

The Effect of Museum Activities Based on Games to the Student Achievement and Their Attitude Towards Art Classes*

Süreyya Genç

Bartın University, Faculty of Education, Department of Fine Arts Education

Serap Buyurgan

Baskent University, Faculty of Fine Arts, Department of Visual Communication Design

Abstract

The aim of the research is to state the results that would be gained after benefiting from the museums with this educational games method, which is different from the activities included in the curriculum of the 6th grades for Art classes at schools, and the suggestions that would be developed accordingly. The research has been conducted on the 6th grade students at Namık Kemal Primary School in the fall semester of 2011-2012 Educational Year. As Pretest-Posttest Control Group Experimental Design was used in the research. Scope of research, the achievement test and attitude test were applied as pretest to the experimental (6-A, n=29) and control groups (6-B, n=28) before the treatment. The control group, students in the program of Visual Arts Course activities implemented in the classroom, for the students of the experimental group students was taken to the Ankara State Museum of Painting and Sculpture museum activities, the museum and the museum, the students were developed the based on the game. The same tests were applied as posttest after the treatment and as the follow up test after four (4) weeks of strip of art history. According to the data obtained from the research, it is found that the inclusion of the activities based on games in Ankara Government Art and Sculpture Museum in addition to the activities included in the curriculum is effective in increasing student achievement and the attitude of the students towards the Art classes of experimental group.

Keywords: Learning in the Museum, Educational Games, Games and Learning



Inönü University
Journal of the Faculty of Education
Vol 19, No 3, 2018
pp. 687-699
DOI: 10.17679/inuefd.440804

Received : 05.07.2018

Accepted : 03.01.2019

Suggested Citation

Genç, S. & Buyurgan, S. (2018). The Effect of Museum Activities Based on Games to the Student Achievement and Their Attitude Towards Art Classes, *Inonu University Journal of the Faculty of Education*, 19(3), 687-699. DOI: 10.17679/inuefd.440804

* This article is produced from Süreyya GENÇ's doctoral thesis under the supervision of Serap BUYURGAN

EXTENDED ABSTRACT

Introduction

For keeping learning processes continuous, it is necessary to make different practices in teaching methods and to diversify the educational environment. Among these, museums and galleries propose leading opportunities. In museums, learning is more fun and exciting by seeing real objects, hearing information and by implementing applications. Therefore, museums are the most important educational places. After a visit to a Museum, the activities of students should be intensified to make the gained information persistent. Then, if desired, certain topics and stories can be played in the museum or in another environment by the drama method. Students can transfer these experiences to the painting, as well as posters, brochures or three-dimensional designs, clay work that introduce the museum. In the light of all this information, we propose that it is important that visual arts trainers use activities tailored to the game-based learning method in the museum, preparing sample programs for Visual Arts course and conducting research on creating a schedule. Within the scope of visual arts course, it is important to implement Museum activities prepared according to the game-based learning approach which supports learning by enabling students to participate actively. From this perspective, the visual arts course was conducted using Museum facilities with activities prepared from a game-based learning approach. The results were interpreted and the effects of the game-based Museum activities on the student's gain and attitudes towards visual arts course were revealed.

Method

In the present study, experimental design with pretest-final test control group from quantitative methods was used. In order to create the experimental design of the research, two groups of grade 6 students were selected. One randomly selected group was the experimental group, and the other was the control group. The implementation of the study was completed in a period of 8 weeks. Pre-test and final test were applied to the experiment and control group in the two-week period, both at the beginning and end of the study, and the course activities were carried out in the six-week period. The research was carried out in Ankara Elmadağ Namik Kemal Elementary School during the fall semester of the 2011-2012 academic year. At the beginning of the study, the pretest and final test were administered to all students to check the preliminary information level. In the experimental group, the activities involved in the visual arts course curriculum and previously planned game based museum activities were applied, whereas just the activities involved in the visual arts course curriculum were applied to the control group. After the experimental application, the last gain test and last attitude test were applied to both groups. Four weeks after the last tests, the monitoring gain test and monitoring attitude test were applied for determining the persistence of the information and attitude levels. SPSS 15 package program was used for statistical analysis of the data obtained in the study.

Experimental Group

The study group of the research is composed of two different classroom students (total 57 students) who study in 6th grade in Ankara Elmadağ Namik Kemal Elementary School. In order to have an equal number of students in the groups, a student was randomly chosen from the classroom of the experiment group, and the data obtained from this student were not used in the statistical analysis. The research was conducted on 57 students studying in a classroom of 6/A and 6/B during the first semester of the 2011-2012 academic year. In this context, 6/A was designated as the experimental group and 6/B was designated as a control group. The experimental group was evaluated in the Ankara State Museum of Art and Sculpture, which was chosen in terms of curricula and appropriateness to the research.

Data Collection Tools

The gain test established by the researchers for the subjects and gains in the "Museum Awareness" learning given through the visual arts courses was used, and an attitude scale was implemented to determine the student's attitude towards visual arts course. The expert opinions were taken during the preparation of the gain test, and the validity of the scope was ensured. The pre-test was applied to 158 students to ensure the validity and reliability of the developed gain test. The gain test was reviewed according to the expert opinions and analysis results, and the test was applied in this way. Before developing the attitude scale, we made 63 2nd grade students write a composition about the feelings and thoughts of visual arts course. In the compositions written by the students, the sentences which may be attitude expressions were determined, and they were rearranged as question items. For the attitude scale used in the study, the number of items

was equaled in the group of positives and negatives, and the opinions of experts were taken in terms of the language and scope. Five options to answer were placed under each statement on the attitude scale consisting of 40 questions, 20 positives, and 20 negatives. The scale was rated as "agree at all", "agree", "indecisive", "disagree" and "disagree at all". Pretest of the attitude scale was carried out on 158 students in total. Factor analysis was also performed to ensure the structural validity of the attitude scale.

Findings

As a result of the research, there was a significant difference between the gain test scores of the experimental group in which the activities based on game in the museum as well as the activities in the museum awareness learning area and the visual arts course curriculum were applied and the gain test scores of the control group in which only the activities in the teacher's routine program were applied. In addition, the views of the experiment group on the museum-based teaching method, activities and Museum trip were positive. Again, there is a significant difference in favor of the experimental group between the attitude scores of the experimental group and the attitude scores of the control group. After four weeks of follow-up, there was a significant difference between the test group and control group gain and attitude monitoring test scores. During the visit to the museum, which was realized with the game based activities, we observed that the students were eager and that an efficient learning took place.

Discussion & Conclusion

Within the scope of visual arts course, using the possibilities and different methods offered by museums are important to realize an effective learning environment. Museum awareness should not only be limited to historical artifacts, ruins but should also teach the art to students and ensure that they follow contemporary art events. As what they see contributes positively to learning and the permanence of what they learn, it will be more effective for visual arts course subjects to be handled with game-based activities. In order to realize the aims of museum education and to gain consciousness of Museum, some trips should be made, and these trips should be supported by game activities. Visual arts course teachers should be able to learn about the game method at least at the basic level that they can use in the classroom and Museum. The events supported by the game should be included in the visual arts course program. Activities in the visual arts course in the research were supported by various creative games. Similar applications should be prepared for other learning areas in M.N.E (ministry of national education) programs to ensure the permanence of the information. It should be implemented projects and presentations on game-based activities, especially in the art education based on research and wonder in all departments of education faculties. This game-based activities created in cooperation with the M.N.E should be transmitted to all visual arts teachers. For the educational games which will be prepared according to the gains of the course, trainers should be careful to choose the games suitable for the age and level of the students. Interaction in the learning environment can be increased in all courses by using game-based activities. Sample applications can be performed, in the courses, and published on the web page of Ministry of National Education, and the opinions of trainers in regard to processes can be taken.

Oyuna Dayalı Müze Etkinliklerinin Öğrenci Erişi ve Görsel Sanatlar Dersine Karşı Tutumları Üzerine Etkisi*

Süreyya Genç

Bartın Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü

Serap Buyurgan

Başkent Üniversitesi, Güzel Sanatlar Tasarım ve Mimarlık Fakültesi, Görsel Sanatlar ve Tasarım Bölümü
Türkiye

Öz

Araştırmanın amacı, ilköğretim 6. sınıf Görsel Sanatlar dersinde, programda yer alan ders etkinliklerinden farklı olarak, bu derste müzelerden eğitsel oyun yöntemi ile yararlanarak elde edilecek verilere bağlı olarak geliştirilecek önerileri ortaya koymaktır. Yapılan bu araştırma, 2011-2012 Eğitim ve Öğretim yılı güz döneminde Ankara Elmadağ Namık Kemal İlköğretim Okulu II. kademe 6. sınıf öğrencileri üzerinde gerçekleştirilmiştir. Öntest-sontest kontrol gruplu deneysel desen yöntemi kullanılmıştır. Araştırma kapsamında deney (6-A, n=29) ve kontrol gruplarına (6-B, n=28) hazırlanan erişim testi ve tutum ölçeği, deneysel işlem öncesi öntest olarak, aynı testler deneysel işlem sonrası sontest olarak uygulanmıştır. Kontrol grubu öğrencilerine Görsel Sanatlar Dersi programında yer alan etkinlikler sınıf içinde uygulanmış; deney grubu öğrencileri için de bu etkinliklere ek olarak öğrenciler Ankara Devlet Resim Heykel Müzesine götürülmüş ve müzede öğrencilere geliştirilmiş oyuna dayalı müze etkinlikleri müzede uygulanmıştır. Yapılan sanat tarihi şeridi çalışmasından dört (4) hafta sonra da, aynı erişim testi ve tutum ölçeği, izleme testi olarak uygulanmıştır. Araştırma sonucunda elde edilen verilerden oyuna dayalı müze etkinliklerinin Ankara Devlet Resim ve Heykel Müzesi'nde uygulandığı deney grubu öğrencilerinin erişim ve Görsel Sanatlar Dersine yönelik tutum düzeylerini arttırmada etkili olduğu görülmüştür.

Anahtar Kelimeler: Müzede Öğrenme, Eğitsel Oyun, Oyun ve Öğrenme



İnönü Üniversitesi
Eğitim Fakültesi Dergisi
Cilt 19, Sayı 3, 2018
ss. 687-699
DOI: 10.17679/inuefd.440804

Gönderim Tarihi : 05.07.2018
Kabul Tarihi : 03.01.2019

Önerilen Atıf

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. DOI: 10.17679/inuefd.440804

* Bu makale Serap BUYURGAN danışmanlığında yürütülen Süreyya GENÇ'in doktora tezinden üretilmiştir.

GİRİŞ

21. yüzyılda dünyada hızlı değişimler yaşanmakta, bilim ve teknolojideki gelişmeler baş döndürücü bir hızla devam etmektedir. Artık var olan bilgiler sürekli bir değişim içindedir. Bu durum, birçok alanda da değişmeyi zorunlu kılmaktadır. Özellikle iş hayatında değişime ayak uydurabilen ve hayat boyu öğrenmeye istekli olan nitelikli çalışan aranmaktadır (Açıkgöz, 2003). Bu değişim ve gelişme karşısında, bireylerin bilgiye olan gereksinimlerini artırmış ve eğitimin niteliğinin de önemi ortaya çıkmıştır. Ezbere edinilen bilgilerin yerine, öğrencileri bilgilendirirken onlara sentez yapabilme becerisinin de verilmesi gerektiği önem kazanmıştır. Bu anlamda düşünebilen, sorgulayabilen, sentez yapabilen, öğrendiği bilgiyi beceriye dönüştürebilen üretici nesiller yetiştirmeyi amaçlayan eğitimde, sanat eğitimi diğer bir ifade ile görsel sanatlar eğitimi önemli bir yere sahiptir.

Dünyadaki gelişmeleri takip ederek, güncel ürünleri izleyip onlardan esinlenerek kendine özgü yepyeni ürün (eser, düşünce, fikir, program, vb.) ortaya koyabilmek yaratıcı olmak demektir. Yaratıcılığı geliştiren sanatlar eğitiminin çok yönlü, doğru ve çağdaş bir biçimde sunulabilmesi, "sanatlar eğitim bilimine" yani bilimsel olarak sanata nasıl yaklaşılacağına ortaya koyacağı yöntemlere ve yöntem bilimine dayanır (San, 2007). Ayaydın'a (2017: 16) göre; "yaratıcılık sanat eğitiminin önemli değerlerinden olmakla birlikte tüm eğitim alanları için de önemlidir. Böylece sanat eğitiminde ön plana çıkarılan yaratıcılığın diğer alanları da etkileyebileceği söylenebilir."

Öğrenme yaşantısının canlı tutulması için öğretim yöntem ve tekniklerinde farklı uygulamalar yapmak ve eğitim ortamını çeşitlendirmek gerekmektedir. Bunlar arasında müzeler ve galeriler başta gelmektedir. Müzelerde, gerçek objeler karşısında görerek, işitsel bilgilenecek, uygulamalar yaparak öğrenme daha eğlenceli ve heyecan vericidir. Bu nedenle müzeler en önemli eğitim mekanlarıdır (Buyurgan, 2009a). Seidel ve Hudson'a (1999) göre; sınıfta başarmanın çok zor olduğu nitelikleri müzenin verebileceği oldukça açıktır. Bu niteliklerden biri de empatidir. Okul, öncelikli ve birinci olarak çocukların zihinsel kavrayışını sağlarken, müze iç görü gücünü arttıran duyguları ve atmosferi sağlayabilir. Müzelerin; öğrencilerin aktif katılımlarını sağlayan etkinliklerin uygulanabilmesine olanak verdiği söylenebilir.

Gartenhaus'a (2000) göre; müzeler, hayal gücünü uyandırmak ve yaratıcılığı kışkırtmak için kullanılabilirler. On yedinci yüzyıl filozofu Comenius'a göre; öğrenim, eğer yöntem doğanın akışını izlerse başarılı olacaktır. O halde öğrenim, şeylerin sözel betimlemesiyle değil gerçek incelemeyle başlamalıdır. Gerçekten görünen şey sürekli tekrarlanan bilgiden daha hızlı yerleştiği için çok daha kalıcı olmaktadır (Greenhill-Hooper, 1999). Hangi alana ait olursa olsun müzeler sonsuz bilgi kaynağı sunarlar. Bir sanatçı geçmişin mirasına, bugünün ve geleceğin izlerine müze incelemeleri ile ulaşır. Diğer sanatçıların ve uygarlıkların yaptıkları onun için bir birikim oluşturur. Kendi kişiliğini bulmasında bir alt yapı sunar. Yine görsel sanatlar alanının öğretiminde özellikle sanat müzeleri ve galeriler, arkeoloji müzeleri, etnografya müzeleri öğrencilere vermek istediğimiz bilgileri görselleştiren, pekiştiren, yaratıcılıklarını geliştiren mekanlardır (Buyurgan, 2006). Müzeler eskiden var olan sorumluluklarının yanında, 21. yüzyılda çok daha önemli bir misyonu, eğitim misyonunu üstlenmiştir. Müzelerin eğitimdeki önemi noktasında yapılan araştırmalar göstermiştir ki artık öğrenme, kitapla veya okulla sınırlı değildir. Bireylerin hem duyuşsal hem devinişsel hem de bilişsel yönden eğitilebilmeleri için müzelerin uygun mekânlar olduğu kabul edilmektedir (Buyurgan ve Mercin, 2005: 61).

Programlı bir müze ziyareti ile gerçekleştirilen bir eğitim-öğretim sürecinde öğrenciler farklı zeka alanlarına yönelik çalışmalar yapma olanağı bulacaklardır. Müzede eğitim, her alan için çok uygun, öğrencilerin zevkle derse katılacağı önemli bir faaliyettir. Bu zaman diliminde öğrenciler grup içerisinde işbirlikli çalışarak, arkadaşları ile sözel ya da sözel olmayan iletişim kurar ve bu doğrultuda sosyal zeka alanı aktif olarak devreye girer. Müzede eserleri çözümlenmelerinde eğitimcinin önceden belirlediği oyunlar oynanır, öğrencilerin bu oyunlara özgün, yeni üretimleri ile katılımları sağlanır (Buyurgan ve Bingöl, 2012). Tekin'e (2017: 163) göre oyunlar; "oyunun kurallarına uyma, rakibinin hamlelerini takip etme, hızlı karar verme gibi becerilerin gelişmesini sağlayabilmektedir. Ayrıca bu oyunlar, zihinsel yeteneklerin gelişmesinin yanı sıra teknoloji, kentleşme vb. nedenlerle sokaklarda oyun oyna(ya)mayan çocukların bedensel gelişimlerine de katkı sağlamaktadır. Müzede oynatılan sek-sek, kale oyunu, ip atlama vb. oyunlar çocukların bedensel gelişim ve hareket kabiliyetlerini geliştirebilir, mangala gibi zihinlerini harekete geçirebilecek oyunlar da motor becerilerinin gelişmesine katkı sağlayabilir."

Çocuğun aktif olarak katıldığı oyunun, çocuğun eğitiminde ve kişiliğinin gelişiminde önemi büyüktür. Çocuk, yaşamı içerisinde edinmesi gereken bilgi, beceri ve davranışları oyun içinde kendiliğinden öğrenir. Oyun ile çocuğun kişiliği şekillenir, yetenekleri yönlendirilir. İnsan ilişkileri, yardımlaşma, kazanma ve kaybetme olguları oyunla kavranır (Çoban, 2006). Çocuklar oyun yoluyla düşünür ve deneyim kazanır.

Oyun tekniğinde konular öğrencilerin zevk alabilecekleri etkinliklere dönüştürülerek öğrencilerin derslere karşı ilgi düzeyleri arttırılabilir. Bu teknik sayesinde yeni kavramların öğretilmesi ve öğretilenlerin akılda tutma süresi uzatılabilir (Aykaç, 2005). Eğitimde uygulanacak olan eğitsel etkinlikler çocukların gelişim seviyeleri

dikkate alınarak gerçekleştirilmelidir. Özellikle müze eğitiminde kullanılan eğitsel etkinlikler ilköğretim öğrencileri için olumlu yaşantılar sunmaktadır. İnsanlar farklı müzelerden tüm zamanlara ait var olanları, tarih, bilim, sanat gibi tüm bilgileri bireysel anlam kurarak öğrenmesine izin verir (Buyurgan, 2009b). Amaca yönelik hazırlanmış, tüm boyutları ile programlanmış bir müze ziyareti, öğrencilerimizin düş gücünün uyarılmasında, akıcı, esnek ve özgün bir öğrenmenin gerçekleşmesinde önemli rol oynar (Buyurgan, 2017: 337).

Müze gerçekleştirilen etkinlik sonrasında öğrenci kazanımlarının olması için, müze ziyareti sonrasında da etkinlikleri pekiştirici uygulamalara yer verilmelidir. Daha sonra, istenirse, belli konular ve öyküler müzede veya başka bir ortamda drama yöntemi ile oyunlaştırılabilir. Öğrenciler bu yaşantıları resme aktarabilecekleri gibi, müzeyi tanıtan afiş, broşür veya üç boyutlu tasarımlar, kil çalışması vb. yapabilirler (Arı, 2010). Görsel sanatlar öğretmenlerinin oyuna dayalı etkinlik temelli bir müze ziyareti gerçekleştirmeleri önemlidir. Bu anlamda Görsel Sanatlar dersi için örnek etkinliklerin hazırlanması ve hazırlanan bu etkinliklerin öğrenci akademik başarısı ve tutumları üzerine etkisi konusunda akademik araştırmalar yapılması da önemli görülmektedir. Bu bakış açısından hareketle araştırmada, Görsel Sanatlar dersi, müze kaynaklarını kullanarak oyuna dayalı öğrenme yaklaşımına göre hazırlanmış etkinliklerle gerçekleştirilmiş, elde edilen bulgular yorumlanarak oyuna dayalı müze etkinliklerinin öğrenci erişimi ve Görsel Sanatlar Dersine karşı tutumları üzerine etkisi ortaya koyulmuştur.

YÖNTEM

Araştırmada, nicel yöntemlerden öntest – sontest kontrol gruplu deneysel desen (ÖSKD) kullanılmıştır. Araştırmanın deneysel desenini oluşturmak için ilköğretim II. Kademe 6. sınıf öğrencilerinden iki grup seçilmiştir. Rastgele seçilen gruplardan biri deney, diğeri kontrol grubunu oluşturmuştur. Araştırmanın uygulanma kısmı, 8 haftalık bir süreçte tamamlanmıştır. Deney ve kontrol grubu öğrencilerine çalışma başında ve sonunda olmak üzere iki haftalık süreçte öntest ve son test uygulanmış, 6 haftalık süreçte de ders etkinlikleri gerçekleştirilmiştir. Araştırma Ankara Elmadağ Namık Kemal İlköğretim Okulu'nda 2011-2012 Eğitim-Öğretim yılı güz döneminde uygulanmıştır.

Çalışmanın başlangıcında, ön bilgileri kontrol altına almak amacıyla uygulamadan önce bütün öğrencilere öneri testi ve ön tutum testi uygulanmıştır. Deney grubuna Görsel Sanatlar Dersi Öğretim Programında yer alan etkinlikler ve önceden planlanmış olan oyuna dayalı müze etkinlikleri uygulanırken, kontrol grubuna sadece Görsel Sanatlar Dersi Öğretim Programında yer alan etkinlikler uygulanmıştır. Deneysel uygulamanın ardından her iki gruba da son erişim testi ve son tutum testi uygulanmıştır. Son testlerin uygulanmasından dört hafta sonra aynı testler, bilginin kalıcılığını ve tutum düzeylerini tespit edebilmek için izleme erişim testi ve izleme tutum testi uygulanmıştır. Araştırmada elde edilen verilerin istatistiksel çözümlenmesi için SPSS 15 paket programından yararlanılmıştır.

Çalışma Grubu

Bu araştırmanın çalışma grubunu, Ankara Elmadağ Namık Kemal İlköğretim Okulu 6. sınıfta okuyan iki farklı şube öğrencileri (toplam 57 öğrenci) oluşturmaktadır. Gruplarda eşit sayıda öğrencinin olması için deney grubunu oluşturan şubeden rastlantısal olarak bir öğrenci seçilmiş ve bu öğrenciden elde edilen veriler istatistiksel çözümlenmelerde kullanılmamıştır.

Araştırma, 2011-2012 eğitim-öğretim yılı birinci döneminde 6/A ve 6/B sınıfında okuyan 56 öğrenci üzerinde gerçekleştirilmiştir. Bu kapsamda 6/A şubesi deney grubu, 6/B şubesi ise kontrol grubu olarak belirlenmiştir. Deney grubu, müfredat ve konuya uygunluğu bakımından seçilen Ankara Devlet Resim ve Heykel Müzesinde uygulamaya alınmıştır.

Veri Toplama Araçları

Araştırmada, ilköğretim II. kademe Görsel Sanatlar Dersi Öğretim Programında "Müze Bilinci" öğrenme alanı içerisinde yer alan konu ve kazanımlara yönelik araştırmacılar tarafından oluşturulan erişim testi ve ilköğretim II. kademe 6.sınıf öğrencilerinin Görsel Sanatlar dersine karşı tutumlarını belirlemek amacıyla geliştirilmiş tutum ölçeği kullanılmıştır.

Erişim testinin hazırlanması aşamasında uzman görüşü alınmış, kapsam geçerliliği sağlanmıştır. Geliştirilen erişim testinin geçerlik ve güvenilirliği için, ön denemesi toplam 158 öğrenciye uygulanmıştır. Erişim testi uzman görüşüne ve analiz sonucuna göre tekrar gözden geçirilerek test son hali ile uygulanmıştır. Tutum ölçeği geliştirilirken önce 6. sınıfa giden toplam 63 kişilik bir gruba Görsel Sanatlar dersine karşı duygu ve düşüncelerini anlatan bir kompozisyon yazdırılmıştır. Öğrenciler tarafından yazılan kompozisyonlardaki cümleler içerisinden, tutum cümleleri olabilecek olanlar tespit edilmiş, soru maddesi olabilecek şekilde yeniden düzenlenmiştir.

Araştırmada kullanılan tutum ölçeği için, olumlu ve olumsuz olacak şekilde maddeler sayıca eşitlenmiş, dil ve kapsam açısından uzman kişilerin görüşleri alınmıştır. 20 olumlu ve 20 olumsuz olmak üzere 40 sorudan oluşan tutum ölçeğinde, her ifadenin altına beş seçenektan oluşan bir cevaplama çizelgesi yerleştirilmiştir.

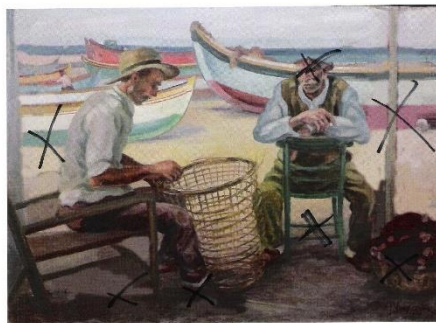
Hazırlanan ölçek "Tamamen Katılıyorum", "Katılıyorum", "Kararsızım", "Katılmıyorum" ve "Hiç Katılmıyorum" şeklinde derecelendirilmiştir. Hazırlanan tutum ölçeğinin ön denemesi, toplam 158 öğrenci üzerinde uygulanmıştır. Tutum ölçeğinin yapı geçerliğinin sağlanabilmesi için de faktör analizi yapılmıştır.

Deney Grubuna Uygulanan Denel İşlemler

Araştırmada deney grubu ile yapılacak etkinliğin öncesinde, araştırmacı tarafından öğretim durumu hazırlanmış ve buna yönelik kazanımlar ve öngörülen temel beceriler belirlenerek sekiz haftalık ders planı hazırlanmıştır. Hazırlanan bu planın 6 haftalık süreci MEB 2006 Görsel Sanatlar Dersi Öğretim Programı Kılavuz Kitabında yer aldığı şekliyle işlenmiştir. Geriye kalan 2 ders saati araştırmacının verilerini oluşturan öntest ve son test uygulamalarına ayrılmıştır. Kılavuz kitabında 6 ders saati öngörülen ders planına ek olarak deney grubuna oyuna dayalı müze etkinliklerinin uygulanabilmesi için müze gezisi eklenmiştir. Oyuna dayalı müze etkinlikleri; literatür incelendikten sonra Buyurgan ve Mercin (2005) Görsel Sanatlar Eğitiminde Müze Eğitimi ve Uygulamaları kitabında yer alan etkinliklerden uyarlanarak araştırmacı tarafından geliştirilmiştir. İlk ders saatinde; araştırmacı tarafından hazırlanan sunu, Görsel Sanatlar öğretmeni tarafından okulun Bilişim Teknolojileri sınıfında projeksiyon yardımıyla öğrencilere, konu anlatılmıştır. Öğrencilerle resimler üzerinde tartışılmış ve bir sonraki hafta, öğrencilere öğrendikleri Çağdaş Türk Sanatı dönemleri üzerinde çalışmak üzere gruplara ayrılacakları söylenmiştir. İkinci ders saatinde; bir önceki hafta çalışmak istedikleri dönem hakkında karar vermeleri konusunda bilgilendirilen öğrencilerin gruplara ayrılmaları sağlanmıştır. Bu gruplar oluşturulurken öğrencilerin ilgi ve istekleri göz önünde tutulmuştur. Her gruba çalışmak istedikleri dönemin adı verilmiş ve her gruptan birer grup başkanı belirlenerek grup içi ve gruplar arası iletişim sağlanmıştır. Öğrencilerden, temsil ettikleri dönem hakkında bilgi edinmeleri ve yapmış oldukları araştırmayı destekleyecek kısa bir sunum hazırlamaları istenmiştir.

Üçüncü ve dördüncü ders saatinde; öğrenciler temsil ettikleri dönemin sanat anlayışı hakkında hazırlamış oldukları kısa sunumlarını okulun Bilişim Teknolojileri sınıfında sunmuşlardır. Dersin sonunda öğretmen tarafından müze gezisi ile ilgili olarak öğrenciler bilgilendirilmiş ve öğrencilerin bu konudaki soruları cevaplandırılmıştır. Buna göre; müzelerin öğretim kaynağı olarak nasıl kullanılacağı öğrencilere aktarılmıştır. Dördüncü ders saatine denk gelen aynı hafta içinde müze gezisi gerçekleştirilmiştir. Yolculuk esnasında öğrenciler ile gidilecek olan müze hakkında konuşulmuş ve müzede uyulması gereken kuralların yazılı olduğu kağıtlar öğrencilere dağıtılmıştır. Müze gezisi esnasında, öğrencilere gerekli bilgilendirmeler yapılarak, temsil ettikleri dönem hakkında ve konunun bütününe ilişkin, grup halinde araştırmalarına başlamaları istenmiştir. Her öğrenci ve grup sorumlu oldukları konuya ilişkin bilgi ve örnek toplamaya başlamıştır. Bilgilendirmenin ardından, müze içerisinde temsil ettikleri dönemin bulunduğu odada her grup üyesi ile bir eser karşısında "Resimdeki 7 farkı bulabilecek misin?" etkinliği (şekil 1) yapılmıştır.

RESİMDEKİ 7 FARKI BULABİLECEK MİSİN?



Tuval üzerine yağlıboya, 74x100 cm
Ankara Devlet Resim ve Heykel Müzesi, Teşhir Üçüncü Salon

Eserin Adı: *Balıkçılar*

Sanatçısı: *Serif AKDİK*

Şekil 1. "Resimdeki 7 farkı bulabilecek misin?" oyun etkinliğinden bir örnek

Eser karşısında zaman kısıtlaması olmadan çözümü bulan ilk kişi bu oyunun birincisi olur. Daha sonra Müze içerisinde araştırmacı tarafından daha önceden belirlenenmiş odalarda "Ben Hangi Resmin Parçasıyım?" etkinliği (şekil 2) yapılmıştır.

BEN HANGİ RESMİN PARÇASIYIM?



Eserin Adı: Kâğıt

Sanatçısı: İsmail Paşa

1. Sence bu eser güzel mi? Neden?

Sanatçısı: İsmail Paşa, resim, kâğıt, kâğıt, kâğıt, kâğıt, kâğıt, kâğıt

2. Bu eser sende ne hissettiriyor? Neden?

Sanatçısı: İsmail Paşa, resim, kâğıt, kâğıt, kâğıt, kâğıt, kâğıt

3. Sen olsan bu esere nasıl bir isim verirdin?

Kâğıt, kâğıt, kâğıt

Şekil 2. "Ben Hangi Resmin Parçasıyım?" oyun etkinliğinden bir örnek

Öğrencilere daha önceden hazırlanmış olan formlar dağıtılmış ve bu formları doldurmaları istenmiştir. Tüm öğrencilerin etkinliği tamamlamasından sonra müze bahçesinde 10 dk. mola verilmiştir. Dinlenmeden sonra müzenin alt salonunda drama çalışması yaptırılmıştır. Drama çalışmasından sonra öğrencilere müze gezisinin sona erdiği bildirilmiş ve müze bahçesinde toplanmaları istenmiştir. Yolculuk sırasında öğrencilerden müze gezisi ile ilgili duygu ve düşünceleri yazmaları için kâğıt dağıtılmış ve duygu ve düşüncelerin yazıldığı kâğıtlar araştırmacı tarafından toplanmıştır. Bir sonraki ders için öğrencilere neler getirecekleri anlatılmış ve öğrencilerden hazırlıklı gelmeleri istenmiştir. Beşinci ders saatinde; öğrencilere Çağdaş Türk Sanatına ait özet bilgiler, her dönemin birkaç sanatçısı ve eserlerini içeren bir tarih şeridi oluşturmaları söylenmiştir. Öğrencilerin birbirleriyle yardımlaşmaları gerektiği, iş bölümü yapmaları vurgulanmıştır. Fikirlerini söyleme ve paylaşma fırsatı verildikten sonra öğrencilerden, uygulama yapabilmeleri için araç-gereçleri hazırlamaları istenmiştir. Görsel sanatlar öğretmeni ve araştırmacı tarafından seçilen müzik eşliğinde uygulamaya geçilmiştir. Altıncı ders saatinde; tamamlanan çalışmalar yan yana okulun daha önceden belirlenmiş olan koridorun duvarına asılmıştır. Aynı zamanda sanat tarihi şeridinin bulunduğu yere bir müze gezisi panosu hazırlanmıştır. Erişi testi ve tutum ölçeği son test olarak uygulanmış, dört haftanın sonunda da eriş testi ve tutum ölçeği izleme testi olarak uygulanarak çalışma sonlandırılmıştır.

Kontrol Grubuna Uygulanan Denel İşlemler

Kontrol grubuna deney grubunda olduğu gibi öğretmen kılavuz kitabında yer alan altı haftalık süre içerisinde etkinliklere yönelik çalışmalar yapılmış, iki hafta ön test ve son test uygulamaları için ayrılmıştır. Deney grubundan farklı olarak bu gruba müze gezisi düzenlenmemiştir. Bu kapsamda görsel ve işitsel araç-gereçler aracılığı ile sanat eserleri sınıf ortamına taşınmaya çalışılmıştır. İlk altı haftalık süreç deney grubuna uygulanan işlemlerin aynısıdır. Her iki gruba da 6 haftalık süreçte sınıf içinde aynı yöntem ve etkinlikler uygulanmıştır.

İlk ders saatinde eriş testi ve tutum ölçeği ön test olarak uygulanmış ve konu hakkında genel bilgi verilmiştir. Araştırmacı tarafından hazırlanan sunu, Görsel Sanatlar öğretmeni tarafından okulun Bilişim Teknolojileri sınıfında öğrencilere sunulmuştur. Bir sonraki hafta öğrencilere öğrendikleri Çağdaş Türk Sanatı dönemleri üzerinde çalışmak üzere gruplara ayrılacakları söylenmiştir. İkinci ders saatinde öğrencilerin gruplara ayrılmaları sağlanmıştır. Her grup için çalışmak istedikleri dönemin adı verilmiş ve birer grup başkanı belirlenmiştir. Öğrenciler temsil ettikleri dönem hakkında bilgi edinmeleri ve yapmış oldukları araştırmayı destekleyecek kısa bir sunum hazırlamaları istenmiştir. Üçüncü ve dördüncü ders saatinde, öğrenciler temsil ettikleri dönemin sanat anlayışı hakkında hazırladıkları kısa sunumlarını sunmuşlardır. Dersin bitimine yakın, öğrencilere bir sonraki hafta neler yapmaları gerektiği söylenmiş ve öğrencilerin uygulama için hazırlıklı gelmeleri istenmiştir. Beşinci ders saatinde; sanat tarihi şeridi yapımına başlanmıştır. Altıncı ders saatinde, biten çalışmalar birleştirilerek sınıfın panosuna asılmıştır. Son ders saatinde öğrencilere eriş testi ve tutum ölçeği son test olarak uygulanmıştır. Dört haftanın sonunda da kontrol grubuna da eriş testi ve tutum ölçeği izleme testi olarak uygulanarak çalışma sonlandırılmıştır.

BULGULAR

Bu bölümde; araştırmada elde edilen nicel bulgulardan yola çıkarak yorumlara gidilmiştir.

Araştırmanın birinci alt problemi, "2006 Görsel Sanatlar Dersi Öğretim Programında yer alan etkinlikler ve oyuna dayalı müze etkinliklerinin uygulandığı deney grubu öğrencileri ile sadece 2006 Görsel Sanatlar Dersi

Öğretim Programında yer alan etkinliklerin uygulandığı kontrol grubu öğrencilerinin erişim puanları arasında farklılık var mıdır?" olarak belirlenmiştir. Birinci alt probleme ilişkin bulgular aşağıda verilmiştir.

Tablo 1.

Araştırmaya Katılan Deney ve Kontrol Grubu Öğrencilerinin Ön Erişim Testi Puanlarının Karşılaştırılmasını Gösterir Dağılım

Grup	N	Ortalama	Std. sapma	t	Sd	p
Deney	28	36,09	11,90	-1,540	54	0,129
Kontrol	28	40,60	9,94			

Tablo 1' e göre; kontrol grubundaki öğrencilerin etkinliklere başlamadan önce ölçülen ön erişim testi puanları ($\bar{X}=40.60$), deney grubundaki öğrencilerin ön erişim testi puanlarından ($\bar{X}=36.09$) daha yüksek bulunmuştur. Ancak, istatistiksel olarak deney grubu ile kontrol grubundaki öğrencilerin öğretim etkinliklerine başlamadan önce ölçülen ön erişim testi puanları arasında anlamlı bir fark bulunmamıştır ($p>0.05$). Tablo 1'den elde edilen verilere göre, gruplar arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark olmadığı ve iki grupta uygulama öncesi erişim düzeyinin aynı seviyede olduğu görülmektedir.

Tablo 2.

Araştırmaya Katılan Deney ve Kontrol Grubu Öğrencilerinin Son Erişim Testi Puanlarının Karşılaştırılmasını Gösterir Dağılım

Grup	N	Ortalama	Std. sapma	t	Sd	p
Deney	28	72,27	15,49	4,643	54	0,000*
Kontrol	28	52,82	15,87			

* $p<0.05$

Tablo 2'ye baktığımızda; deney grubundaki öğrencilerin öğretim etkinlikleri sonunda ölçülen son erişim testi puanları ($\bar{X}=72.27$), kontrol grubundaki öğrencilerin son erişim testi puanlarından ($\bar{X}=52.82$) daha yüksek bulunmuştur. İstatistiksel olarak da, deney grubu ile kontrol grubundaki öğrencilerin öğretim sonunda ölçülen son erişim testi puanları arasında anlamlı bir fark bulunmuştur ($p<0.05$).

Etkili öğrenme çerçevesinde oyuna dayalı geliştirilen müze etkinliklerinin uygulandığı deney grubu öğrencilerinin son erişim testi puanıyla, öğretim programında yer alan etkinliklerin sınıf içinde işlendiği kontrol grubu öğrencilerinin son erişim testi puanı arasında çıkan fark; geliştirilen oyuna dayalı müze etkinliklerinin müzede uygulanmasının öğrenmede çok daha etkili olduğunu ortaya çıkarmıştır. Başka bir deyişle; etkili öğrenme çerçevesinde oyuna dayalı geliştirilen müze etkinliklerinin uygulandığı deney grubu öğrencilerinin son erişim testi puanıyla, öğretim programında yer alan etkinliklerin sınıf içinde işlendiği kontrol grubu öğrencilerinin son erişim testi puanı arasında çıkan fark; geliştirilen oyuna dayalı müze etkinliklerinin müzede uygulanmasının öğrenmede çok daha etkili olduğunu ortaya çıkarmıştır. Bu bulgu, uygulanan yöntemin öğrenme üzerinde anlamlı ve olumlu bir etkisi olduğunu göstermektedir. Oyunun öğrenmede rolü büyüktür. Bu yöntemle çocuklar, yalnızca dinlemek ya da tartışmak yerine izler ve konunun ayrıntısına iner. Görsel sanatlar dersi kapsamında Müze Bilinci öğrenme alanına yönelik uygun ortam ve oyunlar düzenledikten sonra çocuk, eğitimin yanı sıra öğretimi de yaşayabilmektedir.

Kırk Görsel Sanatlar dersi öğretmeni üzerine yaptığı araştırmada Süzen (2005); öğretmenlerin %92,5'i müze ve sanat galerilerinin ziyaretinin sanat eserleriyle doğrudan etkileşimi sağlayarak kültürün öğrenilmesinde ve aktarılmasında faydalı olduğunu yine öğretmenlerin %92,5'i müze ve sanat galerilerinin eğitim amaçlı ziyaretlerinin öğrencilerin yaratıcılığının gelişmesine fayda sağladığını belirtmişlerdir. Gerçek şeylerle çalışmak; karşılaştırma yapmak, ilişki kurmak, sorgulamak, somut gözlemden soyut kavramlara geçmek, bilinenden bilinmeyene uzanmak her türlü düşünmenin gerçekleşmesini sağlar. Müzeler, galeriler eğitim amaçlı kullanıldığında kişi farkında olmadan duyularını kullanarak farkında olmadan kendiliğinden öğrenme gerçekleşir (Greenhill- Hooper, 1999: 133). Son zamanlarda eğitim sistemleri, ezberlemeden öğrenme kurtulmak için, bilgiyi ezberletmek yerine, düşünebilen, yorumlayan, öğrenme isteği olan yaratıcı bireyler yetiştirmeyi amaçlamaktadır.

Farklı duyu organlarını kullanarak öğrenmeyi gerçekleştiren oyunun etkisini inceleyen "Oyun Yoluyla Fransızca Öğretimi" adlı çalışmada Susüzen (2006); Fransızca dersinde oyunla öğretimin öğrencilerin akademik başarılarına olan etkisini incelemiştir. Bu amaçla geleneksel yöntem ile oyun yoluyla öğretimin yapıldığı iki grup arasında son test puanlarını karşılaştırmış ve deney grubu lehine anlamlı bir fark olduğunu tespit etmiştir. Araştırma sonucunda oyun yoluyla öğretimin geleneksel öğretimden daha etkili olduğunu vurgulamıştır. Hangi yöntem kullanılırsa kullanılsın öğretimin hedeflerine uygun yaklaşımların seçilmesi ve uygulanması önemlidir.

Bir başka arařtırmacı Karabacak (1996) "Sosyal Bilgiler Dersinde Eđitsel Oyunların Öđrencilerin Eriři Düzeyine Etkisi" adlı yüksek lisans tez çalıřmasında, ilköđretim Sosyal Bilgiler dersinde eđitsel oyunların geleneksel yöntemle göre daha etkili olduđu sonucuna ulařmıřtır. Etkili bir öğrenme için programlı bir müze ziyareti gerçekteřtiren Güler (2009) ise doktora tezi çalıřmasında; ilköđretim 3.sınıf öđrencileri ile gerçekteřtirmiş olduđu müzede etkinlikler sonucunda elde ettiđi son test bulgularına göre iki grup arasında deney grubu lehine anlamlı bir fark ortaya koymuřtur. Tüm bu bulgular ışığında, öğrenme farklı yöntemlerle çok daha etkili olacaktır diyebiliriz. Çocuktaki oyun güdüsü ile heyecan verici olan müze gezisi birleřtirilerek yapılan aktiviteler öğrenmeyi kolaylařtıracak hem de eğlenmelerine olanak sađlayacaktır. Gartenhaus'un (2000:33) da dediđi gibi; yaratıcılık, en iyi, insanlar konuyla ilgilendiklerinde ve cořtuklarında beslenir. Müze sergileri bireysel ilgilerin anlatımını cesaretlendirmek için kullanılabilir. Müzelerden düş gücünü uyarmak ve yaratıcılıđı kıřkırtmak için yararlanılabilir.

Tablo 3.

Arařtırmaya Katılan Deney ve Kontrol Grubu Öđrencilerinin Ölçülen İzleme Eriři Testi Puanlarının Karřılařtırılmasını Gösterir Dađılım

Grup	N	Ortalama	Std. sapma	t	Sd	p
Deney	28	69,78	18,13	5,158	55	0,000*
Kontrol	28	48,40	12,56			

*p<0.05

Tablo 3'e göre; deney grubundaki öđrencilerin etkinliklerin bitiminden dört hafta sonrasında ölçülen izleme testi başarı puanları (\bar{X} =69.78), kontrol grubundaki öđrencilerin izleme testi başarı puanlarından (\bar{X} =48.40) daha yüksek bulunmuřtur. İstatistiksel olarak da, deney grubu ile kontrol grubundaki öđrencilerin öğretim sonrasında ölçülen izleme testi başarı puanları arasında anlamlı bir fark bulunmuřtur (p<0.05). Güler'in (2009) "Programlı ve Etkili Bir Müze Gezisi İçin Geliřtirilen Müze Eğitim Paketinin Etkinliđinin Ölçülmesi" adlı tez çalıřmasında; Sanat Etkinlikleri dersi kapsamında geleneksel yöntemle ders iřlenen kontrol grubu öđrencilerinin başarılarında kısmen bir artış olsa da öğrenme durumlarının kalıcılıđını tespit etmeye yönelik yapılan kalıcılık testinde başarı düzeyinin düřtüđu görölmektedir. Müze gezileri öğrenmenin kalıcı olmasını sađlayan en uygun yöntemlerden biridir. Müzede öđrenciler görerek, yařayarak öğrenirler. Öđrenciler için müze içinde yapılacak çeřitli etkinlikler ile oynayarak, eğlenerek öğrenmenin kolaylařtıracak ve öğrenenin de kalıcı olmasını sađlayacaktır.

Arařtırmanın ikinci alt problemi, "Öđrencilerin Görsel Sanatlar dersine karřı tutumlarında, 2006 Görsel Sanatlar Dersi Öğretim Programında yer alan etkinlikler ve oyuna dayalı müze etkinliklerinin uygulandıđı deney grubu öđrencileri ile sadece 2006 Görsel Sanatlar Dersi Öğretim Programında yer alan etkinliklerin uygulandıđı kontrol grubu öđrencileri arasında bir farklılık var mıdır?" olarak belirlenmiřtir. İkinci alt probleme iliřkin bulgular ařađıda verilmiřtir.

Tablo 4.

Arařtırmaya Katılan Deney ve Kontrol Grubundaki Öđrencilere Öğretim Etkinliklerini Uygulamadan Önce Ölçülen Ön Test Tutum Puanlarının Karřılařtırılmasını Gösterir Dađılım

Grup	N	Ortalama	Std. sapma	t	Sd	p
Deney	28	3,45	0,88	-0,045	54	0,964
Kontrol	28	3,46	0,75			

Tablo 4'e göre; öğretim programında yer alan etkinliklerin sınıf içinde iřlenen kontrol grubundaki öđrencilerin ölçülen ön test tutum puanları (\bar{X} =3.46), oyuna dayalı müze etkinliklerinin uygulandıđı deney grubundaki öđrencilerin ön test puanlarından (\bar{X} =3.45) çok az bir farkla daha yüksek olduđu görölmektedir. Ancak, istatistiksel olarak deney grubu ile kontrol grubundaki öđrencilerin öğretim etkinliklerine bařlamadan önce ölçülen ön test tutum puanları arasında anlamlı bir fark bulunamamıřtır (p>0.05). Bu sonuçlara göre deney ve kontrol grubu öđrencilerinin uygulama öncesi Görsel Sanatlar dersine karřı ön tutumlarının aynı düzeyde olduđu görölmektedir.

Tablo 5.

Arařtırmaya Katılan Deney ve Kontrol Grubundaki Öđrencilerin Öğretim Etkinlikleri Sonrasında Ölçülen Son Test Tutum Puanlarının Karřılařtırılmasını Gösterir Dađılım

Grup	N	Ortalama	Std. sapma	t	Sd	p
Deney	28	4,47	0,34	5,299	54	0,000*
Kontrol	28	3,61	0,79			

*p<0.05

Tablo 5'e göre; deney grubundaki öğrencilerin oyuna dayalı müze etkinlikleri sonunda ölçülen son test tutum puanları ($\bar{X}=4.47$), kontrol grubundaki öğrencilerin son test puanlarından ($\bar{X}=3.61$) daha yüksek olduğu anlaşılmaktadır. İstatistiksel olarak da, deney grubu ile kontrol grubundaki öğrencilerin öğretim sonunda ölçülen son test tutum puanları arasında anlamlı bir fark bulunmuştur ($p<0.05$). Her ne kadar kontrol grubu öğrencilerinin ön tutum puanı ($\bar{X}=3.46$) ile son tutum puanı ($\bar{X}=3.61$) arasında artış görülse de istenilen düzeyde değildir. Buna göre; oyuna dayalı müze etkinliklerinin uygulandığı deney grubu öğrencilerinin son tutum puanlarındaki ($\bar{X}=4.47$) artış Görsel Sanatlar dersine yönelik olumlu bir değişimin yaşandığını göstermektedir.

Gökçe'nin (2004) "İlköğretimde Aktif Öğrenmenin Öğrenciler Üzerindeki Etkisi" konulu araştırmasında, ilköğretimde aktif öğrenmenin öğrenciler üzerindeki etkisini ortaya koymuştur. Bu araştırma aktif öğrenme tekniklerinden birisi olan oyunla öğretime yer verilmiştir. Öğrencilere uygulanan anket sonuçlarına göre toplam 352 öğrenciden %27'si öğretmenlerin ders işlerken oyunla öğretmeye çalıştığını belirtmiş, 341 öğrenci oyunu en çok sevdiği etkinlikler arasında ilk başta gelen etkinlik olarak seçmişlerdir. Bu araştırmaya göre çocukların ilgi, ihtiyaç ve beklentileri göz önüne alındığında oyun en çok istenen etkinlik olarak belirlenmiştir.

Tablo 6.

Araştırmaya Katılan Deney ve Kontrol Grubundaki Öğrencilerin Öğretim Etkinlikleri Sonrasında Ölçülen İzleme Testi Tutum Puanlarının Karşılaştırılmasını Gösterir Dağılım

Grup	N	Ortalama	Std. sapma	t	Sd	p
Deney	28	4,30	0,44	4,608	54	0,000*
Kontrol	28	3,38	0,96			

* $p<0.05$

Tablo 6'ya göre; Deney grubundaki öğrencilerin öğretim etkinlikleri sonrasında ölçülen izleme testi tutum puanları ($\bar{X}=4.30$), kontrol grubundaki öğrencilerin izleme testi tutum puanlarından ($\bar{X}=3.38$) daha yüksektir. İstatistiksel olarak da, deney grubu ile kontrol grubundaki öğrencilerin öğretim sonrasında ölçülen izleme testi tutum puanları arasında anlamlı bir fark bulunmuştur ($p<0.05$).

Oyuna dayalı müze etkinliklerinin uygulandığı deney grubu öğrencilerinde ön tutum ($\bar{X}=3,45$) ve son tutum ($\bar{X}=4,47$) puanları arasındaki artışa nazaran izleme tutum puanında ($\bar{X}=4,30$) az da olsa bir düşüş görülmektedir. Öğretim programında yer alan etkinliklerin uygulandığı kontrol grubu öğrencilerinin ise, izleme testi puanı ($\bar{X}=3,38$) sontest ($\bar{X}=3,61$) ve ön test ($\bar{X}=3,46$) puanına göre oldukça bir gerileme olduğu gözlenmektedir. Bu durum farklı yöntemlerin uygulanması öğrenci üzerinde olumlu yaşantılar sağladığını göstermektedir.

Topçu'nun (2008) "Görsel Sanatlar Eğitiminde Bir Öğretim Yöntemi Olarak Yaratıcı Drama" ile ilgili yüksek lisans tezinde, müze ziyaretlerinin genellikle müzeye kapıdan girilip sadece vitrinlere bakarak geçildiği, öğretmenlerin müze eğitimi ile ilgili bilgilendirilmesi gerektiği, müzelerin eğitimde etkili bir şekilde yararlanılmadığı görüşü gözlenmiştir. Aynı zamanda öğrencilerin daha önce müzede yaratıcı drama etkinliklerinin uygulandığı bir çalışmaya katılmadıklarını ve öğrenciler okula kıyasla müzenin ortamının çok güzel olduğunu, müzede gerçek nesnelere çalışmanın, oyunlar oynamanın, canlandırmalar yapmanın hayal gücü ve yaratıcılıklarını geliştirdiğini, görselliklerinin geliştiğini ve görsel tasarımlarını zevkle ve eğlenerek yaptıklarını belirtmişlerdir.

Elde edilen istatistiki verilere göre; "oyuna dayalı müze etkinliklerinin" uygulandığı deney grubunun öğrencileri, "programda yer alan etkinliklerin sınıf içerisinde" uygulandığı kontrol grubunun öğrencilerinden daha başarılı oldukları gözlenmiştir. Aynı zamanda deney ve kontrol gruplarının erişim kalıcılık testi puanları arasında da anlamlı bir farklılık bulunmuştur. Kalıcılık testinde deney grubundaki öğrencilerin daha başarılı oldukları görülmektedir. Deney grubundaki öğrencilerin öğrendiklerinin, kontrol grubundaki öğrencilere göre daha kalıcı olduğunu göstermektedir. Görsel sanatlar dersine olan tutumlarına baktığımızda; kontrol grubu öğrencilerinin Görsel Sanatlar dersine karşı ön test tutumlarına göre izleme testi tutumlarında bir gerileme olduğu gözlenmiştir. Oyuna dayalı müze etkinliklerinin uygulandığı deney grubu öğrencilerinin sürecin bitimine kadar olan süreçte Görsel Sanatlar dersine karşı tutumlarında anlamlı bir artışın görülmesi, uygulanan müzede oyun etkinliklerinin etkililiğini göstermektedir. Küçükahmet'e göre (1997); bir öğretmen klasik yöntemi, çok sık kullanılan anlatım yöntemini örnek verecek olursak, sürekli bir biçimde uzun bir zaman diliminde kullanmamalıdır. On beş dakikanın sonunda etkinlik değişmelidir. Böylece öğrencilerde monotonluğun oluşması engellenebilir ve öğrenciyi sürekli aktif kılınabilir.

TARTIŞMA, SONUÇ VE ÖNERİLER

Araştırma sonucunda; Görsel Sanatlar Dersi Öğretim Programı, Müze Bilinci Öğrenme Alanında yer alan etkinliklere ek olarak müzede oyuna dayalı etkinliklerin uygulandığı deney grubu öğrencileri ile öğretmenin sadece programda yer alan etkinliklerin uygulandığı kontrol grubu öğrencilerinin erişimi testi puanları arasında deney grubu lehine anlamlı bir fark oluşmuştur. Ayrıca, Görsel Sanatlar dersinde uygulanan müze kaynaklı oyuna dayalı öğretim yöntemine, etkinliklerine ve müze gezisine yönelik deney grubu öğrencilerinin görüşlerinin de olumlu olduğu görülmüştür.

Yine İlköğretim II. Kademe 6. Sınıf Görsel Sanatlar dersi Müze Bilinci öğrenme alanı kazanımlarına yönelik programda yer alan etkinlikler ve müzede oyuna dayalı etkinliklerin uygulandığı deney grubu öğrencilerinin derse yönelik tutum puanları ile kontrol grubu öğrencilerinin tutum puanları arasında deney grubu lehine anlamlı bir fark vardır. Çalışma kapsamında uygulama sonrası dört haftalık bir süreçten sonra uygulanan izleme testi sonuçlarına göre de; deney grubu ile kontrol grubu erişimi ve tutum izleme test puanları arasında anlamlı bir fark olduğu görülmüştür. Oyuna dayalı müze etkinlikleri ile gerçekleştirilen müze ziyaretinde öğrencilerin istekli oldukları ve verimli bir öğrenmenin gerçekleştiği görülmüştür.

Görülüyor ki, Görsel Sanatlar Dersi kapsamında Müze Bilinci öğrenme alanında müzelerin sunduğu olanaklardan ve farklı yöntemlerden yararlanılması verimli bir öğrenme ortamı gerçekleştirilmesi açısından önemlidir. Müze bilinci, sadece tarihi eserler, ören yerleri ile sınırlı düşünülmemeli öğrenciye sanatı da öğretmeli, güncel sanat olaylarını da takip etmelerini sağlamalıdır. Gördüklerinin öğrenme üzerinde ve öğrenilenlerin kalıcılığına olumlu katkısının olmasından dolayı, Görsel Sanatlar dersi konularını oyuna dayalı etkinlikler ile işlenmesi daha etkili olacaktır. Müze eğitiminin amaçlarının gerçekleştirilebilmesi ve müze bilincinin daha sağlıklı kazandırılabilmesi için müze gezileri yapılmalı ve bu geziler oyun etkinlikleri ile desteklenmelidir. Görsel Sanatlar dersi öğretmenlerinin sınıfta ve müzede kullanabilecekleri en az temel düzeyde oyun yöntemi ile ilgili eğitim almaları, kendilerini geliştirmeleri sağlanmalıdır.

Araştırmada Görsel Sanatlar dersi programı kapsamında Müze Bilinci Öğrenme alanındaki etkinlikler çeşitli yaratıcı oyunlar ile desteklenmiştir. Benzer uygulamalar M.E.B. Programında diğer öğrenme alanlarına da yönelik hazırlanarak bilginin kalıcılığı sağlanmalıdır.

Oyuna dayalı etkinlikler ile ilgili özellikle sanat eğitimi başta olmak üzere eğitim fakültelerinin tüm bölümlerinde araştırma yapmaya, merak etmeye yönelik projeler ve sunumlar gerçekleştirmeli, bir etkinlik havuzu oluşturulmalıdır. M.E.B.'nin işbirliği ile oluşturulan bu oyuna dayalı etkinliklerinin, Görsel Sanatlar öğretmenlerine ulaştırılması sağlanabilir.

Dersin kazanımlarına göre hazırlanacak olan eğitsel oyunlar hazırlanırken uygulanacak olan öğrenci grubunun yaş ve seviyelerine uygun oyunların seçilmesine dikkat edilmelidir. Tüm derslerde oyun temelli etkinlikler kullanılarak öğrenme ortamındaki etkileşim artırılabilir.

KAYNAKÇA/REFERENCES

- Açıkgöz, K.Ü. (2003). *Aktif Öğrenme*. (5.Baskı). İzmir: Eğitim Dünyası Yayınları.
- Arı, Ç. (2010). *Müze Bilinci Öğrenme Alanı Etkinliklerinin Gerçekleşebilirliğine İlişkin Öğretmen Görüşleri*, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Ayaydın, A. (2017). Çoklu Zeka Tabanlı Görsel Sanatlar Eğitiminde Bir Öğretim Yöntemi Olarak Müze Eğitimi. *Milli Eğitim Dergisi*. Bahar 46 (214). 9-21.
- Aykaç, N. (2005). *Öğretme ve Öğrenme Sürecinde Aktif Öğretim Yöntemleri*. Ankara: Naturel Yayınları.
- Buyurgan, S. & Mercin, L. (2005). *Görsel Sanatlar Eğitiminde Müze Eğitimi ve Uygulamaları*. Ankara: Görsel Sanatlar Eğitimi Derneği Yayınları.
- Buyurgan, S. (2006). Müze Eğitimi. *Sanat Sokağı Üç Aylık Kültür ve Sanat Dergisi*. Mayıs/Haziran/Temmuz.
- Buyurgan, S. (2009a). Görme Engelliler Eğitimi Anabilim Dalı Öğrencilerine Yönelik Programlı Bir Müze Ziyareti. *Milli Eğitim Dergisi*. Bahar 38 (182). 214-231.
- Buyurgan, S. (2009b). Görme Yetersizliği Olan Üniversite Öğrencilerinin Müzelerden Beklentileri. *Eğitim Bilimleri Dergisi*. Yaz 9 (3). 1167-1204.
- Buyurgan, S. (2017). Verimli Bir Müze Ziyaretini Nasıl Gerçekleştirebiliriz?. *Milli Eğitim Dergisi*. Bahar 46 (214). 317-343.
- Buyurgan, S. & Bingöl, M. (2012). Müzede Öğrenme ve Çocuk Müzeleri. (Yayına Hazırlayan İ. San). *Çocuk Müzeleri ve Yaratıcı Drama*. Ankara: Naturel Yayıncılık.
- Çoban, B. (2006). *Ortaöğretimde ve Üniversitelerde Eğitsel Oyunlar*. Ankara: Nobel Yayın dağıtım.
- Gartenhaus, A. R. (2000). *Yaratıcı Düşünme ve Müzeler*. (Çev.: R. Mergenci & B.Onur). Ankara: Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları.

- Gökçe, E. (2004). *İlköğretimde Aktif Öğrenmenin Öğrenciler Üzerindeki Etkisi*. Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Kongresi, 1, 213-232.
- Greenhill, E. H. (1999). *Müze ve Galeri Eğitimi*. (Çev.: M. Ö. Evren & E. G. Kapçı). Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları No4.
- Güler, A. (2009). *Programlı ve Etkili Bir Müze Gezisi İçin Geliştirilen Müze Eğitim Paketinin Etkinliğinin Ölçülmesi (Ankara İli İlköğretim I. Kademe 3.Sınıf Sanat Etkinlikleri Dersi Örneği)*, Yayınlanmamış Doktora Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Karabacak, N. (1996). *Sosyal Bilgiler Dersinde Eğitsel Oyunların Öğrencilerin Erişi Düzeyine Etkisi*, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi, Ankara.
- Küçükahmet, L. (1997). *Eğitim Programları ve Eğitim-Öğretim İlke ve Yöntemleri*. Ankara: Gazi Kitabevi
- San, İ. (2007). Eğitim ve Müze. *Uluslararası Eğitim ve Müze Semineri 18-19-20-21 Ekim 2007*. Ankara: Uluslararası Eğitim ve Müze Semineri Kitabı, Cilt 1:20-22.
- Seidel, S. & Hudson, K. (1999). *Müze Eğitimi ve Kültürel Kimlik*. (Çev.: B. Ata). Ankara Üniversitesi Rektörlüğü Yayınları No:1.
- Susüzen, K. (2006). *Oyun yoluyla Fransızca öğretimi*, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Adana.
- Süzen, H. N. (2005). *İlköğretim Okullarında Görevli Yöneticilerin ve Resim-İş Öğretmenlerinin Müze ve Sanat Galerilerinin Görsel Sanatlar (Resim-İş) Eğitimi Amaçlı Kullanılmasına İlişkin Görüşleri*, Yayınlanmamış Doktora Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Tekin, G. (2017). Dönüşen Müzecilik ve Müzede Öğrenme: Ankara Somut Olmayan Kültürel Miras Müzesi Örneği. *Milli Eğitim Dergisi*. Bahar 46 (214). 155-166.
- Topçu, A. K. (2008). *Görsel Sanatlar Eğitiminde Bir Öğretim Yöntemi Olarak Yaratıcı Drama*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.

İletişim/Correspondence

Dr. Öğretim Üyesi Süreyya GENÇ
sryyenc@gmail.com

Prof. Dr. Serap BUYURGAN
sbuyurgan@baskent.edu.tr