



## SANAT EĞİTİMİNDE PROJELER YOLUYLA GEÇMİŞ VE GELECEK ARASINDA KÜLTÜR BAĞININ KURULMASI

Nalan OKAN AKIN\*

### Öz

Oyun, çocuğun iç dünyasını açığa çıkarmaktadır. Oyun yoluyla çocuk gelecek yaşantısında gerekli olacak her türlü bilgi ve beceriyi de kazanmaktadır. Aynı zamanda çocuk oyun yoluyla içinde yaşadığı toplumun kültürel değerlerini de öğrenmektedir. Sanatla oyun arasında da sıkı bir ilişki bulunmaktadır. Eğitim ortamlarında da çocuğa, oyun yoluyla çoğu şeyler kazandırılmaktadır. Oyunda oynanan oyuncaklar hangi ortamda olursa olsun öğrenmeye aracılık etmektedir. Bu araştırmada amaç; özellikle Görsel Sanatlar dersi öğretmen adaylarının öğretmenlik hayatında kullanacağı bir oyun ve bu oyuna aracılık edecek bir oyuncak tasarlayarak, bu deneyimlerini projeye dönüştürme becerisi kazandırmaktır. Bu amaca yönelik olarak 4. Sınıfta eğitim gören 17 görsel sanatlar öğretmen adayı için geliştirilen 5 haftalık bir program uygulanmıştır. Uygulanan program, öğretmen adaylarının kendi kültürel değerlerini oyun ve oyuncaklara aktarımı sürecini kapsamaktadır. Araştırma tek örnek grup üzerinde yürütülen eylem araştırmasıdır. Araştırma verileri, proje bilgi yaprağı ile proje değerlendirme formlarından oluşmaktadır. Araştırma verileri, öğrencilerin ödevlerinin bir parçası olan bu formlarına ait dokümanlarının uzman değerlendirmesi ile içerik analizinden oluşmaktadır. Öğrencilerin tasarladıkları oyun ve oyuncaklar ile kendi geçmişlerine ait kültürel değerlerinin farkına vardığı, proje oluşturma deneyimi ve görsel sanatlar alanına katkı sağladığı sonuçlarına ulaşılmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** Oyuncak, görsel sanatlar, kültür, oyun, proje

### *Through Projects in Art Education Establishing A Cultural Link Between The Past and The Future*

#### Abstract

The game reveals the inner world of the child. Through play, the child acquires all kinds of knowledge and skills that will be necessary in his future life. At the same time, the child learns the cultural values of the society in which he lives through play. There is also a close relationship between art and play. In educational environments, many things are given to the child through play. The toys played in the game mediate learning in any environment. The aim of this research is; especially by designing a game that Visual Arts teacher candidates will use in their teaching life and a toy that will mediate this game, to gain the ability to transform these experiences into a project. For this purpose, a 5-week program developed for 17 visual arts teacher candidates studying in the 4th grade was applied. The applied program covers the process of transferring the cultural values of teacher candidates to games and toys. The research is an action research conducted on a single sample group. Research data consists of project information sheet and project evaluation forms. The research data consists of expert evaluation and content analysis of the documents of these forms, which are a part of the students' homework. It was concluded that the students became aware of the cultural values of their own past with the games and toys they designed, and at the same time, the experience of creating projects contributed to the field of visual arts.

**Keywords:** Toy, visual arts, culture, game, Project

### 1. Giriş

Kültür; Erinç'in (1995) tanımıyla algılanabilen, kavranan ve düşünülen her şeydir. Bireysel, yöresel (bölgesel), ulusal ve evrensel olarak dört kültür türü olduğunu da ifade etmektedir. Sanat eserleri de kültürün parçasıdır (Timuçin, 2000). İnsanın estetik anlayışının oluşması da kültürün görevidir

\* Doç. Dr., Giresun Üniversitesi, Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü, Resim-İş Eğitimi Anabilim Dalı,  
[nananokan@gmail.com](mailto:nananokan@gmail.com), <https://orcid.org/0000-0003-2553-7229>

(Schiller,1999). K lt r her d nemde deęişerek farklılaşmaktadır. Timuçin'in (2000) ifadesinde olduęu gibi her çağ kendi yaşam biçimlerine g re gelişen çeşitli deęerleri içinde taşımaktadır. Doğruyu ve iyiyi olduęu gibi güzeli de kendi bakış açılarına g re belirleyip deęiştirmektedir. Dolayısıyla farklı toplumların farklı k lt rel deęerleri bulunmaktadır.

G n m zde g rsel sanatlar eęitimi çağın koşullarına, deęişimine, toplumların yapısına ve gereksinimlerine sanat eęitimini doęrudan ya da dolaylı etkileyen araştırmalara baęlı olarak yeni g rüşlerle gündeme gelmektedir (Kırışoęlu, 2009). Sanat eęitiminin bu g rsel becerilerin kazanımındaki rol  yadsınmadıęı gibi  ğrencilerin g rsel becerilerinin gelişimine olan etkisi sanat eęitiminin hedeflerini genişletmekte ve önemini de arttırmaktadır (Taşpınar, 2016). Çocuk oyun yoluyla içinde yaşadığı toplumun k lt rel deęerlerini de  ğrenir. Sanatta eęitiminden beklenen, estetik deęerlerin anlamlarla ve  retildikleri ortamlarla birlikte d ş n lmesidir (Kırışoęlu, 2009). Dolayısıyla çocuk oyunları ile birlikte sanat eęitiminin iine d hil edilmelidir. Sanatın ortaya ıkış kuramlarından birisi de oyun kuramıdır. K lt r ve sanat iliřkisi gibi sanat ve oyun da birbirleriyle iliřkili kavramlardır. Oyunlar oyuncaklar aracılıęıyla oynanır. Oyunlar çocuklara  ğrenme ortamı saęlar. Oyuncaklar da buna aracılık ederler. Oyuncaklar aynı zamanda tarihin ve k lt r n izlerini taşımaktadırlar. Çocukları eęlendirmek, oynatmak amacıyla ortaya ıkan oyuncak, yapıldığı d nemle iliřkin  nemli ipuları veren bir nesnedir. Oyuncaklar d nemin k lt rel  zelliklerini içinde taşımaktadır (Onur, 2002). Oyuncak her d nemde çocukları oyalama amalı ortaya ıkmıştır. ocuęu b y ten bireyin gerekleřtirdięi bir  retimden bařlayarak zanaat  r n  ya da teknoloji  r n  olarak gerekleřtirilmektedir. Eęitim ortamlarında da ocuęa, oyun yoluyla oęu Őeyler kazandırılır. Her oyunun olmazsa olmazı oyuncaklar da hangi ortamda olursa olsun bu  ğrenmeye aracılık eder.

Oyun ve oyuncak konusu eęitim ya da sanat eęitimiyle iliřkili olduęu kadar k lt r ile de iliřkilidir. Dolayısıyla k lt rel aktarıma yardımcı olduęu d ş n len oyuncak ve oyun sanat eęitimi aracılıęıyla kuřaktan kuřaęa aktarılan k lt rel bir estetik  r n olduęu da d ş n lmektedir. Dolayısıyla bu arařtırma ile g rsel sanatlar  ğretmen adaylarına oyun ve oyuncaklarla k lt rel farkındalık saęlayacaęı d ş n lerek bu proje gerekleřtirilmiştir.

G rsel sanatlar  ğretmenleri derslerinin deęerli olduęunu hissetmeli ve bunu da etrafındaki b t n herkese hissettirmelidir (Adar C mert, 2019). Bu proje de bu amaca katkı saęlayacaktır. Sanatla proje iliřkisi aısından; Sungurtekin (2001) "Uygulamalı evre eęitimi projesi" kapsamında ana ve ilköęretim okullarında "m zik yoluyla evre eęitimi", Mamur'un (2017) "Ekolojik sanat: evre eęitimi ile sanatın kesiřme noktası", Kaya Okan'ın (2011) "G n m z sanat eęitiminde sosyal sorumluluk projeleri, eęitim programları ve heykel eęitimi" ve G ndoędu'nun (2010) "Sanat eęitiminde toplumsal sorumluluk: sokakta sanat"  rnek verilebilir.

Araştırmanın bir başka amacı olan kültürel farkındalıkla ilgili olarak da yayınlar bulunmaktadır. Özellikle Okan Akın'ın (2015) "Culture transferring by plastic arts education" ile yine Okan Akın'ın (2012) "A practical study of visual culture conveyance" çalışmaları yapılmıştır.

## 2. Yöntem

### 2.1. Araştırmanın Amacı ve Önemi

Araştırmada, görsel sanatlar öğretmen adaylarının, geçmişte büyüklerinin üretip oynadıkları oyuncakları projeye dönüştürerek alanlarına katkı sağlayacak bir deneyim kazanmaları amaçlanmaktadır. Geçmiş ve gelecek arasında görsel sanatlar yoluyla kültür bağı kurmada farkındalık oluşturacağı için önemli görülmektedir.

### 2.2. Araştırma Modeli

Araştırma nitel araştırma yöntemlerinden eylem araştırması şeklinde yürütülmüştür. Karasar'a göre (2004) eylem (aksiyon) araştırması uzman araştırmacıların yürütücülüğünde gerçekleşmektedir. Var olan uygulamanın eleştirel bir değerlendirmesi yapılarak durumun iyileştirilmesi için önlemler belirlenmektedir.

### 2.3. Çalışma Grubu

Evren aynı zamanda örneklem olarak kullanılmıştır. Çalışma grubu, 2020-2021 Eğitim-Öğretim Bahar Dönemi Giresun Üniversitesi Resim-İş Eğitimi Anabilim Dalında (Görsel Sanatlar Öğretmen Adayları) öğrenim gören gönüllü 4.sınıf öğrencilerinden 17 kişiden oluşmaktadır.

### 2.4. Veri Toplama Araçları

Araştırma verileri tablo 2'deki öğretim etkinlikleri uygulanarak oluşturulan öğrenci ödevleri ile değerlendirme formlarından oluşmaktadır. Etkinlikler, veri toplama araçları ve bulgular tablo 1'de verilmiştir.

**Tablo 1. Öğretim etkinlikleri, veri toplama araçları ve bulgular**

| Hafta | Etkinlikler  | Veri toplama araçları     | Bulgular                   |
|-------|--|---------------------------|----------------------------|
| 1     | Proje nedir? Proje hazırlama formları  | -                         | -                          |
| 2     | Proje örnekleri Sanat proje örnekleri Eski uygarlıklarda çocuk oyun ve oyuncakları | -                         | -                          |
| 3     | Türkiye de çocuk olmanın tarihi  | -                         | -                          |
| 4     | Oyuncak tarihi ve oyuncak türleri  | -                         | -                          |
| 5     | Oyuncak müzeleri   | -                         | -                          |
|       | Oyuncak ve kültür  | -                         | -                          |
|       | Proje Formu  | Proje Bilgi Yaprağı       | Ek                         |
|       | Proje Uygulama Çalışması   | -                         | 1,2,3,5,,7,9 uncu maddeler |
|       |  | Proje Değerlendirme Formu | Örnek                      |
|       |  |                           | 1,2,3,4 soru               |

## 2.5. Verilerin Analizi

Araştırma bulguları uzman görüşleri alınarak iki bölümde ele alınmıştır. Birinci grup veriler “Proje Bilgi Yapağı” ikinci grup veriler ise “Proje Değerlendirme Formu”ndan alınarak değerlendirilmiştir. Proje bilgi yaprağına ait 10 sorudan 1,3,4,5,7,8,9 uncu sorular bu bölümde ele alınmıştır. 2.soruya ait veriler örnek olarak sunulmuştur. 6. ve 10. sorular iki uzmanın görüşleri doğrultusunda araştırmanın amaçlarına katkı sağlamayacağı düşünülerek değerlendirmeye alınmamıştır.

**Tablo 2.** Proje bilgi yapağı

| Proje Bilgi Yapağı |  |                |
|--------------------|--|----------------|
| 1.                 | Projenin Adı                                       | Ortak Tablo    |
| 2.                 | Projenin Fotoğrafı Ya Da Çizimi:                   | Örnek Şekil    |
| 3.                 | Oyuncağın O Dönemdeki Adı:                         | Ortak Tablo    |
| 4.                 | Oyuncağa Sizin Verdiğiniz İsim:                    | Ortak Tablo    |
| 5.                 | Oyuncakla İlgili Bilgiyi Kimden Aldınız?           | Tablo          |
| 6.                 | Oyunca Nasıl Oynanıyor?                            | --             |
| 7.                 | Günümüzde Buna Benzer Bir Oyuncak Var Mı? Yazınız. | Betimsel Örnek |
| 8.                 | Oyuncağın Yapıldığı Şehir Ve Yıl Nedir?            | Tablo          |
| 9.                 | Oyuncağın Malzemesi Nedir?                         | Tablo          |
| 10.                | O Dönemde Yapılan Bu Oyuncakların Tarihi:          | --             |

**Tablo 3.** Proje değerlendirme formu

| Proje Değerlendirme Formu |  |
|---------------------------|--|
| A.                        | Sanat Öğretimi Projeleri dersi size ne kazandırdı?                                       |
| B.                        | Alanınızla ilgili proje hazırlama ile ilgili neler öğrendiniz?                           |
| C.                        | Bu proje araştırması ve uygulamaları size neler kazandırdı?                              |
| D.                        | Bu projeyi öğretmen olduğunuzda öğrencilerinize uygulama konusunda neler düşünüyorsunuz? |

Yıldırım ve Şimşek’in (2000) toplanan verileri açıklayabilecek kavramlara ve ilişkilere ulaşmak şeklinde ifade ettiği içerik analizi ile veriler değerlendirilmiştir. Proje bilgi yaprağının 7.sorusunda içerik analizi yanında örnek olarak doğrudan alıntılarla betimsel analize yer verilmiştir. Birinci grup verilerin alındığı formda soruların niteliği dolayısıyla güvenilirlik hesaplamasına dâhil edilmemiştir. Ancak Birinci grup veriler de ikinci grup veriler gibi 2 uzman tarafından değerlendirilmiştir.

Araştırma verilerine ait tema ve kodlar oluşturulurken de yine 2 uzmanın görüşü alınmıştır. Tablo 13 “Toplam Temalar Ve İfade Sıklıkları” nda toplam belirtilen 214 kod esas alınarak hesaplama yapılmıştır. Bunlar proje değerlendirme formuna ilişkin bulgulardır. İlk grup proje bilgi yaprağına ilişkin bulgular kendi içlerinde farklılık ve benzerlik açılarından genel değerlendirildikleri için güvenilirlik hesaplamasına dahil edilmemişlerdir.  $P$  (Uzlaşma Yüzdesi) =  $N_a$  (Görüş Birliği) / [ $N_a$ (Görüş Birliği) +  $N_d$ (Görüş Ayrılığı)]x100 formülü kullanılmıştır (Miles & Huberman, 1994). Uzlaşma yüzdesi  $P= 0,92$  (Tablo 4) olarak ortaya çıkmış ve güvenilir bulunmuştur.

**Tablo 4.** Güvenirlik tablosu

|                | Kod sayı | Görüş Birliği | Görüş Ayrılığı | Güvenirlik |
|----------------|----------|---------------|----------------|------------|
| <b>Uzman 1</b> | 214      | 198           | 16             | 0,92       |
| <b>Uzman 2</b> |          |               |                |            |

## 2.6. Araştırma Etiği

Araştırmanın gerçekleştirilmesi için Giresun Üniversitesi Rektörlüğü Sosyal Bilimler Fen ve Mühendislik Bilimleri Araştırmaları Etik Kurulu'nun 08.04.2021 tarih ve E-50288587-050.01.04-17128 sayılı izni alınmıştır. Katılımcılar gönüllü öğrencilerden seçilmiştir. Araştırma verilerinde katılımcıların kişisel bilgileri gizli tutulmuştur.

## 3. Bulgular ve Yorum

Araştırma bulguları iki bölümde ele alınıp yorumlanmıştır. Birinci bölümde proje Bilgi Yaprağı ikinci kısımda proje değerlendirme formu bulguları değerlendirilmiştir.

### 3.1. Proje Bilgi Yaprağına İlişkin Bulgular

Proje bilgi yaprağına ait 1., 3. ve 4. sorular birlikte değerlendirilerek ortak bir tablo 5'te sunulmuştur.

**Tablo 5. Proje ve oyuncak isimleri**

| Ö no | Oyuncak konuları<br>Temalar | 1.projenin adı              | 3.oyuncağın<br>O dönemdeki adı:   | 4.oyuncağa<br>sizin verdiğiniz isim: |
|------|-----------------------------|-----------------------------|-----------------------------------|--------------------------------------|
| 5    | Bebek                       | Nenemin bez bebeği          | Bezden bebek                      | Fiko bebek                           |
| 11   |                             | Hacula bebek                | Kundak bebek                      | Hacula bebek                         |
| 12   |                             | Bebekler artık kazaktan.    | Satı                              | Tombul emine                         |
| 14   |                             | Ninemin kırmızı bebeği      | Bez bebek                         | Leyli bebek.                         |
| 15   |                             | Ananemin şişe bebeği        | Tesbih bebek                      | Şişe bebek                           |
| 16   |                             | Annemin çorap kuklası       | Bez kukla                         | Kakule                               |
| 17   |                             | Oyuncağımın serüveni        | Bergüzar                          | Maysa                                |
| 1    | Hareketli oyuncak           | Kay kay tufanı              | Kızak                             | Jet neco                             |
| 3    |                             | Tıkka hikmet                | Tahtadan araba                    | Tıkka hikmet                         |
| 7    |                             | Tıntın arabam               | Araba                             | Tın tın                              |
| 8    |                             | Üç teker<br>Fazıl           | Üç tekerli<br>bilyeli araba       | Üç tekerli<br>fazıl                  |
| 10   |                             | Sürmeli zeynep              | İttirgeç                          | Sürmeli zeynep                       |
| 13   |                             | Tel tekerlek                | Dingilli                          | Tel alim                             |
| 6    |                             | Paraşüt                     | Paraşüt                           | Havalı paraşüt                       |
| 2    | Sebze figür                 | Anneannemin oyuncacı        | Belirli bir ismi yok              | Fatma'nın küçük dünyası              |
| 4    |                             | Patlıcan inekleri           | Tarlalardaki<br>sebzelere oyuncak | Patlıcan inekleri                    |
| 9    | Müzik aleti                 | Geçmişten günümüze<br>müzik | Kaval                             | Düdüklü nazmi                        |

Öğrencilerin projelerinde seçtikleri oyuncak konuları bebek, hareketli oyuncak, sebze figürler, müzik aleti ve paraşüt olarak 4 grup altında toplanmıştır. Projelerin isimleri ile dede ve anneanne, babaannelerinin isimlerini birleştirilerek bu bugüne taşıdıkları görülmektedir. Proje bilgi yaprağının 5. Sorusunun cevapları tablo 6'da verilmiştir.

**Tablo 6.** *Oyuncak bilgisi alınan kişi ve akrabalık derecesi*

| <b>5.Oyuncakla İlgili Bilgiyi Kimden Aldınız?</b> |                   |             |                    |
|---|-------------------|-------------|--------------------|
| <b>Akrabalık derecesi</b>                         | <b>Akraba adı</b> | <b>Sayı</b> | <b>Toplam sayı</b> |
| 2.derece  | Anneanne          | 5           | 12                 |
|   | Babanne           | 4           |                    |
|   | Dede              | 3           |                    |
| 1.derece  | Anne              | 1           | 2                  |
|   | Baba              | 1           |                    |
| 1.ve 2.derece                                     | Anne ve dede      | 1           | 1                  |
| 1 ve 3.derece                                     | Baba, amca        | 1           | 2                  |
|   | Anneve teyze      | 1           |                    |
| <b>Toplam</b>                                     |                   | <b>17</b>   |                    |

12 öğrenci 2.derece akraba yani anneanne, babaanne ve dedelerinden projeleri ile ilgili bilgi almışlardır. 2 kişi anne ve babasından, 1 er öğrenci de anne ve dede, baba ile amca, anne ile teyzeden bilgi almışlardır. 13 öğrenci 2.derece akrabaları olan büyükanne ve dedelerine ulaşmıştır. Ulaşamayan öğrenciler de anne baba yada 3.derece akrabalar olan amca, teyze ya da anne babalarıyla iletişim kurup bilgi almışlardır. Bilgi yaprağının 7.sorusuna ilişkin Oyunağın Günümüzde benzerleriyle karşılaştırılması tablo 7’de gösterilmiştir.

**Tablo 7.** *Oyuncak ve günümüzde benzerleri*

| <b>Kodlar</b>                        | <b>Sayı</b> | <b>Örnek İfade</b>   |
|--------------------------------------|-------------|--|
| Evet.<br>Benzeri var                 | 7           | “Ben bu oyuncuğu Lego parçalarına benzetiyorum birleştirerek birçok farklı nesne elde edilebilir.”                                 |
| Görüntüleri değişmiş türleri var     | 3           | “Daha çok formları ve görüntüleri değiştirilmiş plastik ve süslü görünümündedir.”  |
| Yok<br>Farklı türleri var            | 5           | “Günümüzdeki oyuncaklarla görsel olarak benzerlik göstermez ancak günümüzde de farklı çeşitlerde pek çok oyuncak bebek mevcuttur.” |
| Farklı teknikle benzer figürleri var | 1           | “Bildiğim kadarıyla iplerle örerek amigurumi yöntemiyle sebze figürlerinden oyuncaklar yapıyorlar.”                                |
| Var ismi aynı                        | 1           | “Var aslında pek değişmemiş günümüzde ki ismi de aynı”   |
|                                      | <b>17</b>   |  |

Bu tabloda oyuncuğun günümüzde benzerlikleri 5 grup altında toplanmıştır. “Evet benzeri var”, “Görüntüleri değişmiş türleri var”, “Yok Farklı türleri var”, “Farklı teknikle benzer figürleri var ve “Var ismi aynı” şeklindedir. Örnek ifadeler ve tabloda yapılan gruplandırmalara göre seçilen geçmiş oyuncaklar aslında günümüze de farklı şekillerde aktarılmışlardır.

Seçilen oyuncakların malzemelerine ait veriler aşağıda sunulmuştur.

**Tablo 8.** *Oyunağın malzemesi*

| <b>Temalar</b>          | <b>Kodlar</b>   | <b>Sıklık</b> | <b>Toplam sıklık</b> |
|-------------------------|-----------------|---------------|----------------------|
| <b>Tekstil ürünleri</b> | İpler           | 8             | 20                   |
|                         | Çorap           | 1             |                      |
|                         | Kazak           | 1             |                      |
|                         | Kumaş parçaları | 4             |                      |
|                         | Kumaşlar        | 4             |                      |
|                         | Renkli bez      | 1             |                      |
|                         | Renkli kumaş    | 1             |                      |
|                         |                 | 1             |                      |
| <b>Tahta</b>            | Kasa            | 2             | 10                   |
|                         | Sopa            | 1             |                      |
|                         | Tahta           | 2             |                      |

|                         |                            |   |   |           |
|-------------------------|----------------------------|---|---|-----------|
| <b>Metal</b>            | Tahta çubuk                | 1 | 9 |           |
|                         | Tahta parçası              | 4 |   |           |
|                         | Bilyeli demir tekerler     | 2 |   |           |
|                         | Çivi                       | 1 |   |           |
|                         | Demir bilye                | 1 |   |           |
|                         | Tekerlek                   | 2 |   |           |
|                         | Tel                        | 2 |   |           |
| <b>Doğal malzemeler</b> | Vidalar                    | 1 | 7 |           |
|                         | Ağaç                       | 1 |   |           |
|                         | Ayçiçeğinden ince çubuklar | 1 |   |           |
|                         | Ayçiçeğinden pamuk         | 1 |   |           |
|                         | Bahçeden küçük çubuklar    | 1 |   |           |
|                         | Fındık dalının kabuğu      | 1 |   |           |
|                         | Mısır sapı                 | 1 |   |           |
|                         | Patlıcanlar                | 1 |   |           |
|                         | <b>Toplam</b>              |   |   | <b>46</b> |

Projelere konu olan oyuncaklar 4 tema altında gruplandırılmıştır. Tekstil ürünleri, tahta, metal, doğal malzemeler şeklindedir. En çok tekstil ürünleri kullanıldığı ve yanı sıra tahta, metal ve doğal malzemelerin de geçmiş oyuncaklarda kullanılmış olduğu görülmektedir.

Araştırmanın ikinci grup verileri Proje değerlendirme formlarından elde edilerek Tablo 9,10,11 ve 12’de kod ve temalarına göre düzenlenerek verilmiştir.

### 3.2. Proje Değerlendirme Formuna İlişkin Bulgular

Dersin öğrenciye kazanımları aşağıda tablo 9’da sunulmuştur.

**Tablo 9.** Sanat öğretimine yönelik proje aşamalarının öğrenciye kazandırdıkları

| Temalar           | Kodlar                       | Sıklık      | Toplam sıklık |
|-------------------|------------------------------|-------------|---------------|
| <b>Proje</b>      | Durumdan yola çıkma          | 1           | 25            |
|                   | Değerlendirme                | 1           |               |
|                   | Form hazırlama               | 3           |               |
|                   | İzlenilecek yollar           | 2           |               |
|                   | Konu seçimi                  | 1           |               |
|                   | Nasıl uygulama               | 1           |               |
|                   | Planlama                     | 7           |               |
|                   | Yapım aşamaları              | 9           |               |
|                   | <b>Görsel sanatlar</b>       | Bakış açısı |               |
| Beceri            | 4                            |             |               |
| Literatür         | 1                            |             |               |
| Özgünlük          | 2                            |             |               |
| Yaratıcılık       | 2                            |             |               |
| <b>Geçmiş bağ</b> | Yeni fikir                   | 3           | 12            |
|                   | Geçmiş günümüz yaklaşma      | 2           |               |
|                   | Geçmişin günümüze yansıma    | 2           |               |
|                   | Eski yeni arasında farklılık | 2           |               |
|                   | Eski yeni bağ                | 2           |               |
|                   | Soyağacı şeması              | 1           |               |
|                   | Yetişkinlerle çocukluk bağ   | 1           |               |
| <b>İletişim</b>   | Birliktelik duygusu          | 2           | 5             |
|                   | Aile içi                     | 3           |               |
|                   | Aile büyükleri               | 1           |               |
| <b>Bilgi</b>      | Aileden yardım               | 1           | 8             |
|                   | Çocuk oyuncak ilişkisi       | 2           |               |
|                   | Oyuncak tarihi               | 3           |               |
|                   | Oyun                         | 1           |               |
|                   | Oyuncak                      | 1           |               |

|               |                        |   |    |
|---------------|------------------------|---|----|
|               | Sanat oyuncak ilişkisi | 1 | 63 |
| <b>Toplam</b> |                        |   |    |

Tabloya göre proje, görsel sanatlar, geçmiş bağ, iletişim ve bilgi olarak 5 temada toplanan kazanımlar elde edildiği ortaya çıkmıştır.

Proje hazırlama ile ilgili kazanımlar ise yine tema ve kodlarına ayrılarak tablo 10'da verilmiştir.

**Tablo 10.** Alanla ilgili proje hazırlama ile ilgili öğrenilenler

| Temalar                | Kodlar                       | Sıklık | Toplam sıklık |
|------------------------|------------------------------|--------|---------------|
| <b>Proje</b>           | Aşamalar                     | 9      | 25            |
|                        | Daha etkin                   | 1      |               |
|                        | Farklı alanda                | 1      |               |
|                        | Hedef kitlesi belirleme      | 3      |               |
|                        | İzlenecek yollar             | 1      |               |
|                        | Konu araştırma               | 1      |               |
|                        | Ne yapılacağı                | 1      |               |
|                        | Organize edebilme            | 1      |               |
|                        | Özgün olması                 | 1      |               |
|                        | Planlama                     | 1      |               |
|                        | Planlama etkisi              | 1      |               |
|                        | Yapılması gerekenler         | 1      |               |
|                        | Yeni hedefler seçme          | 3      |               |
| <b>Görsel sanatlar</b> | Önemli kaynak                | 1      | 9             |
|                        | Yeni fikir                   | 3      |               |
|                        | Yaratıcılık                  | 3      |               |
|                        | Özgünlük                     | 1      |               |
|                        | Hayal gücü                   | 1      |               |
| <b>Geçmiş bağ</b>      | Geçmiş gelecek ortak noktası | 3      | 4             |
|                        | Geçmişin günümüze yansıma    | 1      |               |
| <b>İletişim</b>        | Çocuklarla                   | 1      | 2             |
|                        | Oyuncaklarla                 | 1      |               |
| <b>Toplam</b>          |                              | 40     |               |

Tablo 10 da tablo 9'daki benzer kodlar olduğu görülmektedir. Proje, görsel sanatlar, geçmiş bağ ve iletişim temaları tablo 9'daki temalarla ortak olduğu görülmektedir. Sadece bu tabloda sorunun proje hazırlama ile ilgili olması dolayısıyla cevaplarda bilgi temasında yönelik yanıtlar oluşmadığı görülmektedir.

Tablo 11'de öğretmen adayının yapılan tüm uygulamalarda kendi kazanımları verilmiştir.

**Tablo 11.** Proje araştırması ve uygulamalarının öğretmen adayına kazandırdıkları

| Temalar                | Kodlar                       | Sıklık | Toplam sıklık |
|------------------------|------------------------------|--------|---------------|
| <b>Görsel sanatlar</b> | El becerisi                  | 5      | 14            |
|                        | Yaratıcılık                  | 5      |               |
|                        | Yeni fikir                   | 1      |               |
|                        | Farklı teknik                | 3      |               |
| <b>Geçmiş bağ</b>      | Büyükler bizim zamanlar aynı | 1      | 10            |
|                        | Büyükleri ilgilendiren proje | 1      |               |
|                        | Çocukluklarını dinlemek      | 2      |               |
|                        | Günümüz çocukluk farklılık   | 1      |               |
|                        | Büyüklerimize vakit ayırma   | 1      |               |
|                        | Geçmiş gitmeyi               | 1      |               |
|                        | Geçmiş güzellikleri sunma    | 1      |               |
|                        | İmkansızlıktan yaratıcılık   | 1      |               |



|                         |                                    |           |    |
|-------------------------|------------------------------------|-----------|----|
|                         | Geçmişteki oyuncaklar günümüze     | 1         |    |
| <b>İletişim</b>         | İletişim kurma                     | 3         | 4  |
|                         | Sohbet etme                        | 1         |    |
| <b>Bilgi</b>            | Konuyla ilgili                     | 1         | 11 |
|                         | Tarihi                             | 1         |    |
|                         | Çocuk geçmiş oyuncak               | 1         |    |
|                         | Hikayeleri                         | 1         |    |
|                         | Oyun kültürü                       | 1         |    |
|                         | Mahalle kültürü                    | 1         |    |
|                         | Büyüklerin oyuncakları             | 1         |    |
|                         | Oyuncak müzelerinin işlevi         | 1         |    |
|                         | Oyuncak önemi                      | 1         |    |
|                         | Uğradığı dönüşüm                   | 1         |    |
|                         | Çocukların kazanımları             | 1         |    |
| <b>Sorumluluk</b>       | Sorumluluk                         | 2         | 2  |
| <b>Duygusal etki</b>    | Keyif                              | 1         | 4  |
|                         | Eğlenceli zaman                    | 2         |    |
|                         | Beraber oynuyor hissi              | 1         |    |
| <b>Toplumsal bilinç</b> | Çevreye katkı sağlama              | 1         | 3  |
|                         | Unutulanları günümüze sunma        | 1         |    |
|                         | Geçmişin güzelliklerini kazandırma | 1         |    |
| <b>Toplam</b>           |                                    | <b>48</b> |    |

Görsel sanatlar, geçmiş bağ, iletişim, bilgi, sorumluluk, duygusal etki, toplumsal bilinç şeklinde 7 temada toplandığı görülmektedir. Tablo 12’de ise öğretmen olunca öğrencilerine uygulamada katkıları sunulmuştur.

**Tablo 12.** Bu projenin öğretmen olunca öğrencilerine uygulama konusunda düşünceler

| Temalar                | Kodlar                          | Sıklık | Toplam sıklık |
|------------------------|---------------------------------|--------|---------------|
| <b>Görsel sanatlar</b> | Hayal gücü                      | 4      | 17            |
|                        | Yeni oyuncak tasarım            | 3      |               |
|                        | Yeni ürünler                    | 1      |               |
|                        | Özgün çalışmalar                | 3      |               |
|                        | Yaratıcılık                     | 3      |               |
| <b>Geçmiş bağ</b>      | Farklı beceriler                | 3      | 12            |
|                        | Büyüklerin oyuncaklarını tanıma | 2      |               |
|                        | Geçmişte şartlara malzemeler    | 1      |               |
|                        | Şimdi eski halinin              | 1      |               |
|                        | Geçmişin bilmesi                | 2      |               |
| <b>İletişim</b>        | Günümüz geçmiş kıyaslama        | 6      | 3             |
|                        | Bir araya getirecek             | 1      |               |
|                        | Paylaşımı arttırma              | 1      |               |
| <b>Bilgi</b>           | Büyüklerle iletişim             | 1      | 7             |
|                        | Yeni bilgiler edinme            | 1      |               |
|                        | Öğrenimine katkısı              | 1      |               |
|                        | Tecrübelerimi kazanma           | 3      |               |
|                        | Yaş gruplarına uygun            | 1      |               |
| <b>Sorumluluk</b>      | Oyuncakları öğrenme             | 1      | 5             |
|                        | Sorumluluk sahibi olma          | 1      |               |
|                        | Araştırma disiplinini kazanma   | 1      |               |
|                        | Projeyi üstlenme                | 1      |               |
|                        | Gelecekte uygulama              | 1      |               |
| <b>Duygusal etki</b>   | Aileyle yeni işler başarabilme  | 1      | 17            |
|                        | Farklı etkinlik                 | 2      |               |
|                        | Heyecanlandırma                 | 3      |               |
|                        | Eğlenceli                       | 5      |               |
|                        | Sıkmadan                        | 1      |               |

|                         |                          |           |   |
|-------------------------|--------------------------|-----------|---|
|                         | Merakla                  | 1         |   |
|                         | Keyifle uygulama         | 3         |   |
|                         | Ailelerde etkili         | 1         |   |
|                         | İmkânsızlıkta mutlu olma | 1         |   |
| <b>Toplumsal bilinç</b> | Çevreye katkı            | 1         | 2 |
|                         | Dikkat çekme             | 1         |   |
| <b>Toplam</b>           |                          | <b>63</b> |   |

Tablo 12’de de görsel sanatlar, geçmiş bağ, iletişim, bilgi, sorumluluk, duygusal etki, toplumsal bilinç şeklinde yine 7 temada gruplandırılmıştır. Tablo 11 ve tablo 12’nin temaları aynı olduğu görülmektedir.

Son olarak tablo 13’te tablo 9,10,11 ve 12’deki tüm kodların ifade sıklığına göre toplu halde verilmiştir.

**Tablo 13. Toplam temalar ve ifade sıklıkları**

| Temalar                 | Tablo 9   | Tablo 10  | Tablo 11  | Tablo 12  | Toplam sıklık |
|-------------------------|-----------|-----------|-----------|-----------|---------------|
| <b>Proje</b>            | 25        | 25        | -         | -         | <b>50</b>     |
| <b>Görsel sanatlar</b>  | 13        | 9         | 14        | 17        | <b>53</b>     |
| <b>Geçmiş bağ</b>       | 12        | 4         | 10        | 12        | <b>38</b>     |
| <b>Bilgi</b>            | 8         | -         | 11        | 7         | <b>26</b>     |
| <b>Duygusal etki</b>    | -         | -         | 4         | 17        | <b>21</b>     |
| <b>İletişim</b>         | 5         | 2         | 4         | 3         | <b>14</b>     |
| <b>Sorumluluk</b>       | -         | -         | 2         | 5         | <b>7</b>      |
| <b>Toplumsal bilinç</b> | -         | -         | 3         | 2         | <b>5</b>      |
| <b>Toplam Kodlar</b>    | <b>63</b> | <b>40</b> | <b>48</b> | <b>63</b> | <b>214</b>    |

Tablo 13’te öğretmen adaylarının ifadelerine göre araştırmada uygulanan projeye dayalı görsel sanatlar eğitimi aracılığıyla kültür aktarımının öğrenciye kazandırdıkları ile ilgili düşünceleri toplu halde verilmiştir. Bu araştırma ile öğrenciler proje, görsel sanatlar ve geçmiş bağ ile ilgili ifadeler en fazla olduğu ortaya çıkmaktadır. Bunun yanı sıra bilgi, duygusal etki ve iletişim kodları da dikkate değer niteliktedir. Daha az olsa da sorumluluk ve toplumsal bilinç ile ilgili kodlar da göz ardı edilmemelidir.

#### 4. Sonuç, Tartışma ve Öneriler

Araştırma sonuçları bulguları gibi iki grupta değerlendirilmiştir.

##### 4.1. Birinci grup Proje Bilgi Yaprağına İlişkin Sonuç ve Öneriler

Bu grupta proje ve oyuncak isimleri, oyuncak bilgisi alınan kişiler, oyuncakların günümüzdeki benzerleri, oyuncak malzemesi açısından 4 farkındalık ortaya çıkmaktadır. Projelerde ve oluşturdukları oyuncaklarda, bilgi aldıkları büyüklerinin isimlerini kullanmış olmaları geleneksel isimleri aktarımda bulduklarını ortaya çıkarmaktadır. Bu şekilde kendi üretimlerinde büyüklerinden bir iz ile geleneksel bir geçiş sağlamaktadırlar. Bunun yanı sıra geçmiş oyuncaklarla ilgili bilgi edinmek için farklı derecedeki akrabalarla iletişim kurarak akrabalık ilişkisi kurmuşlar ve onların deneyimlerinden yararlanmışlardır. Burada da geçmişi araştırmanın akrabalık ilişkilerini de geliştirdiği sonucu çıkarılabilir. Geçmişi öğrenmede yakınlık derecesine göre farklı akrabalarından bilgi edinerek araştırma yapabilme becerisini elde etmişlerdir.

Proje ile geçmişte oynanan ve kültürel bir değeri olan oyuncakların günümüzde benzer şekilleri olduğunu fark etmeleri de sağlanmıştır. Sanat ve tarih bir anda ortaya çıkmamıştır. Varlığını bir önceki

yapılanın üzerine eklenerek geliştirmektedir. Bu projeye konu olan oyuncaklar da geleneksel olarak üretimlerle yenilenerek gelişmektedir. Teknolojik üretim oyuncakların kaynağının da eskiden üretilen geleneksel örnekler olduğunun farkına varmışlardır.

Geçmişte oyuncakların tekstil ürünleri, tahta, metal, doğal malzemelerden oluşturulduğunu, en çok tekstil ürünleri kullanıldığı ve yansıra tahta, metal ve doğal malzemelerin de geçmiş oyuncaklarda kullanılmış olduğu görülmektedir. Geçmişte kullanılan bu malzemeler hem kolay bulunur hem de doğal olması dikkat çekmektedir. Bu kullanılan malzemelerin doğallığının yanı sıra plastik gibi malzemeler kullanılmamış olmasının da farkına varmışlardır. Doğal olan kullanım sırasında çocuğa zarar vermediği gibi kullanılamaz hale geldiğinde de tekrar doğaya dönüşebilen malzemeler olmaktadır.

#### **4.2. Proje Değerlendirme Formuna İlişkin Sonuç ve Öneriler**

Dersin öğrenciye kazanımları açısından değerlendirilmiştir.

Proje, görsel sanatlar, geçmiş bağ, bilgi, duygusal etki, iletişim, sorumluluk, toplumsal bilinç olarak 8 temada kazanım elde ettikleri ortaya çıkmaktadır. Bu araştırmada her şeyden önce proje hazırlama deneyimi kazanmışlardır. Bunun yanı sıra geçmişten örnek aldıkları oyuncakları kendileri de tekrar yaparak görsel sanatlar alanı ile ilgili deneyim ve kazanım elde etmişlerdir.

Bu araştırmanın önemli sonuçlarından birisi de geçmiş ile günümüz arasında bir bağ kurulmasıdır. Bu bağı kurmada büyüklerin çocukken oynadıkları oyunlara eşlik eden ve kendi tasarımları olan oyuncaklardır. Öğretmen adayları kendilerini büyüklerin yerine koyarak onların yaptıkları tekniği onlardan öğrenip deneyimlemişlerdir. Geçmiş günümüze aktarmada önemli bir rol üstlenerek önemli bir görevde bir süreliğine rol almışlardır.

Bu araştırmanın farklı aşamalarında yeni bilgiler ve deneyimler elde etmişlerdir. Bu bilgiler oyuncak, oyun ve çocuklara ilişkin tarih içinde ele alınan, geniş bir yelpazede yer alan ve öğretmen adaylarına katkı sunacağı düşünülen bilgiler olarak ortaya çıkmaktadır.

Öğretmen adaylarının farklı şekillerde ifade ettikleri olumlu duygular açığa çıkarttığı sonucu da söylenebilir.

Proje Bilgi Yaprağındaki iletişim ile ilgili sonuç Proje Değerlendirme Formunda da ortaya çıkmaktadır. Paylaşım, sohbet gibi ifadelerle nitelendirdikleri büyükleri ile olumlu diyaloglar kurdukları orta çıkmaktadır. Bu proje ile farklı derecedeki akrabaları ile iletişim yoluyla bir bağ kurdukları da görülmektedir.

Kendilerinde geliştirdiklerini düşündükleri bir diğer olumlu kazanımın da sorumluluk bilinci olduğu ortaya çıkmaktadır. Bu da yine bu proje hazırlama sürecinin getirilerinden biri olarak değerlendirilebilir.

Sorumluluk bilincine ek olarak toplumsal bilinç ile ilgili de farkındalık sağlandığı ortaya çıkmaktadır. Uygulanan bu örnek projeye toplumun fertlerine yönelik geçmiş ve günümüzü bağlamada

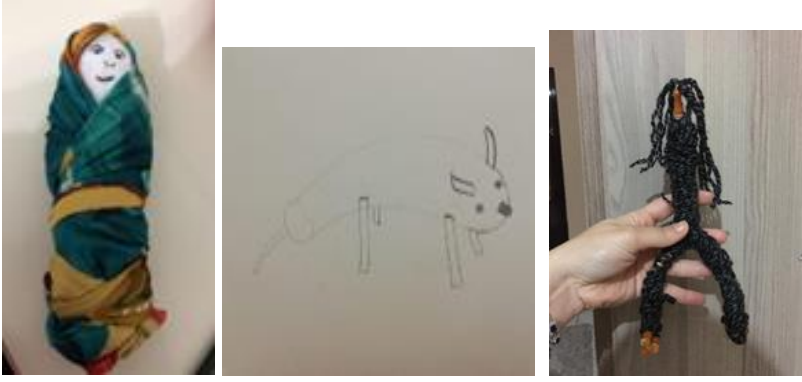
önemli bir rol almışlardır. Ve bu rolü öğretmen olduklarında da aynı kazanımları elde edeceklerini düşündükleri öğrencileri ile de gerçekleştirebileceklerini düşünmeleri, projenin amacına ulaştığının bir göstergesi olarak değerlendirilebilir.

Görsel Sanatlar öğretmen adaylarına kişisel deneyim ortamları sağlanarak gerçekleştirilen bu tür örnekler daha de geliştirilebilir. Özellikle kültürel değerlerin yaşatılması için görsel sanatlar derslerine yönelik farklı uygulamalar yapılabilir. Her bir öğretmen adayının elde ettiği kazanımları, ileride yetiştireceği öğrencilere aktaracağı düşünülerek, geçmişine sahip çıkmaya yönelik toplumunun bilinç kazanmasına önemli bir katkı sağlayabilecek yeni araştırmalara örnek bir araştırma olarak değerlendirilmektedir.

## 5. Kaynakça

- Adar Cömert, S. (2019). Görsel sanatlar öğretmenlerinin karşılaştıkları problemler ve çözüm önerileri. *Ekev Akademi Dergisi*, 78, 497-510. <http://dx.doi.org/10.17753/Ekev1134>
- Erinç Sıtkı, M. (1995). *Kültür sanat sanat kültür* (1.basım). Çınar Yayınları.
- Gündoğdu, I. A. (2010). *Sanat eğitiminde toplumsal sorumluluk: sokakta sanat* (Basım no: 28512555 ) (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi, Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü)
- Karasar, N. (2004). *Bilimsel araştırma yöntemleri* (13.basım). Nobel Yayıncılık.
- Kaya, B. (2011). Günümüz sanat eğitiminde sosyal sorumluluk projeleri, eğitim programları ve heykel eğitimi. *İnönü Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi*, 1(3), 367-371. <http://hdl.handle.net/11616/4843>
- Kırıçoğlu, O.T. (2009). *Sanat kültür yaratıcılık* (2.basım). Pegem Akademi Yayınları.
- Mamur, N. (2017). Ekolojik sanat: çevre eğitimi ile sanatın kesişme noktası. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 13 (3), 1000-1016. <https://doi.org/10.17860/mersinefd.316297>
- Miles, M, B. & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative data analysis: an expanded sourcebook*. (2nd ed). Sage.
- Okan Akın, N. (2012). A practical study of visual culture conveyance. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 51, 672-676. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.08.222>
- Okan Akın, N. (2015). Culture transferring by plastic arts education. *Global Journal of Arts Education*, 5(1), 25-30. <https://doi.org/10.18844/gjae.v5i1.56>
- Onur, B. (2002). *Oyuncaklı dünya* (3.basım). İmge Yayınları.
- Özsoy, V. & Mamur, N. (2019). *Görsel sanatlar öğrenme ve öğretim yaklaşımları* (1. basım). Pegem Akademi Yayıncılık.
- Schiller, F. (1999). *Estetik üzerine* (1.basım). Kaknüs Yayınları.
- Sungurtekin, Ş. (2001). Uygulamalı çevre eğitimi projesi” kapsamında ana ve ilköğretim okullarında “müzik yoluyla çevre eğitimi. *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*. 14(1), 167-178. <https://dergipark.org.tr/pub/uefad/issue/16676/173257>
- Taşpınar, Ş.E. (2016). Sanat eğitiminin görsel okuryazarlık becerilerine etkisi. *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication*, 6(3), 335-342. <https://doi.org/10.7456/10603100/005>
- Timuçin, Afşar. (2000). *Estetik* (4. basım). Bulut Yayınları.
- Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2000). *Nitel araştırma yöntemleri*. (2. basım). Seçkin Yayınları.

**Ek.1. Öğrenci çalışma örnekleri**



Ö 11: “Kundak Bebek” Ö 4: “Patlıcan İnekleri” Çizimi Ö 15: “Tesbih Bebek”

**Ek.2. Etik Kurul Kararı**

