

PANDEMİ KOŞULLARINDA TÜRKİYE GENELİNDEKİ ÜNİVERSİTELERİN SANAT, TASARIM VE MİMARLIK BÖLÜMLERİNDEKİ UYGULAMALI DERSLER İÇİN ÇEVİRİMİÇİ EĞİTİMDE YAŞANAN PROBLEMLER VE GEREKSİNİMLERE YÖNELİK İHTİYAÇ ANALİZİ*

Adviye Ayça ÜNLÜER¹
Nur CEMELELİOĞLU³
Yasemin YILDIRIM⁴
Barış ÖÇAL⁵
Arda EDEN⁶

Öz

Küresel Covid-19 salgını ile birlikte, gündelik hayatın pek çok dinamiği ile birlikte en büyük olumsuz etkilerden biri eğitimde görülmüştür. Alınan salgın tedbirleri kapsamında, üniversitelerde yüz yüze eğitimden çevrimiçi eğitime geçiş yapılmıştır. Bu durumdan en çok etkilenen fakülteler ise, teorik eğitimden ziyade uygulamanın ve atölye çalışmalarının ön planda olduğu sanat ve tasarım fakülteleri olmuştur. TÜBİTAK SOBAG 1001 Bilimsel ve Teknolojik Araştırmaları Destekleme Programı kapsamında geliştirmiş olduğumuz çevrimiçi eğitim uygulaması şablonu Tukana Sanal Kampüs, öğrenci ve eğitimciler için, senkron çevrimiçi eğitimin yanı sıra, fiziksel bir kampüste gerçekleştirilen pek çok aktivite için olanak sağlama hedefi taşımaktadır. Bu makalede proje kapsamında gerçekleştirilen birinci aşama nicel (Beşli Likert tipi anket) ve nitel (Yarı-yapılandırılmış görüşmeler) araştırmaların sonuçlarına yer verilmiştir. Bunlar; Öğrenci ve eğitimcilerin pandemi döneminde yüz yüze eğitime kıyasla karşılaştıkları eksikler, problemler ve bunların eğitim sürecine etkileri belirlenmiştir. Edinilen bulgular doğrultusunda öncelikle karşılaşılan problem ve eksiklerin çevrimiçi bir sistemde nasıl giderilebileceğine yönelik yineleyici fikir geliştirme süreci yürütülmüş ve kavramsal bir tasarım modeli ortaya konmuştur.

Anahtar Kelimeler: Etkileşimli Ortam Tasarımı, İnsan-Bilgisayar Etkileşimi, Kullanıcı Arayüz Tasarımı, Sanal Gerçeklik, Sanal Eğitim Ortamı, Oyunlaştırma.

Araştırma Makalesi | Geliş Tarihi: 21.08.2021 – Kabul Tarihi: 24.11.2021

Ünlüer, A.A., Cemelelioğlu, N., Yıldırım, Y., Öçal, B. & Eden, A. (2021). "Pandemi Koşullarında Türkiye Genelindeki Üniversitelerin Sanat, Tasarım ve Mimarlık Bölümlerindeki Uygulamalı Dersler İçin Çevrimiçi Eğitimde Yaşanan Problemler ve Gereksinimlere Yönelik İhtiyaç Analizi". Akdeniz Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi (AKSOS), sayı 10, s. 87-104.

1 Doç. Dr. Yıldız Teknik Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi İletişim Tasarımı Bölümü. E-posta: ayca.unluer@gmail.com Orcid:0000-0002-3482-138X

2 Sorumlu yazar.

3 Dr. Öğr. Üyesi, Yıldız Teknik Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi, Sanat Bölümü, E-posta: nurcemelelioglu@gmail.com. Orcid:0000-0003-0031-204X

4 Arş. Gör. Özyeğin Üniversitesi, Tasarım, Mimarlık ve Tasarım Fakültesi, İletişim ve Tasarım Bölümü. E-posta: yasemin.yildirim@ozyegin.edu.tr. Orcid:0000-0001-8818-7575

5 Arş. Gör., Yıldız Teknik Üniversitesi, İletişim Tasarımı Bölümü. E-posta: baris.ocal.wm@gmail.com. Orcid:0000-0003-2910-1211

6 Doç. Dr. Yıldız Teknik Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi Müzik ve Sahne Sanatları Bölümü, Ses Sanatları Anabilim Dalı. E-posta: ardaeden@gmail.com. Orcid: 0000-0001-8802-3351

* Bu çalışma TÜBİTAK tarafından desteklenen SOBAG 120K685 numaralı projenin bir bölümüdür.

NEEDS ANALYSIS TOWARDS THE PROBLEMS AND REQUIREMENTS ON ONLINE EDUCATION FOR STUDIO CLASSES OF ART, DESIGN AND ARCHITECTURE DEPARTMENT IN UNIVERSITIES UNDER PANDEMIC CONDITIONS

Abstract

One of the most noticeable adverse effects of the global Covid-19 pandemic has been seen on education, among other dynamics of daily life. Universities are continuing their education with online tools under the pandemic measures. Art and design departments that foster studio practice over seminars are the most affected by the online methods. Tukana Virtual Campus, a conceptual design model that we developed under TÜBİTAK SOBAG 1001 Scientific and Technological Research Support Program, aims to allow students and educational staff to carry out many practices and activities present in a physical campus online; besides synchronic education. In this article, we presented the results of the quantitative (five-point Likert Scale-survey) and qualitative (Semi-structured interviews) research. The key findings are; the deficiencies and problems faced by students and educators in the pandemic period compared to face-to-face education and their effects on the education process were determined. In line with the findings, an iterative process of developing ideas about how to help resolve the encountered problems and deficiencies in an online system was carried out, creating a conceptual design model.

Keywords: Interactive Media Design, Human-Computer Interaction, User Interface Design, Virtual Reality, Virtual Education Environment, Gamification.

1. GİRİŞ

Küresel Koronavirüs (COVID-19) salgını ile birlikte tüm yaşam akışı, çalışma biçimi, fiziksel koşullar, insanlar arası etkileşim kurma şekli, hatta tıbbi bakım gereken durumlarda hastaneye yatış şekli bile değişim göstermiştir. Tüm dünyayı ve toplumları etkisi altına alan pandeminin günümüzdeki ani kırılma/dönüşüm etkisinin, uzun vadeli gelecekte de kişisel, profesyonel, finansal ve tıbbi durum üzerinde büyük bir etkiye sahip olacağı gerçeği ile karşı karşıya kalınmıştır (Lichfield, 2020).

Dolayısıyla başta tıp, psikoloji, hukuk, iş, finans, gibi alanların olmak üzere eğitim, araştırma, Bilişim Teknolojileri, yazılım, donanım gibi farklı alanlardan toplulukların bir araya gelerek yenilikçi fikirler üretmesi ve bu fikirlerin uygulamaya yönelik formlarla hızlı bir şekilde hayata geçirilmesi gerekmektedir. Dünya çapında sağlıktan, lojistiğe, finanstan tasarıma kadar hayatı etkileyen tüm alanlarda gönüllülük esasına dayalı bireysel ölçekten başlamak üzere evrensel ölçekte ulusal ve uluslararası akademik ve kamusal çalışmalar kısa zamanda ivme kazanmıştır (Help With Covid, 2020).

Türkiye'deki üniversitelerde eğitim konusunda ilk etapta salgın ile mücadele kapsamında Cumhurbaşkanlığı tarafından alınan kararla 16 Mart 2020'de eğitim-öğretime üç hafta süreyle ara verilmiş, Yükseköğretim Kurulu Başkanlığı'nın bu süreçte gerekli altyapıya sahip üniversitelerin 23 Mart 2020 tarihinden itibaren eğitim-öğretim faaliyetlerini online olarak sürdürebileceklerini bildirmesinin ardından tüm örgün programlarda online öğretime geçme kararı alınmıştır (YÖK, 2020). Bu bağlamda tüm dersler,

çevrimiçi senkron ya da asenkron sınıflar aracılığıyla gerçekleştirilmeye başlanmış, kaçırılan senkron derslerin daha sonra ilgili kayıtlardan tekrar izlenebilmesi sağlanmış ve öğrenciler, çevrimiçi olarak verilen bu derslerin yapılacak olan ara sınavlar, dönem sonu ve bütünleme sınavlarından sorumlu olacağı bildirilmiştir. Fakat geçiş sürecinde belli başlı sıkıntılar baş göstermiş; memleketlerine giden bazı öğrencilerin yaşadığı teknik sorunlar, pandemi nedeniyle genel motivasyonda düşüş gibi sorunlar ortaya çıkmıştır.

Üniversitelerin %99.2'si teorik derslerini ve uygulamalı derslerin teorik kısımlarının %89'unu uzaktan öğretim yöntemiyle yürütmeye başlamış, ancak uzaktan öğretimle verilebilecek uygulamalı derslerin %25'inin gerçekleştirilemediği görülmüştür (YÖK, 2020). Halihazırda yürütülen uygulamalı derslerin etkinliği ise, derslerin normal şartlardaki işleniş yöntemi salgın koşullarında tamamen değiştiği için, uzun vadede tartışmaya açık bir konudur. Özellikle Güzel Sanatlar, Tasarım, Mimari, Müzik ve Performans Sanatları benzeri bölümlerde, pandemi dolayısıyla yaşanan ve bunu takip eden yakın gelecekte üniversite adayı öğrencileri tarafından bu gibi bölümlerin tercih edilebilirliğini engelleme safhasına gelebilecek düzeyde olduğu düşünülmektedir.

Gerek yaşanmakta olan COVID-19 salgınının tekrarlanma olasılığı, gerekse gelecekte çıkacak olası diğer pandemi koşullarına karşı, uygulama ve atölye temelli eğitimlerde yaşanan sıkıntılara karşı etkili çözümler geliştirmek, söz konusu bölümlerin sürdürülebilirliği açısından büyük önem arz etmektedir. Gerek teknolojik, gerekse insan kaynağı olarak uzaktan eğitime dair çok yönlü gelişmeler olsa da içinde bulunduğumuz salgın sürecinin başlaması ile dünyada pek çok ülke farklı seviyelerdeki öğrencilerinin uzaktan eğitim ile devam etmelerini hızlı bir biçimde sağlamakta zorlanmıştır. Diğer yandan uzaktan eğitim modellerini halihazırda devam eden tüm alanlara yönelik olarak tasarlamak, gerekli testleri yapmak ve kullanıma sokmak için bu süreçte ihtiyaç duyulan süreye sahip olunamamıştır. Bu ani geçiş özellik pek çok dersi uygulamalı olan sanat ve tasarım eğitiminin uzaktan eğitim yoluyla gerçekleştirilmesini oldukça zorlaştırmaktadır. Bu bölümde Sanat, Tasarım ve Mimarlık Bölümlerindeki uygulamalı dersler için çevrimiçi eğitime yönelik etkileşimli arayüz tasarımı ve tasarım kılavuzu gerçekleştirebilmek için yapılan ihtiyaç analizi aktarılmaktadır.

1.1. Amaçlar

Bu araştırma, Pandemi (vb. doğal afetler) gibi ekstrem koşullar karşısında, sanat, tasarım ve mimarlık gibi uygulama tabanlı bölümlerin eğitiminin sürdürülebilirliğini sağlamaya yönelik projelerin geliştirilmesine temel oluşturacak ihtiyaç analizlerini içermektedir. Bu esas doğrultusunda;

1. Sanat ve Tasarım Fakültelerinde uygulamalı derslerin gerçekleştirildiği stüdyo ortamının öğrencilerin motivasyon ve gelişimleri açısından pozitif çıktılarının belirlenmesi,
2. Bu pozitif çıktıları sağlayan koşulların, bir başka deyişle atölye eğitiminin doğasının keşfedilmesi,
3. Kriz durumlarında uzaktan eğitim şartlarında bu koşulların sağlanabilirliği,
4. Bu süreçte karşılaşılabilecek sorunları belirlemek hedeflenmiştir.

1.1.1. Araştırmaya Açık Olan Sorunlar

Geçtiğimiz aylarda dünya çapında yaşamı etkileyen pandemi ve akabinde Türkiye’de süregelen sosyal izolasyon dönemi içinde salgının yayılımının engellenmesi yönünde alınan önlemler dahilindeki bireysel izolasyon kapsamında çoğu üniversite kısa sürede eğitimin sürdürülebilirliğini sağlamak amacıyla çevrimiçi uygulamalar geliştirilirken, bazı eğitim kurumlarında da web üzerinde kullanıma açık olan alternatif programlar üzerinden dersler işlenmeye başlamıştır. Sadece 15 - 21 Mart tarihleri arasında online sunulan video-konferans uygulamalarının, bir önceki seneye göre yüklenme oranı logaritmik artış göstermiş, fakat akabinde uygulamalarda istismara açık güvenlik riski oluşmuş, uygulamalar büyük ölçüde kullanıcı kaybetmiştir. Dolayısıyla her üniversite kendi uygulamasını geliştirme yönünde adımlarını hızlandırmıştır.

Bu geçiş sürecinde Yıldız Teknik Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi’ne bağlı bölümlerin öğrencileriyle yaptığımız pilot çalışmadan anlaşılmıştır ki, mevcut uzaktan eğitim araçlarıyla gerçekleştirilen eğitime adapte edilmeye çalışılan uygulamalı stüdyo derslerinde, öğrencilerin motivasyon ve eğitim edinimlerinde büyük ölçüde düşüş görülmüş, uzaktan eğitimin özellikle, eğitmen ve öğrenciler arasında yüz yüze iletişim eksikliği ve ayrıca, sınıf içi ve sınıflar arası herhangi bir deneyimin hayati bir parçasını oluşturan öğrenciler arasındaki etkileşimin kaybı gibi dezavantajları tespit edilmiştir.

Söz konusu uygulama temelli derslerin işlerliğini sağlayan pek çok dinamik mevcuttur. Yürütücü ve gözetmenlerin öğrencilerle birebir etkileşimi, eser, performans ve projeler üzerinde tashih verme olanağı bu dinamiklerin başında gelmekle birlikte, öğrencilerin birbirleriyle etkileşim olanağı ve uzun ders saatleri boyunca çalışma ortamlarını yaşanabilir kılmaları da, bu derslerin verimliliğini yükselten etmenler arasında yer almaktadır. Dahası, sanat ve tasarım fakültelerinde öğrencilerin birbiriyle etkileşimi, bölüm içerisinde sınırlı değildir. Gerek disiplinlerarası etkileşimler, gerekse öğrencilerin katılımcı olduğu sergi, konser ve gösteri tipinde etkinlikler, öğrenciler arasında iki yönlü ve yeri doldurulamaz bir etkileşim sağlamaktadır.

Geleneksel sanat ve tasarım eğitiminin doğası gereği eğitmenler her öğrenciye gerektiği kadar bireysel zaman ayırıp, öğrencilerin birbirinden farklı olan yapılarına uygun eğitim verebilmektedir. Öğrenciler, gerek doğrudan ders ile alakalı, gerekse yaratıcılık süreçlerine etki edebilecek pek çok etmen ile ilgili, diğer öğrencilerle ve eğitmenlerle fikir alışverişi yapabilmektedirler. Bunların bir sonucu olarak, ders mekanları olarak tasarlanan atölyeler, öğrencilerin kişiselleştirebildiği ve vakit geçirmek isteyeceği yerler haline gelmektedir. Ayrıca eğitmenler de, karşılaştıkları farklı durumlarda birbirine ve diğer öğrencilere fikir danışabilmektedirler. Sanat ve tasarım eğitimin için genellenebilir ki, atölye deneyimi en az, eğitmenin yapacağı sunumlar kadar önemlidir. Atölye deneyiminin avantajları arasında, öğrencilerin ihtiyaç duydukları zaman ve ihtiyaç duydukları kadar eğitmen ilgisini elde edebilmeleri ve sınıf arkadaşları ile rekabetin yanı sıra takım çalışması içerisine de girebilmeleridir. Dolayısıyla uzaktan eğitim süreçlerinde öğrencilerin sanatsal ve tasarımsal çözümleri ve verilen uygulamalı ödevlerde iletişim araçları PDF ve benzeri formatlarda sunumların ötesine geçememektedir. Geleneksel eğitimin doğasına alışmakta ve hali hazırda alışık olan öğrencilerin, uygulanan yeni uzaktan eğitim sistemindeki iletişim modelinde proje üretme, fikirlerin sunumu ve gerekli geri bildirimleri alıp değerlendirme, tasarım deneyimleri ve fikirleri aktarma

düzeyleri yetersiz kalmaktadır. Ayrıca eğitim kadrosundaki hocaların da öğrencilerin tasarım ve eskizleme becerisini değerlendirmekte zorlanmakta oldukları gözlemlenmiştir.

Yukarıda özetlediğimiz durumdan yola çıkan bu çalışmada, Türkiye genelindeki 142 üniversite çatısı altında yer alan Güzel Sanatlar, Sanat ve Tasarım, Tasarım ve Mimarlık Fakülteleri bölümlerindeki öğrencilerin:

- Eğitimlerinin aksamadan ve verimli bir şekilde sürdürülmesini sağlamak, eğitim kalitesini düşürmemek,
- Pandemi sebebiyle eğitim dönemini dondurmak durumunda olan öğrencilerin dönem kaybetmesini engellemek,
- Gelecekte olası afetlere karşı uygulama temelli eğitim kurumlarının hazırlıklı olmalarını sağlamak,
- Pandemi ve afet durumları dışında da, geçici ya da kalıcı fiziksel engelleme sahip olan öğrencilerin eğitimden mahrum kalmamaları için olanak sağlamak,
- Üniversitelerin uygulama temelli bölümlerinin tercih edilme oranlarının korunmasını sağlamak amacıyla tasarım süreci aşamaları (anlamlandırma + tanımlama + fikir geliştirme + kavramsal maket ve video eskizler + test ve iyileştirme) çerçevesinde bir araştırma süreci oluşturulmuştur. Ayrıca Nielsen'in, Yinelenebilir Tasarım (Iterative Design) ölçüm yöntemiyle (Nielsen, 1993), kullanıcı odaklı tasarıma dayanan Tasarım Temelli Araştırma (DBR: Design-based Research) yönteminin (Collins, 1992; Brown, 1992) uygulamasından ipuçları toplanmıştır. Bölüm kapsamında ve çalışmanın birinci aşamasını oluşturan ve projenin ilerleyen aşamalarında arayüz tasarımı ve tasarım kılavuzu ortaya konması amacıyla kullanılan ihtiyaç analizi kısmına yer verilmiştir.

2. Yöntem

Çalışmanın evrenini Türkiye'de sanat, tasarım ve mimarlık alanındaki fakülteleri ile güzel sanatlar eğitimi gibi uygulamalı eğitim veren bölümlerde görev yapan akademisyenler ve eğitim alan öğrenciler oluşturmaktadır. Çalışmanın örneklemini belirlemek amacıyla evren içerisinden seçkisiz yöntem (simple random sampling) (Kaplan, 2004) kullanılarak çalışma grupları oluşturulmuştur. Alan uzmanı akademisyenleri temsil eden çalışma grubu etik kurul onayı alınan üniversiteler içerisinden ortaya konmuş 10 eğitimciden oluşmakta, öğrenci çalışma grubunu da aynı üniversitelerin sanat, tasarım, mimarlık ve güzel sanatlar eğitimi alanlarında öğrenim gören, salgın süreci (2019-2020 Bahar Dönemi ve 2020-2021 Güz dönemi) ve öncesinde (2019-2020 Bahar dönemi öncesinde) öğrenci olan, böylece yüz yüze ve uzaktan eğitim süreçlerine katılan toplam 92 öğrenci oluşturmaktadır.

Araştırma modelinde ise nicel ve nitel araştırma yöntemlerinin birlikte kullanılması ile oluşturulan karma yöntemden (Creswell, 2014) faydalanılmıştır. Çalışmanın nicel araştırma ayağını beşli Likert ölçeği kullanılarak oluşturulan anket, nitel kısmını ise akademisyen çalışma grubuna yönlendirilmiş olan yarı-yapılandırılmış görüşmeler (Semi-structured interview) (Groeben, 1990; Flick, 2009) meydana getirmiştir.

2.1. Veri Toplama Aşaması (Anlamlandırma)

Anket aracılığı ile öğrencilerin, mevcut çevrimiçi eğitim uygulamalarının eğitim-öğretim programlarına uygunluğu, teknik yeterlilikleri, hangi avantaj ve dezavantajlara sahip olduğu, takım çalışmasına etkisi, kullanılabilirliği, estetik yapısı (desirability), ergonomisi gibi konularda görüşler alınması ve beklentilerinin tespit edilmesi amaçlanmış ve aşağıda belirtilen başlıklar çerçevesinde anket soruları hazırlanmıştır:

- İhtiyaç analizine yönelik sorular
- İletişime yönelik sorular
- Motivasyona yönelik sorular
- Zaman kullanımına yönelik sorular
- Beklentiye yönelik sorular

Bu ölçeğin uygulanması sonucunda elde edilen veriler, uzaktan eğitim sistemini kullanan akademisyenlerle gerçekleştirilen görüşme sorularının hazırlanmasına etki etmiş ve görüşme soruları anket soruları ile paralel yapıda olacak şekilde hazırlanmıştır. Çalışmada nitel araştırma yöntemlerinden faydalanılarak çok yönlü ve ayrıntılı veriler elde edebilmek amacıyla yarı-yapılandırılmış görüşme düzenlenmiş ve akademisyen çalışma grubuna yöneltilmiştir.

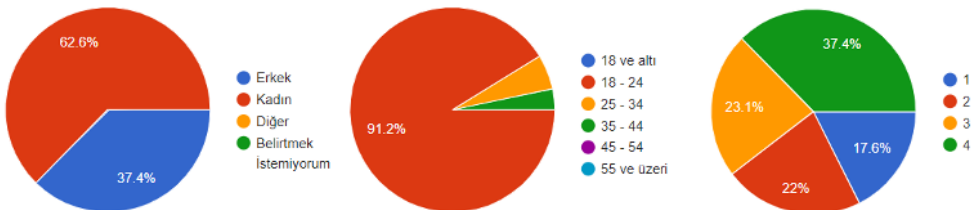
Buradan elde edilen çıktılar projenin 'Fikir geliştirme' ve 'Test ve İyileştirme' aşamalarında kullanılmıştır.

2.1.1. Nicel ve Nitel Veri Analizleri, Gözlemlerin Yorumlanması (Tanımlama)

2.1.1.1. Nicel (Anket) Verilerinin Analizi

Nicel verilerin analizi için ankete verilen cevapların frekans ve yüzde değerleri hesaplanmıştır. Katılımcıların demografik dağılımı incelendiğinde, katılımcıların % 37.4'ü kadın, % 62'si erkek öğrencilerin oluşturduğu, yaş dağılımlarına göre %91'inin 18-24 yaş aralığında olduğu, katılımcıların % 17.6'lık kısmını birinci sınıf, % 22'sini ikinci sınıf, % 23.1'lik kısmını 3 ve % 37.4'lük kısmını ise son sınıfta eğitim gören öğrencilerin oluşturulduğu görülmektedir (Tablo 1).

Tablo 1. Anket katılımcılarının cinsiyeti yaş ve eğitim gördüğü sınıfların oranları.



İhtiyaç analizi kapsamında ilk olarak öğrencilerin teorik ve uygulamalı dersler

arasındaki farklılıklar ve bu derslerin mevcut uzaktan eğitim platformları ile sürdürülmesine uygunluğu hakkındaki görüşlerini almak amaçlanmıştır.

Sanat ve tasarım eğitimi alan katılımcıların önemli bir çoğunluğunun (92%) eğitim aldıkları bölüm içerisinde uygulamalı derslerin teorik derslere göre daha önemli olduğunu düşündükleri görülmektedir. Bu durum yapısı gereği uygulama ağırlıklı olan sanat ve tasarım alanlarının uygulama ağırlıklı olmaları ile açıklanabilir. Mesleki yeterlilik kazanabilmek açısından ise öğrenci-öğrenci veya öğrenci-öğretmen arasındaki etkileşim ve geri bildirim çok önemli olduğu, katılımcıların neredeyse tamamının (98,5%) katılımı ile vurgulanmıştır. Öğrencilerin büyük çoğunluğu (88,8%) uygulama ağırlıklı derslerin, öğrenciler arası etkileşim açısından, teorik derslere göre daha verimli olduğunu düşünmektedir. Bu bağlamda uygulamalı derslerin aktif katılım ve üretim süreçlerini içermesi nedeniyle öğrencilerin birbirleri arasındaki akademik paylaşım ve iletişimin daha yoğun olmasına katkıda bulunuyor denilebilir.

Katılımcıların tamamına yakını (94,4%) uygulamalı derslerin teorik derslere göre yaratıcılık açısından çok daha verimli bir yapıda olduğunu belirtmiştir. Ayrıca uygulamalı derslerin öğrenci (84,5%) ve öğretmen motivasyonu (73,2%) açısından daha etkili olduğunu düşünmektedir. Ancak katılımcıların uzmanlık alanlarının uzaktan eğitime uygun olmadığını (59,2%) ve pandemi sürecinde deneyimledikleri çevrimiçi eğitim uygulamasının alanlarına yönelik uygulama ağırlıklı derslerin yürütülmesinde başarılı olmadığını (56,4%) düşündükleri görülmektedir. Bu durum birebir, yaparak-deneyerek gerçekleştirilen derslerin yalnızca görüntülü veya sesli bağlantılar yoluyla sürdürülmesi konusundaki sıkıntılara işaret eden niteliktedir.

2.1.1.2. Nitel (Yarı-Yapılandırılmış Görüşme) Verilerinin Analizi

Nitel verilerin analizinde ve içerik analizine (Krippendorff, 2004; Yıldırım & Şimşek; 2011) başvurulmuştur. Yapılan yarı-yapılandırılmış görüşmelerin (semi-structured interviews) (Patten & Newhart, 2018) çözümlenmesi için öncelikle her bir görüşmenin ses kaydı deşifre edilmiştir. Araştırmaya katılan öğretim elemanları devlet ve vakıf üniversitelerinde görev yapmaktadır ve farklı uzmanlık alanlarına sahiptir. Birbirinden farklı uzmanlık alanlarından görüş alınarak sanat ve tasarım eğitimine yönelik ihtiyaçlar çok daha geniş bir aralıkta ele alınabilir. İlk aşamadaki görüşmelerde müzik teknolojileri, caz tekniği, resim, grafik tasarım, iletişim tasarımı, iç mimari, mimarlık, fotoğraf ve video, performans sanatları ve çizgi film animasyon alanlarından olmak üzere toplam 10 uzman kişi ile görüşülmüştür. Öğretim elemanlarının alandaki deneyimi 5 ile 35 yıl arasında değişmektedir ve bu durumun gerek teknoloji kullanımı/okuryazarlığı, gerekse değişen eğitim-öğretim yaklaşımları açısından araştırmaya katkı sunması amaçlanmıştır. Görüşmeler video konferans şeklinde gerçekleştirilerek sesli ve görüntülü kayıt alınmıştır. Ardından ilgili tüm görsel-işitsel düzenlenip arşivlenerek nitel araştırma aşaması için hazırlanmış ve transkripsiyon aşamasına geçilmiştir.

a) Görüşmeler Veri Analizi, 1. Aşama:

Veri setinin organize edilebilmesi, sınıflandırılabilmesi ve karşılaştırılma yapılabilmesi için aşağıdaki sorular sorulmuş ve alt başlıkları eklenmiştir.

Uzaktan eğitimle ilgili olarak katılımcı;

1. Hangi deneyiminden bahsediyor?

- Pandemi öncesi / sonrası

2. Bu deneyimini etkileyen faktörler neler?

- Etkileşim
- Zaman
- Mekan
- Motivasyon

Çalışmanın hipotezleri arasında yer alan ve araştırma sorularının şekillendirilmesi için kullanılan temalar (zaman, iletişim ve etkileşim, mekan) kodlama aşamasında yeniden ele alınmış ve bunlara yenileri eklenmiştir. Verilerin analizi için NVivo 12 Mac nitel analiz uygulaması kullanılmıştır. Tüm verilerin sınıflandırılması ve analiz edilmesi ile toplamda 720 ifade kodlanmıştır.

İlk aşama analiz sonucunda öngörülen temalar çerçevesinde katılımcıların yorumları analiz edilmiş ve bu analizler “pandemi öncesi süreç, etkileşim ve motivasyon, mekan ve zaman kullanımı” başlıkları altında sınıflandırılmıştır. Etkileşim ve motivasyona ilişkin görüşler, daha çok öğretmenlerin öğrencilerle olan iletişimi, onlardan aldıkları geri bildirimler, çevrimiçi eğitim sürecinde öğrencileri motive etme çabaları ve kendini ifade etme temaları kapsamında yoğunlaşmıştır. Mekan kavramına ilişkin görüşler ise öğrencilerle aynı mekanı paylaşamamaktan kaynaklanan problemler, öğrencilerin alternatif mekanlardan faydalanamaması ve fiziksel hareket kısıtlılığı gibi başlıklar altında yer almaktadır. Zaman kullanımına yönelik cevaplar, ders öncesi hazırlık sürecinde yaşanan değişimler, ders süreleri ve öğrenci çalışmalarının değerlendirilmesi ile ilişkilidir.

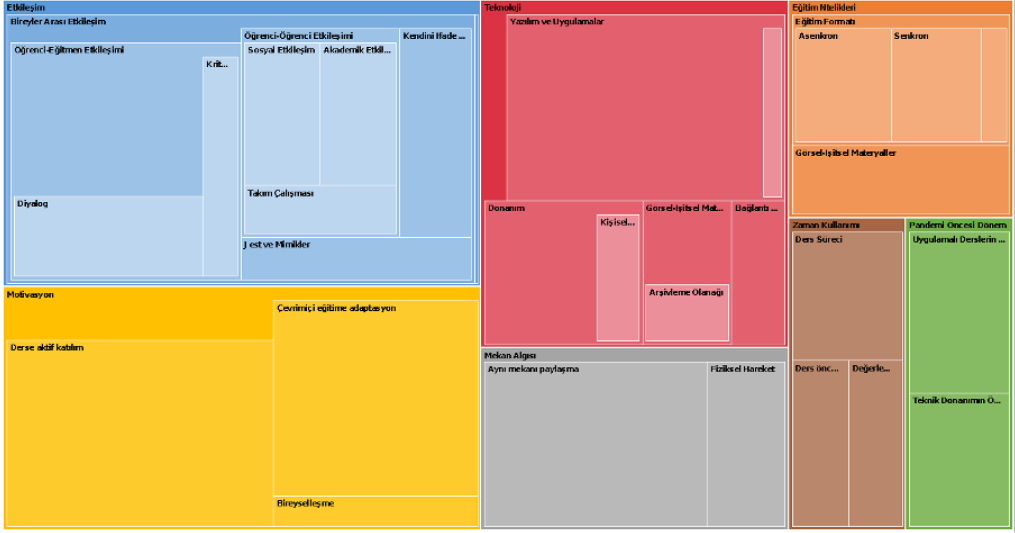
b) Görüşmeler Veri Analizi, 2. Aşama:

Veri analizinin ikinci aşamasında ise sınıflandırılan veriler içerik analizi gerçekleştirilerek daha detaylı şekilde kodlanmıştır. Kodlanan 720 ifadenin her biri ilgili başlık ve kodlar altında bir araya getirilmiştir. Veri setinin daha anlaşılabilir olması için elde edilen kodlar birbirleriyle olan ilişkileri ve uzaktan eğitim bağlamındaki rolleri çerçevesinde sınıflandırılmıştır. Örneğin, bireyler arası etkileşim, kritik verme, akademik etkileşim, sosyal etkileşim ve takım çalışması gibi kodlar etkileşim üst başlığı altında toplanmıştır. Bağlantı kalitesi, kullanılan uygulamalar, donanım ve arşivleme olanağı gibi kodlar ise teknoloji üst başlığı altında sınıflandırılmıştır. Bu sınıflandırma ile aralarında benzerlikler olan veya tekrar eden kodlar aynı başlık altında toplanmıştır.

Tablo 2. Tema ve kodların birbirleriyle ilişkisini gösteren diyagram



Tablo ve diyagramda görülen başlıklar arasında katılımcılar tarafından en çok söz edileni etkileşim teması olmuştur. Onun hemen ardından ise motivasyon başlığı gelmektedir. Bu başlıkların kodlanan tüm katılımcı ifadeleri içerisinde kapsadıkları alan karşılaştırmalı olarak aşağıda gösterilmiş ve başlıkların detaylı açıklamaları araştırma soruları kapsamında aktarılmıştır.

Tablo 3. Tema ve kodların kapsadığı ifade sayılarına göre hiyerarşisi

(1) Sanat ve Tasarım Fakültelerinde uygulamalı derslerin gerçekleştirildiği stüdyo ortamının öğrencilerin motivasyon ve gelişimleri açısından pozitif çıktılarının belirlenmesi;

Uygulamalı eğitim, stüdyo ortamı ve gerekli teknik donanım ile ilgili katılımcı görüşleri “Pandemi öncesi süreç” (f: 44) üst başlığı ve “Uygulamalı derslerin farkları” ve “teknik donanımın önemi” kodları altında analiz edilmiştir. Katılımcılar uygulamalı derslerin öğrencilerle olan etkileşim, Ortaya konan ürün üzerine fikir üretmekle devam edebilme ve anlık kritik verebilme açısından sanat ve tasarım eğitiminin en önemli parçasını oluşturduğunu vurgulamıştır. Diğer yandan öğrencinin görebilme ve deneyerek öğrenme şansının olması ve öğrenciler arasında sağlıklı bir rekabet duygusunun oluşabilmesi gibi konuları da vurgulamışlardır.

(2) Bu pozitif çıktıları sağlayan koşulların, bir başka deyişle atölye eğitiminin doğasının keşfedilmesi;

Katılımcılar tarafından “usta çırak ilişkisi”nin sanat ve tasarım eğitimindeki önemi aktarılmıştır. Öğrencinin hoca ile aynı atölyede yer almasının “yaparak, görebilme öğrenme sürecini” deneyimlemesinin bu eğitim bir parçası olduğu belirtilmiştir.

(3) Kriz durumlarında uzaktan eğitim şartlarında bu koşulların sağlanabilirliğinin test edilmesi;

Katılımcılar uzaktan eğitim sürecine pandemi ile birlikte aniden geçilmesinin yaratmış olduğu sıkıntılara dikkat çekmiştir. Bundan sonraki süreçte uzaktan eğitimin devam etmesi durumundan daha hazırlıklı olunacağı kanısı hakimdir.

Eğitmen eforunun katlanarak arttığı ve gerek öğrencilerde gerekse öğretmenlerde önemli motivasyon problemleri ile karşılaşıldığı görülmektedir. Motivasyon kümesi katılımcıların en çok söz ettiği (f: 152) ikinci başlık olmuştur. Çevrimiçi eğitime adaptasyon, Derse aktif katılım ve bireyselleşme kodlarını barından bu başlık çerçevesinde öğretmen ve öğrencileri bu süreçte etkileyen etmenlerin neler olduğu ortaya konmuştur. Öğretmenler açısından en önemli problemlerin başında karşılarındaki grubun “varlığı” ve “ders katılımı”ndan emin olamamalarıdır. Diğer yandan sürekli olarak öğrencilerin morallerini yüksek tutmaya çalışmak ve stüdyodaki iletişim ortamını sağlayamamak öğretmenlerin motivasyon düşürücü olarak betimledikleri ifadeler arasındadır. Negatif yorumların yanı sıra uzaktan eğitimin doğası gereği teknolojik ekipmanlarla içiçe gerçekleştirilmesi ve mekandan bağımsız oluşuna dair olumlu bazı geri bildirimler de bulunmaktadır. Özellikle tek tuşla pek çok şeye ulaşabilme imkanı ve öğrencilerin trafik vb. sıkıntılar olmadan derse katılabilmesi olumlu ifadeler arasında yer almaktadır.

(4) Bu süreçte karşılaşılabilecek sorunları ve bu sorunları çözmek için ne gibi analizler gerektiğini belirlemek;

Katılımcılar uzaktan eğitim sürecinde karşılaşılan sorunlara ilişkin özellikle etkileşim (f:179), motivasyon (f: 152), teknoloji (f: 140) ve mekan algısı (f: 73) konularında görüş bildirmişlerdir.

Etkileşim üst başlığı kapsamında yer alan kodlar arasında bulunan “kendini ifade etme” katılımcıların bilgisayar vb. cihazlar aracılığıyla derslere katılımı sebebiyle karşılaştıkları problemler ya da avantajlı olduğunu düşündükleri yönleri aktardıkları ifadeleri kapsamaktadır. Katılımcılar bu kod çerçevesinde “ekran başında olma” deneyimini gerek anlatıcı gerekse dinleyici açısından çok yönlü boyutta değerlendirmişlerdir.

Katılımcılar tarafından öğrencilerin aynı mekan (f: 73) içerisinde eğitimlerinin sürdürmesinin önemi vurgulanmış, müze vb. alternatif mekanların sanat ve tasarım eğitimindeki yerine dikkat çekilmiştir. Ayrıca aynı mekanı paylaşan öğrencilerin “birbirlerinden öğrenebilme” ve “yardımlaşma” gibi akademik etkileşim içerisinde bulunabildikleri belirtilmiştir.

Aynı mekanı paylaşma (f: 54) kodu altında yer alan ifadeler öğrencilerin gerek kendi arasında gerekse öğretmenler ile olan etkileşimlerinin uzaktan eğitim kapsamında kullanılan dijital uygulamalar ile önemli ölçüde kaybolduğunu göstermektedir. Yapılan araştırmaların özellikle sosyal ve akademik etkileşimin sağlanabilmesine olanak tanıyan mekânsal etkileşim çözümlerini kapsamaması gerektiğini göstermektedir. Mekan algısına ilişkin görüşlerin diğer bir bölümü ise fiziksel hareket (f:19) kodu içerisinde yer almaktadır. Katılımcılar sürekli ekran başında olmanın neden olduğu fiziksel rahatsızlıklardan ve ders sürecinde stüdyo ortamındaki hareketlilik ile molalardaki hareket etme imkanlarının kalmadığını vurgulamışlardır. Mekânsal anlamda yaşanan sıkıntıların teknolojik gelişmeler ile çözülebileceği düşüncesinin hakim olduğu gözlenmiştir.

(5) Zorunlu koşullarda uzaktan eğitim için geliştirilmesi öngörülen sistemin genel olarak eğitim alanında kullanılabilir bir ürüne yönelik çıktılarının neler olabileceğinin belirlenmesi

Uzaktan eğitimin geliştirilmesi adına alınan yorumlar arasında teknoloji temasının (f: 140) ön planda bulunduğu görülmektedir. Bundan sonraki süreçte eğitimin daha kaliteli gerçekleşmesi adına özellikle bağlantı sorunlarının giderilmesi gerektiği (f: 11) hemen her kullanıcı tarafından belirtilmiştir. Kullanılan donanımlar başlığı (f: 32) altında ise 2. kamera, çizim tableti vb. ekstra donanımların kullanılması gereksiniminden söz edilmiştir. Katılımcılar bu süreçte derslerinin daha verimli şekilde işleyebilmek adına geliştirdikleri yöntemlerden bahsederek teknolojik donanım ve uygulamaların önemini vurgulamıştır.

Bir diğer üst başlık olan “Zaman” (f: 48) kapsamında belirtilen konuların başında ise “Ders öncesi hazırlık” (f: 14) eğitmen deneyimine dair önemli ipuçları vermektedir. Eğitmenlerin uygulama çalışmalarını uzaktan eğitime yönelik olarak yeniden uyarladıkları görülmektedir.

Analizler neticesinde özellikle mekan, teknoloji, motivasyon ve etkileşim kavramları arasında güçlü bir bağlantı olduğu görülmüştür. Katılımcıların ifadeleri pek çok kez birden fazla kod ile ilişkili olmuştur. Örneğin, teknolojik uygulamaların öğrencilerin kritik alma sürecinde önemli yere sahiptir. Öğrencilerin aralarındaki sosyal ve akademik etkileşimin (f: 51) ise derse aktif katılım (f: 71) sağlanmasında önemli rol oynadığı belirtilmiştir.

3. Sonuç

Türkiye’de 2019-2020 Bahar Döneminde pandemi nedeniyle uzaktan eğitime devam etmiş olan farklı üniversitelerin, güzel sanatlar, tasarım ve mimarlık fakültelerinde görev yapmakta akademisyenler ile gerçekleştirilmiş olan görüşmelerden elde edilen bulgulara ilişkin değerlendirmeler yine alt başlıklarla aşağıda verilmiştir.

3.1. Pandemi Öncesi Süreç

3.1.1. Uygulamalı Derslerin Teorik Derslerden Ayırt Edici Farklılıkları

a) Yöntem ve Uygulama Açısından Farklılıklar

Teorik derslerin eğitmenin projeksiyondan bir powerpoint sunumu ile “monolog” şekilde ders anlatımı ile ilerlettiği, tek yönlü bir sürece sahip olduğu yönünde görüşler bildirilmiştir. Bu durumun öğrenme edinimini zorlaştırdığını ve uygulamalı eğitime nazaran çok daha fazla zaman aldığını ifade edilmiştir. Teorik eğitimi, daha ziyade, uygulamalı bir dersin belirli bir kısmında, öğrencilerin uygulama öncesi konu ile ilgili bilgi edinmesini ve üzerinde çalıştıkları konu ile kavramsal olarak bir bağlantı kurabilmelerini sağlamak için uygulamakta oldukları anlaşılmıştır.

Uygulamalı derslerin, teorik derslerden yöntem ve uygulama açısından belirgin

farklılıkları olduğu ifade edilmiştir. Mimarlık, iç mimarlık, iletişim tasarımı, endüstri ürünleri tasarımı gibi tasarım odaklı bölümlerde öğrenciler, kâğıt üzerine el çizimleri, maket gibi malzemelerin yanında iki ya da üç boyutlu grafik tasarım ve hareketli görüntü yazılımları kullanmaktadırlar. Görüşmecilerin bir çoğu, uygulamalı derslerin önemli ayırt edici özelliklerden birisinin, atölyenin fiziksel ortamının sağladığı “*bir arada olma*” hali olduğunu belirtmiştir. Uygulamalı derslerde öğrenciler ve eğitmen bir aradadır, öğrencilerin gelişimi anlık olarak takip edilebilmektedir. Öğrenci ile birebir iletişim kurulur ve projesi üzerinde yerinde ve derinlemesine değerlendirmeler yapılabilmektedir. Bu sayede öğrencinin konu ile ilgili pratikleri gerçek yaşamla bağlantılı şekilde uygulanabilmektedir. Sıklıkla tashihih önemine vurgu yapan görüşmeciler, uygulamalı derslerin, teorik derslerde öğrencilerin öğrendiklerini uygulama şansları olduğunu ve üzerinde çalıştıkları proje üzerinde pratik yönden daha hızlı ve derinlemesine bir öğrenme süreci geçirdiklerini belirtmiştir. Görüşmecilerin üzerinde durduğu bir başka ayırt edici özellik, uygulamalı eğitimin “*yineleyici süreci*” olmuştur. Öğrenci birbirini takip eden dersler süresince projesi üzerinde tekrar tekrar düzenlemeler yaparak öğrenme sürecini geçirmektedir.

Performansa dayalı bölümlerden görüşmecilerin öğrencinin öğrenme sürecine yönelik görüşleri tasarıma dayalı bölümlerdeki ile benzerlik göstermektedir. Süreç yineleyicidir, ve öğrencinin öğreniminin gelişimine odaklıdır. Öte yandan uygulamalı eğitimlerde müzik enstrümanları ve çeşitli kayıt / mixaj yazılımları, görüntüleme ve ses sistemleri kullanılmaktadır. Buna ek olarak görüşmeciler, tasarım bölümlerine nazaran bazı farklılıklara da değinmiştir. Müzik bölümünde birebir eğitim söz konusu iken, dans alanında, aksine eğitim birebir değil, bir arada “toplular” işlenmektedir. Dans bölümlerinde daha ziyade bir “topluluk sinerjisi” oluşturulması hedeflenmektedir. Aynı mekânda bir araya gelen öğrencilerden oluşan topluluğa, zihinlerinde canlandırmaları gereken belirli bir kavram idealize edilir ve ders süresince eğitmen aktif şekilde öğrencilere doğru ve yanlışlarını söyleyerek, devamlı olarak onları değerlendirir.

Ayrıca yine dans bölümünde “*dostça bir rekabet*” ortamının yaratılmasının öğrencilerin öğrenme süreçlerine olumlu yönde katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

Geleneksel sanat bölümlerinde farklı araçlar kullanılsa da, tıpkı tasarım ve performatif sanat eğitimindeki gibi süreç yineleyicidir, öğrencinin öğreniminin gelişimine odaklıdır. Eğitimin belirli bir uzmanlık alanına odaklı olarak 4 yıl boyunca gözlemlenmeye devam edilen bir süreç içermektedir. Bu süreç boyunca öğrenciler belirli bir uzmanlık dalında (örn. Resim) beyin-el-göz koordinasyonu, el becerisi gibi

b) İletişim Açısından Farklılıklar

Görüşmecilerin büyük çoğunluğu uygulamalı derslerin teorik derslere nazaran iletişimsel gücünün çok daha yüksek olduğunu belirtmiştir. Öğrenci ve eğitmen birebir iletişim kurabilme imkanına sahiptir, bu durum öğrencinin kendini çok daha iyi ifade edebilmesine olanak sağlamaktadır.

Uygulamalı ders ortamında eğitmen atölye içerisinde dolaşarak öğrencilere projeleri ile ilgili anlık tashihih verebilmektedir. Bir arada olma hali, öğrencilerin ders içi tartışma ortamlarına katılabilesini sağlamakta, eğitmenin belirli bir öğrenci ile birebir tashihih

verdiği zamanlarda dahi bu tashihleri dinleyebilmekte, ders kapsamında uygulamaları gereken gereksinimlere dair genel bir fikir edinebilmekte, kendi eksiklerini yeniden düzenleyebilmektedirler. Bu süreçte ayrıca öğrencinin kişilik yapısı, ekonomik durumu gibi faktörlerin de devreye girdiği ve bu nedenle oldukça kişiselleştirilmiş bir eğitim sunulduğu belirtilmiştir. Görüşmecilerin birçoğu, teorik derslerin tek yönlü işlendiği için iletişimin zayıf olduğunu, öğrenme sürecinin çok daha fazla zaman alabilmekte olduğunu, özellikle kalabalık dersliklerde iletişimin sağlanamamasının öğrenme sürecini zorlaştırdığını dile getirmiştir. Bazı görüşmeciler, teorik derslerde öğrencilerin adapte olmakta zorlandığını, konsantrasyonlarının çok daha hızlı dağıldığını, sürecin sıkıcı ilerlediğini ifade etmiştir.

3.1.2. Uygulamalı Derslerde Teknolojik Yazılım ve Donanımların Önemi

Görüşmecilerin hemen hemen tamamı, ders kapsamında kullanılan teknolojik ekipmanların son derece önemli olduğuna vurgu yapmıştır. Öğretmenlerin birçoğu ders anlatımı için projeksiyon cihazı, perde, tahta gibi sunum ekipmanları kullanmaktadırlar. Öğrencilerin işlerini birlikte değerlendirmek adına tahta gibi elemanların aynı zamanda sunum aracı olarak kullanıldığı da belirtilmiştir. Bu sayede işler üzerinden toplu tashih verilebilmekte, işler arasında karşılaştırmalı bir değerlendirme yapılabilir. Bununla beraber alan bazında ihtiyaç duyulan yazılım ve donanımsal ihtiyaçlar kendi aralarında çeşitlilik göstermektedir. Tasarım alanında eğitim veren görüşmeciler, fiziksel çizim ve maket teçhizatlarının yanında alana yönelik 2 ve 3 boyutlu tasarım programlarının, hareketli görüntü için post prodüksiyon yazılımlarının üniversite bünyesinde sağlanmasının elzem olduğunu belirtmişlerdir. Ayrıca bu yazılımlar sayesinde, öğrencilerin farklı medyalar ile çalışma imkanı bulduğu belirtilmiştir. Öğrencilerin alanları ile ilgili sektörlerde işe başlamadan önce mesleki yönden yeterlilik kazanmaları için bu yazılımları öğrenmeleri gerektiği ve bu nedenle üniversite bünyesinde, bölüm bazında bu imkanların sağlanması gerektiği ifade edilmiştir. Performansa dayalı eğitim veren müzik bölümünde, ses ile alakalı teknolojik donanım ve yazılımlar, dans bölümünde benzer şekilde iyi çözünürlüklü görüntüleme ve ses sistemlerinin önemi vurgulanmıştır. Bu yazılımlar ve donanımlar sayesinde ders içerisinde projelere anlık tashih vermenin kolaylaştığı ve öğrencilere projelerinde hızlı şekilde düzeltme yapabileme olanağı sağlandığı belirtilmiştir.

Birçok görüşmeci, bilgisayar, tablet, akıllı telefon gibi donanımların ve güçlü bir internet bağlantısının önemine değinmiştir. Bu teknik donanımlar sayesinde eğitimciler farklı internet platformları aracılığı ile öğrencilere üzerinde çalıştıkları konu ile ilgili daha fazla örnek iş gösterebilmekte, örnek bir işin hikayesini anlatabilmektedir. Bu imkanlar, verilen dersin pratikte nasıl uygulandığını gösterebilmek adına faydalı bulunmakta ve öğrenci motivasyonunu da artırdığı düşünülmektedir.

3.2. Pandemi Dönemi

3.2.1. Pandemi Döneminde Tercih Edilen Eğitim Modelleri

Görüşmecilere 2019-2020 Bahar Döneminde uzaktan eğitime hangi eğitim modelini tercih ettiğini sorduğumuzda, 6 görüşmeci senkron, 3 görüşmeci asenkron ve 1 görüşmeci karma eğitim modeli uyguladıklarını belirtmiştir. Senkron derslerde

genellikle *Microsoft Teams* ve *Zoom* gibi platformlar kullanılırken, asenkron derslerde üniversitenin sağladığı *LMS (learning management system)* gibi ortamlara yüklenen videolar, Powerpoint sunumları ve *PDF* formatında dokümanlarının dersin olacağı saatte öğrencilere sunulduğu belirtilmiştir. Bazı görüşmeciler asenkron derslerde ayrıca *Whatsapp*, *Messenger* gibi yazılımlar üzerinden öğrencilerin çalışmalarına tashihi verildiğini belirtmiş, öğrencinin sürecine yönelik iletişimin bu şekilde sağlanmaya çalışıldığını ifade etmiştir.

3.2.2. Pandemi Döneminde Eğitimcilerin Ders Öncesi Hazırlık Süreçleri

a) Ders için Hazırlanan İçeriklerin Niteliklerinde Değişimler

Pandemi dönemi ile birlikte yüz yüze eğitimin sona ermesi ve online eğitime çok kısa sürede geçilmesi ile birlikte eğitimciler de yoğunlaştırılmış bir ders içeriği hazırlama sürecine girmişlerdir. Bu dönemde hazırlanan materyallerin niteliklerinde değişim olduğu birçok görüşmeci tarafından ifade edilmiştir. Yüz yüze eğitimin sağladığı bir arada olma, usta-çırak ilişkisi, öğrencinin uygulamayı birebir görebilme ve uygulayarak öğrenme gibi imkanlara sahip olduğu mekansal-uzamsal unsurlardan mahrum kalmalarından dolayı birçok eğitimci içeriklerini zenginleştirme yoluna gitmiştir. Bu amaçla eğitimciler, sunum ve video gibi içeriklerin yanında, internet yoluyla erişilebilecek video paylaşım sitelerinden video içerikleri eklemişler, öğrencilerin keyif alarak okuyabilecekleri metinsel kaynaklar sunmuşlardır. Bu dönemde sözlü anlatımın çok daha yoğunlaştığı ifade edilirken, bazı derslerde ise yalnızca bu şekilde ilerlemenin mümkün olmaması nedeniyle, bazı eğitimciler içeriklerin görsel yönün zenginleştirilmesine yönelmiştir. Özellikle stüdyo derslerinde, projenin özetinin (briefinin) yanında, tasarlanma süreci, ölçü-ebat, hedeflenen tasarımın farklı açılardan nasıl işlenmesi gerektiği gibi unsurların uygulamalı anlatımları videolar ve fotoğraflar yoluyla çekilerek ders öncesi içerik olarak sunulmuştur.

b) Ders İçeriklerinin Hazırlanma Sürelerindeki Değişimler

Yapılan görüşmeler sonrası eğitimcilerin pandemi döneminde online eğitime geçilmesi ile birlikte derse hazırlık sürelerinde değişimler olduğu, normal döneme nazaran, çok daha fazla efor sarf etmek zorunda kalındığı anlaşılmıştır. Bazı görüşmeciler, bağlı oldukları kurumun sağladığı sistemin kapasitesinin yeterli olmaması nedeniyle hazırladıkları içerikleri yüklerken zorlanmıştır. Bu durum da ders içeriklerinin yüklenme sürelerinin uzamasına neden olmuş, bazı eğitimciler mesai saatleri dışındaki zamanlarını bu işlemlere ayırmak zorunda kalmıştır.

3.2.3. Pandemi Döneminde Ders İşleyiş Süreçleri

a) Teknik Alt yapı ve İnternet Bağlantı Problemleri

Mülakata katılan görüşmecilerin bir çoğu ders sürecinde de tıpkı ders öncesi süreçlerde olduğu gibi, teknik alt yapıların yetersizliği nedeniyle problemler yaşadıklarını belirtmiştir. Bu problemlerin başında bağlı oldukları kurumların sağladığı sistemlerin aynı anda birçok kişinin bağlanması ve ödev yüklemeye çalışması nedeniyle kapasite

olarak yetersiz kaldığına değinmiştir. Diğer bir teknik problem ise yine internet bağlantıları ile ilgili olmuştur. Bağlantı hızının yavaşlığı, ders esnasında yaşanan bağlantı kopmaları, ders süreçlerini, dersin süresini verimli kullanma ve iletişim açısından olumsuz etkileyen teknik faktörler olmuştur.

b) Derslerin İşlenme Sürelerinde Farklılıklar: Esneklik İhtiyacı

Görüşmecilerden bir kısmı senkron dersleri kurum tarafından önerilen / kullandıkları iletişim uygulamasının sınırlandığı (örn., 40 dk.) sürelerde işlerken, bu sınırlandırma nedeniyle dersleri birden çok oturumda işleyerek genişletmişlerdir. Görüşmeciler bu durumu dersin işleniş sürecini etkileyen olumsuz bir durum olarak ifade etmişlerdir. Bazı görüşmeciler yüz yüze eğitimde belirlenen sürelerde derslerini yürütebilmişken, bazı görüşmeciler bu sürelerin çok daha üzerine çıkmak zorunda kaldıklarını da belirtmiştir. Bunun başlıca sebebinin basit olarak tanımlanabilecek konuların bile ifade edilmesinin zorlaşması olarak belirtmişlerdir. İşlenen dersin içeriğine göre derslerin sürelerinin değişkenlik gösterdiğini ve bu nedenle eğitimcilerin farklı ders içeriklerine göre daha esnek ve modüler ders yapıları oluşturabilecekleri bir sisteme ihtiyaç duyduklarını açığa çıkarmaktadır.

c) Öğrenciler ile İletişim

Pandemi döneminde senkron ders işleyen eğitimcilerden edindiğimiz bulgulara göre, uzaktan senkron eğitimde belirlenen görüşme saatinde herkesin bir araya gelebilmesi ve dolayısı ile daha disiplinli bir ders işleyiş süreci geçirebilmeleri olumlu bir durum olarak görülmüştür. Buna karşılık birçok görüşmeci, bu disiplini sağlamakta zorluk çektiklerini, öğrencileri derse çağırma, derste iletişim kurma, kameralarını açmaları için öğrencileri defalarca uyarmak zorunda kalma ve dersin ortasına bağlantısı kopan / dersten çıkan öğrenciyi tekrar derse çekme açısından sorunlar yaşadıklarını ifade etmiştir. Görüşmecilerden bazıları bu durumların üstesinden gelebilmek için öğrencilere telefonla arayarak ya da *Whatsapp* vb. uygulamalarda kurdukları sohbet grupları aracılığı ile öğrencilere sürekli olarak hatırlatma amaçlı mesajlar gönderdiklerini ifade etmişlerdir. Bu dönemde salgın nedeniyle öğrencilerin motivasyonlarının düşüklüğüne vurgu yapan görüşmeciler, bu moral düşüklüğünün öğrencilerin derse olan ilgisi ve motivasyonunu da olumsuz etkilediğini ve bu nedenler derslerde öğrencileri ders boyunca motive etmeye çalıştıklarını da ifade etmişlerdir.

d) Tashihler

Uzaktan eğitim sürecinde birçok görüşmeci, derslerini olabildiğince tartışma ortamı yaratarak sürdürmeye çalıştıklarını belirtmiştir. Özellikle tasarıma dayalı ders veren görüşmeciler bu süreçte öğrencilerden uygulamalı ödevlerini dijital olarak talep etmek durumunda kalmıştır. Tashihlerin sürekliliğini sağlayabilmek için öğrencilerden ödevlerini ders öncesinde sisteme yüklemeleri beklenmiş, ayrıca ekran paylaşımı üzerinden bu çalışmalar değerlendirilmiştir. Tasarım bölümlerinde bazı eğitimler önceden yüklenen ödevlerin üzerine gereken geribildirimleri de ders öncesinde işaretlemiş, ders sürecinde de bu işaretlemeleri sözlü olarak öğrencilere aktarmışlardır. Ayrıca birçok görüşmeci, çalışmalar üzerine tashihlerini ders sonrası süreçlerde de mail yolu ile sürdürmeye devam etmiştir. Tasarım bölümlerinden farklı olarak geleneksel sanat eğitimi veren

görüşmeci, bu süreci atölye ortamını sağlayamadıkları için asenkron ilerletmek durumunda kalmıştır.

e) Takım Çalışması

Görüşmecilerin tamamı, uygulamalı derslerde takım çalışmasının gerçekleştirilemediğini belirtmiştir. Bunun başlıca sebepleri, aniden gelişen pandemi ve hızlıca online sürece adapte olma zorunluluğu nedeniyle takım çalışmasına yönelik bir planlama yapılamaması, fiziksel mekanın sunduğu olanaklardan mahrum olmak, sunulan teknik alt yapıların bu tür katılımcı çalışmalara uygun olmaması yönünde olmuştur.

Görüşmeler ve anketlerin sonucunda pandemi döneminde gerçekleştirilen online eğitime dair başlıca gözlemlerimizi özetlemek gerekirse:

- Araştırmamızın hedefi olan sanat, tasarım ve performansa dayalı bölümlerde, yüzyüze eğitimde teorik derslerde dahi karşılıklı etkileşimin öğrenmeyi güçlendirdiği görüşü hakimdir.
- Yüzyüze eğitimdeki eğitici-öğrenci ve öğrenci-öğrenci etkileşimi hem daha etkin, hem de daha derinlemesine gerçekleştirilmektedir.
- Online eğitimde asenkron model, öğrenme ve motivasyon anlamında istenilen sonuçları vermekten oldukça uzaktır.
- Online eğitimde eğiticiler, öğrencilerin gerçekleştirdiği uygulama, ödev ve projelerde süreci takip etmekte zorlanmaktadır ve bu durum akademik başarıyı olumsuz etkilemektedir.
- Online eğitimde senkron modelde eğitici ve öğrenciler, sistemin izin verdiği ölçüde yüzyüze eğitimdeki etkileşim modellerini uygulamaya çalışmaktadır, ancak bazı konularda online eğitim sistemleri yetersiz kalmaktadır.

Kaynakça

Brown, A. 1992. "Design experiments: Theoretical and methodological challenges in creating complex interventions in classroom settings". *The Journal of the Learning Sciences*, 2(2), 141-178.

Creswell, J. 2014. "Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches" (4th edition), Los Angeles: Sage.

Flick, U. 2009. "An introduction to qualitative research". London: SAGE.

Collins, A. 1992. "Towards a design science of education". In S. E. & T. O'Shea (Eds.), *New directions in educational technology* (pp. 15-22). Berlin: Springer.

Groeben, N. 1990. "Subjective theories and the explanation of human action". In G. Semin, & K. Gergen (Eds.), *Inquiries in social construction. Everyday understanding: Social and scientific implications*, 19-44, Thousand Oaks, CA: Sage Publications.

Help With COVID 19 2020. <https://helpwithcovid.com/> (Erişim Tarihi: 27 Nisan 2020).

Kaplan, D., & Sage Publications. (2004). *The Sage handbook of quantitative*

methodology for the social sciences. Thousand Oaks, Calif: Sage.

Krippendorff, K. 2004. "Content analysis: An introduction to its methodology". California: Sage Publications, Inc.

Lichfield, G. 2020. "We're not going back to normal". Retrieved from MIT Technology Review: <https://www.technologyreview.com/2020/03/17/905264/coronavirus-pandemic-social-distancing-18-months/> (Erişim Tarihi: 08.05.2020)

Nielsen, J. 1993. "Iterative User-Interface Design". Computer, 26(11), 32-41. DOI:<https://doi.org/10.1109/2.241424>.

Patten, M. L., & Newhart, M. 2018 "Understanding research methods: An overview of the essentials".

Yıldırım, A., & Şimşek, H. (2011). Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri. Ankara: Seçkin Yayıncılık.

Yükseköğretim Kurulu (YÖK). (2020). Yükseköğretim Kurulu Başkanı Prof. Dr. M. A. Yekta Saraç, Basın Açıklaması. <https://www.yok.gov.tr/Sayfalar/Haberler/2020/universitelerde-uygulanacak-uzaktan-egitime-iliskin-aciklama.aspx> (Erişim Tarihi: 11.04.2020).

Yükseköğretim Kurulu (YÖK). (2020). Yükseköğretim Bilgi Yönetim Sistemi. <https://istatistik.yok.gov.tr/> (Erişim Tarihi: 14.05.2020)