinliklerinin Öğrenci Erişi ve Görsel Sanatlar Dersine Karşı Tutumları Üzerine Etkisi. *İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi* 19(3), 687-699.
- Gürsoy, A. & Arslan, M. (2011). Eğitsel Oyunlar ve Etkinliklerle Yabancılarla Türkçe Öğretim Yöntemi. *In 1st International Conference on Foreign Language Teaching and Applied Linguistics Sarajevo* (Vol. 177, p. 185).
- Kırıçoğlu, O. T. (2005). *Sanatta Eğitim*. Ankara: Pegem Akademi Yayınları.
- Özsoy, V. (2005). *Resim (Sanat) Eğitiminde Özel Öğretim Yöntemleri*. Ankara: Ders Notları.
- Saban, A. & Ersoy, A. (2019). *Eğitimde Nitel Araştırma Desenleri (3. Baskı)*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Uyan, Z. (2006). *Resim Öğretiminde (Sanat Eğitiminde) Oyun'un Öğretime Katkısı* (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Dokuz Eylül Üniversitesi, İzmir.
- Yıldırım, A. & Şimşek, H. (2021). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*. Seçkin Yayıncılık.

GENİŞLETİLMİŞ ÖZET: Görsel sanatlar; resim, heykel, mimarlık, grafik sanatlar, endüstri tasarımı, uygulamalı sanatlar, sinematografi, fotoğrafı, moda tasarımı, bilgisayar sanatı gibi oldukça geniş bir alanı kapsar. Bu dalların tümüyle ilgili olarak okulöncesinden yükseköğretime kadar her aşamadaki sanat eğitimi ve öğretimiyle ilgili kuramsal ve uygulamalı çalışmalara 'görsel sanatlar eğitimi ya da yalnız sanat eğitimi' demek yeterli olacaktır" (Kırıçoğlu, 2005: 2). Görsel Sanatlar Dersi Öğretim Programı'nda (2018) "görsel okuryazarlık, algı ve estetik bilincine sahip; görsel sanatlar alanındaki temel kavram ve uygulamalar konusunda bilgi, beceri ve anlayışa sahip; görsel sanatlar ile ilgili tartışmalara etkin olarak katılan ve bu tartışmaları değerlendiren; görsel sanatların doğası ve kökenini inceleyen, değerini sorgulayan; güncel kültür-sanat nesnelere/tasarımlarını bilinçli olarak izleyen; kendi kültürü ile diğer kültürlerle ait kültürel mirasın değerini anlayan ve onları koruyan; görsel sanat çalışmalarında bilgi, malzeme, beceri, teknik ile teknolojiyi etkin ve güvenli bir şekilde kullanarak düşüncelerini ifade eden; görsel sanatları diğer disiplinlerle ilişkilendiren; sanat alanında etik davranış gösteren; sanat alanıyla ilgili meslekleri tanıyan; görsel sanatları öğrenmeye ve uygulamaya istekli bireyler yetiştirmek" amaçlanmaktadır. Bu hedefler doğrultusunda sanat eğitimi sürecinin verimli ve etkili bir şekilde yürütülmesi kimi zaman güç olabilmektedir. Bu yüzden ilgi çekici öğrenme ortamları geliştirmek gerekmektedir. Bu doğrultuda Görsel Sanatlar dersinin; öğrencilerin yaratıcılığını destekleyen, aktif olmasını sağlayan, bilginin kalıcılığını artıran eğitsel oyun yöntemiyle işlenmesi önem taşımaktadır. Öğrenme ve öğretme süreçlerinde oyun aracılığıyla verilmek istenen mesaj ya da hedef davranış; öğrencinin bireysel farklılıkları gözlemlenerek gönüllülük esasına dayalı bir şekilde ve bir yöntem doğrultusunda eğitsel oyun tekniğiyle öğretilir. Eğitsel oyunlar öğrencinin sınıf içindeki etkinliklerden sanatsal ve estetik zevk almasını, öz güven kazanmasını, sınıf arkadaşlarıyla iş birliği yapmasını, öğrendiklerini pekiştirmesini ve kalıcı hale gelmesini sağlaması açısından önemlidir (Gürsoy ve Arslan, 2011: 178). Bu anlamda öğrencinin öğrendiklerine kendi yorum ve ifade etme biçimini de katarak eğitsel oyunla bilginin daha kalıcı hale gelmesi yönünden önem taşımaktadır. Görsel Sanatlar dersinde de eğitsel oyun yöntemi, sanatsal anlamda öğrencinin kendi yaratıcılığına katkı sunması ve ona öğrenmekten zevk alabileceği eğlenceli bir eğitim ortamı sunması açısından önemlidir. Bu bağlamda çağdaş sanat akımları ve sanatçıların eğitsel oyun yöntemiyle öğretilmesi, öğrencinin derste aktif rol üstlenmesini sağlayacak ve öğrencinin olaylara farklı açılardan bakmasını sağlayarak fiziksel, zihinsel ve bilişsel gelişimi açısından fayda sağlayacaktır. Bu doğrultuda araştırmanın amacı 7. sınıf öğrencilerine çağdaş sanat akımları ve sanatçıların eğitsel oyun yöntemiyle öğretmektir. Belirlenen bu temel amaç doğrultusunda şu sorulara yanıt aranmıştır: Eğitsel oyun yöntemiyle çağdaş sanat akımları ve sanatçıların öğretiminin, öğrencilerin kendi çalışmalarını oluştururken kullandıkları teknik ve materyallerin çeşitliliğine nasıl bir etkisi olmuştur? Çağdaş sanat akımları ve sanatçıların eğitsel oyun yöntemiyle öğretilmesine yönelik öğrencilerin görüşleri nelerdir? Bu araştırma nitel araştırma yöntemlerinden eylem araştırmasıyla desenlenmiştir. Araştırmada 7. sınıf öğrencilerine eğitsel oyun tekniğiyle çağdaş sanat akımları ve sanatçıların öğretimi amacıyla bir eylem planı hazırlanmıştır. Araştırmanın eylem planı 7. sınıf öğrencilerine eğitsel oyun tekniğiyle çağdaş sanat akımlarını ve sanatçıların öğretme şeklinde tasarlanmıştır. Beş haftalık eylem süreci; uygulama öncesi, uygulama süreci ve uygulama sonrası olmak üzere üç aşamada gerçekleştirilmiştir. Uygulamanın öncesi ilk hafta, öğrenciler tarafından yapılacak ön araştırma; ikinci hafta, derse ön hazırlık yapılması amacıyla öğrencilere motivasyon soruları yöneltilmesi ve dönütler verilmesi; uygulama süreci aşaması üçüncü hafta, araştırmacı tarafından hazırlanan çağdaş sanat akımları sunusunun öğrencilere etkileşimli olarak izletilmesi ve bu sürecin dördüncü haftasında edinilen bilgiler doğrultusunda öğrencilerin eğitsel oyun tekniğiyle sınıf içi faaliyetlerde bulunması sağlanmıştır. Uygulama sonrasındaki beşinci haftada ise öğrencilerin çeşitli ürünler ortaya çıkarması şeklinde yapılandırılmıştır. Uygulama sürecinin ilk aşamasında öğretmen tarafından çağdaş sanat akımları, sanatçıları ve ünlü eserleri ile ilgili önceden hazırlanan sunu akıllı tahtadan öğrencilere izletilmiştir. Sunu, her sanat akımından sonra durdurularak öğrencilerle sanat akımı ve sanatçıları üzerine tartışarak grup etkileşimi sağlanmaya

çalışılmıştır. Uygulama sürecinin ikinci aşamasında ise bir önceki süreçte anlatılan sanat akımlarındaki sanatçıların önemli eserlerinin renkli çıktısı alınarak gönüllü bir öğrenciye gösterilmeden sanat eserlerinden birinin resmi öğrencinin sırtına yapıştırılmıştır. Yüzü tahtaya dönük olan öğrenci, sınıf arkadaşlarına sırtına yapıştırılan resme yönelik sanat eleştirisi bağlamında resmi tahmin edebileceği şekilde sorular sorar. Daha sonra bu sorulara verilen yanıtlara dayanarak sırtındaki resmin hangi sanat akımına, sanatçıya ait bir sanat eseri olduğunu tahmin etmeye çalışır. Tahmin eden öğrenci yerine başka bir öğrenci geçer, çıktısı alınan sanat eserleri bitene kadar etkinlik sürdürülür. Araştırmada veriler, gözlem, yarı-yapılandırılmış görüşme ve doküman inceleme araçlarıyla toplanarak betimsel analiz ile çözümlenmiştir. Uygulama sonrası öğrencilerle yapılan görüşmelerden elde edilen bulgulara göre öğrencilerin süreçten keyif aldıkları, dersi daha eğlenceli buldukları, hayal dünyalarının geliştiği, bilgilerini pekiştirdiği, bakmayı değil görmeyi öğrendikleri, eserleri estetik değerleri baz alarak değerlendirme yetisi kazandıkları belirlenmiştir. Dolayısıyla eğitsel oyun etkinliklerinin öğrencilerin çok yönlü gelişimini desteklediği ve Görsel Sanatlar dersine olan tutumlarını olumlu yönde geliştirdiği ifade edilebilir. Eğitsel oyun yönteminin eğitim-öğretim süreçlerinde kullanılmasının öğrenci başarısını artırdığı, öğrencilerin Görsel Sanatlar dersine olan ilgi ve tutumlarını olumlu yönde etkilediği bulgusundan hareketle Görsel Sanatlar dersi öğretmenlerinin eğitsel oyun yöntemi gibi öğrenci merkezli öğretim yöntemlerini sınıf içi etkinliklere dâhil etmesi için bu yönde hizmet içi eğitim almaları planlanabilir.

EXTENDED ABSTRACT: Visual arts; It covers a wide range of fields such as painting, sculpture, architecture, graphic arts, industrial design, applied arts, cinematography, photography, fashion design, computer art. Regarding all of these branches, it will be sufficient to call the theoretical and practical studies related to art education and training at every stage from pre-school to higher education as 'visual arts education or only art education' (Kırıçoğlu, 2005: 2). In the Visual Arts Lesson Curriculum (2018), "having visual literacy, perception and aesthetic awareness; have knowledge, skills and understanding of basic concepts and practices in the field of visual arts; actively participating in and evaluating the discussions on visual arts; examining the nature and origin of visual arts, questioning their value; consciously following contemporary culture-art objects/designs; recognizes and preserves the value of its own culture and the cultural heritage of other cultures; expressing their thoughts by using knowledge, materials, skills, techniques and technology effectively and safely in visual art works; associating visual arts with other disciplines; ethical behavior in the field of art; recognizing professions related to the field of art; It is aimed to raise individuals who are willing to learn and practice visual arts. In line with these goals, it can sometimes be difficult to carry out the art education process efficiently and effectively. Therefore, it is necessary to develop interesting learning environments. In this direction, the Visual Arts course; It is important to process it with the educational game method that supports the creativity of the students, makes them active, and increases the permanence of the knowledge. The message or target behavior to be given through the game in the learning and teaching processes; It can be taught with an educational game technique, on a voluntary basis and in line with a method, taking into account the individual differences of the student. Educational games are important in that they enable students to enjoy artistic and aesthetic activities in the classroom, gain self-confidence, cooperate with their classmates, reinforce what they have learned and become permanent (Gürsoy and Arslan, 2011: 178). In this sense, it is important in terms of making the knowledge more permanent with the educational game by adding the student's own interpretation and expression to what he has learned. In the Visual Arts lesson, the educational game method is important in terms of contributing to the student's own creativity in the artistic sense and providing him with a fun educational environment where he can enjoy learning. In this context, teaching contemporary art movements and artists with the educational game method is valuable in terms of physical, mental and cognitive development, which will enable the student to take an active role in the lesson and enable the student to look at events from different angles. In this direction, the aim of the research is to teach 7th grade students about contemporary art movements and

artists with the educational game method. In line with this determined main purpose, answers were sought to the following questions: How did the teaching of contemporary art movements and artists with the educational game method affect the diversity of the techniques and materials used by the students while creating their own works? What are the students' views on teaching contemporary art movements and artists with the educational game method? This research was designed with action research, one of the qualitative research methods. In the research, an action plan was prepared in order to teach 7th grade students about contemporary art movements and artists with the educational game technique. The action plan of the research was designed to teach 7th grade students contemporary art movements and artists with the educational game technique. Five-week course of action; It was carried out in three stages as pre-implementation, application process and post-implementation. In the first week before the application, the preliminary research to be done by the students; in the second week, asking students motivation questions and giving feedback in order to prepare for the lesson; In the third week of the application process phase, the contemporary art movements presentation prepared by the researcher was watched interactively by the students and in the fourth week of this process, it was ensured that the students were engaged in in-class activities with the educational game technique in line with the information obtained. In the fifth week after the application, it was structured so that the students produced various products. In the first stage of the application process, the presentation prepared by the teacher about contemporary art movements, artists and famous works was shown to the students on the smart board. The presentation was stopped after each art movement and group interaction was tried to be provided by discussing the art movement and artists with the students. In the second stage of the application process, the color printout of the important works of the artists in the art movements described in the previous process was taken and the picture of one of the artworks was pasted on the student's back without showing it to a volunteer student. The student, facing the blackboard, asks his classmates questions in a way that he can guess the picture in the context of art criticism of the picture pasted on his back. Then, based on the answers given to these questions, he tries to guess which art movement and artist the painting on his back belongs to. Another student replaces the student who guessed, and the activity continues until the printed artworks are finished. In the research, the data were collected with observation, semi-structured interview and document analysis tools and analyzed with descriptive analysis. According to the findings obtained from the interviews with the students after the application, it was determined that the students enjoyed the process, found the lesson more enjoyable, their imaginations developed, they reinforced their knowledge, they learned to see, not to look, and they gained the ability to evaluate the works based on aesthetic values. Therefore, it can be stated that educational game activities support the multi-faceted development of students and improve their attitudes towards Visual Arts lesson in a positive way. Based on the finding that the use of educational game method in educational processes increases student success and positively affects students' interest and attitudes towards Visual Arts lesson, it can be planned for Visual Arts teachers to receive in-service training in order to include student-centered teaching methods such as educational game method in classroom activities.