



UZAKTAN EĞİTİM AVANTAJLARININ PANDEMİ SONRASI UYGULAMALI GRAFİK TASARIM DERSLERİNE ENTEGRASYONU

Cem KARA¹, Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, cmkr78@gmail.com, Orcid Id:0000-0002-1843-6

ÖZET

Amaç: 'Dijital olanaklardan etkili bir şekilde yararlanma fikri', eğitim – öğretim alanında bir gereksinim olarak çok öncesinde düşünülmeye başlamış, COVID-19 Pandemisi'nde ise zorunlu bir uygulamaya dönüşmüştür. Bu süreçte örgün ya da yüz yüze eğitime entegre edilebilecek uzaktan eğitim yöntemlerinin avantajları bir kez daha görülmüştür. Yoğun bir etkileşim sağlayan çevrimiçi eğitim platformları, pandemi koşulları içinde en çok tercih edilen ortam olarak değerlendirilmişlerdir. Deneyim ile öğrenmenin temel bir gereklilik olduğu sanat ve tasarım alanlarına bakıldığında ise uzaktan eğitimin hangi sonuçlar doğuracağı, verimli bir şekilde yapılıp yapılamayacağı tartışılan konuların başında gelmiştir. Tasarım eğitiminin ana omurgası uygulamalı çalışmalar ile teorik bilginin eş zamanlı olarak sunulması mantığına dayanmaktadır. Teorik bilginin bu süreçten ayrıştırılması, uygulamaların geliştirilmesinde karşılaşılan durumlara yönelik anlık ve/veya sonuç odaklı sentezlerinin yapılamayacak olması, ortak çalışmanın doğuracağı sinerji ortamının sağlanamayacak olması cevabı aranan en temel sorulardır.

Yöntem: Grafik sanatlarında yüz yüze eğitim modeline entegre edilebilecek uzaktan eğitim uygulamalarının tespitini amaçlayan bu çalışmada; Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Sanatlar Bölümü lisans programında yer alan Grafik Resim, Yayın Grafığı ve Çocuk Kitapları İllüstrasyonu derslerinin pandemi sürecindeki işleniş biçimleri örneklem olarak ele alınmıştır. Uzaktan eğitim nedeniyle kullanılması zorunlu hale gelen çevrimiçi uygulamalar öncelikli başlık olarak değerlendirilmiş, ayrıca uzaktan ve yüz yüze eğitim modellerindeki zorluklar ve artılar karşılaştırmalı incelenerek çeşitli veriler elde edilmiştir. Yöntem olarak betimsel bir araştırma modeli uygulanmış, bu doğrultuda tasarım eğitimi, uzaktan eğitim ve yüz yüze eğitim başlıklarındaki bilgiler derlenmiştir.

Bulgular: Elde edilen bulgular ve geliştirilen öneriler tasarım eğitimi kapsayacak şekilde iletişim, ders materyali, ders dışı etkinlik ve ölçme – değerlendirme olmak üzere dört farklı başlıkta toplanmıştır.

Sonuç: Uzaktan eğitimde yaygın olarak kullanılan çevrimiçi uygulamaların doğaları gereği eğitmen ve öğrenciler arasındaki iletişimi kuvvetlendirdiği görülmüştür. Ayrıca görsel dağarcığın geliştirmesinde etkin bir kanal olarak kullanılan sanal ortamların rahatlıkla bir çeşit arşive dönüştürülebileceği anlaşılmıştır. Çeşitli sebepler nedeniyle derse katılma olasılığı güç olan uzmanların webinar veya benzeri etkinlikler sayesinde derslere pratik biçimde katkı yapabilecekleri düşünülmüştür. Ölçme ve değerlendirme yöntemleri kapsamında kullanılan çeşitli dijital ya da mobil uygulamaların etkin bir kontrol sağlayabileceği ve dolayısıyla gelişimi de beraberinde getirebileceği tespit edilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Grafik Tasarım, Pandemi, Tasarım Eğitimi, Uzaktan Eğitim, Yüz Yüze Eğitim.

Başvuru Tarihi:25.11.2021

Yayına Kabul Tarihi:26.04.2022

Yayınlanma Tarihi:20.05.2022

Citation: Kara, C. (2022). Uzaktan Eğitim Avantajlarının Pandemi Sonrası Uygulamalı Grafik Tasarım Derslerine Entegrasyonu. *Journal of Open Learning and Distance Education (JOLDE)*. 1(1),18-34

INTEGRATION OF THE ADVANTAGES OF DISTANCE EDUCATION INTO THE APPLIED GRAPHIC DESIGN COURSE AFTER THE PANDEMIC

ABSTRACT

Purpose: *The idea of 'using digital opportunities effectively' began to be considered as a need in the field of education and training long ago, and has turned into a mandatory practice in the COVID-19 Pandemic. In this process, the advantages of distance education methods that can be integrated into formal or face-to-face education have been seen once again. Online platforms that provide intense interaction have been evaluated as the most preferred environment in pandemic conditions. When we look at the fields of art and design, where learning with experience is a basic requirement, the results of distance education and whether it can be done efficiently are among the topics discussed. The main backbone of design education is based on the simultaneous presentation of practical studies and theoretical knowledge. Separation of theoretical knowledge from this process, the inability to make instant and/or result-oriented syntheses for the situations encountered in the development of practices, and the fact that the synergy environment will not be provided are the most basic questions to be answered.*

Method: *In this study, which aims to determine the distance education methods that can be integrated into the face-to-face education model in graphic arts; The teaching styles of Graphical Drawings, Publication Graphics and Children's Book Illustration courses in Marmara University Faculty of Fine Arts Graphic Arts Department undergraduate program during the pandemic process were taken as a sample. Online applications, which have become obligatory due to distance education, were evaluated as a priority topic, and various data were obtained by comparatively examining the difficulties and advantages of distance and face-to-face education models. As a method, a descriptive research model was applied, and in this direction, information on design education, distance education and face-to-face education were compiled.*

Results: *The findings and suggestions obtained as a result of these comparisons and compilations are gathered under four different headings, including communication, course material, extracurricular activities and measurement-evaluation, covering design education.*

Conclusion and Suggestions: *According to this; It has been seen that the online applications, which are widely used in distance education, strengthen the communication between the instructor and the students due to their nature. In addition, it has been understood that virtual environments, which are used as an effective channel in the development of visual vocabulary, can easily be transformed into a kind of archive. It is thought that experts, who are unlikely to attend the course due to various reasons, can contribute to the courses in a practical way through webinars or similar activities. It has been determined that various digital or mobile applications used within the scope of measurement and evaluation methods can provide effective control and therefore bring development.*

Keywords: Graphic Design, Pandemic, Design Education, Distance Education, Face to Face Education.

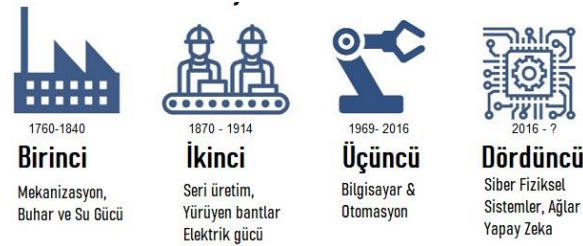
GİRİŞ

Resmi kayıtlara göre Türkiye’de ilk vakanın Mart, 2020 tarihinde görülmesiyle birlikte COVID-19 pandemisi birçok alanda olduğu gibi eğitim alanında da çeşitli tedbirlerin alınmasını beraberinde getirmiştir. Bu süreçte eğitim kurumları kapatılarak uzaktan eğitime geçilme kararı alınmış, ilk ve orta öğretimde olduğu gibi yüksek öğretimde de kurumlar, öğretmenler ve öğrenciler hazırlıksız yakalanmışlardır. Daha önce deneyimlenme oranı oldukça düşük olan bu alternatif yönteme (uzaktan eğitim ve araçlarına) karşı olan adaptasyonun kısa sürede sağlanma zorunluluğu en büyük sorunu teşkil etmiştir. Oysa, 19. yüzyıl sonundan bu yana teknolojik gelişmelere paralel bir biçimde ilerleyerek farklı formlarda ve ‘yüz yüze’ye alternatif model olarak eğitim alanı içinde yer bulan ‘uzaktan eğitim’ aslında başlı başına yeni bir uygulama değildir. Türkkan’ın Passerini ve Granger’den yaptığı alıntıda da olduğu gibi; yazışma çalışmaları, açık üniversiteler, telekonferans, ağlar ve multimedya sunumundan günümüzün web tabanlı teknolojilerine doğru gelişen, eğitim için yeni bir dizi öğrenme fırsatı açan uzaktan eğitim, yeni bir öğretim fenomeni olmamakla birlikte, sunum araçlarıyla desteklenen öğretim materyallerinin ayarlanması dâhil olmak üzere yeni öğretim yaklaşımlarıyla karakterize edilmekte; internetin gelişimiyle birlikte yeni nesil uzaktan eğitim olgusu ortaya çıkmaktadır (Türkkan, 2021:97).

İnternet tabanlı bilgi ve iletişim kaynaklarının bu şekildeki gelişimi ve yayılımı, çağın hız yaklaşımına da uygun olarak öğrenim dünyası içinde uzaktan eğitim modelinin bir parçası olarak kendiliğinden yer edinebilmektedir. Özellikle iletişimsel amaçlar, ders materyali veya kaynağı olarak sosyal medya ve benzeri diğer web platformlarının kullanımı uzunca bir zamandır eğitim hayatı içinde varlığını göstermekte, hatta zorunlu bir kullanıma dönüştüğü de görülmektedir. Buna rağmen sanat ve tasarım alanlarında teorik anlatımın uygulama ile eş zamanlı olarak ilerletildiği bir öğrenim modeline alışık olan öğretmen ve öğrenenler için yalnızca uzaktan olmak üzere önerilen eğitim modellerinin verimli yürütülüp yürütülemeyeceği en çok sorulan soruların başında gelmiştir. Bununla birlikte sanat ve tasarım eğitiminin günümüz koşullarına uygun hale getirilmesinde uzaktan eğitim araçlarının etkin bir biçimde kullanılması gerektiği açıkça görülmektedir. Bu noktadaki en temel soru; pandemi dönemimde yaşanan uzaktan eğitim deneyimlerinin günümüzde geçerliliğini koruyan ve geleneksel eğitim anlayışını oluşturan yöntemlerin nasıl harmanlanacağıdır. Bu konuda Kahraman, kısa sürede hazırlanan uzaktan eğitim müfredatları ile ilgili olarak ‘Çizim içerikli derslerde öğretene-öğrenci etkileşimi gerektiği için dersin tamamının uzaktan eğitim modeliyle yürütülebilmesi öğretmen için zor olacaktır’ tespitini yapmakta, ancak ‘...uzaktan eğitimin içeriğinin alanında uzman kişilerin

oluşturmasıyla birlikte başarıyla sonuçlanabileceğini de gösterir' demektedir (Kahraman, 2020:54).

Bu noktada Sanat ve Tasarım Eğitimi'ne bakılacak ve gelişimine odaklanılacak olunursa eğer ilk dönemlerde usta-çırak ilişkisinin öne çıktığı görülmektedir. Görme, gördüğünü tekrar etmeye ve kendi üslubunu geliştirmeye dayalı bu modelin bir benzer şeklini benimseyen Fransız Kraliyet Akademisi'nin kuruluşu (1648) kuramsal bilginin işlenmeye başlaması açısından önemli bir diğer aşamayı göstermektedir. İlerleyen yıllarda kurulan 'Ecole des Beaux-Arts' (Güzel Sanatlar Akademisi) eğitimi, Khun, Doidge ve diğerlerine göre jüri değerlendirme geleneğinin ve ilk stüdyo sisteminin başlatıldığı dönem olması açısından ayrıca önem taşımaktadır (Onur, 2017:544). Bu eğitim geleneği, 18. - 19. yüzyıllara tarihlenen Endüstri Devrimi'nin (Endüstri 1.0 ve 2.0) (Şekil 1.) tetiklediği ortamda gelişen modernist düşünce ve bu bağlamdaki sanat akımları sayesinde yerini günümüze yön veren tasarım okullarına bırakmıştır.



Şekil 1. Endüstri Devrimi Gelişim Şeması. 15.10.2021 tarihinde <https://liberteryen.org/2020/12/dorduncu-sanayi-devrimi-ve-biz/> adresinden erişildi.

Endüstri devriminden önce, insanların yarattığı biçim ve görüntülerin güzelliği daima toplumdaki işleviyle bağlantılı olmuş, sanat ve yaşam bir bütün olarak ele alınmıştır. Endüstri devrimi, getirdiği teknolojik gelişmeyle toplumsal yaşamı altüst etmiş, makine çağı el sanatlarını sosyal rolünden kopararak, insanın maddi yaşamıyla manevi gereksinimleri arasında bir uçurum yaratmıştır. Tasarım sanatları –mimari, ürün tasarımı, iç mekan tasarımı ve grafik tasarım- işte bu sonuçlara bir çözüm getirmek üzere, insanın doğal çevresiyle olan eski birliğini yeniden kurma çabalarının bir sonucu olarak ortaya çıkmıştır (Bektaş, 1992:12). Böyle bir ortamda yani devriminin yarattığı toplumsal ve ruhsal buhrana karşı bir tepki ile doğan BAUHAUS OKULU (1919), yaratıcılığı, sanatçının ya da tasarımcının kendi alanındaki ustalığı ile eş gören ve bu anlamda zanaatı da önemseyen bir yapıda gelişerek bugünün tasarım eğitimini büyük ölçüde yönlendirmiştir. Okulun kurucusu olan Mimar Walter Gropius, 'tasarım ve güzel sanatların ortak köklerini görerek, ...sanatçı, mimar, zanaatkar ve endüstri arasındaki bağları yeniden kurmayı ve böylece sanatla endüstriyi birleştirmeyi amaçlamaktaydı' (Bektaş,

1992:69). Esen, Elibol ve Koca'ya göre ise; sanayi, sanat, bilim ve tasarımcının tasarım gücü arasında köprü kurabilmek ve farklı disiplinlerin birlikteliği, işbirliğine dayalı bir çalışma yöntemi ve üzerinde uzlaşmış bir bakış açısı ile başarılı olabilmek, modern üslup' yani tüm dünyada uygulanabilen, her yerde yeniden üretilebilen 'uluslararası üslup' Bauhaus'un kuruluşunu belirleyen ana temalardır (Esen, Elibol, Koca, 2018:38)

Okulun günümüz tasarım eğitimini biçimlendiren en önemli uygulaması 'Temel Sanat – Tasarım Eğitimi'dir. Başlangıç dersi niteliğinde ve altı aylık bir kurs olan bu eğitim kapsamında amaç; tüm sanat ve tasarım alanlarının ortak öğeleri olan biçim, form, hacim, renk, kompozisyon ve algı gibi unsurlardaki temel ilkeleri öğrenmek, malzemelerin yapısı hakkında fikir edinmek ve öğrencilerin kendi yaratıcı yönlerini ortaya çıkarmalarını sağlamaktır. Bu hazırlık eğitimi Bauhaus programının temelini oluşturmakla birlikte öğrencilerin farklı atölyelerde, disiplinler arası bir etkileşimle bizzat deneyim yaşayarak çeşitli yöntem ve teknikler hakkında deneyim yaşaması, bilgi sahibi olması, özet bir ifadeyle atölyeler yoluyla eğitim alması bugünün tasarım eğitimini biçimlendiren ve güncelliğini koruyan önemli özelliklerdendir (Resim 1.).



Resim 1. *Bauhaus, Josef Albers Atölyesi, 1928 (Bulat, Bulat ve Aydın, 2014:115).*

1933 yılında Nazi baskısı nedeniyle eğitim hayatı son bulan Bauhaus Okulu'nun temsilcileri farklı ülkelere göç etmek durumunda kalmış, böylece Bauhaus Eğitim Modeli dünyanın bir çok yerine yayılarak uygulamalı sanat ve tasarım okullarının müfredatlarına temel oluşturmuştur. Türkiye'de, Bauhaus Okulu ya da Ekolü'nün bir uzantısı olarak kurulan Devlet Tatbiki Güzel Sanatlar Yüksekokulu da (1957) bu ekolün devamı niteliğindeki kurumlardan biridir. Devlet Tatbiki Güzel Sanatlar Yüksekokulu bünyesinde yetişen sanatçı akademisyenler ise Türkiye'deki diğer pek çok Güzel Sanatlar Fakültesi'nin de eğitim-öğretim programlarının oluşturulmasına katkı sağladığı görülmektedir.

Araştırma Soruları

Çalışmanın odaklandığı asıl nokta; modern çağın başlamasıyla birlikte temelleri atılmaya başlanan günümüz tasarım eğitiminin, bugünün koşullarına adapte edilmesi gereken yönlerinin belirlenmesine katkı sağlamaktır. Bu açıdan bakıldığında başta pandemi koşullarında tekrar gündeme gelen avantajlar değerlendirilmek kaydıyla araştırma öncelikle aşağıdaki iki temel soruya cevap aramaktadır;

1. 20. yüzyıl başlarında, dönemin koşullarına uygun olarak geliştirilen eğitim modelleri, devam eden teknolojik gelişmeler ve beraberinde gelen değişimler neticesinde bugünün düşünce yapısına ne derece paralellik göstermektedir?
2. Bugün içinden geçtiğimiz pandemi ortamındaki zorunlu uzaktan eğitim modelinin olanakları tasarım eğitimine hangi yönlerden kalıcı bir şekilde entegre edilebilir?

YÖNTEM

Araştırma Deseni

2019 sonu itibariyle tüm dünyanın gündemine giren COVID – 19 salgını ve bu salgın nedeniyle alınan izolasyon kararları eğitim alanında zorunlu uzaktan eğitim işleyişini beraberinde getirmiş, bu durum öğrenciler kadar eğitimcileri de hazırlıksız yakalamıştır. Bu gelişme bizzat işleyiş içinde bazı tedbirlerin alınması ya da önerilerin geliştirilmesini gerektirmiştir. Halihazırda örgün eğitim içinde sınırlı bir kapsamda da olsa zaten kullanılmakta olan dijital ya da sanal imkanların, yeni koşullar içinde daha etkili bir biçimde kullanılması adına araştırmaların hızlandırılması ihtiyacı ortaya çıkmıştır. Bu doğrultuda yapılan çalışma için nitel araştırma yöntemlerinin kullanılması düşünülmüş, veri toplama aracı olarak ilgili uygulama derslerindeki eğitici izlenimlerinin değerlendirilmesine öncelik verilmiş, örneklem olarak da yine bu derslerdeki işleyiş ele alınmıştır. Konunun kapsamlı olarak ele alınması için çalışmaya ilk olarak örgün tasarım eğitimi ve uzaktan eğitim modellerinin karşılaştırmalı bir incelemesi yapılarak başlanmıştır. Bu karşılaştırmadaki amaç tasarım eğitiminde günümüz beklentileri ve/veya düşünce yapısıyla örtüşecek uygulama biçimlerini belirlemek olmuştur. Nihai amaç ise Pandemi koşullarında zorunlu birer uygulamaya dönüşen uzaktan eğitim uygulamalarının, gelişen tasarım eğitimi, özellikle grafik tasarım eğitimi içindeki gerekliliğini bir kez daha ortaya koymaktır. Tasarım eğitimi alanındaki benzer içerikli çalışmalar incelendiğinde ise ağırlıklı olarak bu alanda eğitim gören öğrenci görüşlerine anketler yoluyla yer verildiği ve analiz edilmeye çalışıldığı görülmüştür. Yapılan değerlendirmelere ek olarak bu çalışmada da eğitici izlenimlerinin kullanılması ile birlikte pandemi sonrası olası süreç için kişisel öneriler geliştirilmeye çalışılmıştır.

Örneklem/Katılımcılar

Örneklem olarak; Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Sanatlar Bölümü lisans programında yer alan uygulamalı derslerden Grafik Resim (2. Sınıf zorunlu ders), Yayın Grafiği (3. Sınıf proje dersi) ve Çocuk Kitapları İllüstrasyonu (4. Sınıf seçmeli sanat ve tasarım dersi) derslerinin pandemi sürecindeki işleniş biçimlerine yer verilmiş, bu kapsamda karşılaşılan özel durumlar dikkate alınmıştır.

Veri Toplama Aracı

Örneklem olarak ele alınan derslerde öğretici – öğrenen iletişimi, öğrenen – öğrenen iletişimi, uygulamaların yürütülmesi, uygulamalar üzerinde kritik alma – verme ve ders dışı/dersi destekleyici paralel etkinlikler, materyaller gibi benzeri başlıklardaki deneyimler pandemi koşullarındaki uzaktan eğitimin zorunlu olduğu süreç içerisinde izlenmeye çalışılmıştır. Öncesinde herhangi bir veri formu hazırlanmadan yürütülen çalışma, derlenmiş olan alan bilgisinin eğitici deneyim ve gözlemleri ile ilişkilendirilmesine dayanmaktadır.

Veri Analizi

Elde edilen bulgular tasarım eğitimi ve uzaktan eğitim başlığında derlenen bilgilerle ilişkilendirilip ortaya çıkan tespitler sonuç ve öneriler bölümünde değerlendirilmiştir.

Geçerlik ve Güvenirlik/ Araştırmanın İnanırlığı

Araştırma kapsamında gerçekleştirilen literatür taraması pandeminin başlamasıyla birlikte hızla üretilen diğer / benzeri çalışmalara ve elde edilen verilere rahatlıkla ulaşma, karşılaştırma yapma imkanını ortaya koymuştur. Bununla birlikte aslında pandemi öncesinde de bir ihtiyaç olarak beliren ‘dijital olanakların eğitime adaptasyonu’ konusunun ve konuyla ilgili deneyimlerin pandemi sırasında uygulanabilir / denetlenebilir bir ortamda değerlendirme imkanı ortaya çıkmıştır. Diğer taraftan hazırlıksız yakalanan pandemi üzerine kısa süre içinde planlanmak zorunda kalınan eğitim koşulları tasarım eğitiminin güncel uygulamalarla geliştirilmesi konusunda özellikle uzaktan eğitim başlığında kısıtlı verilere ulaşma ihtimalini de beraberinde getirmiştir.

BULGULAR

Çalışma kapsamında öncelikle ‘Tasarım Eğitiminin Genel Yapısı, Tarihi, Geleceği ve Yaratıcılık Temel İlkesi’ konularında araştırmalar yapılarak bugün yaygın olarak yürütülen tasarım eğitiminden beklentilerin ne düzeyde karşılandığı konusunda bir çerçeve oluşturulmaya çalışılmış, sonuçlar, önemli bazı başlıklar halinde derlenmiştir. Çalışmanın devamında ise bu başlıklar ve diğer tespitler zorunlu uzaktan eğitim avantajlarının entegrasyonu adına ‘Uzaktan Eğitiminin Kapsamı, Araçları, Yöntemleri, Pandemi - Eğitim İlişkisi’ ve benzeri içerikler ile karşılaştırmalı olarak irdelenmesi amaçlanmıştır. Bu doğrultuda çalışmanın bulgular kısmındaki ‘Tasarım Eğitimi’ başlığı altında; 20. yüzyıl başlarında dönemin koşullarına uygun olarak geliştirilen eğitim modelleri, devam eden teknolojik gelişmeler ve beraberinde gelen değişimler neticesinde bugünün düşünce yapısına ne derece paralellik göstermektedir? araştırma sorusuna ait görüşler yer almaktadır. ‘Uzaktan Eğitim’ başlığının kapsamında ise; bugün içinden geçtiğimiz pandemi ortamındaki zorunlu uzaktan eğitim olanaklarının tasarım eğitimine hangi yönlerden kalıcı bir şekilde entegre edilebilir? sorusuna getirilen açıklamaları içermektedir.

Tasarım Eğitimi

Tasarım eğitimi kapsamında artık öğrenenin salt teknik ve malzeme bilgisi konusunda eksiksiz yetiştirilmiş olması yeterli değildir. Bugün, öğrenenin karşılaştığı ya da ortaya koyduğu tasarım problemleri karşısında yaratıcı çözüm yolları veya fikirleri geliştirebilecek şekilde eğitilebilmesi, yönlendirilmesi gerekmektedir. Esen ve diğerlerinin Çelik’ten yaptığı alıntıda da benzer şekilde ‘Tasarım eğitimi, yeteneğin yanı sıra yaratıcılığı da geliştirmeyi amaçlar. Tasarım eğitimi aslında öğrenciyi sadece temel tasarım becerileri ve teknikleri konusunda eğitmek yerine problemlerle başa çıkma, onlara yaklaşma ve tasarım odaklı düşünme konularında eğitir’ (Esen, Elibol, Koca, 2018:39) demektedir. Bauhaus Ekolü’nün getirisi olan deneyimleme yoluyla öğrenme güncelliğini korumakla birlikte (Resim 2.), bugünün atölyesi yaratıcı düşünce üretmenin gerçekleştiği, anlam ve içerik ilişkisinin oluşturulabildiği alanlara dönüştürülmelidir. Geleneksel atölyelerin anlamları yeni amaçlar için güncellenmelidir. Işır’ın yaptığı alıntıda Margolin, günümüz tasarım eğitimi anlayışının 50’li yıllardakinden çok daha karmaşık olduğunu ifade ederek, o dönemde eğitim programları hedef kitleyle iletişim konusundaki semantik sorunlar yerine taslak ve tipografi gibi biçimsel özelliklere odaklandığını (Işır, 2017:21) belirtmektedir.



Resim 2. *Çeşitli Atölye Çalışmaları (Işır, 2017:59,64,68).*

Bu tespitten de yola çıkılarak; bilgi ve iletişim çağında tasarım alanının en önemli ögesinin görsel unsurların yetkinliğinden anlamsal değerlerin özgünlüğüne dönüşmüş olduğu söylenebilir. Tasarım eğitimi hala deneysel bir süreç olarak değerlendirilmekle birlikte, sürecin amacı, algı ve düşünce ürünlerini yansıtmaya becerisini kazandırmaktır. Böylece ne kadar çok deney-çalışma olursa, algılar ve ifadeler o kadar iyi ve iyi olacaktır (Çetinkaya, 2014:33).

Işır'ın çalışmasındaki Alakuş ve Mercin'e ait ifadelerde ise; bir eğitim sisteminden beklenen, sadece belirli bilgi ve becerilerin öğrencilere kazandırılması değildir. Daha önemlisi bireyin bunlardan değişik sentezlerle farklı fikirler, ürünler ortaya çıkarabilme yeteneğinin geliştirilmesi ve kazandığı bu davranışları gerektiği zaman ve yerde uygulayabilmesidir (Işır, 2017:28), denilmektedir. Bununla birlikte Steven Heller, tasarım pedagojisine değinirken, grafik tasarım eğitiminin teknik ve uygulama öğretmenin ötesinde psikoloji, sosyoloji pazarlama, strateji ve kültürel araştırmalar gibi çeşitli teorik ya da uygulamaya yönelik disiplinlerle desteklemesini gerektiğini de eklemektedir. Dört yıllık eğitim-öğretim, her şeyi kapsamaya yetmeyeceğine göre, bu konudaki önerisi öğrenmeyi öğretmek rehber olunması gerektiğidir. Öğrenmeyi öğrenen bir öğrenci, grafik tasarım gibi sürekli ve hızlı değişen bir disipline yaşamı boyunca adapte olabilir ve yaratıcılığını güncelleyebildiği bilgiler dahilinde besleyebilir (Mutaf, 2009:62). Emre Becer'e göre de grafik tasarımcı artık görsel çözümler üretebilen kimliğine ek olarak; eleştirel ve sorgulayıcı bir tavır içinde, gerektiğinde var olmayan problemler keşfederek bunlara tanımlar getirebilmeli, kavramlara dönüştürebilmeli, bütün bunlardan etkili sözel mesajlar oluşturabilmeli, metin yazabilmeli, metin üzerinde düzeltmeler yapabilmeli ve oluşturduğu bu sözel mesajları yaratıcı bir görsel yapı içinde sunabilmelidir (Becer, 2009:75).

Hedeflenen bu çıktılar için en başta öğrenenin de öğretene kadar aktif olması gerekmektedir. Öğretene konumu artık örnek bir model olmaktan çok öğrenene kendi kimliğini keşfetme sürecinde yön verecek bir noktaya evrilmelidir. Bu noktada iletişim ve etkileşim çok daha önemli bir konuma yükselmiştir. İletişim, Çetinkaya Potur'un ifadelerine de yer verdiği çalışmasında; tasarım stüdyosunun da anahtar konseptidir demek ve böylece

bilgiyi aktarma ve artırma sürecinde kendini özgürce ifade etme ve paylaşmayı geliştirir. Söz konusu iletişim sadece sözlü değil, çizimler, diyagramlar, eskizler, üç boyutlu modellemeler yoluyla da gerçekleşmektedir. Danışman ve danışan, yani stüdyo yöneticisi ve öğrenci birlikte yürürler. Öğrenciler, stüdyo yöneticisi ile birlikte fikirlerini somutlaştırdıkları tasarımlarını - eskizlerini, çizimlerini, modellerini vb. değerlendirirler (Çetinkaya, 2014:39), tespitlerine de yer vermektedir. (Resim 3.).



Resim 3. *Kritik Verme/Alma (Işır, 2017:65).*

Aydınlı geleneksel öğretme merkezli eğitim modeli yerine ‘öğrenmeyi öğrenme’ kapsamlı araştırmasında; tasarım stüdyolarında yürütülen yapılandırıcı paradigma bağlamındaki öğrenme için, bütünü görme, düşünme biçimleri geliştirme ile başlamakta; öğrencinin soruları, merakı, ilgi alanı ile bütüne ilişkin parçaların zihinsel bir süzgeçten geçirilerek detaylandırılmasıyla sürdürülmektedir (Aydınlı, 2015:6), demektir. Yine ona göre; öğreten - öğrenen diyalogu ile iç içe geçen ilişkiler yaratıcı akıl, eleştirel düşünme yetilerinin gelişmesini tetiklerken yaşam boyu öğrenmenin kapılarını aralar. Öğrenciler için bu, giderek artan bir kişisel sorumluluk ve eğitimsel hedefler içinde bir yere sahip olma demektir (Aydınlı, 2015:6). Bu tespitlere göre deneyimle, anlama yoluyla öğrenmenin temel mantık olduğu Bauhaus Ekolü’nün geçerliğinin koruduğu, ancak bunun yanında öğrenenin öğrenme sürecini kontrol etmede daha etkin bir rol üstlenmesi gerektiği açıkça ortadadır.

Uzaktan Eğitim

Yüzyılın başından bu yana geleneksel anlamdaki örgün eğitime katılamayan bireyler için farklı iletişim kanalları kullanılarak eğitim ulaştırılmaya çalışılmıştır. Özel ihtiyaçtan doğan uzakta eğitim, günümüz teknolojisinin ulaştığı noktada örgün eğitime destek veren konumundan çıkmaya başlayıp, başlı başına eğitimin yeni görünümünü almaya başlamıştır. Karaman ve Karabey, Özen ve Karaman’ın çalışmasından yaptığı alıntıda; ‘Dijitalleşen dünyanın değişen eğitim gereksinimlerine yanıt verebilmek için çeşitli otoriteler zamandan ve mekândan bağımsız eğitim şekli olan uzaktan eğitimi, çağdaş eğitim anlayışının çözümü olarak görmektedir’ (Karaman ve Karabey, 2020:8) ifadesine yer vermektedir. Özellikle çağın hız

anlayışına uygun bir biçimde öğrenenin aktif olarak kendi gelişimini planlama şansına sahip olması uzaktan eğitim modelinin başat avantajlarından birinin ortaya koymaktadır. Karaman ve Karabey, Anderson, Garrison ve Moore'dan alıntılıdığı ifadelerde ise; Uzaktan eğitimde öğrenenler kendi öğrenme süreçlerinden sorumlu, öğrenme süreçlerini yöneten bir role sahipken, öğreticiler süreci yöneten, yönlendiren, öğretimi planlayan ve uygulayan role sahiptir. İletişim metodu ise öğretici ve öğrenenler arasında bulunan fiziksel boşluğun kapatılmasında rol oynayan çeşitli medya desteği, diyalog ve etkileşimi sağlamaktadır (Karaman ve Karabey, 2020:9), demektedir.

Bugün basılı materyal, televizyon ve internet tabanlı olmak üzere farklı iletişim kanalları ile uzaktan eğitim uygulanmakta ise de internet olanaklarının geliştiği dönemde web tabanlı uygulamaların örgün eğitim sağlayabildiği bir deneyim çıktısına bir yere kadar ulaşabildikleri gözlenmektedir. Özellikle canlı dersler ve canlı derslerin içinde gerçekleştirilecek çeşitli eğitim aktiviteleri ile (ekran ve/veya kamera paylaşımı, beyaz tahta kullanımı, bu kullanıma çizim tabletleri ile katılma olasılığı [Resim 4.], canlı ders ile senkronize yazılı sohbet araçları, çeşitli doküman paylaşımları, anket uygulaması ve benzerleri gibi) iletişim, etkileşim ve motivasyon konularında aşama sağlanabilmektedir. Karaman ve Karabey bu hususta benzer olarak 'geleneksel öğretim yöntemlerinin ötesinde, teknolojiye dayalı gerçekleştirilen canlı dersler, bireylere gerçek zamanlı ve yüz yüze eğitime yakın bir öğrenme deneyimi sağlayan senkron (eş zamanlı) çevrimiçi öğrenme ortamlarıdır', demektedir, 'öğrenenlerin motivasyonel duygularını artıracak nitelikte olan ilgi çekici etkinliklere yer verme, öğrenenleri kendilerine daha yakın buldukları etkinliklere dahil etme, diyalogu güçlendirme faaliyetlerine de yer verilebileceğini' ifade etmektedirler. Onlara göre; bu faaliyetler canlı derslerde öğrenenlerin motivasyonlarını ve aktif katılımlarını artırarak öğrenme deneyimini nitelikli hale getirecektir (Karaman ve Karabey, 2020:12).



Resim 4. Tablet Çizim Aracı (Demirel, T., Karapınar, D., Ç., 2020)

Elbette uzaktan eğitim modelinin de bazı artıları ve olumsuz yönleri bulunmaktadır. Uzaktan eğitim modelinin en önemli artısı yukarıda da belirtildiği üzere esnek bir yapı

taşınmasıdır. Öğrenen bizzat kendi planlayacağı bir program dahilinde hem içerik hem de zamana bağlı olmayan bir plan ortaya koyabilir. Diğer taraftan etkileşim azlığı veya yokluğu, anında dönüt ve düzeltmelerin eksikliği veya azlığı, akran mentorlülüğü eksikliği veya zorluğu gibi dezavantajları olduğu söylenebilir. Yüz yüze eğitimde olduğu gibi uzaktan eğitimde de motivasyon kaybı en önemli eksikliklerden biri olarak gösterilebilir (Hastunç, 2020:318).

Örgün eğitimde etkileşim ve motivasyon adına en önemli avantaj öğretene kişi ile öğrenen arasında hız ve kontrol unsurlarını aksatacak sanal bir mesafenin bulunmayışıdır. Sınıf ya da atölye ortamındaki öğretene herhangi bir çıkmaz anında hem çok daha pratik biçimde hem de daha fazla sayıdaki öğreneni motive etme, yönlendirme şansına sahip olabilir. Öğretene yüz yüze eğitime göre uzaktan eğitim uygulamalarında öğrenen tarafından iletilen mesajları doğru anlamama olasılığı daha fazladır. Ayrıca yüz yüze eğitimde direkt iletişim halinde olunmayan öğrenenlerin durumlarını da rahatlıkla takip edilebilir. Güler'in bu konuda yaptığı tespit şu şekildedir; 'Bir öğrenci, öğretene herhangi bir kanalla ulaşır, öğretene bilgi talep ettiğinde, öğretene yanıt almak için günlerce beklemek zorunda kalırsa, anılan olumsuzlukları yaşayabilir. Benzer şekilde öğretene öğrencilerinden dönüt almak için uzun süre beklemesi de bazı olumsuzluklara yol açabilir. Bu tür durumlarla karşılaşan öğretmenler uzun vadede, eğitim sürecindeki iletişim kanallarını daha az kullanma veya zorunlu olmadıkça kullanmama gibi eğilimler gösterebilirler' (Güler, 2020:289).

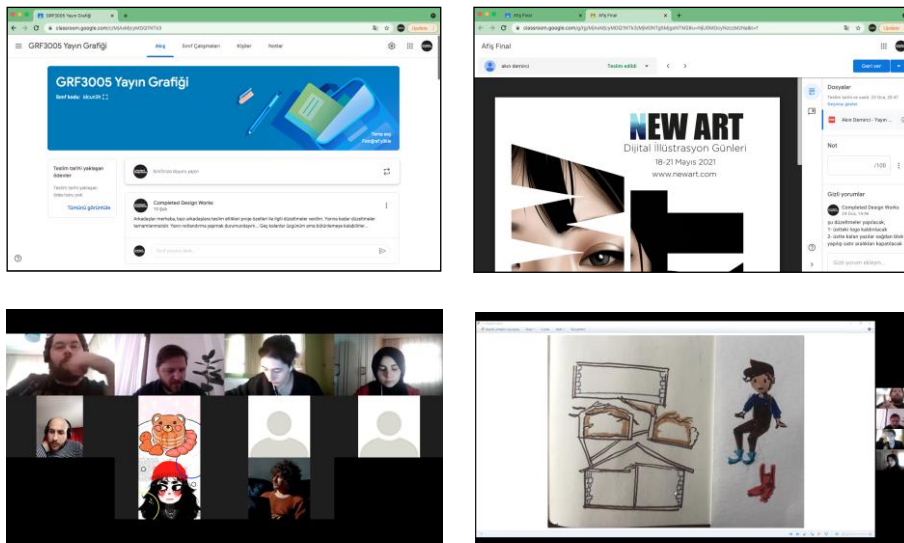
Diğer taraftan değişen eğitim anlayışı içinde sadece öğretene-öğrenen iletişimi bulunmamaktadır. Bununla birlikte öğrenen-öğrenen iletişimi de bir o kadar önemlidir. Bu konuda Güler'in Collins'den yaptığı aktarımda; öğrencilerin iş birliği ve beraber öğrenme adına oluşturacakları, etkili iletişim sağlayabildikleri topluluklar, etkili ve sürdürülebilir bir öğrenme süreci için güçlü bir güdüleyici ve mekânizmaya dönüşebilir (Collins vd.,1988), tespiti yer almaktadır (Güler, 2020:289). Kısaca özetlenecek olursa; uzaktan eğitimdeki motivasyon kaybının nedenleri yüz yüze eğitimde de olduğu gibi kişisel faktörlerden kaynaklanabileceği gibi ağırlıklı olarak modelin teknik sınırlılıkları içeriyor olması ya da yeni medyanın verimli kullanılmasındaki yetersizliklerden kaynaklandığı açıktır. Bu noktada etkili bir iletişim ortamının oluşabilmesi için doğru koşulların sağlanabilmesi ön şarttır.

Uzaktan Tasarım Eğitiminde Karşılaşılan Durumlar

COVID-19 Pandemisi'nin başlaması ile birlikte eğitimin daha fazla kesintiye uğramaması için yapılan çalışmalar sonucunda Marmara Üniversitesi de diğer yüksek öğrenim kurumları gibi pandemi öncesinde kullandığı 'Uzaktan Eğitim Sistemi'ni (UES) hızlıca devreye sokmuş, bununla birlikte internet tabanlı diğer alternatif eğitim uygulamalarının da bireysel

olarak kullanılmasının önü açılmıştır. Teorik derslerdeki uyum kısa sürede aşılma ile birlikte, grafik tasarım eğitimi kapsamındaki bilgisayar destekli uygulama projelerini içeren derslerin yeni modele uyumu ise ancak belirli bir ölçüde sağlanabildiği gözlemlenmiştir. Bununla beraber, bilhassa örgün sanat ve tasarım eğitim içinde kullanılması zorunlu atölyeler ile bağlantılı olan derslerde müfredatlar yeniden gözden geçirilmek zorunda kalınmış, uzaktan eğitimde farklı öğrenme yöntemleri kullanılarak uygulaması olmayan ya da ev ortamında yapılabilecek basit bireysel uygulamalar yoluyla öğrenime dair geçici uyarlamalar yapılmaya çalışılmıştır.

Uygulamalı derslerin yürütülmesinde örgün eğitime göre karşılaşılan en önemli sınırlılığın motivasyon ve etkileşim konularında olduğu görülmüştür. Pandeminin başlaması ve uzaktan eğitime gidilmesi kararının başından itibaren farklı uzaktan eğitim kanalları kullanılmak durumunda kalınmış, her bir yöntem içinde iletişim ile ilgili sıkıntılar öne çıkmıştır. Öğrencilere verilen uygulama konularının takibi ve çalışmaların toplanabilmesi için başta ‘Google Classroom’ benzeri sanal sınıf uygulamaları kullanılmış (Resim 5.), öğrenci çalışmalarına yapılan kritiklerin yazılı olması, öğrencinin sadece kendi çalışmasına yapılan yorumu görebilmesi ve öğrenci-öğrenci iletişim, işbirliği ve dinamizmin sınırlı kalması nedeniyle benzeri uygulamaların başlı başına yeterli olamayacağı görülmüştür. Diğer taraftan bulut tabanlı doküman yedekleme imkanı ve hızlı geri dönüt alma olanağı sunan sanal sınıf uygulamalarının uygulamalı dersler için verimli birer uzaktan eğitim kanalı olarak kullanılabileceği de anlaşılmış, bu kanalın motivasyon ve etkileşim unsurunu kuvvetlendirmek adına muhakkak canlı dersler ile desteklenmesi gerektiği tespit edilmiştir (Resim 6.).



Resim 5 - 6. Google Classroom Arayüzü (Üst), Canlı Ders - Zoom Arayüzü (Alt).

Canlı derslerin yürütülmesinde hem deneyim eksikliğinden hem de aynı uygulama platform üzerinde eş zamanlı olarak farklı eğitim aktivitelerinin de kullanılmamasından kaynaklı motivasyon kayıpları olduğu, bu durumun takip unsurunu zayıflattığı görülmüş, kısıtlı ders saatleri içinde gerçekleştirilmesi gereken eğitim modeli bire bir diyaloga düşme tehlikesine girdiği tespit edilmiştir. Her ne kadar uygulamalı derslerde kritik verme aşamasının bire bir diyaloglar üzerinden ilerletilmesi gerekiyormuş gibi düşünülse de bu aşamada diğer öğrencilerin dikkatinin dağılmaması ve hatta öğretenin de diğer öğrenenleri bu iletişim ortamına katılmaya teşvik etmesi örgün eğitimde olduğu kadar uzaktan eğitimin de olmazsa olmazlarından biri olduğu açıktır. Bu husus yüz yüze eğitim ile uzaktan eğitim karşılaştırmasında en çok çıkan konular arasında yer almıştır.

Pandemi döneminde örgün eğitim olanaklarından yararlanamamak ile ilgili ayrıca başka bazı hususlar da dikkati çekmiştir. Bu hususların başında; okul ortamının sadece öğrenenin kendi ders ortamından ya da atölyesinde ibaret olmadığı, öğrenmenin aslında okul ortamının tamamını kapsadığı bir kez daha anlaşılmıştır. Özellikle okul ortamında öğrenenin ders dışı aktiviteleri içinde diğer ders ve atölyelerdeki deneyimi gözleme, (Resim 7.) tartışma ve hatta kendisinin de deneyimleme olasılığının kendiliğinden oluşması uzaktan eğitim için önemli bir dezavantaj olduğu görülmüştür. Diğer taraftan uzaktan eğitimde öğrenenin ders materyallerine ulaşma şansı okul ortamında olduğundan daha kısıtlı olmakla birlikte, öğretenin çeşitli doküman veya link paylaşımları ile bu süreci kolaylıkla çözümlenebileceği ve hatta yüz yüze eğitim sürecine de adapte ederek rahatlıkla kullanmaya devam edebileceği görülmüştür. Ayrıca öğrenenin canlı ders gibi aktiviteler dışında, öğretene ile yeniden aktif bir diyaloga girme şansının da kısıtlı olması proje geliştirme süreçlerinin aksamasına sebep olabileceği öngörülmüş, ancak bu durumun öğrenen için kendi başına kalması, araştırma yapması, çözümler bulması ve hatta kararlar alması gibi aktif rol üstlenebileceği faydalı koşulları da oluşturabileceği anlaşılmıştır.



Resim 7. Diğer Öğrenciyi Gözlemleme (Işır, 2017:122).

SONUÇ VE ÖNERİLER

Bu çalışma sonucunda ortaya çıkan en önemli tespit; örgün tasarım eğitimde 1900'lü yılların başında belirlenen ve deneyimleme, disiplinler arası ilişki, işbirliği gibi konular üzerine kurulu olan eğitim modelinin günümüz için çağdaş görünümünü koruduğu, gelişim için önemli bir süreç olduğu ancak bu ortamın uzaktan eğitim artıları ile desteklenmesi gerektiğidir. Bir diğer deyişle; bu süreçte yürütülen uygulamalı derslerdeki gözlemler ve ilgili konulardaki derlemeler; tek başına yürütülecek örgün ya da uzaktan eğitim modelinin uygulamalı tasarım dersleri için günümüzde eksiklikler barındıracağı sonucunu göstermiştir. Pandemi koşullarında zorunlu bir eğitim modeline dönüşen uzaktan eğitim deneyiminin ve avantajlı yönlerinin gelişen tasarım eğitimine entegrasyonun yapılmasının gerekliliği bir kez daha net olarak anlaşılmıştır. Tüm karşılaştırma ve derlemeler sonucunda elde edilen bulgular ve geliştirilen öneriler tasarım eğitimini kapsayacak şekilde dört farklı başlıkta toplanmıştır. Bu başlıklar;

- İletişim
- Ders Materyalinin Paylaşımı
- Ders Dışı Aktiviteler
- Ölçme ve Değerlendirme'dir.

Buna göre;

• Uzaktan eğitimde özellikle web tabanlı olmak üzere yaygın biçimde kullanılan uygulamaların doğaları gereği öğreten ve öğrenen, öğrenen ve öğrenen, öğrenen ve müfredat arasındaki iletişimi kuvvetlendirdiği görülmüştür. Örgün eğitimde dersin bitimi ile sona erebilecek iletişim kanallarının bir sonraki ders öncesinde de devam edecek koşulları kolaylıkla oluşturabildiği anlaşılmıştır. Bu kapsamda; öncesinde de yürütülen sosyal medya araçlarının kullanılması insiyatifinin başlı başına derse ait web tabanlı bir iletişim kanalına dönüştürülmesinin projelendirilebileceği açıktır.

• Tasarım eğitiminde işleyişin vazgeçilmez unsurlarından biri görsel dağarcığın geliştirmesidir. Tasarım öğrencisinin teorik anlatımın yanında görsel bilgi ile beslenmesi, eğitimin ana omurgalarından birinin oluşturmaktadır. Bu açıdan bakıldığında; yine ders için oluşturulacak web tabanlı bir kanaldan yazılı, görsel ve işitsel dokümanlar, linkler ve eğitim ile ilgili diğer aktivite araçlarının paylaşılmasının günümüz yaygın eğitim anlayışına uygun gelişim ortamı yaratacağı anlaşılmaktadır. Ayrıca bulut tabanlı depolama kaynaklarında toplanacak öğrenci çalışmalarının bir çeşit arşivleme sistemine kolaylıkla dönüştürülebileceği, ilerleyen yıllarda da tasnif edilerek kullanılabilmesi ortadadır.

• Ders ile bağlantılı olmak üzere uzman görüşlerinin dinlenmesi, ilgili kurumların ziyaret edilmesi, atölyelerde her eğitim döneminde tekrarlanan temel uygulama aşamalarının gözlemlenmesi örgün eğitimdeki önemli ders aktivitelerindedir. Bu bakımdan değerlendirildiğinde; çeşitli sebepler nedeniyle derse katılma olasılığı güç olan uzmanların webinar veya benzeri etkinlikler sayesinde derslere pratik biçimde katkı yapabilecekleri, bu etkinliklerle ilgili kayıtların, diğer gezi ve uygulama aşamalarını gösteren görsel/işitsel kaynakların yeniden izlenebilecek biçimde paylaşılabilir olması, uzaktan eğitim avantajlarının örgün eğitime entegrasyonu sayesinde sağlanabileceği görülmüştür.

• Pandemi dönemindeki zorunlu uzaktan eğitim ile ilgili önemli bir diğer konu ölçme ve değerlendirme yöntemlerinin nasıl yürütüleceği ile ilgili olmuştur. Örgün tasarım eğitiminde uygulamalı derslerde yıl içerisinde yapılabilecek çeşitli değerlendirme aktiviteleri yanında temelde iki önemli husus genel görünümü ortaya çıkartmaktadır. Bu iki husus; sürecin bizzat kendisi ve yine süreç sonunda ortaya çıkartılacak eserin detaylarıdır. Bu yönüyle ölçme ve değerlendirme konusu pandemi koşulları içinde örgün ve uzaktan tasarım eğitimi arasında en az fark yaratan konulardan biri olarak görülmüştür. Uzaktan eğitim bir parçası olarak halihazırda da kullanılan çeşitli dijital ya da mobil ders/öğrenci takip uygulamalarının örgün eğitimde de önce etkin bir kontrol sağlayacağı, sonrasında da gelişimi destekleyeceği ön görülmüştür.

Özetle, elde edilen tüm bulgu ve karşılaştırmalar ışığında ‘iletişim, ders materyali, ders dışı etkinlik ve ölçme – değerlendirme’ olmak üzere dört farklı başlık ortaya çıkartılan çalışmada; uzaktan eğitimde yaygın olarak kullanılan çevrimiçi uygulamaların doğaları gereği eğitmen ve öğrenciler arasındaki iletişimi kuvvetlendirdiği görülmüş, görsel dağarcığın geliştirmesinde etkin bir kanal olarak kullanılan sanal ortamların rahatlıkla bir çeşit arşive dönüştürülebileceği anlaşılmış, çeşitli sebepler nedeniyle derse katılma olasılığı güç olan uzmanların webinar veya benzeri etkinlikler sayesinde derslere pratik biçimde katkı yapabilecekleri düşünülmüş ve son olarak da ölçme - değerlendirme yöntemleri kapsamında kullanılan çeşitli dijital ya da mobil uygulamaların etkin bir kontrol sağlayabileceği ve dolayısıyla gelişimi de beraberinde getirebileceği tespit edilmiştir.

KAYNAKLAR

- Aydınlı, S. (2015). Tasarım Eğitiminde Yapılandırıcı Paradigma: ‘Öğrenmeyi Öğrenme’. *Tasarım+Kuram*, (25), 1-18.
- Becer, E. (2009). Üniversitede Grafik Tasarım Eğitimi. *Grafik Tas. Dergisi*, (30),74- 75.
- Bektaş, D. (1992). *Çağdaş Grafik Tasarımın Gelişimi*. Yapı Kredi Yayınları.

- Bulat, S, Bulat, M., Aydın, B. (2014). Bauhause Tasarım Okulu. *Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 18(1), 105-120.
- Çetinkaya, Ç. (2014). Basic Design Edu. Parameters In Turkey. *Humanitas*, (4), 31-46.
- Demirel, T., Karapınar, D., Ç. (2020). Canlı Ders Araç ve Teknolojileri. Karaman, S., Kurşun, E. (Ed.) *Uzaktan Öğretimde Canlı Ders Uygulama İlkeleri ve Örnekleri* içinde (85-102) Atatürk Üniversitesi Yayınları.
- Esen, E., Elibol, G., C., Koca, D. (2018). Temel Tasarım Eğitimi ve Bauhaus. *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication – TOJDAC*, 8(1), 37-44. Doi: 10.7456/10801100/004s
- Güler, Ç. (2020). Uzaktan Eğitimle Öğrenmeyi Yakınlaştırmak. Tanhan, F., Özok, H., İ., (Ed.) *Pandemi ve Eğitim* içinde (279-292). Anı Yayıncılık.
- Hastunç, Y. (2020). Uzaktan Eğitimde Motivasyon ve Motivasyonel Görüşme. Tanhan, F., Özok, H., İ., (Ed.) *Pandemi ve Eğitim* içinde (313-321). Anı Yayıncılık.
- Işır, Ö. (2017). *Tasarım Eğitiminde Workshop Etkinlikleri Üzerine Bir Durum Çalışması*. [Yayımlanmamış Doktora Tezi] Anadolu Üniversitesi.
- Kahraman, S., Karabey, S. (2020). COVID-19 Salgınının Uygulamalı Derslere Etkisi ve Bu Derslerin Uzaktan Eğitimle Yürütülmesi: Temel Tasarım Dersi Örneği. *Medeniyet Sanat - İMÜ Sanat Tasarım ve Mimarlık Fakültesi Dergisi*, 6(1) 44-56. Doi:10.46641/medeniyetsanat.741737
- Karaman, M.,E. (2020). Canlı Derslerin Genel Özellikleri ve İşleyişi. Karaman, S., Kurşun, E. (Ed.) *Uzaktan Öğretimde Canlı Ders Uygulama İlkeleri ve Örnekleri* içinde (7-18) Atatürk Üniversitesi Yayınları.
- Mutaf, Ö. (2009). Grafik Tasarımın Genişleyen Parametrelerine Göre Öğrenci Nasıl Yönlendirilebilir? *Grafik Tasarım*, (30), 62-67.
- Onur, D. (2017). Tasarım Stüdyolarında Uygulanan Eğitim Metotları ve Yaratıcılık İlişkisi. *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication – TOJDAC*, 7(4), 542-555. Doi: 10.7456/10704100/002
- Türkkan, H. (2021). Yüz Yüze ve Uzaktan Eğitim ile Verilen Grafik Tasarım Proje Derslerinin Değerlendirilmesi. *Sanat Dergisi*, (37), 95-104. <http://doi.org/10.47571/ataunigsfd.877626>

Etik Kurul Belgesi: Bu çalışmada araştırma verileri; derlemeler ve ilgili ders işlenişlerindeki bireysel, genel gözlemlere dayalı olup, herhangi bir bireye ait bilginin kullanılmamasından ötürü Etik Kurul Onayı alınmamıştır.