

*Derleme*

## **Erken Çocukluk Dönemi Sanat Eğitiminde Dijital Teknolojilerin Kullanımına İlişkin Yapılan Çalışmaların İncelenmesi**

Ayşenur Nazik<sup>1</sup>, Zeynep Çetin<sup>2</sup>

**Gönderim Tarihi:** 21 Haziran, 2018

**Kabul Tarihi:** 11 Mart, 2019

**Basım Tarihi:** 26 Nisan, 2019

### **Öz**

Bu çalışma erken çocukluk dönemi sanat eğitimi çalışmalarında dijital teknolojilerin kullanılmasının çocuklara kendilerini ifade etme ve daha bağımsız faaliyetler yapma konusundaki önemini araştırmaktır. Yetişkinler çocuklarla yürüttükleri sanat etkinliklerinde dijital teknoloji yerine kağıt,boya, kalem gibi materyallerden yararlanmaktadır. Peki erken çocukluk dönemindeki çocuklar dijital teknoloji ile sanatın entegrasyonunu nasıl sağlamaktadırlar? Yapılan çalışmalarda; erken çocukluk döneminde dijital teknolojilerin genellikle müzik dinleme, hikaye dinleme ve resim yapma olarak kullanıldığı görülmektedir. Çalışma yurtdışında yapılan erken çocukluk dönemi sanat eğitiminde dijital teknolojilerin kullanılmasına ilişkin yapılan çalışmaların derlenmesi olarak yürütülmüştür.Çalışmanın sonucundaçocukların dijital teknolojiyi bağımsız ve etkili bir biçimde kullanabilmesi için belli süreçlerden geçtiği bu geçilen süreçlerin sonunda çocukların “uzman” statüsüne ulaşarak çalışmalarını bağımsız bir biçimde yaptıkları görülmüştür.

**Anahtar kelimeler:** sanat, dijital teknolojiler, sanat eğitimi, erken çocukluk

<sup>1</sup>**Ayşenur Nazik (Sorumlu Yazar).** Bartın Üniversitesi, Sağlık Hizmetleri Meslek Yüksekokulu Çocuk Bakımı ve Gençlik Hizmetleri Bölümü, Bartın Üniversitesi Ağıdacı Kampüsü Sağlık Hizmetleri Meslek Yüksekokulu 3. Kat, Bartın, e-posta: aysenur.nazik1@gmail.com

<sup>2</sup>**Zeynep Çetin.** Hacettepe Üniversitesi Sağlık Bilimleri Fakültesi Çocuk Gelişimi ve Eğitimi Bölümü, Ankara. e-posta: zcetin@hacettepe.edu.tr

*Review*

## **Investigation of Using Digital Technologies in Early Childhood Art Education**

Ayşenur Nazik<sup>1</sup> , Zeynep Çetin<sup>2</sup> 

**Submission Date:** 21<sup>st</sup> of June, 2018

**Acceptance Date:** 11<sup>th</sup> of March, 2019

**Pub.Date:** 26<sup>th</sup> of April, 2019

---

### **Abstract**

Digital technologies have the potential to offer new opportunities for children's expressive arts practices. Although adult expectations surround and shape children's visual art making on paper in the early years classroom, such expectations are not so established in relation to digital art making. So how do children make sense of digital art making when it is newly introduced into the classroom? Interactions demonstrated that children's digital art making was negotiated and constructed through particular processes. Three such processes are presented here: the use of collective motifs and metaphors, attributing "expert" status, and polarizing conflicts. Understanding these processes offers a starting point for thinking about how a new activity like digital art making can be integrated into the early years' classroom and supported by practitioners.

**Key words:** *Art, digital technologies, art education, early childhood*

---

<sup>1</sup>**Ayşenur Nazik (Corresponding Author).** Bartın University Vocational School of Health Services, Department of Child Care and Youth Services, Bartın, Adress: Bartın University Vocational School of Health Services, Department of Child Care and Youth Services, Bartın e-mail: aysenur.nazik1@gmail.com

<sup>2</sup>**Zeynep Çetin.** Hacettepe University, Faculty of Health Sciences, Department of Child Development, Ankara. e-mail: zcetin@hacettepe.edu.tr

## Giriş

Erken çocukluk dönemi sanat eğitimiyle ilgili yapılmış olan çalışmalar incelendiğinde erken çocuklukta dijital teknolojilerin günlük sınıf içi etkinliklere en iyi şekilde nasıl entegre edileceği belirlenememiştir (Lindahl & Folkesson, 2012; Lynch & Redpath, 2012; Plowman, Stephen, & McPake, 2010). Ayrıca erken çocukluk döneminde kullanılan teknolojilerin, genellikle oyun oynama, okuma yazma becerileri, aritmetik beceriler genç çocukluk döneminde ise; bilgi toplama, yaratıcı oyunlar oynama veya sanatsal ifade becerilerinde kullanıldığı yapılan araştırmalar sonucu ortaya koyulmuştur (Burnett, 2010; Formby, 2014; Resnick, 2006). Erken çocukluk döneminde çocuklara sunulan dijital kaynaklar, çocukların kaynakları nasıl ve ne şekilde kullanabileceklerini düşünmelerini sağlayarak onların yaratıcılıklarının gelişmesine yardımcı olmaktadır (Arnott, 2013).

İngiltere’de bulunan Early Years Foundation Stage (EYFS) Mart 2012’de çocuk gelişiminin üç temel alanını tekrar revize etmiştir. Bu alanlar : “fiziksel-motor gelişim”, “bireysel-sosyal gelişim”, “duygusal gelişim” olarak tanımlanmıştır. Sanat eğitimi tanımlanan bu üç alan ile ilişkili olsa da çocukların geniş ve zengin bir ortam ve materyal yelpazesini keşfetmelerini ve keşfettikleri ile oyun oynamalarını, yeni ürünler ortaya koymalarını sağlamak amacıyla “sanat ve yaratıcılık” olarak ele almaktadır.

Araştırmalar, çok fazla sayıda araç olmasına rağmen başlangıçta dijital kaynakların materyal olarak kabul edilmediğini ortaya koymuştur. Dijital teknolojiler erken çocukluk döneminde öğrenme ortamlarında, okuma yazma ve aritmetik beceriler ve bilgi toplamadan ziyade oyun amaçlı kullanılmaktadır (Burnett, 2010; Formby, 2014; Lankshear & Knobel, 2006; Resnick, 2006).

EYFS’nin kuramsal çerçevesinde teknoloji ile öğrenme belirli bir öğrenme alanının bir parçası olarak kabul edilir ve “dünyayı anlama” olarak isimlendirilmektedir. Bu sebeple; erken çocukluk döneminde olan çocukların belirlenen amaçlara ulaşabilmeleri için teknolojinin belirli parçalarını amaçları doğrultusunda öğrenmeleri gerekmektedir (Department for Education, 2012). Böylelikle, dijital sanat eğitiminin erken çocukluk döneminde kullanılmasının gerekçelerini açıklamak dijital teknoloji ile sanat ve tasarım arasında bağlantı kurmak kolaylaşabilecektir. Araştırmalar, dijital teknolojinin erken çocukluk dönemi çalışmalarına entegre edilmesinin bir takım gecikmeler ve zorluklar yaşadığını çalışmalar sonucunda ortaya koymuşlardır.

Dijital teknoloji ile sanat etkinliği çalışmaları yürütülürken üç süreç izlenmektedir:

Toplu motifler ve metaforlar oluşturma: Çocuklar benzer figürleri ve görüntüleri dijital sanat yapımında kullanırlar. Daha önce yaptıkları sanatsal çalışmalar ile dijital sanatı birleştirerek, özgün fikir ve imgelere de yer vererek çalışmalarını sürdürürler. Uzman durumuna gelme: Sınıfta dijital teknolojilerin kullanımı söz konusu olduğunda çocuklar bu alanda uzmanlaşarak sanat ile dijital teknolojinin birleşiminden bir ürün yaratırlar. Polarize Çatışma: Çocuklar dijital sanat yaklaşımlarının birbirleriyle çatıştığını ve bu durumun işbirliğini engellediğini fark ettiklerinde hangi yaklaşımın daha kabul edilebilir olduğunu bulmak için dışarıdan bilgi alırlar (Mona Sakr, Vince Connelly & Mary Wild 2016).

### **Gereç ve Yöntem**

Bu çalışma 2005-2013 yılları arasında yurtdışında erken çocukluk dönemi sanat eğitiminde dijital teknolojilerin kullanımına ilişkin yapılmış olan çalışmalara yönelik bir derlemedir. Çalışma kapsamında projeler, programlar, araştırma makaleleri, derlemeler kapsamındaki yayınlara ve akademik çalışmaların yanısıra bu alanda hazırlanan proje ve raporlara da ulaşılmaya çalışılmıştır. Erken çocukluk dönemi sanat eğitiminde dijital teknolojilerin kullanımı ile ilgili makalelere veritabanlarından, uluslararası erken çocukluk dergilerinden ulaşılmıştır. Araştırma kapsamında yurtdışında erken çocukluk dönemi sanat eğitiminde dijital teknolojilerin kullanımına ilişkin yapılan projeler, programlar, araştırma makaleleri, derlemeler olmak üzere toplam 17 çalışmaya ulaşılabilmektedir.

### **Bulgular ve Tartışma**

Erken çocukluk dönemi sanat eğitiminde dijital teknolojilerin kullanımına ilişkin ele alınana çalışmaların büyük bir çoğunluğunda örneklem grubunun genel olarak öğretmenler, eğitimciler ve/veya çocuğun bakımından birinci derecede sorumlu olan kişi/kişilerden oluştuğu belirlenmiştir. Erken çocukluk dönemi ve dijital teknoloji ile ilgili yapılan çalışmaların çoğu erken çocukluk çağı çocuklarının bilgisayarla etkileşimlerini ve ne tür sanatsal faaliyetlerde bulduklarını belirlemek üzere gerçekleştirilmiştir.

Aubrey ve Dahl (2008) yaptıkları çalışmada öğretmenlerin erken çocukluk döneminde kullanılan dijital teknolojilerin kullanımını başlangıçta olumlu olarak karşılasalar da ilerleyen süreçlerde farklı öğrenme biçimleriyle dijital teknolojileri nasıl entegre edecekleri konusunda çeşitli sorunlarla karşılaştıklarını belirtmişlerdir. Bu durum uygulayıcıların okul öncesi çocuklarla çalışırken dijital kaynakların kullanımı konusunda kendilerini yetersiz hissetmelerine yol açabilmektedir (Chen & Chang, 2006; Lindahl & Folkesson, 2012; Lynch

& Redpath, 2012; Plowman & Stephen, 2005; Plowman ve diğ., 2010).

Plowman ve Stephen (2005) yaptıkları çalışmada 7 tane okulöncesi eğitim veren kurumda görev yapan uygulayıcıların çocuklarla yürüttükleri etkinliklerde bilgisayar kullanımından kaçındıklarını ortaya koymuşlardır. Erken çocukluk döneminde olan çocukların uygulayıcılara kıyasla dijital teknolojileri daha rahat, pratik ve etkili bir biçimde kullandıkları yapılan araştırmalar sonucunda ortaya koyulmuştur (NAEYC; 2012)

Stephen, McPake, Plowman ve Berch-Heyman (2008) ebeveynler/bakım veren kişilerle yaptıkları çalışmada ebeveynlerin/bakım veren kişilerin erken çocukluk dönemi çocuklarının teknoloji kullanımına yönelik görüşlerini almıştır. Araştırma sonuçları teknoloji kullanımında çocukların nadiren sıkıntı yaşadıklarını ve yetişkinlerden yardım istediklerini ortaya koymaktadır. Yapılan araştırmalar dijital teknolojiyi kullanan çocukların, dijital teknolojiden yararlanmayan akranlarına göre daha az yönergeye ihtiyaç duyduklarını ve bu çocuklarla yapılan faaliyetlerde onlara daha az müdahale edilmeye ihtiyaç duyulduğunu ortaya koymuştur (Plowman & Stephen, 2005).

MacRae (2011) bilgisayar destekli öğretim yapan ve yapmayan anaokullarında yürüttüğü çalışmasında bilgisayar destekli öğretim yapan anaokuluna devam eden öğrencilerin, öğretmenlerinden daha bağımsız bir şekilde sanatsal çalışmalarını sürdürdüklerini belirlemiştir. Sınıftaki öğretmen bilgisayarı resim yapmak için kullanılan bir dizi kaynaklara (kağıt ve kalem) benzetmiş olsa da, kaynakların bu algısını erken çocukluk dönemi çağındaki öğrencilere benimsetmede güçlükler yaşamışlardır. Çünkü çocuklar onlara sunulan mevcut kaynakları kendi durumlarına göre kavramsallaştırmışlardır. Çocuklar bilgisayar ekranını kimi zaman bir “manzara” olarak, kimi zaman performans sergileyecekleri bir “sahne” olarak diğer zamanlarda da sosyal etkileşim temeline dayalı bir oyun alanı olarak kullanmışlardır. MacRae (2011) yaptığı araştırmasıyla yeni araştırmacılara dijital kaynakların çeşitli uygulamalarla desteklenerek kullanılmasını ve çocukların yaratıcılıklarını geliştirebilmeleri için fırsatlar sunmalarına yardımcı olmasını amaçlamıştır.

Wang ve Ching (2003) sanat etkinlikleri yürütülürken izlenen süreçleri değerlendirilmiştir. Etkinlik boyunca erken çocukluk dönemindeki çocukların ses kayıtları alarak birbirleriyle sürekli olarak iletişim kuran ve etkileşim halinde olan çocukların tüm tepkileri kaydedilmiştir çünkü kaydedilen bu tepkiler çocukla hangi etkinliği, ne şekilde yürütecekleri hakkında araştırmacılara bilgi vermeyi hedeflenmiştir. Bu etkileşimlere “anahtar etkileşimler” adını vermişlerdir.

Wang & Ching (2003), bu şekilde 20 tane gözlem yaparak hangi tür etkileşimin ne tür

sosyal süreç ve etkinlikleri ortaya çıkardığını belirlemiştir. Daha sonra dijital sanat etkinliklerinin çocukların birbirleriyle olan etkileşimlerini sınıfa yeni gelen kaynakların kullanımını ve etkinlikleri yaparken kurguları ne şekilde oluşturacakları hakkında yol haritası çıkarmalarına yardımcı olacaklardır. İzlenen süreçte erken çocukluk dönemi sınıflarına yeni giren kaynakların neler olduğu ve bu kaynakların neler kurgulanarak seçildiği hakkında bilgi sahibi olunmasını da sağlar.

Edwards (2013) yaptığı çalışmada dijital teknolojilerden yararlanarak yapılan sanatsal faaliyetlerin çocuklardaki işlem süreçlerinin neler olduğu ve bu süreçlerin hangi aşamalardan geçerek tamamlandığı ortaya koymuştur. Bu süreçlerin incelenmesinin çocukların hangi gelişimsel alanlarını desteklediğini belirleyerek, uygulayıcıların dikkat etmesi gereken noktaları belirlemeye çalışmıştır. Sınıftaki öğretmenlerin, dijital sanatın ortaya çıkardığı yeni potansiyelleri desteklemek amacıyla kağıt, kalem, boya gibi materyallerin yanı sıra daha dijital ve kollektif metotlardan yararlanarak çocukların sanatsal çalışmalar yapmalarını bu durumun daha yaratıcı bir yaklaşımı desteklerken öğretme ile sanat ve oyun arasındaki bağlantıları da güçlendirebileceğini öne sürmüştür.

### **Sonuç ve Öneriler**

Dijital teknolojilerle sanat yapıları, çocukların sınıfa yeni geldiklerinde sanat yapılarını nasıl kurduklarının belirlenmesi açısından ele alınması gereken önemli bir konudur. Dijital sanat kavramı çocuklara tanıtıldığında ilk olarak bir yetişkin ile etkileşim halinde çalışmalar sürdürülmeli daha sonra çocuk kendi yaratıcılığı ve özgün fikirleriyle baş başa bırakılmalıdır. Bu şekilde çocuk süreç içerisinde kendi sanatsal ürünlerini ortaya koyabilir. Ancak teknoloji kullanımında uzmanlaşmayan ve sürekli yetişkin desteğine ihtiyaç duyan çocuk uzman olan ve bağımsız bir şekilde yaratıcı ürünler ortaya koyabilen arkadaşlarını gördüğünde kendini yetersiz hissedebilir bu durum da çocuklar arasında çatışmaya yol açabilir.

Bu durumu önlemek amacıyla çocukların anlayabileceği şekillerde kullanım kılavuzları hazırlanabilir, akran öğretimiyle çocukların birbirini desteklemesi sağlanabilir, ailelere dijital teknolojinin kullanımı konusunda bilgilendirmeler yapılabilir.

İncelenen çalışmalardan çıkarılan bir diğer sonuç ise dijital teknolojiyle ortaya koyulan sanat ürünlerinin çocukların özgüvenini desteklediği ve çocukların yetişkinlerden daha bağımsız bir şekilde çalışmasına yardımcı olduğudur. Diğer bir bakış açısıyla dijital teknolojiye yararlanan çocuklar birbirleriyle etkileşime girerek bu teknolojiye nasıl yararlanacaklarını özgür bir ortamda keşfetme fırsatı bulduğunu belirlenmiştir.

### **Kaynakça**

- Arnott, L. (2013). Are we allowed to blink? Young children's leadership and ownership while mediating interactions around technologies. *International Journal of Early Years Education*, 21(1), 97–115.
- Aubrey, C., & Dahl, S. (2008). A review of the evidence on the use of ICT in the early years foundation stage. Coventry, England: University of Warwick Early Childhood Research Unit.
- Burnett, C. (2010). Technology and literacy in early childhood educational settings: A review of research. *Journal of Early Childhood Literacy*, 10(3), 247–270. <sup>[1]</sup><sub>[SEP]</sub>
- Department for Education. (2012). Early years foundation stage. London, England: Author.
- Edwards, S. (2013). Digital play in the early years: A contextual response to the problem of integrating technologies and play-based pedagogies in the early childhood curriculum. *European Early Childhood Education Research Journal*, 21(2), 199–212. <sup>[1]</sup><sub>[SEP]</sub>
- Formby, S. (2014). Practitioner perspectives: Children's use of technology in the early years. National Literacy Trust.
- Lankshear, C., & Knobel, M. (2006). *New literacies: Everyday practices and classroom learning*. Maidenhead, England: Open University Press. <sup>[1]</sup><sub>[SEP]</sub>
- Lindahl, M. G., & Folkesson, A.-M. (2012). ICT in preschool: Friend or foe? The significance of norms in a changing practice. *International Journal of Early Years Education*, 20(4), 422–436.
- Lynch, J., & Redpath, T. (2012, August). "Smart" technologies in early years literacy education: A meta-narrative of paradigmatic tensions in iPad use in an Australian preparatory classroom. *Journal of Early Childhood Literacy*, 3, 1–28.
- MacRae, C. (2011). Making Payton's rocket: Heterotopia and lines of flight. *International Journal of Art & Design Education*, 30(1), 102–112.
- Mona Sakr, Vince Connelly & Mary Wild (2016) "Evil Cats" and "Jelly Floods": Young Children's Collective Constructions of Digital Art Making in the Early Years Classroom, *Journal of Research in Childhood Education*, 30:1, 128-141.
- National Association for the Education of Young Children. (2012). Technology and interactive media as tools in early childhood programs serving children from birth through eight.
- Plowman, L., Stephen, C., & McPake, J. (2010). Supporting young children's learning with technology at home and in preschool. *Research Papers in Education*, 25(1), 93–113.
- Resnick, M. (2006). Computer as paint brush: Technology, play, and the creative society. In D. Singer, R. M. Golinkoff, & K. Hirsh-Pasek (Eds.), *Play = learning: How play motivates and enhances children's cognitive and social-emotional growth* (pp. 192–206). New York, NY: Oxford University Press.
- Stephen, C., McPake, J., Plowman, L., & Berch-Heyman, S. (2008). Learning from the children: Exploring preschool children's encounters with ICT at home. *Journal of Early Childhood Research*, 6(2), 99–117.