

## Görsel Sanat Çalışmalarına Eğitsel Oyunların Katkısı\* \*\*

### Contribution of Educational Games To Visual Art Works

Tuğçe KALFA<sup>1</sup>, Meliha YILMAZ<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Gazi Üniversitesi, Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü, Resim-İş Eğitimi anabilim dalı.  
tugcegok\_929@hotmail.com

<sup>2</sup>Gazi Üniversitesi, Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü, Resim-İş Eğitimi anabilim dalı adı.  
mel.yilmaz0637@gmail.com

*Makale Türü/Article Types: Araştırma Makalesi/ Research Article*

*Makalenin Geliş Tarihi: 27.04.2024*

*Yayına Kabul Tarihi: 06.06.2024*

#### ÖZ

Bu araştırmanın amacı, eğitsel oyunların ilköğretim 3. sınıf öğrencilerinin görsel sanat çalışmalarına katkısı olup olmadığını ortaya koymaktır. Bu amaç doğrultusunda, araştırma kapsamında geliştirilen üç eğitsel oyun ve sonrasında gerçekleştirilen görsel sanat çalışmalarına yönelik uzman görüşlerinin, araştırmacı gözlemlerinin ve öğrenci görüşlerinin neler olduğu her üç oyun açısından değerlendirilmiştir. Araştırma, yazarlar tarafından geliştirilen üç eğitsel oyun, 2022-2023 eğitim - öğretim yılı ve Ankara'da özel bir kurumda okuyan 3. sınıf öğrencileriyle sınırlandırılmıştır. Oyunlardan birincisi "Harflerden Öyküye-Öyküden Resme", ikincisi "Torbamdaki Kelimeler", üçüncüsü ise "Bil Bakalım" ismi verilen oyunlardır. Araştırmada nitel araştırma desenlerinden örnek olay yöntemi kullanılmıştır. Veri toplamada, Yılmaz ve İnceağaç (2017) tarafından geliştirilen ölçek, bir madde ilave edilerek kullanılmıştır. Diğer veri toplama araçları ise, uygulamaya katılan öğrencilere uygulanan yarı yapılandırılmış görüşme formu ve araştırmacı tarafından gerçekleştirilen yapılandırılmamış gözlem tekniğidir. Uzman Görüşlerine İlişkin sonuçlara bakıldığında en fazla sayıda kriterde başarı sağlayan oyun sırasıyla "Torbamdaki Kelimeler", "Bil Bakalım" ve "Harflerden Öyküye-Öyküden Resme" oyunu olmuştur. Dereceli puanlama anahtarındaki kriterlerin her birinde, sınıf ortalaması üç oyunda da orta düzeyin üzerindedir. Öğrenci görüşmelerine dayalı sonuçlara göre ise en çok ilgi duydukları oyun görsel algının geliştirilmesine yönelik olan "Bil Bakalım" oyunu olmasına karşın, uzman değerlendirmelerine göre, "Torbamdaki Kelimeler" oyununun ardından yapılan resimler, fark

---

\* **Alıntılama:** Kalfa T. ve Yılmaz M. (2024). Görsel sanat çalışmalarına eğitsel oyunların katkısı. *Gazi Üniversitesi Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 44(2), 1695-1723.

\*\* Bu makale "Görsel Sanatlar Dersinde Eğitsel Oyunlarla Bir Uygulama Örneği" başlıklı doktora tezinden üretilmiştir.

anlamli olmamakla birlikte daha başarılı çıkmıştır. Araştırma sonucunda, oyunların içeriği ile resimlerdeki görsel ifade başarısı arasında pozitif bir bağ olduğu görülmüştür.

**Anahtar Sözcükler:** Görsel Sanatlar Eğitimi, Oyun Yöntemi, Eğitsel Oyun Yöntemi

### ABSTRACT

The purpose of this research is to reveal whether educational games contribute to the visual art studies of 3rd grade primary school students. For this purpose, the expert opinions, researcher observations and student opinions regarding the three educational games developed within the scope of the research and the subsequent visual art works were evaluated in terms of all three games. The research was limited to three educational games developed by the authors, the 2022-2023 academic year and 3rd grade students studying in a private institution in Ankara. The first of the games is called "From Letters to Story-From Story to Picture", the second is "Words in My Bag", and the third is called "Guess". The case study method, one of the qualitative research designs, was used in the research. In data collection, the scale developed by Yılmaz and İnceağaç (2017) was used by adding one item. Other data collection tools are the semi-structured interview form applied to the students participating in the application and the unstructured observation technique performed by the researcher. Looking at the results regarding Expert Opinions, the game that achieved success in the highest number of criteria was "Words in My Bag", "Guess" and "From Letters to Story - From Story to Picture" respectively. In each of the criteria in the rubric, the class average is above the average level in all three games. According to the results based on student interviews, although the game they were most interested in was the "Guess" game, which is aimed at developing visual perception, according to expert evaluations, the pictures made after the "Words in My Bag" game were more successful, although the difference was not significant. As a result of the research, it was seen that there was a positive connection between the content of the games and the success of visual expression in the pictures.

**Keywords:** Visual Arts Education, Game Method, Educational Game Method

## GİRİŞ

Görsel sanatlar derslerinde karmaşık problemlerden öte, temel düzeyde ve yaygın sorunların çözümünü, derse karşı ilgiyi artıracak yöntem ve yaklaşımların kullanılmasının kolaylıkla mümkün kılacağı muhakkaktır. Öğrencilerin yaşı kaç olursa olsun, öğretmenler tarafından sorunları zamanında tespit edilmediği ve çözümü yönünde emek verilmediği takdirde sürekli olarak aynı kısır görsel ifadeleri ortaya koyacakları açıktır. Yüzeyi yaygın nesne şemalarıyla doldurmalarından insan ve hayvan figürü çizmekten kaçındıkları, resimlerinde genellikle karşımıza çıkan statik ifadelerinden, figürlere farklı hareketler yüklemekte sıkıntı yaşadıkları, farklı kimlikte

örn. değişik mesleklere sahip figürler seçmekten ve bunları görsel olarak ifade etmekten kaçınarak tikel örneklerden ziyade, ezberlenmiş, anne, baba, kız, erkek figürleriyle yetindikleri, mekân kurgusuna ya hiç girmedikleri ya da şematik dönemin yer çizgisi veya M şeklinde iki dağ arasından akan nehir gibi mekân şemalarını benimseyerek bunun dışına çıkmadıkları, kısacası yeterli düzeyde imge zenginliği ortaya koyamadıkları, aynı ya da sınırlı sayıda ve çeşitte imgelerle çalıştıkları şablon unsurlara sıklıkla yer verdikleri görülmektedir. Kısacası; genel olarak görsel algı, yaratıcı yaklaşım ve özgün ifadeye gereken düzeyin gerisinde kalmaları gibi durumlarla sıkça ve yaygın olarak karşılaşmaktadır. Kuşkusuz bu durum, görsel algılarının ve yaratıcılıklarını geliştirmeye yönelik yaklaşım ve yöntemlerin kullanılması ve öğrencilerin derse karşı ilgilerinin artırılmasıyla büyük ölçüde çözümlenebileceği düşünülen ve deneyimlerle sabit problemlerdir.

Bu problem durumundan hareketle belirlenen araştırma konusu, oyunların içerdiği özelliklerin ve uyarıların öğrenci çalışmalarında başarıya ulaşılmasına yönelik eğitsel oyun-görsel sanat çalışması ilişkisini değerlendirme temeline dayalıdır.

Öğrencinin işlenen konuya ilgi duymaması, dikkatin başka noktalara kayması neden olur. Burada öğretmenin yapması gereken, öncelikle öğrencinin dikkatini çekebilmektir... En önemli motivasyon kaynağı dersin eğlenceli hale getirilmesidir. Eğlenceli hale getirilmiş bir ders eğitimin tüm kademesinde yüksek motivasyon sağlar (Yılmaz, 2010, s.203 ). Akbaba (2006), motivasyonu, okuldaki öğrenci davranışlarının yönünü, şiddetini, kararlılığını ve eğitim ortamlarında istenilen amaca ulaşmada hızı belirleyen en önemli güç kaynaklarından biri olarak görürken, Gökay ve Özdemir (2010), motivasyonu, insan hareketlerini güdümlleyen, onun yaptığı işe kendini vererek, zevkle yapmasını sağlayan etkenlerden biri olarak görmektedir.

Görsel sanatlar eğitiminde kullanılacak tüm öğretim yöntemlerinin uygulanmasında öğretmen yaklaşımının önemi yadsınamaz bir gerçek olmakla birlikte, bazı yöntemlerin öğrenci motivasyonunun sağlanmasında diğerlerinden daha etkili olduğu da bir gerçektir. Bu yöntemlerin başında ise eğitsel oyun yöntemi gelmektedir. Eğitsel oyun, eğitimin her kademesinde etkili bir yöntem olmakla birlikte, özellikle küçük yaş

gruplarında tercih edilmesi gereken yöntemlerin başında gelmektedir. Çünkü en zor olan şeylerden biri, oyun oynayan bir çocuğu oyundan ayırmaktır. Dolayısıyla derslerin oyunlaştırılarak işlenmesi, öğrencilerin yüksek motivasyon kaynaklarındandır. Amaca uygun oyunlar seçilebileceği gibi, öğretmen tarafından da üretilebilir, geliştirilebilir. Önemli olan, eğitimin ilkelerine uygun ve dersin amaçlarına hizmet edecek şekilde üretilmesidir.

Eğitsel oyunlar; kazanım temelli oyunların çoğunu kapsamaktadır. Bu kazanımlar; belirli bir alt disipline yönelik olabileceği gibi bireyden beklenen temel yeterliliklere de işaret edebilir (Aytaş ve Uysal, 2017, s.681). Doğanay (2007), eğitsel oyunları, “bireylerin fiziksel, zihinsel yeteneklerini, sanatsal ve estetik niteliklerini ve becerilerini geliştiren, yaşantıyı zevkli kılan, öğrenilen bilgilerin pekiştirilmesini ve daha rahat bir ortamda tekrar edilmesini sağlayan etkinliklerdendir” (s.200) şeklinde tanımlamaktadır. Yıldırım, (2015) ise eğitsel oyunlar ile öğretmenlerin, öğrencilerin ilgilerini kolaylıkla konuya çekebileceğine, öğrencilerin eğitim öğretim sürecinde yapılandırmacı yaklaşıma uygun olarak derslerde aktif olacağına ve öğrendikleri bilgileri oyun sayesinde pekiştirilmesini sağlayacaklarına vurgu yapmıştır.

#### **Araştırmanın Amacı**

Bu araştırmanın amacı, araştırma kapsamında geliştirilen üç eğitsel oyunun ilköğretim 3. sınıf öğrencilerinin görsel sanat çalışmalarına katkısı olup olmadığını ortaya koymaktır. Bu amaç doğrultusunda aşağıdaki alt amaçlar belirlenmiştir:

1. Geliştirilen her bir oyun sonrasındaki öğrenci çalışmalarının uzman değerlendirmelerine göre;
  - 1.1. Bütünlük ve görsel devamlılık,
  - 1.2. Hareket ifadesi,
  - 1.3. İmge zenginliği,
  - 1.4. Renk kullanımı,
  - 1.5. Ayrıntılara yer verme,
  - 1.6. Mekân (uzam) ifadesi,

- 1.7. Kompozisyon,
- 1.8. Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade),
- 1.9. Çalışmanın tamamlanması,
- 1.10. Biçimsel ifade,
- 1.11. Klişe/şablon unsurların kullanımı açısından incelenmesi,
2. Görsel sanatlar dersinde, eğitsel oyunların kullanılması hakkında öğrenci görüşlerinin,
3. Araştırmacının uygulama sürecine yönelik gözlemlerinin neler olduğunun ortaya konmasıdır.

Araştırmacılar tarafından üretilen üç oyun sırasıyla; “Harflerden Öyküye-Öyküden Resme”, “Torbamdaki Kelimeler” ve “Bil Bakalım” oyunlarıdır.

*1.Oyun: Harflerden Öyküye, Öyküden Resme*

Oyun isim-şehir-hayvan oyunundan uyarlanmıştır. Oyunda her öğrenciye bir harf verilmiştir. Öğrencilerden kendilerine verilen bu harfle başlayan, sırasıyla sevdiği birinin adı, yer/mekân, eşya, hayvan ve bitki isimleri bulmaları istenmiştir. Daha sonra buldukları kelimelerin de içinde bulunduğu kısa bir öykü yazan her bir öğrenci, yazdığı öyküyü resmetmiştir.

*2.Oyun: Torbamdaki Kelimeler*

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

### *3.Oyun: Bil Bakalım*

Araştırmacılar tarafından seçilen 17 farklı kuş türünün fotoğrafları ve bilgilerinin yer aldığı kâğıtlar oluşturulmuştur. Bu kâğıtlar her öğrenciye sırayla dağıtılmıştır. Öğrenciler tahtaya çıkıp kâğıttaki kuşun yerine kendilerini koyarak, hangi kuş türü olduğunu söylemeden kuşların özelliklerini dile getirmişlerdir. Diğer öğrenciler anlatılan kuşun adını bilmeye çalışmışlar ve herkes anlattıktan sonra “Kuşlar ve Ben” konulu resim yapmışlardır. Bu oyunda bellek eğitimi yöntemi de kullanılmıştır.

Bellek eğitimi, görsel sanatlar eğitimi ve bilişsel psikoloji alanlarını kapsayan disiplinler arası bir yöntemdir (Güvenilir, Yılmaz, 2018, s. 30). Bu yöntemde, öğrencilerin katı kurallarla sınırlandırılması yerine, belleğin harekete geçerek ondan faydalanması öne sürülmüştür (Yolcu, 2004, s.102). Öğrenilenler, önceki bilgi ve deneyimleri ile birleştirilir. Bellek eğitimi çalışmalarında eser bir süre gösterilip, daha sonra kaldırılır. Öğrenci eseri belleğinde kaldığı kadarıyla resimlemeye çalışır. Belirli aralıklarla gösterilip, kaldırılan eseri resimlemeye çalışan öğrencinin bellek imgeleri zenginleştirilir (Yılmaz, 2010, s. 223). Bu oyunda eser yerine, kuş fotoğraflarından yararlanılmıştır.

## **YÖNTEM**

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

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

Araştırma için öncelikle, Ankara İl Milli Eğitim Müdürlüğü'nden ve uygulamanın gerçekleştirileceği okuldan, gerekli olan izin ve onaylar alınmıştır. Araştırmacılar tarafından geliştirilen üç farklı eğitsel oyundan her birinin uygulanması ve sonrasında yaptırılan resim çalışmaları ikişer ders saatinden, toplamda 6 ders saati (haftada bir ders saatinden, toplamda 6 hafta) sürmüştür. İlk iki hafta ‘‘Harflerden Öyküye-Öyküden Resme’’, üç ve dördüncü hafta ‘‘Torbamdaki Kelimeler’’, son iki hafta ise ‘‘Bil Bakalım’’ oyununa ve her oyun sonrası resim çalışmalarına ayrılmıştır. Her uygulamanın sonunda öğrenci çalışmaları toplanmıştır.

Buna göre her öğrencinin 3'er çalışması olup, toplamda 150 adet çalışma ortaya çıkmıştır. Öğrenciler Ö1, Ö2, Ö3... şeklinde kodlanmıştır.

### **Çalışma Grubu**

Araştırmanın çalışma grubu, Ankara ilindeki özel bir okulun 3. Sınıfında okuyan 50 öğrenciden oluşmaktadır.

### **Veri Toplama Teknikleri**

Bu araştırmanın puanlanmasında kullanılan ölçek Yılmaz ve İnceağaç (2017)'in ‘‘Görsel Sanatlar Eğitimi Uygulamalarında Edebiyat Ürünlerinin Etkisini Belirlemeye Yönelik Dereceli Puanlama Anahtarının (Rubrik) Geliştirilmesi’’ adlı ölçek geliştirme makalesindeki dereceli puanlama anahtarına ‘‘Biçimsel ifade’’ maddesi eklenmiş, ‘‘imge kullanımı’’ kriteri ise, imge zenginliği’’ şeklinde revize edilerek kullanılmıştır. Her bir oyun sonrası çıkan öğrenci resimleri üç uzman tarafından; Bütünlük ve görsel devamlılık, Hareket ifadesi, İmge zenginliği, Renk kullanımı, Ayrıntılara yer verme, Mekân (uzam) ifadesi, Kompozisyon, Yaratıcı yaklaşım (özgün ifade), Çalışmanın tamamlanması, Biçimsel ifade, Klişe/şablon unsurların kullanımı kriterleri açısından 1-5 arası puanlanarak değerlendirilmiştir.

Bir diğer veri toplama tekniği çalışma grubundaki öğrencilere uygulanan yarı yapılandırılmış görüşme formudur. Öğrencilere 1. Oynadığımız oyunlar seni mutlu etti mi? Hoşuna gitti mi? 2.Farklı şeyler düşünmene ve yorum yapmana yardımcı oldu mu? Nasıl? Açıklar mısın? 3.Çalışırken herhangi bir sorunla karşılaştın mı? Açıklar mısın? 4.En çok hangi çalışmayı yapmaktan keyif aldın? Neden? Soruları sorularak açık uçlu cevaplar alınmıştır.

Ayrıca, süreç boyunca araştırmacı tarafından gerçekleştirilen yapılandırılmamış gözlem tekniği kullanılmıştır. Araştırmacı: dikkat süresi, istek, motivasyon (ilgi, heyecan, merak, keyif alma), çalışmayı tamamlama, zorlanmalar, karşılaşılan sorunlar kriterlerini dikkate alarak gözlem notları tutmuştur.

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

**Tablo 1.** Kappa ( $\kappa$ ) Katsayısı Değerlendirme Kriterleri (Landis ve Koch, 1977)

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

Ölçümler arası güvenilirliğin kabul edilebilir olması için ICC değerinin (sınıf içi



korelasyon katsayısının ,70 ve üzerinde olması gerekmektedir (Alpar, 2014).

**Tablo 2.** Değerlendirmeciler Arasındaki Tutarlılık

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

Kappa analizi ve sınıf içi korelasyon analizi bulgularına göre değerlendirmeçilerin birbiri

arasında tutarlı olduğu saptanmıştır.

Ölçeğe ilişkin güvenirlik analizi uygulanmış ve Alpha katsayısı 0,958 olarak bulunmuştur. Maddelerin iç tutarlılığa etkisine yönelik madde analizi aşağıda verilmektedir.

**Tablo 3.** Madde Analizi

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

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

## BULGULAR VE YORUMLAR

### Birinci Alt Amaca Yönelik Uzman Değerlendirmelerine İlişkin Bulgular

Alanı uzmanı üç öğretim üyesinin görüşlerinden elde edilen öğrenci çalışmalarına ait sonuçlar bilgisayar ortamına geçirilmiş ve ortalamaları alınarak araştırmannın nicel bulgularına ulaşılmıştır.

**Tablo 4.** Uzman Görüşlerinin Eğitsel Oyunlar Sonucu Çıkan Resimlere Yönelik Puan Ortalamaları

Kriterler	Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Oyunu	Torbamdaki Kelimeler Oyunu	Bil Bakalım Oyunu
Bütünlük Ve Görsel Devamlılık	3,86	4,12	3,92
Hareket İfadesi	3,19	3,52	3,56
İmge Zenginliği	3,61	3,69	3,56
Renk Kullanımı	3,48	3,52	3,46
Ayrıntılara Yer Verme	3,23	3,55	3,62
Mekân (Uzam)	3,59	3,77	3,48
Kompozisyon	3,52	3,65	3,48
Yaratıcı Yaklaşım (Özgün İfade)	3,49	3,60	3,59
Çalışmanın Tamamlanması	3,82	3,85	3,46
Biçimsel İfade	3,28	3,36	3,66
Klişe Şablon Unsurlar	4,1	4,48	4,48
Toplam Ortalama	3,55	3,73	3,65

*Rubrikte 11. madde olan “klişe/şablon unsurlar” tersten kodlanmıştır.*

Tablo incelendiğinde öğrenci resimleri kriter puanlamaları açısından oyunlar arasında büyük farklar görülmemektedir.

Yukarıdaki tabloya bakıldığında bütünlük ve görsel devamlılık, imge zenginliği, renk kullanımı, mekân ifadesi, kompozisyon kurgusu, yaratıcı yaklaşım ve çalışmanın tamamlanması kriterleri açısından en yüksek puanları “Torbamdaki Kelimeler” oyunu sonrasında yapılan çalışmaların aldığı görülmektedir. Bu bulgulara göre öğrenci resimlerine etkisi bakımından 11 kriterden 7 tanesinde bu oyunun diğerlerine göre daha başarılı olduğu, ancak ortaya çıkan farkın anlamlı olmadığı görülmektedir.

Hareket ifadesi, ayrıntılara yer verme ve biçimsel ifade kriterleri açısından ise yine anlamlı olmamakla birlikte, en yüksek puanları “Bil Bakalım” oyunu sonrası yapılan “Kuşlar ve Ben” konulu resim çalışmalarının alması beklenen bir durumdur. Çünkü bu oyun görsel algı çalışmasına dayalı olup, öğrenciler kuş figürlerinin hareketlerini, biçimsel özelliklerini ve bu özelliklerdeki ayrıntıları gözleme dayalı şekilde oyun eşliğinde inceleme ve algılama imkânına sahip olmuştur.

Geriye kalan tek kriter klişe/şablon unsurlar açısından ise ‘Torbamdaki Kelimeler’ ve ‘Bil Bakalım’ oyunu sonrası yaptırılan çalışmalar eşit puana sahip olup, ‘Harflerden Öyküye Öyküden Resme’ oyununa göre daha başarılıdır. Dikkati çeken husus ‘Harflerden Öyküye Öyküden Resme’ oyununu sonrası yaptırılan çalışmalar hiçbir kriterde en yüksek puanı almamıştır. Buna karşın hiçbir oyunda başarısızlık durumu söz konusu değildir. Çünkü bütün kriterler açısından alınan en düşük puanın 3,19 olması, eğitsel oyunların öğrenci çalışmalarına katkısı bakımından başarılı olduğu şeklinde yorumlanabilir. Her üç oyun açısından da en başarılı kriter, klişe/şablon unsurların kullanımınıdır. Yani çalışmalarda klişe/şablon unsur kullanımı oldukça düşük düzeydedir. Görsel sanatlar eğitiminde en büyük problemlerden birinin klişe/ şablon unsurların yaygın şekilde kullanımı olduğu düşünüldüğünde eğitsel oyunların bu problemin çözümüne yönelik önemli katkı sağladığı ortaya çıkmıştır. Yine her üç oyun açısından bakıldığında ikinci başarılı kriterin bütünlük ve görsel devamlılık olduğu görülmektedir. Bu durum, eğitsel oyunların, öğrencileri zengin imge kullanımına yönlendirmesi ve bu

imgelerin kurgusal bağlantılarını sağlamaya yöneltmesinin bir sonucu olduğu şeklinde yorumlanabilir.

“Harflerden Öyküye, Öyküden Resme” oyunu öğrencileri, insan figürü, yer/mekân, hayvan, bitki ve eşya isimleri bulmaya ve bu imgeleri içeren bir öykü yazmaya yönlendirmiştir. Bu sebeple söz konusu oyun sonucunda çıkan resimlerde öğrencilerin, imge zenginliği ve mekân (uzam) kriterlerinde diğerlerine göre daha yüksek puan almaları beklenmesine karşın, bu kriterler, anlamlı olmamakla birlikte “Torbamdaki Kelimeler” oyunu sonrası yapılan çalışmalar lehine çıkmıştır. Bunun sebebi öğrencilerin öyküden sadece bir kesiti resmetmek zorunda kalmaları ve bu kesitin isteklerine bırakılması sonucu tüm imgeleri içermemesine ve mekân kurgusunu farkında olmadan ihmal etmelerine bağlanabilir. Bir diğer sebep ise öğrencilerin bir kısmının görsel sanatlar dersinde öykü yazmak istememeleri ve bazı öğrencilerin öykü yazarken sıkılmış olmaları şeklinde değerlendirilebilir. Ancak yine ifade edilmelidir ki hiçbir oyun sonrası çıkan çalışmaların puan ortalamasına göre başarısızlık durumu söz konusu değildir.

Tüm öğrencilerin oyunların gereği olan kelime seçimlerinin, yazınsal anlatımlarının, cümle kurgularının vb. neler olduğunun ortaya konması ve bunlardan hareketle oyunlar sonrası yaptıkları resimlerin hepsinin betimsel analizlerine yer verilmesi burada mümkün olamayacağı için, örnek teşkil etmesi bakımından sadece iki farklı öğrenciye ait her bir oyun sonrası yapılan üçer resim, uzmanların verdiği puanlardan elde edilen bulgulara dayalı olarak, nitel yöntemle analiz edilmiş ve aşağıda yer verilmiştir.

#### *Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Öl*

Öl’in oyun sırasında bulunduğu kelimeler: Tuana, tokacı, tren, tilki (öğrenci, bitki ismi bulamamıştır).

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



**Görsel 1.** Ö1 Harflerden Öyküye, Öyküden Resme

Öğrencinin, oyun içinde bulduğu kelimeleri öyküsünde kullanıp, etkili bir biçimde resmine yansıttığı görülmektedir. Ancak öğrencinin, oyunda ‘‘T’’ harfi ile başlayan bitki ismi bulamadığı anlaşılmaktadır. Ö1’in resmine bakıldığında, kırmızı ve yeşil renklerde olan bir trenin tokacının önünde durduğu, içinden Tuana’nın inmekte olduğu ve jambonlu sandviçi ile tilki figürü görülmektedir. ‘‘Harflerden Öyküye, Öyküden Resme’’ oyunu sonucunda yaptığı bu resminde öğrencinin, kompozisyonunda bütünlüğü ve görsel devamlılığı sağlarken hem renklerden, hem de birbiriyle buluşturduğu biçimlerden yararlandığı görülmektedir. Öğrenci, trenin bacasından çıkan dumanla ve trenden inmekte olan figürle hareket ifadesini verirken, kullandığı imgeleri de (tren, Tuana adını verdiği figür, makinist, tilki figürü, sandviç) ayrıntılarıyla resmetmiştir. Örneğin, tilki figürünün burnunun sivriliği, kulaklarının dikliği, iri gözleri, kuyruğu gibi anatomik ayrıntıları, öğrencinin çalışmasında dikkat çeken detaylardır.

Oyun, öğrenciyi mekân kullanımına yönlendirmiştir. Bu sebeple Ö1’in resmine bakıldığında mekân ifadesinin etkili olduğu görülmektedir. Çalışmasını verilen sürede tamamlayan öğrenci, resminde şablon unsurlara yer vermemiştir.

#### *Torbamdaki Kelimeler Ö1*

Öğrencinin çektiği torbadan çıkan kelimeler: Uçmak, tesisatçı, tepegöz, lamba

Öğrencinin bu kelimeleri içerecek şekilde kurduğu cümle: Tesisatçı tepegöz uçtu ve lambayı açtı.



### Görsel 2. Ö1 Torbamdaki Kelimeler

Ö1'in kurduğu cümlede geçen unsurları resminde kullandığı, ancak cümlesinde ifade ettiği uçan figürün tesisatçı Tepegöz değil, bir kız figürü olduğu görülmektedir. Resimde mekân olarak bir yer çizgisi ve yere dökülen taşlar olduğu düşünülen dikdörtgen unsurlar kullanmış olup, yer çizgisi üzerine yerleştirdiği tepegöz, bir kız çocuğu ve bir taş ev görülmektedir.

Öğrencinin resminde görsel bir devamlılık oluşturacak ve düzende birliği sağlayacak şekilde yerleştirme yaptığı görülür. Uçan bir kız figürüyle ve Tepegözden çıkardığı yayılan bir okla hareket ifadesini vermeye çalışırken, tepegözün biçimsel ifadesindeki etkili anlatım, evin taş detayları ve kapısının ahşap panelleri dikkat çekmektedir. Öğrenci resmini özgün bir biçimde ifade etmesine rağmen M şeklinde kuşlar kullanarak tek çeşit klişe/şablon unsura yer vermiştir. Öğrenci, verilen sürede çalışmasını tamamlamıştır.

*Bil Bakalım Ö1*



**Görsel 3.** Ö1 Bil Bakalım

Öğrencinin, “Bil Bakalım” oyunu sonucunda çizdiği “Kuşlar ve Ben” konulu resminde dört farklı kuş resmettiği görülmektedir. Bu kuşların gerek renklerinde, gerek biçimlerinde detaycı bir anlatım söz konusudur. Kuş figürlerinin gagaları, gözleri, kanatları, ayakları gibi anatomik ayrıntıları, öğrencinin çalışmasında göze çarpan ifadelerdir. Kısacası, öğrencinin resminde kullandığı imgelerin (kuşlar) biçimsel ifadelerindeki etkili anlatım dikkati çekmektedir. Nitekim öğrenci resminde klişe/şablon unsurlara yer vermemiştir. Bunun sebebinin “Bil Bakalım” oyunuyla, kuş figürlerinin karakteristik özelliklerini vurgulamaya ve hatırlamaya yönelik belleğin harekete geçirilmesi ve oyunla bütünleştirilmiş görsel algı eğitimine dayalı Bellek eğitimi çalışmasının yaptırılmış olması olarak görülebilir. Kompozisyonu oluşturan imgelerin yerleştirilmesinde de hareket ifadesi etkili bir şekilde verilmiştir.

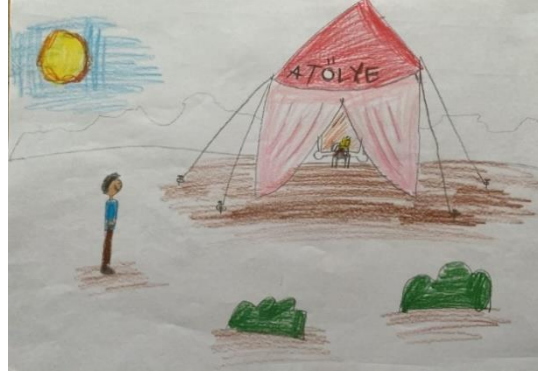
Dikkat çeken husus, Ö1’in “Torbamdaki Kelimeler” oyunu sonucunda yaptığı resminde kuş imgesini şablon (M harfinden) olarak çizerken “Bil Bakalım” oyunu sonucunda resmettiği “Kuşlar ve Ben” konulu resminde kuş imgelerini hareket ifadelerine, ayrıntılarına, biçimsel özelliklerine varana dek son derece etkili şekilde ifade etme başarısını göstermiştir. Bu bağlamda “Bil Bakalım” oyununda yapılan görsel algı çalışmasının etkili olduğu görülmektedir. Öğrencinin üç resmi de çok iyi düzeydedir.



*Harflerden Öyküye, Öyküden Resme Ö2*

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

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

**Görsel 4.** Ö2 Harflerden Öyküye, Öyküden Resme

“Harflerden Öyküye, Öyküden Resme” oyununda öğrenci, bulduğu sözcükleri öyküsünde ve resminde kullanmıştır. Ö2'nin resmine bakıldığında çadırdan bir atölye ve bu atölyenin içinde aynaya bakıp armut yiyen ahtapot ile bu olayı izleyen bir erkek figürü görülmektedir.

Öğrenci, “Ahmet” ismini verdiği erkek figürünün profilden duruşunu ve karşısındaki olayı merakla izleme ifadesini başarılı bir anlatımla ortaya koymuştur. Resminde mekân kurgusunu etkili bir biçimde gösteren öğrencinin, kompozisyonunu oluşturan unsurlarda (insan figürü, çadırın kumaşındaki kıvrımlar... gibi) kullandığı renkler çeşitlilik, denge ve uyum açısından başarılıdır.

*Torbamdaki Kelimeler Ö2*

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

Öğrencinin bu kelimeleri içerecek şekilde kurduğu cümle: “Ahmet, faresi ile birlikte şemsiyeyle uçuyordu”.



#### **Görsel 5. Ö2 Torbamdaki Kelimeler**

Ö2'nin, oyun sonrası yaptığı resme bakıldığında kurduğu cümlede geçen unsurları ve cümlesindeki eylemi resmine başarılı şekilde yansıttığı görülmektedir. Şemsiyeyle uçan “Ahmet” adını verdiği insan figürü ile Ahmet'in kuyruğundan tuttuğu, oran bakımından neredeyse insan boyutlarında olan bir fare görülmektedir. Kağıdın alt bölümüne yerleştirdiği öbek halindeki minik evler ve yollar figürlerin yüksekte uçtuğu hissini vermekte ve böylece mekânın gökyüzü olduğu anlaşılmaktadır. Öğrenci kompozisyonda bütünlüğü ve görsel devamlılığı sağlamış olup, imgelerin orijinal renklerine sadık kaldığı ve uzak-yakın ilişkisinde uzaktaki imgeleri nötrleştirerek renklerden destek aldığı dikkati çekmektedir. Oran orantı bakımından uzak-yakın ifadesini ve fare figürü hariç büyük- küçük ilişkisini başarılı şekilde ifade etmiştir. Uzak yakın ilişkisine dayalı oran-orantıyı yaşına göre böylesine başarılı ifade etmiş olmasına bakılırsa, fare figürünü bu kadar büyük ele almasının nedeni belki de gerçeküstü, masalsi bir anlatım isteğinden kaynaklı, bilinçli bir büyüklük olabilir. Vexliard (1966) yaratıcı bireylerin basmakalıp, alışılmış, geleneksel olandan uzak olduğunu; yenilikçi, keşfedici, serüvenci, bir ruhla bilinmeyene, belirsiz olana, yeniye yaklaşarak çizimler yaptığını vurgulamıştır.

*Bil Bakalım Ö2***Görsel 6. Ö2 Bil Bakalım**

Öğrencinin, “Bil Bakalım” oyunu sonrası yaptığı “Kuşlar ve Ben” konulu resimde, kendisini kuş heykellerinin bulunduğu bir kuş müzesini gezerken resmetmiştir. Resimlemek istediği kuşları, kendisinin ziyaret ettiği bir müze ortamına taşıyarak mekân bakımından ilginç bir yaklaşım sergilemiştir. Resminde görsel bir devamlılık oluşturacak şekilde yerleştirme yaptığı ve kompozisyon kurgusundaki başarı dikkati çekmektedir. Bu devamlılıkla mekân kurgusunda derinlik ve üç boyutluluk etkisini de vermiştir. Figürlerin yerleştiği platformların zeminini koyulaştırarak ve arka fonda bina duvarından bir kesit kullanarak, mekân etkisini güçlendirmiştir. Çocuğun koluna konan kuş figürü, resimde hareket ifadesinin en güçlü etkisini oluşturmaktadır. Kuş figürlerinin gagası, gözü, tüyleri, kuyruğu ve kanatları gibi anatomik özelliklerinin ayrıntılı etkili şekilde ifade edildiği görülmektedir. Herhangi bir klişe/şablon kullanımı söz konusu değildir. Çalışması tamamlanmış durumdadır.

**İkinci Alt Amaç olan, Görsel Sanatlar Dersinde Eğitsel Oyunların Kullanılması Hakkında Öğrenci Görüşlerine İlişkin Bulgular**

Öğrencilere uygulanan yarı yapılandırılmış görüşme formu soruları aşağıdaki gibidir.

1. Oynadığımız oyunlar seni mutlu etti mi? Hoşuna gitti mi?

2. Farklı şeyler düşünmene ve yorum yapmana yardımcı oldu mu? Nasıl? Açıklar mısın?
3. Çalışırken herhangi bir sorunla karşılaştın mı? Açıklar mısın?
4. En çok hangi çalışmayı yapmaktan keyif aldın? Neden?

Öğrencilere uygulanan yarı yapılandırılmış görüşme formundaki ilk soruya verilen yanıtlara dayalı bulgulara bakıldığında; öğrencilerin oyunlar sırasında çok eğlendikleri, mutlu oldukları ve resimlerini keyif alarak yaptıkları anlaşılmaktadır.

İkinci soruya verilen yanıtlara dayalı bulgulara bakıldığında; öğrencilerden bazılarının bilmedikleri bazı kelimelerin (mitolojik unsurlar gibi) öğretmen açıkladıktan sonra ilginç ve değişik şeyler düşünmelerine katkı sağladığını, yaşayıp yaşamadıklarını düşünürken bir yandan da değişik hayaller kurduklarını ifade etmişlerdir. Dikkati çeken en ilginç cevap öğrencilerden bir kısmının yüklemi ilk kez resmettiklerini, bunun kendilerine ilginç geldiğini ve düşünmek zorunda kaldıklarını dile getirmişlerdir. Öğrencilerin büyük bir çoğunluğu, oyunlar sırasında cümle kurarken ve kurdukları cümleleri resimlerken o güne kadarkinden daha değişik düşünmelerine, farklı bakış açıları geliştirmelerine yardımcı olduğunu ifade etmiştir. Birkaç öğrenci “Torbamdaki Kelimeler” oyunu ve sonrasında yaptığı resimde, kura ile tesadüfen bir araya gelen farklı kelimeleri bir arada kullanmanın kendilerini heyecanlandığını dile getirmiştir. Öğrencilerin büyük bir çoğunluğu, “Bil Bakalım” oyunu sonrası yaptığı “Kuşlar ve Ben” konulu resim çalışmasında, hiç bilmedikleri kuş türlerini ve bunların özelliklerini öğrendikleri için çok mutlu olduklarını ifade etmişlerdir.

Üçüncü soruya verilen yanıtlara dayalı bulgulara bakıldığında; öğrencilerin tamamı “Bil Bakalım” oyununda hiçbir sorunla karşılaşmadıklarını ifade ederken birkaç öğrenci “Torbamdaki Kelimeler” oyununda cümle kurmakta zorlandığını belirtmiştir. “Harflerden Öyküye Öyküden Resme” oyununda ise bazı öğrenciler kelime bulmakta ve öykü yazmakta zorlandıklarını dile getirirler de bu öğrencilerin yazdıkları öykülere bakıldığında oldukça yaratıcı öyküler ortaya koydukları ve bu öyküleri resimlerine başarılı bir şekilde yansıttıkları görülmüştür.

Dördüncü soruya verilen yanıtlara dayalı bulgulara bakıldığında; öğrencilerin tüm oyunları çok sevdiklerini ancak, arkadaşlarına hangi kuş olduğunu anlatırken heyecanlandıkları için en çok ‘‘Bil Bakalım’’ oyununda eğlendiklerini ve bu oyun sonrası kuşları resimlemekten çok büyük keyif aldıklarını dile getirmişlerdir. Arkadaşlarının kuş türlerini tahmin etme çabalarının ve kendilerini kuşların yerine koymanın komik olduğunu ifade etmişlerdir. Birkaç öğrenci ise ‘‘Torbamdaki Kelimeler’’ oyunu sırasında torbadan kelime çekerken çok heyecanlandıklarını dile getirmişlerdir.

### **Üçüncü Alt Amaç Olan Araştırmacının Uygulama Sürecine Yönelik Gözlemlerine İlişkin Bulgular**

Araştırmacı; motivasyon (istek, ilgi, heyecan, merak, keyif alma, dikkat süresi), yaratıcılık, süreyi etkili kullanma, ve karşılaşılan sorunlar kriterlerini dikkate alarak gözlem notlarını tutmuştur.

Araştırmacı notlarına göre; öğrenciler tüm oyunlarda çok eğlenmişler ve bu oyunlar resimlerine isteklilik ve keyifle çalışma bakımından çok etkili bir şekilde yansımıştır. Öğrencilerin büyük bir çoğunluğunun verilen süreyi etkili kullandıkları ve çalışmalarını keyifle tamamladıkları görülmüştür. Öğrencilere eğitsel oyunlar sayesinde hiç akıllarında olmayan imgeleri bir araya getirme olanağı sunulmuş olması nedeniyle, kelimeler arası bağlantıları sağlamaya dayalı cümle kurma ya da kelimelere bağlı geliştirmek zorunda oldukları öykülerden kaynaklı olarak, resimlerinde özellikle yaratıcı düşünme, imge zenginliği ve çeşitliliği, özgün yaklaşım noktalarında dikkat çekici bir başarı ortaya koymuşlardır.

Yine araştırmacı gözlemlerine dayalı elde edilen bulgulara bakıldığında, öğrencilerin dikkat süresinin en uzun olduğu ve en çok keyif aldıkları oyunun ‘‘Bil Bakalım’’ olduğu görülmüştür. Nitekim söz konusu oyunda öğrencilerin diğer oyunlara göre daha aktif ve hareketli oldukları gözlemlenmiştir. Araştırmacı, ‘‘Harflerden Öyküye Öyküden Resme’’ oyununda bazı öğrencilerin kelime bulmakta ve öykü yazmakta zaman zaman zorlandıklarını görmüştür. Ancak oyunun eğlenceli olması nedeniyle

karşılaştıkları problemlerin üstesinden geldikleri, cümle kurma ve öykü yazma hususundaki bu keyifli zorlanmanın öğrencileri daha yaratıcı düşünmeye, keşfetmeye sevk etmesi nedeniyle sonuca mutlaka ulaştıkları görülmüştür. “Torbamdaki Kelimeler” oyununda kendilerine denk gelen kelimeleri değiştirmek isteyen öğrencilerin olduğunu, fakat arkadaşlarının “o kelimeyi şu şekilde kullanabilirsin”, “keşke o kelime bana gelseydi” gibi söylemlerle birbirlerini teşvik ettikleri görülmüştür. Bu bağlamda oyunların, öğrencilerin problem çözme becerilerini, işbirlikçi tavırlarını ve bakış açılarını geliştirmelerine katkı sağlamıştır. Ayrıca araştırmacı, “Torbamdaki Kelimeler” oyununda, öğrencilerin kendi yazdıkları kelimeleri çekmeye çalışarak oyun içinde oyun ürettiklerini ve arkadaşlarının yazdıkları kelimeleri bulma heyecanlarının, resim yapma noktasında motivasyonlarını artırdığını gözlemlemiştir. Zaman zaman devrik cümle kuran öğrenciler, öğretmen rehberliğinde bu cümleleri düzeltmiş, devamında ise herhangi bir sorun yaşanmamıştır.

Öğrencilerin keyifle, neşeyle, eğlenerek ve aynı zamanda öğrenerek oynadıkları bu eğitsel oyunlar eşliğinde ortaya çıkan görsel sanat çalışmalarına karşı motivasyonlarının, ilgilerinin, isteklerinin ve meraklarının büyük ölçüde arttığı gözlemlenmiş, görsel algı, yaratıcı düşünme, görsel ifade, özgün anlatım bakımından etkin şekilde başarılı oldukları görülmüştür.

## **TARTIŞMA VE SONUÇ**

Eğitsel Oyunların Öğrenci Resimlerine Etkisini Belirlemeye Yönelik Uzman Görüşlerine İlişkin Sonuçlara bakıldığında; bütünlük ve görsel devamlılık, hareket ifadesi, imge zenginliği, renk kullanımı, ayrıntılara yer verme, mekân, kompozisyon, yaratıcı yaklaşım(özgün ifade), çalışmanın tamamlanması, biçimsel ifade ve klişe/şablon unsurların kullanımı kriterleri açısından, kısacası kriterlerin tamamında sınıf ortalamasının, üç oyunda da orta düzeyin üzerinde, başarılı olduğu sonucuna ulaşılmıştır. “Torbamdaki Kelimeler” ve “Bil Bakalım” oyunu sonrası yapılan çalışmalar, “Harflerden Öyküye Öyküden Resme” oyunu sonrası yapılan çalışmalara göre önemli bir fark olmamakla birlikte tüm kriterlerde daha başarılı olmuştur. Eğitsel

oyunların, görsel sanat çalışmalarına gerek plastik ifade, gerekse içeriğin zenginleşmesi ve anlatımı bakımından oldukça olumlu katkılar sağladığı sonucuna ulaşılmıştır. Görsel sanatlar eğitimi alanında bu araştırmayla benzer nitelik taşıyan Genç (2014), “Sanat Eğitiminde Eğitsel Oyunların Önemi” başlıklı araştırmasını, ilkokul ve ortaokul öğrencilerine verilen görsel sanatlar dersinde oyun yönteminin yerini belirleme ve önemini vurgulama amacıyla ortaya koymuştur. Nitel araştırma yöntemlerinden biri olan doküman inceleme yöntemini kullanan Genç (2014), eğitsel oyun etkinliklerinin öğrenci başarısında ve görsel sanatlar dersine olan bakış açılarında olumlu yönde etkisi olduğu sonucuna ulaşmıştır.

Öğrencilerle gerçekleştirilen görüşme sonuçlarına göre; bazı öğrenciler “Harflerden Öyküye-Öyküden Resme” oyununda kelime bulmakta ve öykü yazmakta zorlandıklarını dile getirseler de bu öğrencilerin oldukça yaratıcı öyküler ortaya koydukları ve bu öyküleri resimlerine başarılı bir şekilde yansıttıkları görülmüştür. Aynı durum “Torbamdaki Kelimeler” oyunu için de geçerli olup bazı öğrencilerin kelimelerden cümle kurmakta zorlandıklarını dile getirmiş olmalarına karşın, bu öğrencilerin mutlaka başarıya ulaştıkları görülmüştür. Bu durum öğrencileri düşünmeye ve keşfetmeye sevk etmenin ne denli önemli olduğunu ortaya koymaktadır. Öğrenciler, yaratıcı sürecin keyifli sancılarını yaşayarak yaratıcı öyküler çıkarmışlar ve sonuçta bu öyküleri başarılı bir şekilde görsel anlatıma dönüştürmüşlerdir. Elde edilen sonuçlar doğrultusunda, öğrencilerin diğer oyunlara göre en zorlandığı oyununun “Harflerden Öyküye-Öyküden Resme” oyunu, en çok eğlendikleri oyunların “Torbamdaki Kelimeler” ve “Bil Bakalım” oyunları olduğu anlaşılmaktadır.

Araştırmacının gözlemlerine ve öğrencilere göre ise en çok ilgi duydukları oyunun “Bil Bakalım” oyunu ve oyunun ardından yaptırılan “Kuşlar ve Ben” konulu resim çalışması olmasına karşın, uzmanlar tarafından değerlendirilen dereceli puanlama anahtarı sonucunda en başarılı çalışmalar “Torbamdaki Kelimeler” oyununun ardından yapılan resimler olmuştur. Araştırmacı gözlemlerine göre, öğrenciler yüksek motivasyonla çalışmışlar, görsel algı, yaratıcı düşünme, görsel ifade, özgün anlatım noktasında başarı ortaya koymuşlardır. Oyunlar ve sonrasında yaptıkları resimler

sırasında verilen süreyi etkili kullanmışlar, ‘‘Harflerden Öyküye-Öyküden Resme’’ ve ‘‘Torbamdaki Kelimeler’’ oyunlarında karşılaştıkları problemlerin üstesinden geldikleri, cümle kurma ve öykü yazma hususundaki bu keyifli zorlanmanın öğrencileri daha yaratıcı düşünmeye, keşfetmeye sevk etmesi nedeniyle sonuca mutlaka ulaştıkları görülmüştür. ‘‘Bil Bakalım’’ oyunu ve oyunun ardından yaptırılan ‘‘Kuşlar ve Ben’’ konulu resim çalışmasında hiçbir sorunla karşılaşmayıp çok eğlendikleri, daha önce şablon olarak resmettikleri ‘M’ harfinden kuş imgeleri yerine, ilgili oyun sayesinde kuşları birbirinden ayıran karakteristik özelliklerin farkına vardıkları, görsel olarak algıladıkları, kuşların özelliklerini ve ayrıntılarını görsel anlatıma rahatlıkla dönüştürebildikleri sonucuna ulaşılmıştır.

Özetle; Gerek uzman değerlendirmeleri, gerek öğrencilerle yapılan görüşmeler, gerekse araştırmacı gözlemleri sonuçlarına göre, eğitsel oyunlarla görsel sanat çalışmalarındaki başarı arasında pozitif bir ilişki görülmüştür.

### **Öneriler**

Eğitsel oyunların etkisine dair farklı yaş gruplarına yönelik araştırmalar yapılabilir.

Araştırma, iki boyutlu çalışmalar üzerinden gerçekleştirilmiştir. Eğitsel oyunların üç boyutlu çalışmalar üzerindeki etkisini belirlemeye yönelik araştırmalar gerçekleştirilebilir.

Öğretmenler, öğrencilerin eksik yönlerini belirleyip, bu eksik yönleri geliştirmeye yönelik eğitsel oyunlar araştırıp kullanabilir, ya da amaca yönelik ve eğitim ilkelerine uygun kendileri oyunlar üretebilir

Eğitsel oyunların görsel sanat derslerinde yeterince kullanılmadığı düşünülmektedir. Araştırmanın başarıya ulaştığı dikkate alındığında görsel sanat çalışmalarının amaçlara ve kazanımlara yönelik sıklıkla farklı eğitsel oyunlar eşliğinde yaptırılması önerilir.

Araştırmada kullanılan eğitsel oyunların, düşünme, keşfetme, unsurlar arası ilişki kurma ve yaratıcı yetiyi harekete geçirme odaklı olduğu ve başarıya ulaştığı dikkate alındığında, hangi amaca ya da hangi kazanıma yönelik olursa olsun, öğrencileri



düşünmeye, keşfetmeye, yaratmaya yönlendiren nitelikte eğitsel oyunların tercih edilmesi önerilir.

**KAYNAKLAR**

- Akbaba, S. (2006). Eğitimde motivasyon. *Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 13, 343 – 361.
- Alpar, R. (2014). *Uygulamalı istatistik ve geçerlik-güvenirlilik*. (3. Baskı). Ankara: Detay Yayıncılık: 483
- Arıkan, R. (2007). *Araştırma teknikleri ve rapor hazırlama*. (6. Baskı). Asil Yayın.
- Aytaş, G. ve Uysal, B. (2017). Oyun kavramı ve sınıflandırılmasına yönelik bir değerlendirme. *MCBÜ Sosyal Bilimler Dergisi* 15(1).
- Bilen, M. (2006). *Plandan uygulamaya öğretim*. Ankara: Anı.
- Büyükkaragöz, S. ve Çivi, C. (2019). *Genel Öğretim Metotları Öğretimde Planlama ve Uygulama*, İstanbul: Beta.
- Cohen, J. (1960). *A coefficient of agreement for nominal scales*. *Educational and Psychological Measurement*, 20(1), 37-46.
- Doğanay, A. (Editör). (2007). *Öğretim İlke ve Yöntemleri*, (2. basım). Ankara: Pegem Yayıncılık.
- Genç, S. (2014). Sanat eğitiminde eğitsel oyunların önemi. *Bartın University Journal Of Faculty Of Education*, 3(1), 380-392.
- Gökay, M., & Özdemir, Ş. S. (2015). Görsel Sanatlar (Resim-İş) Öğretmenlerinin motivasyonlarını etkileyen faktörler: *Konya Örneği*. *Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi* (26).
- Güvenilir, T., Yılmaz, M. (2018). *Görsel sanatlar eğitiminde bellek eğitimi yönteminin öğrencilerin stereotip bitki çizimlerine etkisi*. *Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 44(44), 28-46.
- Tavşancıl, E.(2002). *Tutumların Ölçülmesi ve SPSS ile veri analizi*. Nobel yayınları: Ankara.
- Vexliard, A. (1966). Yaratıcılık teorileri ve eğitim. *Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih Coğrafya Fakültesi Felsefe Bölümü Dergisi*, 4, 107-153.
- Yıldırım, B. (2015). *Eğitsel Oyun Ve Dönüt-Düzeltilmenin Öğrenme Düzeyi Ve Kalıcılığa Etkisi* (Yüksek Lisans Tezi). Necmettin Erbakan Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Konya.
- Yılmaz, M. (2010). *Sanat eğitiminde motivasyon, sanat eğitimine kopya ve taklit, görsel sanatlarda teknik ve yöntemler*. K. Artut (Ed.), *Özel Öğretim Yöntemleri İçinde* (s.193-298). Ankara: Anı.

- Yılmaz, M. & İnceağaç, M. (2017). Görsel sanatlar eğitimi uygulamalarında edebiyat ürünlerinin etkisini belirlemeye yönelik dereceli puanlama anahtarının (rubrik) geliştirilmesi. *Erzincan Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 19 (3).
- Yolcu, E. (2004). *Sanat eğitimi kuramları ve yöntemleri*. Ankara: Nobel Yayıncılık.

## SUMMARY

### **Introduction**

*It is certain that the use of methods and approaches increasing interest in the course will easily make it possible to solve basic and common problems, rather than complex problems, in visual arts courses. It is clear that regardless of the age of the students, if their problems are not detected in time by teachers and efforts are not made to solve them, they will constantly display the same sterile visual expressions. In short, situations such as visual perception, creative approach and original expression falling behind the required level are frequently and widely encountered. Undoubtedly, these are problems that can be solved to a large extent by using approaches and methods to improve their visual perception and creativity and increasing students' interest in the course. The research topic determined from this problem is based on evaluating the relationship between the educational game and visual artwork in order to achieve success in students' studies by using the features and stimuli included in games.*

### **Method**

*In this research, the case study method, which is one of the qualitative research methods, was used. The scale used in the scoring of this research was added to the rubric in Yılmaz and İnceağaç's (2017) scale development article titled "Development of the Rubric for Determining the Effect of Literary Products in Visual Arts Education Practices", and the item "Formal expression" was added to the rubric. The criterion of "image richness" was revised and used. Three experts evaluated the students' pictures appearing after each game. To score, they were evaluated the pictures between 1 and 5 in terms of criteria: integrity and visual continuity, expression of movement, richness of images, use of color, inclusion of details, expression of space, composition, creative approach (original expression), completion of the work, formal expression, use of cliché/template elements. Another data collection technique is the semi-structured interview form applied to the students in the study group. To the students: 1. Did the games we played make you happy? Did you like it? 2. Did it help you think and comment on different things? How? Can you explain? 3. Did you encounter any problems while working? Can you explain? 4. Which artwork did you enjoy the most? Why? Open-ended answers were received by asking questions. Additionally, unstructured observation technique performed by the researcher was used throughout the process. The researcher kept observation notes, taking into account criteria such as attention span, desire, motivation (interest, excitement, curiosity, enjoyment), completion of the study, difficulties, and problems encountered.*


### **Findings**

*It has been observed an increase in the motivation, interest, desire and curiosity of the students towards the visual artworks emerging with these educational games, which they played with pleasure, joy, fun and learning at the same time. Moreover, they were effectively successful in terms of visual perception, creative thinking, visual expression and original expression. It has been understood that the students had a lot of fun during the games. They were also happy that they painted with pleasure and found solutions to the problems they encountered and cooperated with each other.*

**Discussion and Conclusion**

*It has been concluded that educational games make extremely positive contributions to visual artworks in terms of both plastic expression and the enrichment and expression of the content. As a result of this research, it has been seen that educational games are very effective in increasing success, rather than imitation and copying, with the ability to think creatively and on determined artistic criteria. According to the results of expert evaluations, interviews with students, and researcher observations, there is a positive relationship between educational games and success in visual art studies. This situation reveals the importance of using educational games in visual arts classes.*

**ORCID**

Tuğçe Kalfa  ORCID 0000- 0001-6385-5039

Prof. Dr.Meliha Yılmaz  ORCID 0000-0002-7732-2660

**Arařtırmacıların Katkı Oranı Beyanı**

Bu alıřmanın planlanması, yrtlmesi ve yazılı hale getirilmesinde arařtırmacılar eřit oranda katkı saėlamıřtır.

**Destek ve Teřekkr Beyanı**

Uygulamaya katılan ėretmen ve ėrencilere teřekkr ederiz.

**atıřma Beyanı**

Arařtırmacıların, arařtırma ile ilgili diėer kiři ve kurumlarla herhangi bir kiřisel ve finansal ıkar atıřması yoktur.

**Etik Kurul Beyanı**

Bu arařtırma, Gazi niversitesi Etik Komisyonunun 25.05.2022 tarih ve E-77082166-302.08.01-368595 sayılı onayı ile yrtlmřtr.



