

OKUL ÖNCESİNDE SANAT EĞİTİMİNİ DESTEKLEME AMACIYLA HAZIRLANAN ARAŞTIRMA MODELİNİN OKULLAR ARASINDA KARŞILAŞTIRILMASI

Merva KELEKÇİ OLGUN¹

Öz

İnsan dünyaya geldiği andan itibaren öğrenmeye programlanmıştır. Öğrenmenin her çeşidini kavrayabilen insan, gelişimi devam ettiği müddetçe öğrenmeye açıktır. Zamanla gelişen teknoloji ve öğrenme modelleri de bu duruma göre değişkenlik göstermiştir. Bireyin, küçük yaşlardan itibaren öğrenme hızı diğer yaşlara oranla daha hızlı ve basittir. Bu sebeple sanat eğitimi küçük yaşlardan öğrenilmeye başlandığında diğer bilimlerde de kolay bir biçimde öğrenmeye zemin hazırlayacaktır.

Sanat eğitimi herkes tarafından anlaşılabilir olmalıdır. Okul öncesi dönemde sanat eğitimine başlanması, bireyin gelişiminde olumlu katkılar sağlayacaktır. Gelişen dünya içinde teknolojiden yararlanarak okul öncesi bireylerin sanat eğitimi için aplikasyon uygulaması geliştirmek onların görsel zekalarının öğrenme üzerindeki devamlılığını sağlayarak güçlenmesine yardımcı olacaktır. Okul öncesi bireyin gelişimine uygun olarak hazırlanacak olan uygulamaların kişinin, dikkatini çeken grafiklerin bir arada kullanılması öğrenmeyi hızlandıracaktır.

Okul öncesi 4-6 yaş aralığındaki bireyler üzerinde geliştirilen sanat eğitimi aplikasyon uygulaması, yapboz tekniği kullanılarak hazırlanmıştır. Devlet ve özel anaokullarında olan bireylerin tablet kullanımındaki öğrenme durumu karşılaştırılmıştır. Bu uygulamanın içeriğinde dünyaca ünlü ressamlar ve eserleri kullanılmıştır. Ressamlar ve eserleri bireylerin öğrenme düzeylerine göre seçilerek hazırlanmıştır. Geliştirilen aplikasyonla, okul öncesi bireylerin, sanat eğitim kazanımlarının arttırılmasına, yaşam boyu öğrenme kültürünün yerleşmesine ve gelişimlerini destekleyerek akademik becerilerine aktarmaları amaçlanarak hazırlanmıştır.

Anahtar Kelimeler: Sanat eğitimi, okul öncesi, tablet, grafik tasarım, aplikasyon.

JEL Sınıflaması: L82, Y9, Y90.

¹ Dr. Öğr. Üyesi, Beykoz Üniversitesi, Sanat Tasarım Fakültesi, Grafik Tasarımı Bölümü, mervakelekciolgun@beykoz.edu.tr, ORCID: 0000-0002-9670-5771

COMPARISON OF RESEARCH MODEL PREPARED FOR SUPPORTING ART EDUCATION IN PRE-SCHOOL

Abstract

Human being is programmed to learning from the moment came into the world. The human being able to comprehend all kinds of learning is open to learning as long as its development continues. The technology and learning models that evolved in time have also changed according to this situation. The learning speed of an individual from a young age is faster and simpler than other ages. For this reason, when art education starts being learned from an early age, it will cause for easy learning in other sciences too.

Art education should be understandable by everyone. Beginning art education in pre-school period will make positive contributions to the development of the individual. Developing an application program for pre-school individuals' art education by using technology within the developing world will help them strengthen their visual intelligence by providing continuity on learning. In the applications prepared in accordance with the development of the preschooler, using a combination of graphics attracting the attention of the person will accelerate learning. The program of art education, developed on preschoolers aged between 4 and 6 years, was prepared using a jigsaw technique. The learning status of individuals in state and private kindergartens was compared with the use of tablets. World famous painters and their works are used in this application. The painters and their works were selected according to the learning levels of the individuals. With the developed application, it is aimed to increase the educational attainment of the preschool individuals, to establish the culture of lifelong learning and to support their development and to transfer them to their academic skills.

Keywords: Art education, Pre-school, Tablet, Graphic design, Application.

JEL Classification: L82, Y9, Y90.

1. Giriş

Sanat, evrensel bir dile sahiptir. Bu nedende herkes tarafından anlaşılabilir olması gerekmektedir. Sanat eğitiminin katkısı, bireyin gelişimi için gerekli olan farklı disiplinlerin öğretiminde yadsınamaz bir gerçektir. Sanat eğitimi, görsel olan her biçim için devamlılığı sağlar ve öğrenmeyi güçlendirir. Öğrenme esas alınarak hazırlanan uygulamalarda görsel uyarıların bir arada kullanılması öğrenmeyi kalıcı hale getirecektir. Görsel uyarılarda renk, biçim, büyüklük-küçüklük gibi ayırt edici özelliklerin bir arada kullanılması önemli bir etkidir. Bireylerin küçük yaşlarda başlayarak öğrenme biçimlerini şekillendirecek kavramların, görsel şekillere desteklenerek zihinde somut bir biçim oluşturmasını sağlayacaktır. Küçük yaşlarda başlayacak olan görsel algı becerisi bireylerin akademik becerilerini destekleyecektir.

Okul öncesi bireylerin öğrenme biçimleri diğer yaşlara göre daha esnektir. Bu yaş grubunda olan bireyler, duygu, düşünce ve sembollerini zihinlerinde daha uzun süre tutabilmektedir. Bu bağlamda bu bireylere, görsel uyarılardan oluşan bilgileri, oyun yoluyla öğretmek bu bireylerin belleklerinde kalıcılığı sağlayacaktır.

2. Okul Öncesi Sanat Eğitimi ve Aplikasyon Uygulaması

Okul öncesi bireylerin herhangi bir etki altında kalmadan duygu organlarını kullanarak öğrendiklerini görsel olarak biçimlendirmesi nitelikli bir öğrenme sağlayacaktır. Oyun yoluyla öğrenmede bireyin kavrama, durumunu pekiştirecektir.

Teknolojinin ilerlemesiyle hayatımıza giren dijital materyallerin sayısı gün geçtikçe artmaktadır. Bu materyallerden dizüstü bilgisayar, tablet, cep telefonu, saat vb. ürünlerin taşınabilir olması ve kolay kullanımı nedeniyle tercih edilmeye başlamıştır. Yaşam içinde kolaylık sağlayan uygulamaların geliştirilerek bu ürünler içinde kullanılması da ayrıca bir tercih sebebi olmuştur.

1980'lerin sonlarına doğru kullanılan teknoloji, bugün kullanılan dokunmatik ekran teknolojisinin temellerini oluşturmuştur. Yetişkinler, çocuklar gibi her yaştan kişinin özgürce kullanabileceği tabletler, her yerde açılabilir, kullanılabilir ve kolayca şarj edilebilir şekilde tasarlanarak üretilmiştir (Bolgan, 2012).

Dijital medya, çocuklardan yetişkinlere bilgi, iletişim, oyun, sosyal ağ gibi konularda geniş bir kullanım yelpazesi sunmaktadır. Bugünün dünyasında büyüyen çocuklar (0-6 yaş grubu) teknolojiyi ve dijital medyayı günlük yaşam içinde kullanarak büyümektedirler. Çocuklar kendi başlarına uygulamalar kullanıp oyun oynayabiliyor, video seyredip, internette çevrimiçi bilgilere ulaşabilmektedirler.

Tabletler dokunmatik ekran arayüzüyle kolay bir kullanıma sahiptir. Kişinin ihtiyacı dahilinde seçip kullandığı uygulamalar ve artan kullanıcı kitlesi ile her geçen gün popülerliğini arttırmaktadır. Tablet, dizüstü bilgisayarlar, kişisel bilgisayarlar ve mobil cihazlara kıyasla küçük çocuklar arasında daha çok tercih edilen dijital bir materyaldir.

Bugünde büyüyen çocuklar dijital olan materyallere kolayca ulaşabilmektedirler. Küçük yaşta bireyler tableti eğlenceli vakit geçirme amacıyla kullanmaktadır (Neumann M.M, 2014).

Tableti kullanabilmek için karmaşık bir sistem içine girmeden ince motor becerileri gerektiren dizüstü bilgisayarların aksine, sezgisel ve dokunmatik ekranı sayesinde 0-2 yaş arasındaki çocuklar için de kullanımı kolay hale getirmiştir.

Küçük yaşlardaki bireylerin tablet vb. dokunmatik ekranlı cihazları kullanmaları ve etkileşime geçmeleri teknik becerileri hızlı bir biçimde kazanmasını sağlayan bir özellik olmuştur (Marsh J, 2015).

Yapılan araştırmalar ışığında, erken yaşta tablet uygulamalarını kullanan bireylerin okuryazarlık gelişimlerini desteklediği görülmüştür. Tablet öğrenmeye teşvik edici temaların ortaya çıkardığı bir araç olarak önerilmiştir.

Vygotskian perspektifinden bakıldığında, küçük bireylerin sosyo-kültürel araçlarını bağımsız ve etkileşimli biçimde kullanıldığı görülmüştür (L.S., 1978). Bu bağlamda tableti kullanan bireylerin arayüz tasarımlarının öğrenme esnasındaki beceri geliştirmelerinde önemli rol oynamaktadır. Cihazın kilidini açmak, arayüzlerde gezinme, menü seçimi ve farklı dokunma hareketlerini kullanabilme, sürükleyip bırakma gibi bir dizi işlemi yapabilmek için teknik beceri geliştirebilmektedirler (Michael Cohen Group, 2011). Tablet, yetkili kullanıcıların simgeler ve uygulamalar arasında gezinerek, görsel ve işitsel olan uyarınları dikkate alıp, kullanım özelliklerine göre ayarlanmıştır (Livingstone S, 2014).

Okul öncesi ortamda tablet kullanımı, oyun ve iletişim için bir araç olarak görülmektedir (Geist, 2014). Böylece sosyal etkileşimi uyardığından, anlamlı konuşarak öğrenme motivasyonunu arttırmaktadır (Flewitt R, 2014).

Tablet içinde uygulamaların bireyin yaşına ve gelişimine uygun olarak seçilmesi kişinin sosyolojik gelişimini de etkilemektedir.

Okul öncesi bireylerin öğrenme kapasiteleri daha sonraki yaşlara oranla daha yüksektir. Kısa süreli öğrenme sağlanması istenen konuların tasarım özellikleri ve bireylerin öğrenme düzeylerine göre hazırlanmalıdır. Ekran içindeki basılabilen sayılar, harfler ve sembolik şekillerin tasarımı tablet ve kullanıcıya göre düzenlenmelidir.

Tablet içinde kullanılan uygulamalar, okul öncesi bireylerin öğrenme düzeylerine göre tasarlanmalı, teorik ve yüksek standartta bilgi içermemelidir. Kısa sürede öğrenme sağlanması istenen bu dijital materyalin kaliteli bir öğrenme süresi için geçerli bir nedendir.

Tasarım elemanlarının uygulama içindeki oyun düzeyine uygun renk, şekil ve sembollerden oluşması öğrenmeyi doğrudan etkileyecektir (Kelekçi Olgun, 2017).

Öğrenmeyi etkileyecek olan bir diğer önemli konu ise çocuğun gelişimindeki oyunun rolüdür. İnsanın dünyaya geldiği andan itibaren öğrenmeye açık bir varlık olması, gelişiminin devam ettiğinin göstergesidir. Küçük yaşlardan itibaren alınan eğitici oyuncaklar, oynanan çeşitli oyunlar bireyin gelişimine önemli derecede katkı sağlamaktadır.

Oyunun öğrenme içindeki rolü yadsınamaz bir gerçektir. Bu bağlamda okul öncesinde öğretilmek istenen konular oyun yöntemi kullanılarak bireye aktarılmaktadır.

Geleneksel oyun yöntemleri bireyin bilişsel ve duyuşsal zekasını etkilemekle birlikte öğrenmenin kalıcı olmasına da yardımcı olmaktadır. Kolayca öğrenilen oyunlar, günlük hayatta bireyin eğlenceli vakit geçirmesini sağlamaktadır. Bu oyun türlerinden biri olan yapboz, eğitimde öğrenmenin en büyük destekçisi olmuştur. Oyun içindeki merak duygusu, sonuca ulaşma arzusunu tetiklediğinden öğrenme esnasında kalıcılık sağlamaktadır.

Yapboz, parçaların birleştirilip resmin tamamında parça-bütün ilişkisini sağlar. Okul öncesi dönemde parça-bütün ilişkisini kurabilen bireyin duygularını yaratıcı bir biçimde kullanabilmesine yardımcı olmaktadır. Bu deneyimi kazanan bireylerin öğrenme becerilerinin akademik becerilerine yansıdığını gösterir (Kelekçi Olgun, Okul Öncesi Sanat Eğitimi için Geliştirilen Grafik Uygulama Öğrenme Modeli, 2018).

Çocuklar tarafından tablette en popüler uygulama, oyunlardır (Neumann M.M, 2014). Sanat eğitim uygulaması, okul öncesi bireyler için oyun olarak seçilmiş olup uygulamaya yansıtılmıştır. Okul öncesi dönemde olan bireylerin sanat eğitimini geliştirmek amacıyla hazırlanan uygulamanın içeriğinde yapboz oyunu kullanılmıştır. Kısa sürede öğrenme sağlanan bu oyunun deneyimleyen birey parça-bütün ilişkisini kurarak öğrenmeyi kalıcı hale getirecektir. Sanat eğitimi uygulaması, görsel olarak algılanıp ve somut olarak tablette sürükleyip bırakarak oynanmaktadır.

Tablet ekranına uygun olarak tasarlanan yapboz oyunu görsel renk, biçim ve ses olarak bireyin dikkatini çekecek şekilde hazırlanmıştır. Parça-bütün ilişkisi içinde hazırlanan uygulama hiyerarşik bir düzen içinde anlama, kavrama, çözümlenme, birleştirme, değerlendirme ve karar verme aşamalarını içermektedir. Böylece bireyin uygulama içindeki anlama, algılama ve değerlendirme, çözümlenme ve yaratıcı becerilerini geliştirmeye yönelik olarak tasarlanmıştır.

Tasarım olarak bireyin gelişimini destekleyen sanat eğitim uygulaması bireyin hayal gücünü kullanarak farklı bir deneyim kazanmasını sağlamaktadır. Belirli bir düzen içinde ilerleyen uygulamanın tablette uygulanması bireyin, eğlenceli vakit geçirmesine eğlenirken de öğrenmesine zemin hazırlamıştır. Bireyde yaratıcılığı ön plana çıkararak sosyal ve kültürel gelişimine katkı sağlayan sanat eğitim uygulaması, bireyin kavramsal, kurgusal ve eleştirel olarak yaşamla bağlantı kurmasını da desteklemektedir.

Görsel uyaranların beyin fonksiyonlarını harekete geçirip öğrenmeyi güçlendirmesi birden fazla pekiştirici yardımıyla mümkün olmaktadır. Ses, grafik, şekil vb. elemanları bir arada kullanarak belirli periyotlar ile bireye uygulanması kalıcı öğrenmeye yardımcı olacaktır. Okul öncesi bireyin gelişimi dikkate alınarak hazırlanan sanat eğitim uygulaması, görsel olarak algılanıp öğrenmeyi hızlandırmaktadır.

Birçok alan içinde kullanılan dokunmatik ekrandan oluşan tablet, zamanla eğitim sistemi içinde de kullanılmaya başlamıştır. Öğrenmeyi güçlendirecek uygulamaların hazırlanıp okul öncesi bireylerin kullanımına sunulması teknoloji ve medyanın çocukların dijital araçları eğitim ortamında kullanılmasıyla yeni bir deneyim oluşturacaktır.

Birey, sanat eğitimi uygulamasıyla okul öncesi dönemden sonra da akademik becerilerin gelişiminde de gözle görülebilecek şekilde farkına varmasını sağlayacaktır.

3. Araştırmanın Amacı

Teknolojiden yararlanılarak hazırlanan sanat eğitimi uygulamasındaki amaç, özel ve kamu kurumuna bağlı iki okul öncesi okulun dijital materyal kullanımı ve sanat eğitimi bilgisini incelemektir.

4. Yöntem

Teknik bir araç olan tablet, okul öncesi bireylerde sanat eğitimi uygulaması geliştirilerek uygulanmıştır. 4-6 yaş aralığında olan bireylerin sanat eğitimi farkındalıkları ve öğrenme becerileri düşünülerek hazırlanmıştır.

Sanat eğitimi kapsamında geliştirilen uygulama, oyun yoluyla ressamın eserlerinin öğretilmesi amaçlanarak hazırlanmıştır. Bu uygulamada öğrenmenin kalıcılığını ve akademik becerileri geliştirmesi hedeflenmiştir. Uygulama, Milli Eğitim Bakanlığına bağlı olan devlet ve özel anaokulu seçilerek yapılmıştır. Araştırma, 2016 yılında anaokuluna devam eden 4-6 yaş grubunda olan 57 öğrenci üzerinde uygulanmıştır. Bireylerin okul öncesindeki tablet kullanımı ve uygulamaya yönelik öğrenme durumu karşılaştırılmıştır.

Uygulama, dijital bir materyal olan tablette uygulanmıştır. Sanat eğitimi uygulaması sanatçı ve eserlerini bireylerin kolayca oynayıp öğrenebileceği bir oyun yöntemi kullanılarak hazırlanmıştır. Oyun bittikten sonra bireylere uygulama hakkında sorular sorulmuştur. Bu sorular bireylerin sanat eğitimi kapsamında geliştirilen uygulama hakkında olup öğrenme düzeylerini ölçülebilecek şekilde sorulmuştur.

Sanat eğitimi uygulaması bireylerin sanat hakkındaki düşüncelerini şekillendirerek farklı bir bakış açısı oluşturulması amaçlanmıştır. Bu uygulama sonunda okul öncesi bireylerin sanata ilişkin bilgilerinin olumlu yönde katkı sağladığı görülmüştür.

5. Bulgular Ve Yorum

Tasarım açısından okul öncesi bireylerin dikkatini çekebilecek biçimde hazırlanan aplikasyon kısa sürede verilen sanat eğitimi bilgisini öğrenmede kolaylık sağlamıştır.

İletişim kurulabilmesi adına bireyin başlangıç seviyesi için kendi çizimine en yakın sanatçı ve eseri seçilip ilk aplikasyon uygulamasında bu eserler tanıtılarak oyunlar oynatılmıştır. Bu uygulama birey için eğitici yönde bir aplikasyon olarak hazırlanmıştır. Uygulama öncesinde sanatçının eseri gösterilerek bir başlangıç yapılmaktadır. Eserin incelenmesi istenerek eser ve sanatçı hakkında bilgilendirme yapılmıştır. Bu sırada tableti bireye vererek eseri incelemesi istenmiştir. Renk, çizgi, şekil ve bütün hakkında eser, birey tarafından incelenmiştir. Bilgilendirmesi yapılan eserin, geliştirilen aplikasyonda oyun olarak uygulamasına geçilerek, eserin yapboz haline dönüşen parçalarını birleştirerek oyunu tamamlanması istenmiştir. Sanat içerikli aplikasyon eğitimi, 4-6 yaş arasındaki çocuklarla bireysel ilgilenecek uygulanmıştır. Sanatçı eserleri ve sanatçılar araştırmacı tarafından seçilmiştir. Bu uygulama, bireyin yaşı, öğrenim durumu, algı ve görsel zekası dikkate alınarak hazırlanmıştır.

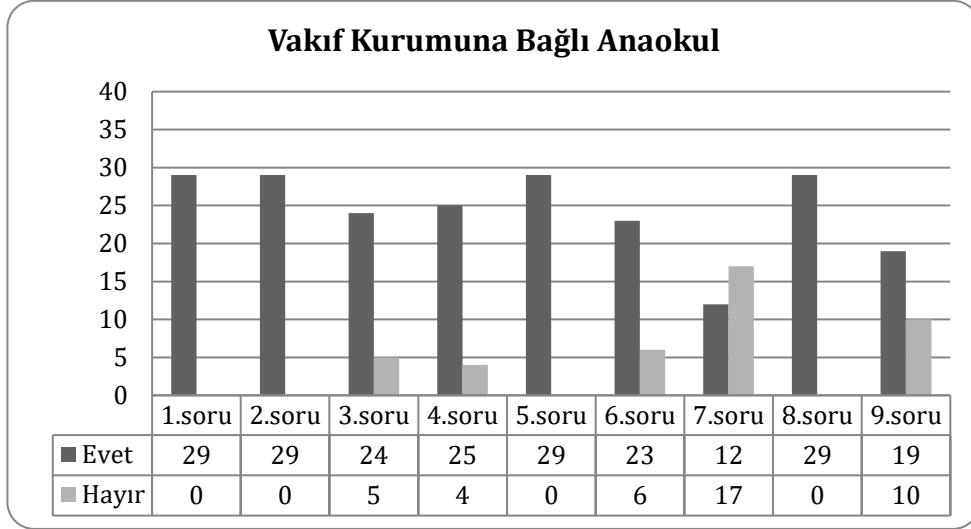
Sürükleme yoluyla parçaları yerlerine yerleştiren bireylerin beyin egzersizi yaparak ve aynı zamanda eğlenceli bir oyun oynayarak eğitici olan bu aplikasyon ile mantıksal düşüncelerinin eğitilmesi, bilişsel, duyuşsal ve akademik becerilerin geliştirilmesi amaçlanmıştır.

Okul öncesi eğitimi günlük yaşamın parçası olarak görülmelidir (Moser, 2005). 4-6 yaş grubu okul öncesi bireylerde öğrenme sağlanması istenilen alanlara farklı teknolojik oyunlar dahil edilmelidir. Dijital araçlar okul öncesi sanat eğitimi etkinliklerine uyarlanarak kullanılması önemli bir deneyim platformu oluşturacaktır.

Sanat eğitimi aplikasyonunda öğretilmek üzere Joan Miro'ya ait 'Sirk' eseri seçilmiştir. Bu eserin seçilme sebebi okul öncesi bireylerin çizimlerine yakın olması ve eser içinde kullanılan renklerin dikkat çekici olmasıdır. Uygulama sonunda bireylere yöneltilen anket sorularında eser ve sanatçı hakkındaki bilgilerin öğrenilebilirliği ölçülmüştür. Anket içindeki şıklar okul öncesi bireylerin verebileceği 'Evet' ve 'Hayır' yanıtından oluşturulmuştur (Ek:1).

Devlet ve özel okul arasında yapılan araştırmada, okul öncesi bireylerin sanat eğitimindeki öğrenme hızı ve tablet kullanımının öğrenme üzerindeki etkisi incelenmiştir. Joan Miro'ya ait 'Sirk' eseri, okul öncesi bireylere yapboz oyunu tablette oynatılarak, oyun sonundaki sorulan soruların cevapları okullar arasında karşılaştırılmıştır.

Tablo 1: Vakıf Kurumuna Bağlı Anaokulunun Anket Sorularına Verdiği Cevapların Grafiği



Vakıf kurumuna bağlı anaokulunun sanat eğitimi uygulama sonuçları Tablo 1'deki gibidir.

Vakıf Kurumuna bağlı anaokulunun okul öncesi grubunun sanat eğitimi uygulamasına verdiği cevaplar şu şekilde sıralanabilir;

* 4-6 yaş grubunda olan bireylerin tablette uygulanan sanat eğitimi uygulamasına kısa süre içinde olumlu yanıtlar vermişlerdir. Bu cevaplar, öğrenmeyi kolaylaştırarak süreyi azaltmıştır.

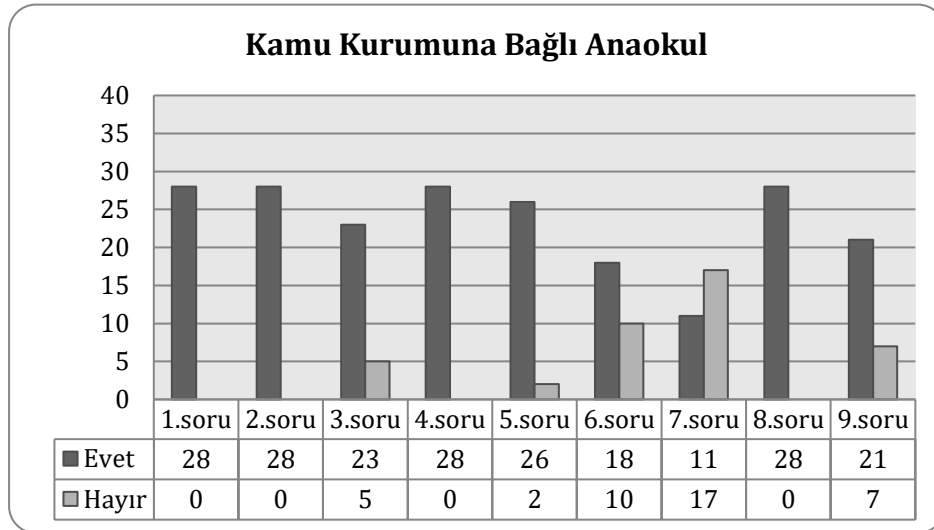
* Okul tarafından düzenlenen müze ve sergi gezilerinde görülen eserler bu eğitime olumlu yönde katkı sağlamıştır.

* Deha anaokulundaki bireyler, görselleri metin ile bağdaştırabilmişlerdir. Eser adını ve sanatçı bilgisini kolayca öğrenmişlerdir.

* Bu okuldaki bireyler, tablette öğretilen uygulama oyununu kavrayarak kısa sürede sonuca ulaşmışlardır.

* Okul içinde verilen eğitim içinde gerçekleştirilen sanatsal faaliyetler, bireyin öğrenme hızını ve görsel algısını olumlu yönde etkilemiştir.

Tablo 2: Kamu Kurumuna Bağlı Anaokulunun Anket Sorularına Verdiği Cevapların Grafiği



Kamu kurumuna ait anokulunun sanat eğitimi uygulama sonuçları Tablo 2'deki gibidir.

Kamu Kurumuna ait anokulunun okul öncesi grubunun sanat eğitimi aplikasyonuna verdiği cevaplar şu şekilde sıralanabilir:

* 4-6 yaş grubunda olan bireylerin tablette uygulanan sanat eğitimi aplikasyonunu dikkat çekici ve eğlenceli bulmuşlardır. Görsel olarak algılanan ve uygulama içinde hazırlanan uyarıcıların bireylerin dikkatini ve öğrenme hızının doğrudan etkilemiştir.

* Bireyler tarafından önceden bilinen yapboz oyununun sanat eğitimi aplikasyonu içinde kullanılması öğrenmeyi doğrudan etkilemiştir.

* Okul imkanları içinde sanatsal gezilerin olmaması, uygulamanın sonucuna olumlu bir şekilde yansımamıştır.

* Görsel olarak algılanan uygulamada, görsel-metin ilişkisi kurulamamıştır. Sanat eğitim aplikasyonu ile etkin öğrenme sağlanabilmesi için sanatsal faaliyetlerin ve görsel uygulamaların artırılması gerekmektedir.

* Sanat eğitimi aplikasyonunun tablet kullanılarak uygulanması, tüm bireyler tarafından olumlu bir öğrenmeyi olumlu olarak etkilemiştir.

* Okul içinde yapılan sanatsal faaliyetlerin artırılmasıyla, öğrenme hızlanarak kalıcılığı artmış olacaktır.

Okul öncesi bireylerin sanat eğitimi bilgi düzeylerini arttırmak ve müfredatın bir parçası olması için hazırlanan aplikasyonun tablet kullanarak keşfetmeyi seven, meraklı ve ilgili olan bireylerin gelişimlerini destekleme amaçlı hazırlanarak uygulanmıştır.

İki okul arasında verilen cevaplar, sorulara göre farklılık göstermektedir. Cevaplar, okulların kendi içindeki eğitim tutarlılığını belirtmektedir. Bu bireylere sanat eğitimi ve dijital ortamda öğrenmeye yönelik olarak verilen eğitimlerin içeriğini aynı zamanda öğrenmeyi ne kadar etkilediğini de göstermektedir. Küçük yaşlarda başlanan sanatsal faaliyetlerin, öğrenmeye nasıl yansıdığı tablodaki sonuçlardan da görülebilmektedir.

Oyun yoluyla öğrenme merak duygusunu tetiklemektedir. Böylece öğrenim sağlanırken bu durum önemli ölçüde ön planda tutulmaktadır. Sanat eğitimini, oyun yoluyla öğretmek için tasarlanan aplikasyonda, okul öncesi bireylerin bildiği bir oyun türü seçilmiştir. Oyunun türü yapboz olarak belirlenmiştir. Yapboz, küçük yaşlarda olan bireyler tarafından kolayca öğrenilebildiği için kullanılmıştır.

Tablet ve oyunun birlikte kullanılması öğrenmeyi önemli ölçüde etkilemiştir. Okul öncesi bireyler tarafından sevilerek oynanan yapboz içerikli aplikasyon kolayca öğrenim sağlamıştır. Tüm bireyler tarafından kısa sürede, hızlı ve kolay bir öğrenim sağlanan uygulamada sonuçlar tabloya yansımıştır.

Öğrenmeyi destekleyecek olan bir diğer unsur ise, dikkat çekici uyarıcıların ve görsellerin seçilmesidir. Oynarken öğrenmeyi hedefleyen uygulamada bireylerin, vermiş oldukları cevaplardan sanat eğitimi aplikasyonu için seçilen ressam ve eserin öğrenciler tarafından sevildiğini göstermektedir. Kısa sürede öğrenme sağladığı için görsel tasarımın bireylere uygun hazırlandığı da görülmektedir.

Tasarım olarak okul öncesi bireylerin gelişimleri göz önüne alınarak hazırlanan aplikasyonda, temel düzel grafik nesnelere çizimleri kullanılmıştır.

Uyarıcı renk, ve şekillerin bir arada kullanılması dikkati tamamen uygulamaya yoğunlaşmasını sağlamıştır. Bu bağlamda öğrenme hızlı ve kolay bir biçimde tamamlanmıştır.

Okul öncesi bireylerin sanat eğitiminde farklı bir bakış açısı oluşturma amacıyla hazırlanan bu uygulamada yaratıcılık ve öğrenmede sistematik bir deneyim elde etme fırsatı bulmuşlardır. Teknolojiyi yenilikçi bir yöntem ile kullanmak dijitalin materyal kullanımının okul öncesi dönemden itibaren öğrenmede önemli katkılar sağladığını göstermektedir.

Sanat eğitimi için geliştirilen uygulamanın (4-6 yaş) bireyler üzerindeki anket sonuçları yukarıdaki gibi sonuçlanmıştır. Bu ankette oyunun, çocuğun dünyasındaki eğlence aktivitesinin en önemli bir parçası olduğunu göstermektedir. Tablet kullanırken, tüm bireylerin öğretilmeye ihtiyaç duymadan kullanıldığı gözlemlenmiştir. Bu durum erken yaşta dijital materyal kullanan bireylerin öğrenmedeki hızını doğrudan etkilemektedir.

Okul öncesi bireyler ve öğretmenleri sanat eğitimi uygulamasına büyük ölçüde ilgi göstermişlerdir. Uygulayıcı kişinin uzman olması bireylerin öğrenme esnasında farkındalıklarının artmasına da yardımcı olmuştur.

Modern teknolojinin, devlet ve özel kurumlarda yaygınlaştırılarak kullanılması öğretim içindeki farkın hızla kapanmasını sağlayacaktır. Teknolojinin okul öncesi dönemden itibaren öğrenme sürecine kontrollü bir biçimde girmesi ve uzman kişilerce uygulanması bireylerin gelişimlerini destekleyecektir.

Sanat eğitimi uygulamasına bakıldığı zaman öğrenme, görmezden gelinmemelidir. Bu uygulama incelendiğinde, okul öncesi bireylerin bilişsel, duyuşsal ve akademik becerilerine yansıdığı görülecektir. Amaçları ve deneyimleri birleştirerek okul öncesi grubunda sanat eğitim uygulaması öğrenmeyi destekleyici niteliktedir. Yeni araştırmalara ilham olacak bu uygulama kamu ve özel okulların tamamında uygulanarak okul öncesi gruplarında farkındalık yaratacaktır.

Sanat eğitimi uygulaması, geleneksel faaliyetlerin dışında geliştirilen bir uygulamadır. Dijital bir materyal kullanılarak okul öncesi bireylere farklı bir deneyim sunan uygulamanın teknolojinin öğrenme üzerindeki etkisini güçlendirip, aktif öğrenmeyi sağlamaktadır. Teknoloji, temel öğrenmeyi güçlendirdiğinde gerçek hayattaki öğrenme deneyimlerini artırarak okul öncesi bireylerin etkin öğrenmelerine yardımcı olacaktır. Bu bağlamda sanat eğitim uygulaması çocuklarda farklı öğrenme fırsatı da sunmaktadır.

Kamu ve özel kuruma bağlı olan okul öncesi bireyler, dijital araçlara erişimde eşit olanaklara sahip olmadığından dijital deneyime sahip olan çocukların olmayanlara oranla daha deneyimli oldukları görülmüştür. Bu durum anaokullarının dijital bölünmeyi azaltmak için gerekli sorumluluğun yerine getirilmesi gerektiğini göstermektedir.

Sanat eğitimi uygulaması dijital bir materyal ile kullanıldığından sosyal düzeyde bir araçtır. Bireylerin anaokulunda öğrenmiş olduğu uygulamaların, evdeki ortamda da teknolojik yaşam içinde bir bağ kurarak kullanması, eğitimin kendi içindeki tutarlılığını sağlayacaktır. Böylece yaratıcılık deneyimini destekleyecektir. Desteklenen oyun ve öğrenme süreci bireylerin becerilerinin sürekli olarak gelişmesini arttıracaktır.

6. Sonuç ve Öneriler

Sanat eğitimini küçük yaşlardan vermek için geliştirilen bu uygulamada bireylere yaratıcı faaliyetler geliştirebilmek adına tablet üzerinde uygulanabilir bir oyun hazırlanmıştır. Uygulama özel ve devlet okullarında bulunana okul öncesi (4-6 yaş) bireylerin kısa süre içinde sanat eğitimini öğretebilecek uygulamanın hazırlanmasıyla öğrenme durumları incelenmiştir.

Bu araştırma, devlet ve özel kurumlara bağlı okul öncesi bireylerin sanat eğitiminin dijital materyal kullanılarak öğrenimi göstermektedir. Aynı zamanda akademik ortamda, günümüze uyarlanarak sanat eğitimini uygulama yöntemiyle daha hızlı ve kolay öğrenilebilirliğini ortaya koymuştur.

Okul öncesi bireylerde yapılan uygulama sonucunda uyarıların bireyin gelişimine uygun olarak kullanılması öğrenme hızını doğrudan etkilemiştir. Teknolojik gelişmeler ışığında hazırlanan sanat eğitimi uygulamasını okul öncesi bireylerin oyun ihtiyacını dijital ortamda deneyimlemelerini sağlamıştır.

Dijital araçların kullanılması ve sanat eğitimi ile ilgili yazılımların artırılabilmesi için eğitim ve mali destek gerekmektedir. Ciddi bir emek ve zaman gerektiren uygulamaların artırılarak hazırlanması ve uygulanması bir proje olarak hazırlanarak geliştirilebilir. Bunun için sanat eğitimcileri, çocuk gelişimciler, grafik tasarım uzmanları, okul öncesi öğretmenleri bir araya gelerek bu çalışmanın devamlılığını ilerleyen yaş gruplarına uyarlayabilirler.

Teknolojiyle gelişim gösteren sanat eğitim uygulamasını mesleki alanda uzman kişilerin gelişimlerinin ve güncel bilgilerinin sürekliliği de bu anlamda önemli bir rol oynayacaktır.

Bu yaş grubunda olan bireylerde öğrenmenin kalıcı olabilmesi için eğlenceli merak uyandırıcı unsurların birlikte kullanıldığı uygulamalar geliştirmelidir. Özel bir anaokulunun imkanları devlet okullarına göre daha fazladır. Okul öncesi bireylerin okulda yaptıkları sanatsal faaliyetler, düzenli olarak gidilen sergi ve müze gezileri sonuçlarda da görülmektedir. Bu bağlamda devlet okullarındaki imkanlar artırılarak sanat eğitimine önem verilmelidir. Böylece okul öncesi bireylerin yaratıcı düşüncelerini olumlu yönde etkileyecektir.

Okul öncesi bireyler, için hazırlanan eğitim içerikli döküman, materyallerin tasarımları dikkat açısından önemlidir. Öğrenilmesi istenen konu için hazırlanan renk, şekil, biçim açısından uyarıcı olmalıdır. Kısa süre içinde öğrenme sağlanması için bu özelliklerin olması öğrenmeyi doğrudan etkileyecektir.

Bu sonuçlar ışığında, sanat eğitim uygulamasını kişisel deneyimler kazanma, öğrenme ve sosyalleşme için önemli bir alan olup, yenilikçi çalışmalara ışık tutacaktır. Aynı zamanda okul öncesindeki bireylerin öğrenme ihtiyaçlarında farklı stratejiler belirleyerek yeni metodlar geliştirilmelidir.

Yetkinlikleri geliştirmek anaokullarının bağlı olduğu eğitim kurumlarının görevidir. Kurumların güçlendirmesi gereken, bireylere uzmanlar tarafından sanat bilgi alanları oluşturmak, ders içeriğine eklemek ve yeni tasarımların teknolojiden destek alarak oluşturulmasını desteklemektir.

Öneriler:

* Sanat eğitimi uygulamasındaki ressamın eserleri daha sık ve aşamalı olarak okul öncesi bireylere uygulandığında pekişme sağlanarak öğrenmede kalıcılık sağlanacaktır. İleriki yaş grupları için uygulama güncellenerek yeni bilgiler eklenebilir.

- * Aplikasyon içindeki sanatçı ve eserleri zamanla değiştirilerek farklı sanat eserlerinde öğrenme sağlanabilir.
- * Okul öncesi bireylerin daha sık sergi ve müze gibi sanat içerikli alanları gezerek farklı bir bakış açısına sahip olmaları sağlanabilir.
- * Oyun yöntemiyle sanat eğitimi alanında birden fazla öğrenme modeli geliştirilebilir.
- * Tablet kullanımı okul öncesi bireylerin dikkatini doğrudan çektiğinden sanat eğitimi esaslı öğrenmelerde daha sık kullanım sağlanabilir.
- * Teknoloji, okul öncesi bireylerde öğrenme sağlanması istenen konularda kullanılabilir.
- * Okul öncesinde, öğrenmenin kolay olabilmesi için kitap, etkinlik vb. materyallerin, bireylerin algılayabileceği biçimde tasarlanmalıdır.
- * Teknolojik materyaller günlük yaşamdan uzak tutulmadan öğrenime katkı sağlayacak biçimde müfredatlara dahil edilmelidir.
- * Dijital materyallerin eğitim içinde kullanılması ve uygulanabilmesi için kaynaklar oluşturulmalıdır.
- * Okul öncesi öğretmenlerin eğitiminin içinde sanat eğitim bilgisi ve dijital materyal kullanma bilgisi de verilmelidir.

Bu çalışma 'Hafif Zihinsel Yetersizliğe Sahip Bireylerin Dijital Oyunla Sanat Eğitiminin Desteklenmesi' için bir araştırma modeli olarak hazırlanmıştır.

Kaynakça

- Bolgan, N. (2012). From it to Tablet: Current Use and Future Needs in Kindergartens. *Nordic Journal of Digital Literacy*, 3-7.
- Flewitt R, M. D. (2014). Institute of Education, University of London, UK. 15(3). *New Directions For Early Literacy In A Digital Age: The Ipad Journal Of Early Childhood Literacy.*, 289-310.
- Geist, E. (2014). Using tablet computers with toddlers and young pre-schoolers. . *Young Children* 69(March), 58-63.
- Kelekçi Olgun, M. (2017). Okul Öncesi Dönemde Dijital Yolla Sanat Eğitimi Destekleyen Örnek Bir Çalışma,. *Beykoz Akademi*, 5(2), 123-133.
- Kelekçi Olgun, M. (2018). *Okul Öncesi Sanat Eğitimi için Geliştirilen Grafik Aplikasyon Öğrenme Modeli*. İstanbul: Basılmış Doktora Tezi-Yıldız Teknik Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- L.S., V. (1978). *Mind and Society: The Development of Higher Mental Processes*. Cambridge: Harvard University Press.
- Livingstone S, M. J.-W. (2014). *Young Children (0-8) And Digital Technology: A Qualitative Exploratory Study National Report*. Luxembourg: Joint Research Centre, European Commission,.
- Marsh J, Y.-R. D. (2015). Exploring Play and Creativity in Pre-Schoolers' Use of Apps: Technology and Play. *Economic and Social Research Council*.

Michael Cohen Group, U. .. (2011). *Young children, apps and iPad*. New York: Michael Cohen Group.

Moser, T. B. (2005). *Forslag til revidert rammeplan for barnehagen*. Oslo: Kunnskapsdepartementet.

Neumann M.M, N. D. (2014). *The Use Of Touch Screen Tablets At Home And Pre-School To Foster Emergent Literacy*. Australia: Griffith Institute for Educational Research.

Ek 1.

Okul Türü: Anaokulu- Okul Öncesi- Kreş

Adı Soyadı:

1. Bu resmi sevdiniz mi?
a) Evet b) Hayır
2. Renkler hoşunuza gitti mi?
a) Evet b) Hayır
3. Bu resmi bir daha görseniz hatırlar mısınız?
a) Evet b) Hayır
4. Yap-poz yapmayı sever misiniz?
a) Evet b) Hayır
5. Bu parçaları yardım almadan birleştirebilir misiniz?
a) Evet b) Hayır
6. Bu resmin adını hatırlayabiliyor musunuz?
a) Evet b) Hayır
7. Bu resmi yapan kişinin adını biliyor musunuz?
a) Evet b) Hayır
8. Tablette oyun oynamayı seviyor musunuz?
a) Evet b) Hayır
9. Siz de bu resmin aynısını boyayabilir misiniz?
a) Evet b) Hayır