



JOURNAL OF RESEARCH
IN EDUCATION AND SOCIETY
EĞİTİM VE TOPLUM
ARAŞTIRMALARI DERGİSİ
ISSN: 2458 - 9624 (Online)



Eğitim ve Toplum Araştırmaları Dergisi/JRES, 6(2), 386-400, 2019

GÖRSEL SANATLAR DERSİNDE EFSANELERİN ÜÇ BOYUTLU ÇALIŞMALAR ÜZERİNE ETKİSİ (6. SINIF ÖRNEĞİ)

THE EFFECT OF LEGENDS ON THREE DIMENSIONAL ART WORKS IN VISUAL ART LESSONS (6TH GRADE SAMPLE)

Meliha YILMAZ¹ ve Mehmet Ali GÖKDEMİR²

¹ Gazi Üniversitesi, Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü, Ankara, Türkiye. e-posta: mel.yilmaz0637@gmail.com

² Dicle Üniversitesi, Görsel Sanatlar Bölümü, Diyarbakır, Türkiye. e-posta: maligokdmr@gmail.com

Gönderim Tarihi: 20.09.2019

Düzeltilme Tarihi: 10.11.2019

Kabul Tarihi: 20.11.2019

Öz

Bu araştırmada, 6.sınıf görsel sanatlar dersinde efsanelerin üç boyutlu çalışmalara etkisinin incelenmesi amaçlanmıştır. Tek gruplu öntest sontest uygulamalı yarı deneysel desen kullanılmış olup, veriler nitel yöntemle analiz edilmiştir. Veri toplama aracı olarak; üç boyutlu çalışmalardan oluşan öntest - sontest uygulamalarında tema analizi yöntemiyle imgeler belirlenmiş, ayrıca araştırmacılar tarafından geliştirilen beş soruluk yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Verilerin analizinde ise içerik analizi kullanılmıştır. Görüşme verileri, nitel veri analiz programı Nvivo 11 kullanılarak analiz edilmiştir. Öğrencilerle yapılan görüşme sonuçlarından, üç boyutlu çalışmalarda efsanelerden yararlanmanın derse ve etkinliğe karşı ilgi ve sevgiyi artırdığı, başarıya duygusunu pekiştirdiği, hayal gücünü harekete geçirmede ve üç boyutlu ifadenin gerçekleştirilmesinde etkili olduğu sonuçlarına ulaşılmıştır. Verilmiş olan çok sayıda efsanevi karaktere rağmen, öğrencilerin çoğunun en çok ilgisini çeken efsanevi karakter, kendi yörelerinde yaygın olarak kullanılan şahmaran olmuştur. Bu durum, eğitimde yakından uzağa ilkesinin uygulanmasının önemini destekler niteliktedir. Öntest uygulamalarında sıradan ve gerçekte var olan unsurlar canlandırılırken, sontest uygulamalarının, özgün, gerçeküstü ve imgesel açıdan zengin olduğu görülmüştür.

Anahtar Kelimeler: Görsel Sanatlar Eğitimi, Üç Boyutlu Çalışmalar, Efsaneler, Disiplinlerarası Yaklaşım

Abstract

In this research, it is aimed to examine the effect of legends on three dimensional works in 6th grade visual arts lesson. Single group pretest posttest applied quasi-experimental design was used and data were analyzed by qualitative method. As a data collection tool; In the pre-test and post-test applications consisting of three-dimensional studies, images were determined by theme analysis method, and a semi-structured interview form developed by the researchers was used. Content analysis was used for data analysis. The interview data were analyzed using the qualitative data analysis program Nvivo 11. From the results of the interviews with the students, it was concluded that the use of legends in the three-dimensional studies increases the interest and enthusiasm about

the lesson and the activity, reinforces the feeling of accomplishment, stimulates the imagination, and that it is effective in the realization of the three-dimensional expression. Despite the great number of legendary characters given, the legendary character which attracted the most attention of most students has turned out to be Şahmeran, which is widely used in their local area. Accordingly, it supports the importance of the application of the principle of close-up in education. While the ordinary and actual elements were revived in the pretest applications, post-test applications were found to be original, surreal and rich in imagery.

Keywords: Visual Arts Education, Three Dimensional Studies, Legends, Interdisciplinary Approach

Giriş

Çağın gereği olarak çeşitli disiplin alanlarında yoğun etkileşimlerin olması, eğitim anlayışına da yansımış ve disiplinlerarası yaklaşım, eğitim programlarında bir zorunluluk şeklinde karşımıza çıkmıştır. Bu durum, öğrencinin çok yönlü gelişimini hedefleyen Görsel Sanatlar dersleri açısından da geçerli bir durumdur.

Çok çeşitli teknik ve yöntemlerle iki ve üç boyutlu çalışmaların gerçekleştirildiği Görsel Sanatlar derslerinde, tüm disiplin alanları gibi, özellikle yazılı ve sözlü edebiyat ürünlerinden de yararlanma yoluna gidilmesi önerilen bir durumdur. Bu durum, süreç ve sonuçları bakımından bilimsel bir araştırma yapma ihtiyacını doğurmuştur. Konuyla ilgili bazı edebiyat türlerinin iki boyutlu çalışmalar üzerindeki etkisini ölçmeye yönelik araştırmalar gerçekleştirilmiş olup (İnceağaç, 2018; Yılmaz, 2014; İnceağaç & Yılmaz, 2018; Laçınbay, & Yılmaz, 2015; Yılmaz 2015.) bu çalışmada ise gerçeküstü özellikler taşıması bakımından efsanelerin üç boyutlu çalışmalar üzerindeki etkisinin araştırılmasına karar verilmiştir.

Efsane, Farsça bir sözcük olup Türkçe “söylence” olarak da ifade edilmektedir. Kişi, yer ve olayları konu alan efsane; inandırıcılık özelliğine sahip, içinde olağanüstü olayları barındıran, bir üslubu ve şekli olmayan, kısa, yalın, ağızdan ağıza aktarılarak günümüze gelen ortak-anonim halk anlatıları olarak da bilinmektedir. (Çalışır, 2016). Efsaneler, pek çok açıdan görsel sanat çalışmalarına zengin içerikler sunarak, öğrencilere ilginç kahramanlar yaratmaları yönünde teşvik ederler (Yılmaz, 2014).

Görsel sanatlar eğitiminde bireyde farklı düşünme stratejilerini ve karar verme yeteneğini geliştiren bir diğer yol da farklı materyaller kullanarak yapılan yaratıcı üç boyutlu çalışmalardır (Demir, 2009, s. 55). Üç boyutlu çalışmalar, kullanılacak malzeme konusunda sunduğu çeşitlilikten dolayı görsel sanatlar ders programı içerisinde ayrı bir yere ve öneme sahiptir. Üç boyutlu çalışmalarda kullanılan malzemenin çeşitliliği, yapılacak çalışmalarda teknik bakımından da değişik seçenekler sunmaktadır (Akıncı, 2009).

Araştırmanın Amacı

Bu araştırmanın amacı, görsel sanatlar dersinde efsanelerin üç boyutlu çalışmalar üzerindeki etkisini incelemektir. Bu doğrultuda aşağıdaki sorulara cevap aranmıştır.

- 1- Öğrencilerin, efsanelerden hareketle yaptıkları üç boyutlu çalışmalarla ilgili görüşleri nelerdir?
- 2- Efsaneler, öğrencilerin üç boyutlu çalışmalarını yaratıcı yaklaşım ve imgesel açıdan nasıl etkilemiştir?

Yöntem

Araştırmanın Deseni

Tek gruplu öntest sontest uygulamalı yarı deneysel desen kullanılmış olup, veriler nitel yöntemle toplanmış ve analiz edilmiştir.

Katılımcılar

Araştırmanın katılımcılarını, 2017-2018 eğitim öğretim yılında Mardin ilinde bir ortaokulun 6.sınıf şubelerinden birinde bulunan 21 öğrenci oluşturmaktadır. Araştırmada amaçlı örnekleme yöntemlerinden uygun örnekleme yöntemi kullanılmıştır. Uygun örnekleme yöntemi doğrultusunda katılımcılar arasından rastgele seçilen on öğrenci ile görüşme yapılmıştır.

Veri Toplama Araçları

Bu araştırmada görüşme ve içerik analizi yöntemiyle veriler toplanmıştır.

Görüşme: Nitel araştırmalarda sıkça başvurulan veri toplama yöntemlerinden biri görüşme yöntemidir. Görüşme yönteminde, katılımcılardan yüz yüze görüşme yolu ile sözel olarak veriler toplanır (Karasar, 2012, s. 219). Görüşme yoluyla ölçülemeyen ancak, bir araştırmada oldukça önemli yerlere sahip olan katılımcıların konu veya olgu ile ilgili deneyimleri, tutumları, algıları ve düşünceleri gibi birtakım unsurları anlamak mümkündür (Merriam, 2009, s. 89; Yıldırım & Şimşek, 2011, s. 147). Bu araştırmada, görüşme türlerinden yarı yapılandırılmış görüşme kullanılmıştır. Yarı yapılandırılmış görüşme, durum çalışması araştırmalarında sıkça başvurulan veri toplama aracıdır (Sart, 2015, s. 70). Yarı yapılandırılmış görüşme formunda, öğrencilerin efsanelerin etkisinde yaptıkları üç boyutlu

çalışmalar ile ilgili görüşlerini belirleyebilmek için beş adet açık uçlu soru hazırlanmıştır. Bu sorular beş alan uzmanı tarafından incelenerek dönütleri alınmış ve görüşme formuna son şekli verilerek uzmanlar tarafından onaylanmıştır. Görüşme formu uygulanırken öğrencilere araştırmanın amacı açıklanmış ve formdaki soruları samimi bir şekilde cevaplamalarının araştırmanın amacına ulaşması için önemli olduğu ifade edilmiştir. Katılımcıların gönüllülük ilkesine dayalı olarak araştırmaya katılmasına dikkat edilmiştir. Görüşmeler ses kaydı ile kayıt altına alınmıştır. Her bir görüşme ortalama 15 dakika sürmüştür. Bu bağlamda öğrencilerin çalışmayı sevip sevmediklerine yönelik görüşleri ve nedenleri, yaptıkları çalışmaya vermek istedikleri isim ve nedenleri, en çok ilgilerini çeken efsanevi karakterle ilgili görüşleri, benzer çalışmalar yapmak isteyip istemediklerine yönelik görüşleri ve nedenleri, gerçekleştirdikleri çalışmanın kendilerine katkısı ile ilgili görüşlerine başvurulmuştur.

Tema Analizi: Öntest - sontest uygulaması ile ortaya çıkmış olan çalışmalara yönelik, nitel bir yöntem olan tema analizi yöntemi kullanılarak imgeler belirlenmiştir.

Verilerin Toplanması

Çalışmanın verilerini toplamak amacıyla, beş haftalık bir çalışma gerçekleştirilmiştir. İlk hafta, öğrencilere efsanevi karakterler ile ilgili herhangi bir bilgi verilmeden hayallerindeki karakteri üç boyutlu olarak yapmaları istenmiştir. Sonraki hafta ise efsanevi karakterlerden, Şahmaran, zümrüdüanka kuşu, tepegöz, sfenks, griffon, ejderha, çift başlı kartal, dokuz başlı yılan, denizkızı, üç başlı köpek (Kerberos) ve pegasus ile ilgili bilgi ve görseller içeren bir sunu gerçekleştirilmiş, soru-cevaplarla kavramaları sağlandıktan sonra “Şahmaran” ve “Zümrüdüanka” efsaneleri anlatılmıştır. Üçüncü hafta kendi efsanevi karakterlerini oluşturmaları ve bunu resimlemeleri, dördüncü hafta ise tuz seramiği hamuru ile bu karakteri üç boyutlu hâle getirmeleri istenmiştir. Ortaya çıkan çalışmalar, beşinci haftada renklendirilerek tamamlanmıştır. Beşinci haftanın sonunda ise görüşmeler gerçekleştirilmiştir.

Verilerin Analizi

Görüşme tekniğiyle elde edilmiş olan cevaplar, içerik analizi yöntemiyle analiz edilmiştir. İçerik analizi, mevcut bir metinden verileri tanımlayıp bu veriyi anlamlandırmaya dayanan bir metottur (Given, 2008; Krippendorff, 2004). Berg (2001) ise içerik analizini, bir materyalin dikkatlice, ayrıntılarına inerek kalıpları, temaları, önyargıları ve anlamları tespit etme yolu olarak tanımlamaktadır. Yapılan görüşmelerde, öğrenciler tarafından verilen cevaplar ayrı ayrı

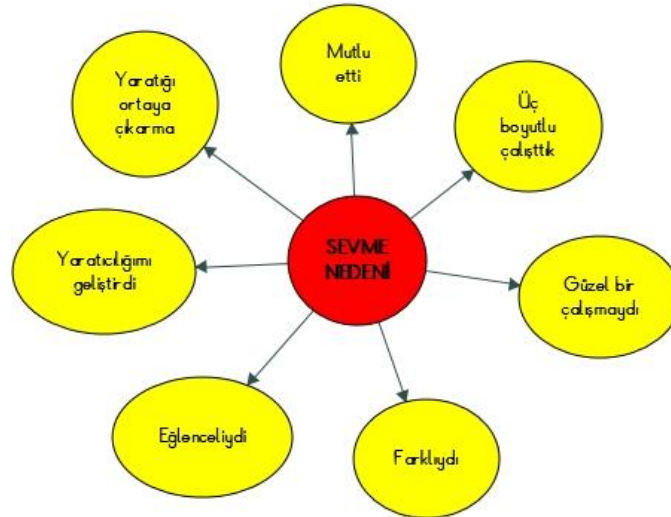
incelenerek kodlanmış ve bu kodlar birbirleriyle bağlantılı temalar hâlinde bir araya getirilmiştir.

Belirlenen temalar, nitel veri analiz programı Nvivo 11 kullanılarak şekillere dönüştürülmüştür. Araştırmaya katılan öğrenciler sayılarla kodlanarak (Ö:1=Öğrenci1, Ö:2=Öğrenci 2) görüşleri bulgular bölümünde sunulmuştur.

Öğrencilerin öntest ve sontest uygulamaları ise, araştırmacılar tarafından imgesel açıdan nitel olarak analiz edilerek tablo hâlinde sunulmuştur.

Bulgular

Çalışma grubundaki öğrencilerin efsanelerden hareketle yaptıkları üç boyutlu çalışmalar ile ilgili görüşme bulgularına aşağıda sunulmuştur



Şekil 1. Katılımcı öğrencilerin çalışmayı sevip sevmediklerine ve nedenlerine yönelik görüşleri.

Öğrencilerle yapılan görüşmelerde, öğrencilerin hepsi bu çalışmayı sevdiklerini belirtmişlerdir. Bu çalışmayı sevmelerinin nedeni olarak da öğrencilerin çoğu, eğlenceli olması (f:5), hayalindeki karakteri yapmasına yardımcı olması (f:3) ve üç boyutlu çalışma yapmadakolaylık vermesi (f:3) gibi nedenler belirtmişlerdir. Aynı zamanda öğrenciler, güzel bir çalışma olması (f:2), yaratıcılıklarını geliştirmesi (f:1), farklı olması (f:1) ve mutlu etmesi (f:1) gibi nedenlerden dolayı da bu çalışmayı sevdiklerini belirtmişlerdir. Aşağıda bazı öğrencilerin görüşleri sunulmuştur:

Ö-2: “Bu çalışmayı hamurla oynayarak yaptığımız için çok sevdim. Ben gerçekten hamurla oynamayı çok seviyorum.”

Ö-9: “Bu çalışmayı çok sevdim. Çünkü, hem hamurla bir şeyler yapmak çok eğlenceliydi hem de hayalimdeki yaratığı yaptım.”

Ö-10: “Bu çalışmayı çok sevdim. Çünkü, aklımdaki ve hayalimdeki yaratığı yapma fırsatı verdi. Yaptığım yaratığa ben bile çok şaşırarak baktım. Keşke gerçek hayatta böyle bir yaratık olsaydı.”



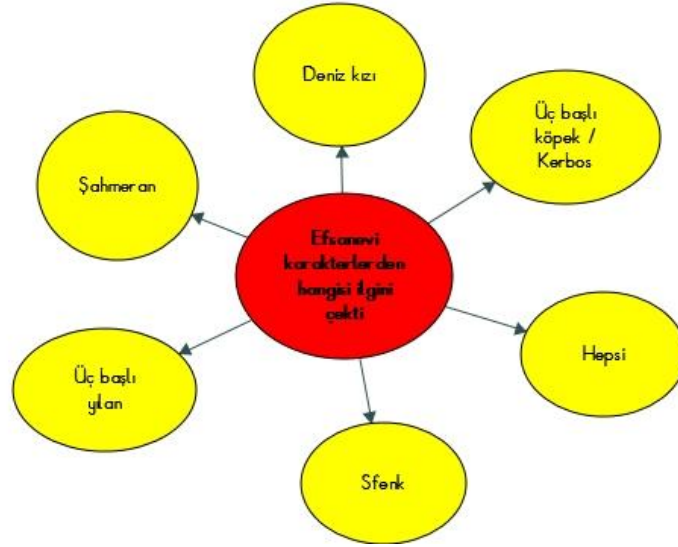
Şekil 2. Katılımcı öğrencilerin çalışmaya vermek istedikleri isim ile ilgili görüşleri

Öğrencilerle yapılan görüşmelerde, öğrencilerin çoğunun bu çalışmaya ilginç yaratıklar (f:4) adını verdiği görülmüştür. Ayrıca hamurdan yaratıklar (f:2), hayali yaratıklar (f:1), çok kollu ve çok bacaklı yaratıklar (f:1), üç boyutlu yaratıklar (f:1), efsanevi yaratıklar (f:1) ve Uzaylılar (f:1) gibi isimler de verdikleri görülmektedir. Aşağıda bazı öğrencilerin görüşleri sunulmuştur:

Ö-8: “Üç boyutlu yaratıklar ismini verirdim her hâlde. Çünkü biz hayalimizde tasarladığımız yaratıkları üç boyutlu olarak yaptık. Bence en uygun isim bu olur.”

Ö-7: “Bu çalışmaya bir isim verseydim hamurdan heykeller adını verirdim. Çünkü hamurla çok güzel heykeller yaptık gerçekten.”

Ö-5: “Ben bu çalışmaya hayali yaratıklar ismini koyardım. Çünkü yaptığımız şeylerin hepsi hayali şeylerdi. Gerçek hayatta böyle şeylerin olması mümkün değil.”



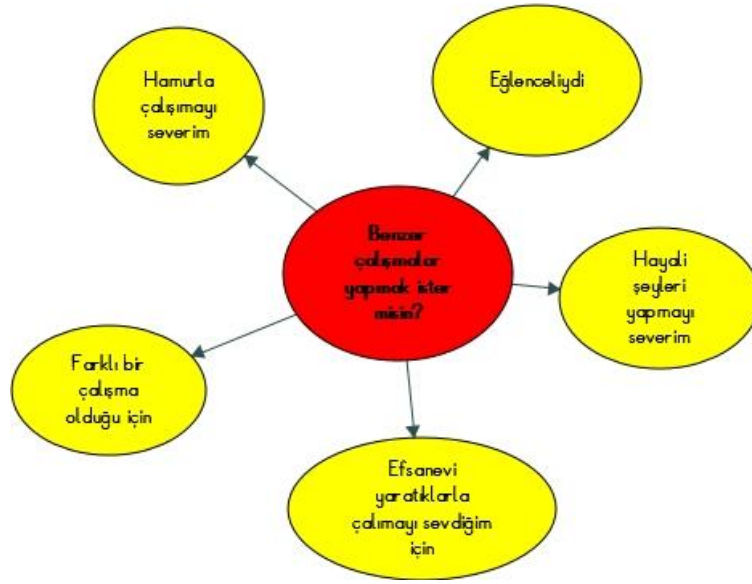
Şekil 3. Katılımcı öğrencilerin en çok ilgilerini çeken efsanevi karakter ile ilgili görüşleri.

Öğrencilerle yapılan görüşmelerde, öğrencilerin çoğu en çok ilgilerini çeken efsanevi karakterin şahmaran olduğunu belirtmişlerdir(f:4). Öğrenciler, aynı soruya, denizkızı (f:2), sfenks (f:1), üç başlı yılan (f:1), üç başlı köpek/ kerberos (f:1) ve hepsi (f:1) gibi cevaplar da vermişlerdir. Bazı öğrencilerin görüşleri aşağıda sunulmuştur:

Ö-4: Ben en çok sfenksten etkilendim. Çünkü, başı insan gövdesi kanatlı bir aslan. Çok güçlü bir yaratık olmalı bence.

Ö-5: "Hepsi beni çok etkiledi. Çünkü, bunların hepsi gerçek hayatta gördüğümüz duyduğumuz şeylerden çok farklı. Birden fazla canlının karışımı olanlar da var. Çok ilginçler."

Ö-8: "Şahmeran beni çok etkiledi. Çünkü resmi dedemlerde de var. Dedemlere her gittiğimde bakardım. Altı tane ayağı var ve her biri bir yılan başı. Kuyruğu da yılan başı olmasına rağmen başı çok güzel bir kız."



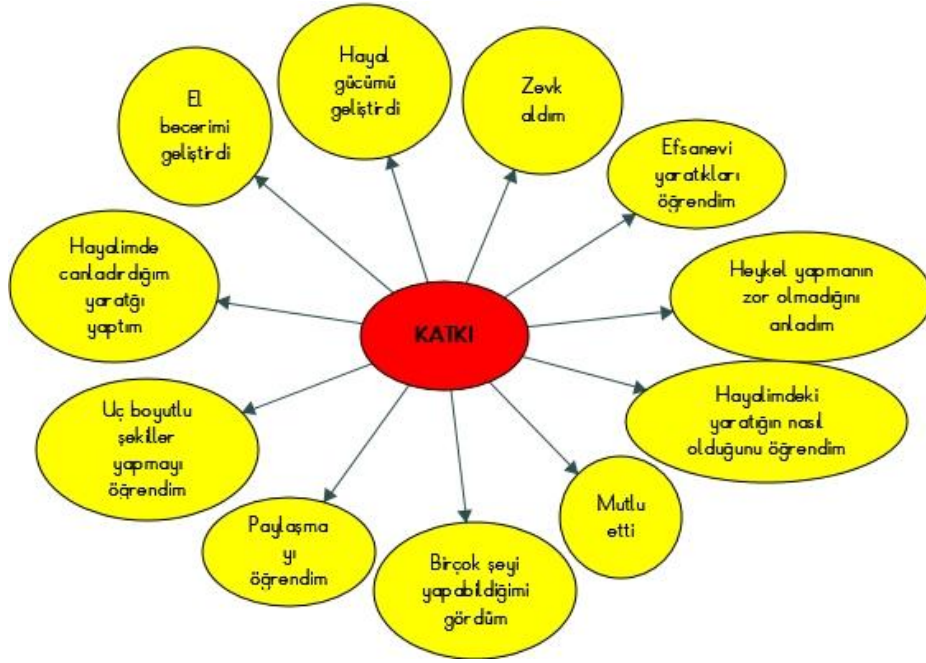
Şekil 4. Katılımcı öğrencilerin benzer etkinlikler gerçekleştirmeyi isteyip istememe nedenleri ile ilgili görüşleri.

Öğrencilerle yapılan görüşmelerde, öğrencilerin hepsi bu etkinliğe benzeyen çalışmalar yapmak istediklerini belirtmişlerdir. Benzer çalışmalar yapmak isteme nedenlerine öğrencilerin çoğu, eğlenceli olması (f:4), hayalişeyler yapmayı sevmeleri (f:3), hamurla çalışmayı sevmeleri (f:3) gibi görüşler sunmuşlardır. Aynı zamanda bazı öğrenciler çalışmanın farklı olması (f:1) ve efsanevi yaratıkları yapmak istemeleri (f:1) gibi nedenleri de dile getirmişlerdir. Bazı öğrencilerin görüşleri aşağıda sunulmuştur:

Ö-1: İsterdim. Çünkü, bu çalışmayı yaparken çok eğlendim. Tekrar olursa sevinirim.”

Ö-5: İsterim tabî ki. Çünkü, ben kendi oluşturduğum başka efsanevi yaratıklar yapardım ve başkalarına hayal gücümün nasıl geniş olduğunu gösterirdim.”

Ö-10: Evet çok isterim. Çünkü, yaparken hem çok eğlendim hem de hayal gücümün ne kadar geniş olduğunu öğrendim.”



Şekil 5. Katılımcı öğrencilerin çalışmanın kendilerine katkısı ile ilgili görüşleri.

Öğrencilerle yapılan görüşmelerde, öğrencilerin çoğu bu etkinliğin kendilerine katkısı ile ilgili hayal güçlerini geliştirmesi (f:6) ve el becerini geliştirmesi (f:4) cevaplarını vermişlerdir. Yine öğrenciler, hayalindeki yaratığı yapma fırsatı vermesi (f:3), efsanevi yaratıkları öğrenmelerine yardımcı olması (f:3), üç boyutlu şeyler yapmayı öğretmesi (f:2), kendilerini mutlu etmesi (f:2), hayallerindeki yaratığın nasıl olduğunu öğretmesi (f:2), zevk vermesi (f:1), heykel yapmanın zor olmadığını kavratması (f:1), birçok şeyi yapabildiğimi öğretmesi (f:1) ve paylaşmayı öğretmesi (f:1) gibi ifadeler de kullanmışlardır. Bazı öğrencilerin görüşleri aşağıda sunulmuştur:

Ö-1: Bu çalışma bana efsanevi yaratıkları öğretti. Bu yaratıkların bazılarının hikâyelerini dinleyerek öğrendim.”

Ö-4: Bu çalışma bizim el becerimizle beraber hayal gücümüzü de geliştirdi. Ayrıca ilk hafta yaptığınız sunumla efsanevi karakterleri tanıdık. Ben bu yaratıkları arkadaşlarıma anlattım. Çok şaşırdılar.”

Ö-9: Bu çalışma, hayalimde nasıl bir yaratık olduğunu ortaya koydu. Yani bana nasıl biri olduğumu gösterdi. Yaptığımız yaratıklar gerçek olmamalarına rağmen gerçeklermiş gibi hissettim.”

Araştırmanın bu kısmında, yapılan içerik analizine dayalı olarak, öğrencilerin efsanevi karakterler ile ilgili herhangi bir bilgileri olmadan yapmış oldukları serbest üç boyutlu çalışmalar ile efsanevi karakterlerin etkisinde kalarak yapmış oldukları üç boyutlu çalışmalar

değerlendirilecektir. Öğrencilerin ilk hafta yapmış oldukları serbest üç boyutlu çalışmalar ile efsaneler etkisinde kalarak yapmış oldukları üç boyutlu çalışmalar araştırmacılar tarafından betimlenerek Tablo-1 de sunulmuştur.

Tablo 1

Katılımcı Öğrencilerin Öntest ve Sontest Uygulamalarının İmgesel Açından Analiz Tablosu

<i>Öğrenci</i>	<i>Serbest Üç Boyutlu Çalışma</i>	<i>Efsanelerden Hareketle Yapılan Üç Boyutlu Çalışma</i>
Ö:1	İnsan figürü	On ayaklı insan ve pasta karışımı yaratık.
Ö:2	Fitillerle kâğıt üzerine ağaç	Sekiz bacaklı, dört kollu, tek gözü olan mavi saçlı yaratık
Ö:3	Dört ayaklı bir hayvan figürü	Ayı insan karışımı bir yaratık
Ö:4	Kardan adam	Ahtapot ayağına sahip dört kollu beş boynuzlu tek gözlü yaratık
Ö:5	İnsan figürü	Ördek başlı insan gövdeli tek gözlü yaratık
Ö:6	İnsan figürü	Ahtapot, kuş ve insan karışımı yaratık
Ö:7	Yılan	İnsan başına sahip, kuyruğu yılan başı olan akrep
Ö:8	Çiçek	Ayı, ahtapot ve üç gözlü insan karışımı yaratık
Ö:9	İnsan başı (Büst)	Keçi, fok balığı ve tepegöz karışımı yaratık
Ö:10	İnsan figürü	Pizza ve ayıcık karışımı yaratık
Ö:11	Kardan adam	Baykuş başlı yılan gövdeli yaratık
Ö:12	Dört ayaklı bir hayvan figürü	İnsan suratına sahip horoz
Ö:13	Ağaç	Dört antenli, dört gözlü, dört kollu ve iki ayaklı uzaylı
Ö:14	Baykuş	Dört kolu, iki bacağı, bir gözü ve üç boynuzu olan yaratık
Ö:15	Kedi başı	Ayı, keçi, kedi karışımı üç kollu ve iki bacaklı yaratık
Ö:16	Balık	Sırtında kabuk yerine çikolatalı çilekli pasta taşıyan salyangoz
Ö:17	Çiçek	Kolları ve bacakları olan tek gözlü çiçek
Ö:18	Balık	Kuş, ejderha ve yılan karışımı yaratık
Ö:19	Rölyef şeklinde dört ayaklı bir hayvan	Gözü, burnu, ağzı ve şapkası olan dondurma
Ö:20	Kelebek	Tavşan ve kelebek karışımı yaratık
Ö:21	İnsan	Palyaço, gergedan ve ahtapot karışımı yaratık

Tablo 1 incelendiğinde, ilk hafta öğrencilerin çoğu hayallerindeki karakter ile ilgili üç boyutlu çalışmaların, daha çok çiçek, ağaç, balık, kelebek, insan ve kedi gibi bazı unsurları basit bir biçimde; bazen üç boyutlu bazen de rölyef gibi düşünüp şekillendirdikleri görülmüştür. Aynı zamanda, öğrencilerin yapmış olduğu çalışmaların hiçbirinde gerçeküstü bir özellik görülmemiş olup tamamı bilinen, gerçek varlıkların ifadesidir. Bu durumda, öğrencilerin zihinlerindeki imgeleri, genellikle günlük hayatta karşılaşmış oldukları birtakım figürlerden ve nesnelere etkilenerek şekillendirdikleri görülmüştür. Daha sonra efsanevi karakterler ile ilgili bir sunu yapıldıktan ve yörede sıkça anlatılan Şahmaran ve Zümrüdüanka efsaneleri anlatıldıktan sonra öğrencilerin yapmış oldukları üç boyutlu çalışmaların neredeyse hepsinde

bir gerçeküstü anlatımla beraber, daha yaratıcı yaklaşımların olduğu görülmüştür. Çalışmalarda; insan hayvan karışımı, birden fazla hayvanın birleşimi, hayvan bitki karışımı, cansız obje canlı karışımı ve hatta insan-hayvan ile beraber bazı yemeklerin (Pizza, pasta ve dondurma gibi.) bile kullanılarak zengin imgelerin yaratıldığı görülmüştür. Öğrencilerin yapmış oldukları üç boyutlu çalışmalardaki görsel ifade farkının açıklayıcı olabilmesi bakımından Fotoğraf-1 ile Fotoğraf-2 aşağıda sunulmuştur.



Şekil 6. Kil ile serbest çalışma



Şekil 7. Efsaneler kaynaklı çalışma

Sonuç ve Tartışma

Öğrencilerle yapılan görüşme bulguları incelendiğinde, gerçekleştirilmiş olan çalışmanın, çocukların ilgisini çektiği, eğlenmelerine olanak sağlayan ve fikirlerini rahatça şekle dönüştürebildikleri etkinlik olduğu ve öğrencilerin derse karşı olan ilgilerini artırdığı görülmüştür. Nitekim İnceağaç (2018) da doktora çalışmasında efsanelerin öğrenci ürünlerinde imge kullanımını güçlendirdiği, daha az stereotip kullanımı sağladığını, daha yaratıcı işler ortaya çıkarmalarında etkili olduğunu ve öğrencilerin derse olan ilgisini de artırdığını ortaya koymuştur. Bu durum da araştırmanın bu bulgusunu destekler niteliktedir. Çapar (2006) ise, bir çalışmasında, kille yapılan üçboyutlu çalışmalarda öğrencilerin aktivitelerden çok zevk alarak etkinliklere katıldıklarını belirtmiştir. Bu durum araştırmanın sonucunu destekler niteliktedir. Aynı zamanda öğrenciler, güzel bir çalışma olması, yaratıcılıklarını geliştirmesi, farklı olması ve mutlu etmesi gibi nedenlerden dolayı da bu çalışmayı sevdiğini belirtmişlerdir.

Öğrencilerin çoğu bu çalışmaya ilginç yaratıklar ismini vermek istemişlerdir. Efsanevi karakterlere baktığımız vakit, çoğunun gerçeküstü özelliklere sahip olduklarını görmekteyiz. Bazılarında birden fazla canlının özellikleri bir arada görülmektedir. Öğrencilerin bu

karakterlerin fantastik özelliklerinden yola çıkarak bu ismi verdikleri düşünülebilir. Aynı zamanda öğrenciler bu çalışmaya, hamurdan yaratıklar, hayali yaratıklar, çok kollu ve çok bacaklı yaratıklar, üç boyutlu yaratıklar, efsanevi yaratıklar ve uzaylılar gibi isimler de vermişlerdir.

Yapılan görüşmelerde öğrencilerin çoğu, en çok ilgilerini çeken efsanevi karakterin şahmaran olduğunu belirtmişlerdir. Çalışmanın yapıldığı Mardin yöresinde şahmaran efsanesi halk arasında çok yaygın bir şekilde anlatılmaktadır. Bu efsanedeki insan ve yılan karışımından oluşan şahmaranın tasvir edildiği resimlerin nazarı engellediğine inanılmaktadır. Bu bağlamda özellikle kırsal kesimlerdeki köy evlerinin çoğunda, evi kötü ruhlardan koruması ve nazardan koruması amacıyla şahmaran resimleri asılmaktadır. Aynı tasvir yöredeki el sanatlarında da sıkça işlenmektedir. Öğrencilerin ilgisini en çok çeken tasvirin şahmaran olmasında bu durumdan kaynaklanan merakın giderilmiş olmasının etkili olduğu söylenebilir. Nitekim, araştırmacı tarafından sunum yapılırken öğrencilerin çoğu şahmaran tasvirini daha önce gördüklerini ifade etmişlerdir. Ayrıca, öğrenciler aynı soruya, denizkızı, sfenks, üç başlı yılan, üç başlı köpek/ kerberos ve hepsi gibi cevaplar da vermişlerdir.

Öğrencilerin hepsi bu etkinliğe benzeyen çalışmalar yapmak istediklerini belirtmişlerdir. Benzer çalışmalar yapmak isteme nedenlerini de bu çalışmanın eğlenceli olmasına bağlamışlardır. Yılmaz'a (2014) göre, masallar, efsaneler ve maniler gibi edebiyat ürünleri görsel sanatlar dersi için eğlenceli içerikler sunabilirler. Bu bağlamda, öğrencilerin derste dinledikleri efsaneler, onların derse motive olmalarında ve daha etkili ürünler ortaya koymalarında olumlu yönde etki yarattığı söylenebilir. Aynı zamanda yoğurma malzemelerinden yapmış oldukları üç boyutlu çalışmaların da öğrencilerin benzer çalışmalar yapmak isteme eğilimleri üzerinde olumlu etki yarattığı söylenebilir. Nitekim Kaçar (2010) tarafından yapılan bir araştırma, üç boyutlu çalışmaların öğrencilerin çalışma isteklerini artırdığını ortaya koymuştur. Bu durum, araştırmanın sonucunu destekler niteliktedir. Yine öğrencilerin bazıları, benzer çalışmalar yapma isteklerini hayali şeyler yapmayı sevmeleri, yoğurma malzemesiyle çalışmayı sevmeleri, farklı olması ve efsanevi yaratıkları yapmak istemelerigibi nedenlere bağlamışlardır.

Öğrencilerin çoğu bu etkinliğin kendilerine katkısı ile ilgili hayal güçlerini geliştirmesi ve el becerini geliştirmesi gibi cevaplar vermişlerdir. Bu durumda sınıfta anlatılan efsanelerin, öğrencilerin hayal dünyalarının harekete geçmesine yardımcı olduğu rahatlıkla söylenebilir. Nitekim İnceağaç (2018), gerçekleştirdiği doktora çalışmasında, edebiyat ürünlerinin etkisinde öğrencilerin hayal dünyalarının harekete geçtiğini ve yaptıkları çalışmaların taklit ve

kopyacılıktan uzak, imgesel açıdan yaratıcı çalışmalar olduklarını ortaya koymuştur. Yine bazı öğrencilerin “bu etkinliğin kendilerine efsanevi yaratıkları öğrenmelerine yardımcı olduğu” şeklindeki görüşleri, kültürel değerlerle ilgili bilgi edinmelerinin sağlandığını, kendilerini “mutlu ettiği” ve “zevk verdiği” yönündeki görüşler, bir derste motivasyonun sağlanmasının en önemli koşullarının gerçekleştiği sonucunu ortaya koymuştur. “Üç boyutlu şeyler yapmayı öğrettiği” ve “hayalindeki yaratığın nasıl olduğunu ortaya koymasına yardımcı olduğu” şeklindeki görüşler, üç boyutlu biçimlendirmenin gerçekleştirilmesinin sağlanmasında doğru bir yöntemin uygulandığı sonucunu ortaya koymaktadır. Özellikle “heykel yapmanın zor olmadığını kavratması”, “birçok şeyi yapabildiğimi görme imkânı vermesi” şeklindeki ifadeler, öğrencilerde başarıya duygusunun tatlandırılmasına ve özgüven duygusunun geliştirilmesine katkı sağladığı sonucunu, “paylaşmayı öğretmesi” şeklindeki cevaplar ise, değerler eğitiminin bir parçasını ortaya koymaktadır.

Öğrencilerin ilk çalışmalarında, çoğunun çiçek, ağaç, balık, kelebek, insan ve kedi gibi bazı konuları, bazen üç boyutlu bazen de rölyef gibi şekillendirdikleri görülmüştür. Sonraki çalışmalar bakıldığında ise neredeyse bütün çalışmalarda gerçeküstü bir anlatımla daha yaratıcı çalışmalar gerçekleştirilmişlerdir. Çalışmalarda insan- hayvan karışımı, birden fazla hayvanın birleşimi, hayvan -bitki karışımı, cansız obje-canlı karışımı, insan-hayvan ve hayvan- yemek (Pizza, çilekli pasta ve dondurma gibi) karışımı gibi gerçeküstü ve özgün karakterler ortaya koydukları görülmektedir. Nitekim Yılmaz’ın (2014) efsanelerin öğrencileri ilginç ve komik kahramanlar yaratmaları yönünde teşvik ettiğini ve sürrealist çalışmalar ortaya çıkarmalarında oldukça etkili olduğunu ifade etmesi, araştırmanın bu sonucunu destekler niteliktedir. Bu bağlamda görsel sanatlar derslerinde öğrencilerin hayal dünyaları farklı edebiyat ürünlerinin etkisiyle harekete geçirilerek dersin daha verimli bir şekilde işlenmesi sağlanabilir. Bu sonuçlardan hareketle, aşağıdaki öneriler geliştirilmiştir:

- 1- Öğrencilere, yöresel ve ulusal efsanelerden hareketle etkinlikler yaptırılması önerilmektedir. Bu durum, öğrencilere kültürel değerlerin kavratılmasıyla ilgili bir durum olup aynı zamanda eğitimde yakından uzağa ilkesinin uygulanmasının da önemini destekler niteliktedir.
- 2- Ayrıca, özgün çalışmalara yönlendirdiği ve imge zenginliğini artırdığı sonucundan hareketle görsel sanat çalışmalarında efsanelerin yanısıra farklı edebiyat ürünlerinden de yararlanılarak üç boyutlu etkinlikler yaptırılması;

- 3- Derse karşı ilgiyi artırdığı, etkinliklerden haz almayı sağladığı, dersi eğlenceli hâle getirdiği, başarıma duygusunu tattırdığı, dolayısıyla motivasyonu artırdığı sonucundan hareketle bu tür kaynaklardan etkili şekilde yararlanılması;
- 4- Öğrencilerin yoğurma malzemesiyle yapılan etkinliklere sevekle katıldıkları sonucu dikkate alındığında, görsel sanatlar dersinde yoğurma malzemelerinin sıklıkla kullanılması önerilmektedir.

Kaynaklar

- Akıncı, G. (2009). *Ortaöğretim kurumlarında uygulanan resim derslerindeki üç boyutlu çalışmalar konusunun uygulama teknikleri, materyal çeşitliliği ve etkililiğinin öğretmen ve öğrenci görüşleri açısından incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi. Karadeniz Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Trabzon.
- Berg, B. L. (2001). *Qualitative research methods for the social sciences*. Boston: Allyn and Bacon.
- Çalışır, G. (2016). *İletişim boyutuyla efsaneler: Erzincan efsaneleri üzerine bir inceleme*. Uluslararası Erzincan Sempozyumu Bildiriler.
- Çapar, M. (2006). *Temel eğitimde 9-12 yaş arası çocuklarda üç boyutlu çalışmaların yaratıcılık eğitimine etkisi*. Doktora Tezi. Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Demir, C. (2009). *Görsel sanatlar dersinde sanat eleştirisi yönteminin üç boyutlu çalışmalarda öğrencilerin öğrenme süreçlerine etkisi (8. sınıflar örneği)*. Doktora Tezi. Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Given, L. M. (2008). *The sage of encyclopedia of qualitative research methods*. Thousand Oaks, CA: SAGE.
- İnceağaç, M. & Yılmaz, M. (2018). Fabl türünün 7.sınıf öğrencilerinin görsel sanat çalışmalarına etkisi. *Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 10(24), 305-322. <http://dergipark.gov.tr/download/article-file/497701> sayfasından erişilmiştir.
- İnceağaç, M. (2018). *Görsel sanatlar eğitiminde edebiyat ürünlerinin öğrenci çalışmalarına etkisi*. Doktora Tezi. Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.

- Kaçar, B. (2010). *İlköğretim okullarına yönelik seramik eğitimi program önerisi*. Yüksek Lisans Tezi. Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, İzmir.
- Karasar, N. (2012). *Bilimsel araştırma yöntemi*. Ankara: Nobel.
- Krippendorff, K. (2004). *Content analysis: An introduction to its methodology*. California: SAGE.
- Laçınbay, K. & Yılmaz, M. (2015, Mayıs). *Türk atasözlerinden yararlanarak, mizahın görsel sanatlar dersinde kullanımı*. IV. Uluslararası Türk Sanatları, Tarihi ve Folkloru Kongresi/ Sanat Etkinlikleri Kongresi'nde sunulmuş özet bildiri, Konya.
- Merriam, S. B. (2009). *Qualitative research and case study applications in education*. San Fransisco: Jossey-Bass
- Sart, G. (2015). Fenomenoloji ve yorumlayıcı fenomenolojik analiz. F.N. Seggie & F. Bayyurt (Ed.) *Nitel araştırma: Yöntem, teknik, analiz ve yaklaşımlar içinde*. Ankara: Anı.
- Yılmaz, M. (2014). Görsel sanatlar eğitiminde mizahın yeri ve kaynakları. *Akademik Bakış Uluslararası Hakemli Sosyal Bilimler Dergisi*, (40). <https://dergipark.org.tr/tr/pub/abuhbd/issue/32926/365767> sayfasından erişilmiştir.
- Yılmaz, M. (2015). *Sanat ve sanat eğitimine katkısı açısından bir hint eseri: Kelile ve Dimne*. III. Uluslararası Türk Sanatları Tarihi ve Folkloru Kongresi / Sanat Etkinlikleri. Delhi-Hindistan, India.
- Yıldırım, A. & Şimşek, H. (2011). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Ankara: Seçkin.