

doi number: 10.14686/BUEFAD.201416223

Sanat Eğitiminde Eğitsel Oyunların Önemi

Yrd. Doç. Dr. Süreyya GENÇ

Bartın Üniversitesi
Eğitim Fakültesi
sgenc@bartin.edu.tr

Özet: Bu araştırmanın amacı; özellikle ilkökul ve ortaokul öğrencilerine verilen Görsel Sanatlar dersinde oyun yönteminin yerini belirlemek ve önemini vurgulamaktır. Öğrenmenin verimli olabilmesi için eğitsel oyunların etkisini tespit etmektir. Bu amaçtan hareketle; okullarda Görsel Sanatlar dersinde uygulanan eğitsel oyunların etkisi ve önemi hakkında açıklamalardan sonra oyun yöntemi ile ilgili araştırmalar incelenerek mevcut durum ortaya konulmuştur. Bu araştırma, Görsel Sanatlar dersinde uygulanan eğitsel oyunların durumunun belirlenmesi ve ileride yapılacak araştırmalara kaynak olması, fikir verebilmesi açısından önemlidir. Araştırmanın verilerini elde etmek için nitel araştırma yöntemlerinden biri olan doküman incelemesi yöntemi kullanılmıştır. Elde edilen bu veriler araştırmanın amacına uygun yorumlanmış ve bulgulardan yola çıkarak önerilerde bulunulmuştur.

Anahtar Kelimeler: Görsel Sanatlar Eğitimi, Eğitsel Oyun, Oyun ve Öğrenme

Importance of Educational Games in Arts Education

Abstract: The aim of this study is to determine the place of learning by playing games and emphasize its importance in visual arts education particularly for primary and secondary level students. To establish the effect of educational games for the learning to be productive. From this point of view first, explanations for the educational games applied in visual arts courses in schools and their importance is provided; then researches on the game method are investigated to introduce the current situation. This study is significant in terms of determining the situation of the educational games applied in visual arts classes and providing ideas and a resource for the future researches. Data collection was made through documents analyzing as a method of quantitative research. The collected data was interpreted in line with the aims of the study and suggestions were made based on the findings.

Key Words: Visual Arts Education, Educational Games, Games and Learning

1. GİRİŞ

Sanat Eğitimi kavramı yıllardır tüm dünyada olduğu gibi ülkemizde de tartışma ve araştırma konusu olmuştur. Görsel Sanatlar Eğitimi olarak da adlandırdığımız Sanat Eğitimi tüm bireyler için gereklidir. Kırıçoğlu'na (2014) göre; sanat bireyin düşünme alanını genişletir ve kişiyi daha değerli, yaşanılır bir dünya kurmaya yöneltir. Sanat eğitimi bu anlamda; bireysel, kültürel, toplumsal, tarihsel gibi bütün değerlerin sorgulanmasında ve öğrenilmesinde ya da öğretilmesinde önemli bir eğitim-öğretim alanıdır.

Sanat Eğitiminin sadece yetenekli öğrenciler için verilmesi gereken bir eğitim olduğu görüşü ülkemizde artık kabul görmemektedir ve sanat eğitimi alanında birçok yenilik gerçekleştirilmektedir. Özsoy'un (2003) da dediği gibi; Görsel sanatlar eğitimi, insanların çocukluklarından itibaren hayal kurmayı, problem çözmeyi, sezgilerini ve becerilerini geliştirirken, kültürel açıdan da yetiştirir. Görsel sanatlar eğitimi aynı zamanda algılama, düşünce, analiz ve problem çözmenin çok çeşitli yollarının olduğunu öğretir.

Belirlenen hedeflere ulaşabilmek için önceden hazırlanmış bir plana göre izlenen yola eğitimde "yöntem" denir. Bu kavram yıllardır farklı tanımlar ile literatürde yerini almıştır. Kemertaş'a (1999) göre yöntem seçimi; herhangi bir konunun öğretilmesinde en kolay, en kısa ve en verimli olan yolun seçimidir. Ünver'e (2002) göre yöntem, öğrenme etkinliğinin temel değişkenlerini, hedefler doğrultusunda ve eşgüdüm içinde nasıl işe yöneleceğimizi belirlemektir. Öngörülen hedefler, öğrencilerin gelişim ya da hazır bulunuşluk düzeyleri ve öğrenme biçimlerine göre tespit edilir. Ders boyunca, öğretim devam ederken duruma göre çeşitli yöntemler birbirini tamamlayacak nitelikte kullanılabilir.

Görsel Sanatlar Dersi (1–8. Sınıflar) Öğretmen Kılavuz Kitabında, Görsel Sanatlarda Öğretim Yöntem ve Teknikleri; Soru-cevap, Drama, Tartışma, Anlatım, Beyin Fırtınası, Gezi-Gözlem, Grup Çalışması, Gösteri (Demonstrasyon), Araştırma, Gösterip Yaptırma, Benzetme, Eğitici Oyunlar, Görüşme, Proje, Örnek Olay İncelemesi şeklinde gruplandırılmıştır (MEB, 2008).

Öğretmeni merkez alan, sadece bilgi aktarımı ve ezbere dayalı olan yöntem, öğrenci için sıkıcıdır. Böyle bir ortamda öğrenme de verimsizdir. Artık gelişmiş ülkeler başta olmak üzere tüm dünya öğrenci merkezli yöntemler kullanılmakta ve öğrenci araştırmaya, problemi inceleyip çözüm yolları bulmaya, keşfetmeye yönlendirilmektedir. Sanat eğitiminin kendine özgü özel öğretim yöntemleri vardır. Bundan dolayı diğer alanlara göre özellikle uygulama açısından farklıdır. Bu anlamda sanat eğitiminin de özel öğretim yöntemleri incelenmiş, sanatın neyi, nasıl, hangi biçimde öğretileceği üzerine durulmuştur.

M.E.B Etkili Öğretme ve Öğrenme Öğretmen El Kitabı'na göre; etkili öğretimde, bireysel farklılıkları olan öğrencilerin nasıl öğrendiklerini anlamak önemlidir. Etkili bir öğretim süreci sadece öğrenciye bilgi aktarımı değildir. Tam aksine öğrencinin öğrenme sürecine rehberlik etmektir (Senemoğlu ve Gömleksiz, 2001). Bu bakımdan; en verimli öğrenme ortamı, öğretmenin rehberlik ettiği ve öğrencinin aktif katılımının olduğu ortamlardır.

İyi bir eğitimcinin, ders verme yöntemlerini ve kullandığı yöntemle ne kadar öğrenciye ulaşabileceğini çok iyi bilmesi gerekir. Sınıf ortamı, kişilik özellikleri birbirinden çok farklı olan birçok çocuğu aynı anda barındıran yerlerdir. Bütün öğrencileri aynı anda kazanmak sanatların en güç olanıdır. Thomas Gordon, sağlıklı bir öğrenme ortamının oluşturulmasının önemli olduğunu vurgulamış ve böyle bir ortamın gerçekleşmesinde uygulanabilecek en iyi yolun oyun yöntemi olduğunu belirtmiştir. Çünkü oyun yöntemiyle, ders verimli hale gelir ve öğretmen öğrenci ilişkileri güzelleşir. Öğrenciler kendilerini aktif hissederler (Karaduğan, 2003).

Oyun insanlık tarihi kadar eskidir ve çağdaş uygarlık oyunun önemini anlama ve değerlendirme çabasıdır. Geçmişte oyunların dinsel amaçla doğduğu ve geliştiği düşünülmektedir. Oyunlar yüzyıllardır yeryüzünün her yerinde oynanmaktadır. Arkeolojik kazılar gösteriyor ki oyun 2000 yıl ve daha öncesine dayanıyor (Pehlivan, 2005). Seyrek ve Sun (2005) oyunu şöyle tanımlamıştır: "Çocuğun, us gücü yaratmalarına, bedensel devinimlerine ve bunların bileşiminden oluşan tüm etkinliklere denir." Lazarus oyunu "kendiliğinden ortaya çıkan, hedefi olmayan, mutluluk getiren bir aktivite" olarak tanımlamıştır. Montaigne'ye göre çocukta düzen isteği doyuma ulaştırıldığında mutluluk duygusu oluşur. Başka anlatımıyla düzen, çevreye ayak uydurmak ve en küçük ayrıntılarına kadar egemen olmaktır. İşte bu durum çocuğa huzur ve mutluluk vermektedir. Montessori'ye göre çocuk, oyun oynarken ortaya çıkmaktadır (Gazezoglu, 2007).

Oyun, çocuğun sosyal varlığının oluşmasında ve benliğinin gelişmesinde önemli işlevler üstlenir. Çocuklar için ortak bir dilin kullanıldığı ve birbirlerini tanımasalar bile birlikte oynayabildikleri en doğal anlaşma ortamını oluşturur. Çocuğun sosyal yönünün gelişmesinde yeri büyüktür (Yörükoğlu, 1986). Bu sosyal beceriler çocuklara sosyal çalışmalara tepkide bulunmada, olaylara başkalarının bakış açısından bakmada, vicdanını oluşturmada, vicdansal değerlendirmeler yapmada, sosyal beceriler edinmede ve arkadaşlık kavramı oluşturmada yardım eder. Ayrıca çocuk oynarken, arkadaşları ile yardımlaşma, karar verme, kendine güven ve hoşgörülü olma gibi gelecekte kişiliğini etkileyecek özellikler de kazanır (Pehlivan, 2005).

Bazı uzmanların “öğrenme” sanatı olarak değerlendirdiği oyun, çocuğun isteyerek katıldığı, fiziksel, bilişsel, duygusal gelişimini destekleyen, belli bir amaca yönelik olan ya da olmayan etkin bir öğrenme sürecidir (Bilir ve Dönmez, 1995). Piaget’e göre oyun bir uyumdur. Çocuğun öğrenmesi gerekenleri kendi deneyimleriyle öğrenmesini sağlayan önemli bir yöntemdir (Yavuzer, 1984).

İngiliz Filozofu John Locke eğitim ve öğretimde oyunun önemini vurgular ve derslerin daha verimli olması için çocuğun en erken yaşlardaki oyun içgüdülerinden faydalanmamız gerektiğini belirtir (Seyrek ve Sun, 2005). Her çocuk oynamayı sever. Bu yöntem ile verilen dersler özellikle ilkökul ve ortaokul çağındaki çocuklar için önemlidir. Öğrencilerin derse olan ilgilerini artırır, duydukları heyecan sayesinde farkında olmadan öğrenirler. Sıkıcı gördükleri ders daha çekici ve zevkli hale dönüşür (Karaduğan, 2003). 2000’li yıllarda önem kazanan aktif öğrenme yöntemleri ile öğretimin nasıl yapılacağı konusunun ön plana çıkması ile çocukta oyunun ve oyun yoluyla öğrenimin daha da önem kazandığı bir gerçektir. Yapılan birçok araştırma, çocuklar üzerinde oldukça etkili bir yöntem olduğunu göstermiştir.

Sanat eğitiminde oyunun önemini vurgulayan bir araştırmaya göre; çocuklar oyun oynarken rol yapmakta, şarkılar söyleyip dizeler kurmakta, çizimler yapmaktadırlar ve bu çocuksu oyunların uzantısı da sanatı doğurmuştur. Sanat da, oyun gibi, gönüllü ve çıkarısızdır. Taklit iç güdüsü, oyunda da sanatta da ortaktır. Oyunun öğrenmede de rolü çok büyüktür. Çocuk oyunu sevdiği için oyunla daha kolay öğrenmektedir, öğrendikleri de kalıcı olmaktadır. Bu yüzden oyun bir eğitim aracı olarak görülmektedir. Çocuğun eğitiminde sanat eğitimi de çok önemlidir. Sanat çocuğa farklı bir yaşantı vermektedir. Bu yüzden tüm sanatların, çocuğun yaşantısına girmesi sağlanmalıdır. Bireyin yaşantısını ve yaratıcılığını etkileyecek çok özel bir eğitim olan sanat eğitiminde farklı yöntemler geliştirilmiştir. Oyun ve oyunlaştırma, bu yöntemlerin arasında çocuğa en yakın olanıdır. Sanat eğitimi için, uygun ortam ve oyunlar düzenlendikten sonra çocuk, eğitimin yanı sıra öğretimi de yaşayabilmektedir. Oyun yöntemi, sanat öğretimi için yöntem olmaktan çok bir güdüleme etkinliğidir (Bulman, 1999). Oyun yoluyla öğrenen öğrencinin, sıkıcı olarak gördüğü derse karşı olan bakış açısı değişmekte ve keyif almaya başlamaktadır.

1.1. Eğitsel Oyun

Eğitsel oyun; öğrencinin öğrenme ortamına isteyerek ve zevk alarak katıldığı, eğitsel değeri olan, öğretimin amaçlarına uygun olarak planlanan, özel bir malzeme gerektiren, sonradan değiştirilemeyen kendine özgü kurallara sahip, bireysel veya grup, rekabete dayalı veya işbirlikli

etkinliklerin tümüdür. Eğitim öğretimin hedeflerine hizmet eden her oyun, eğitsel oyundur. Oyun, soyut yaşantıları somut yapmada önemli özelliklere sahiptir. Öğrencinin sınıfta öğrendiklerini hayata geçirmesinde de oldukça faydalıdır. Bu özelliklerinden de anlaşılacağı gibi oyunun öğretimde kullanımı öğrencilerin daha kalıcı bir şekilde öğrenmelerini sağlayacaktır (Özgenç, 2010). Demirel'e (1999) göre eğitsel oyunların en önemli özellikleri; öğrenmeye yönelik olması, öğrenilen bilginin en kolay şekilde pekiştirilmesini sağlamasıdır. Aynı zamanda eğitsel oyunlar öğrenmeye yönelik bir amaç doğrultusunda sınıf içi olabildiği gibi farklı mekanlarda da uygulanabilir olması önemli özelliklerindedir.

Hedeflerine ulaşması açısından oyun nesnel olarak yapılandırılmalıdır. Programlı öğretim ilkelerinden yola çıkarak, oyun profesyonel bir etkinlik olarak tasarlanmış olmalıdır. Bunun için oyunların plânlanmasında geniş bir zamana ve iyi bir organizasyona ihtiyaç vardır. Ayrıca öğretmenin hem sınıf yönetimi hem de oyun tasarlama ve uygulama alanında iyi yetişmiş olması gerekmektedir. Öğretmenin herhangi bir konu için oyun düzenleyebilmesi önemlidir. Oyunlar rekabete dayalı olarak plânlanabilecekleri gibi, öğrencilerin sosyal ve toplumsal becerilerini geliştirebilecek, aralarındaki etkileşimi, işbirliğini güçlendirebilecek oyunlar şeklinde de düzenlenebilir. Oyunların derslerde etkili kullanılması önceden gerekli olan ön şart davranışlarını gerektirir. Bu nedenle oyun genel olarak öğretimin daha sonraki safhalarında kullanılır ya da çoğunlukla öğrenilenin pekiştirilmesi aşamasında kullanılır. Bununla birlikte öğretimin ilk safhasında ve öğretim sürecinde de oyunlar kullanılabilir (Özgenç, 2010). Oyun çocuk için en samimi öğrenme ortamıdır. Çocuk oynadıkça duyuları gelişir, yetenekleri ortaya çıkar. Çünkü oyun yoluyla, duyduklarını, gördüklerini sınavı dener ve öğrendiklerini pekiştirir. Aynı zamanda çocuk oyun oynarken aktiftir ve kendi yaşantısından bir şeyler katar.

Gelişmiş ülkelerin eğitim sistemine bakıldığında, aileden başlayarak okul öncesi ve temel eğitim kurumlarında, yaratıcılık eğitimine önem verildiğini görmekteyiz. Bu ülkelerde, temel eğitim ve tüm derslerin işlenmesinde bir yöntem ya da bir eğitim biçimi olarak, resim, müzik, oyun, drama, dans, öykü, şiir vb. gibi öğrencinin aktif olarak katıldığı etkinlikler uygulanmaktadır. Yaşayarak, düşünerek, yaparak, tartışarak öğrenme gerçekleşince hem kalıcı olmakta hem de gerçek yaşama geçirebilmektedirler. Bu tür eğitimde sanat, tümel anlamda eğitime girmekte ve eğitim sisteminin ana yapısını oluşturmaktadır (Kaptan, 2004).

1.2. Görsel Sanatlar Eğitiminde Oyun

Oyun çocukların iç dünyasını yansıtır. Onların zeka ve kişiliklerini etkileyen önemli bir faaliyettir. Bu nedenle çocuğun eğitimi ve tedavisi için bu özel dünyaya girmek gerekir. Özellikle problemlili çocukların tedavisinde çok önemli bir yöntemdir.

Eğitimde çocuğu sıkıkmamak, özgür bırakmak gerekir. Yaratma, örgütsel ve kuramsal zorunlulukların dışında gelişir ve genellikle iradeye dayanan eylemlerden oluşur. Ancak zorunlu bir öğeyi kendi içinde taşır. Bunun adı doğal değildir. Kurulu düzen ve formlara ise gizli biçimde bağlıdır. Sanatla oyun arasındaki ilgi sıkıdır, sanat, menşesinde özel ve karışık karakterler gösteren bir nevi oyun sayılabilir (Tekin, 1995). Kaptan'a (2004) göre; 20.yüzyılın içerisinde oluşan eğitim teorileri, ciddi anlamda yaratıcılık eğitimi üzerinde durmakta, çocukların estetik ve sanatsal süreçteki yaratıcılığını geliştiren programlar yapılmaktadır. Bu programlar kapsamında kullanılan yöntemlerden biri de "Oyunla Eğitim"dir. Çünkü çocuk oyun oynarken farkında olmadan öğrenir. Söz konusu oyun olduğunda çocukların hiçbir sınır tanımadıklarını gözlemleyebiliriz.

Katter'e (1988) göre; resim derslerindeki oyunlar diğer oynanan oyunlardan farklı olarak, artistik yöntemlerin, estetik değerlerin, tarihsel gerçeklerin ve daha başka prensiplerin yer aldığı oyunlardır. Oynanan oyunlar bütün sınıfı kapsayabildiği gibi küçük gruplar halinde de uygulanabilir. Eğitsel oyunlarda kazanmak ya da kaybetmek önemli değildir. Önemli olan analiz etme, hipotez kurma, genelleme yapma, karar verebilme, kendine güvenme, seçim yapabilme gibi davranışların gelişmesine olanak sağlamaktır (Aktaran Karaduğan, 2003). Öğretmenler, öğrencilerin kendi kendilerine öğrenmelerine olanak sağlayacak araştırmaya dayalı yöntemler kullanmalıdırlar.

Görsel Sanatlar dersi kapsamında verilen müze eğitiminde de konulara uygun etkinlikler sınıf içinde veya farklı mekanlarda kullanılabilir. Buyurgan ve Mercin'e (2005) göre; müzelerde oyun yöntemi de çok zevkli bir şekilde uygulanabilir. Oyun bireylerin yaşamını daha zevkli kılan, bilişsel ve fiziksel yeteneklerini geliştiren, sanatsal ve estetik niteliklerini geliştiren etkinliklerdir denilebilir. Müzede oyunlar çeşitlilik gösterebilir. Özellikle "Koleksiyon Avı Oyunu", "Harita oyunu" ve "Kimlik Kartı Oyunu" bir öğretim tekniği olarak kullanılabilir.

Oyun yönteminde herkes aktiftir ve oyunun birer parçasıdırlar. Öğrenciler sürekli birbirleriyle etkileşim ve iletişim içindedirler. Derse karşı isteksiz olan öğrenciler bile farkında olmadan kendilerini oyunun içinde bulurlar ve böylece öğrenme gerçekleşir. Dersler ne zaman anlamlı senaryolarla ve oyunlarla verilirse, konular canlanır ve ilgi duyulacak bir ders haline gelir.

Dersler sınıfların suni duvarları olmaktan kurtulur ve gerçek hayatla birleşir. (Karaduğan, 2003). Eğitsel oyunlar en iyi öğrenme ortamlarıdır. İster sınıf içinde ister farklı bir öğrenme mekanında olsun oyun etkinlikleri çocuklara keyifli bir öğrenme gerçekleştirecek ve derse olan ilgilerini arttıracaktır.

2. YÖNTEM

Bu araştırmada, Görsel Sanatlar eğitiminde uygulanan yöntemlerden biri olan eğitsel oyunların etkisi incelenmiştir ve ilgili araştırmalar taranmıştır. Araştırmanın verileri; nitel araştırma yöntemlerinden biri olan doküman incelemesi yöntemi kullanılarak elde edilmiştir. Doküman incelemesi yöntemi; araştırılan olgular hakkında bilgi veren yazılı kaynakların analizidir (Yıldırım ve Şimşek, 2006). Bu araştırmada verilerin kaynağını; konu ile ilgili literatür, tez, makaleler ve kitaplar oluşturmaktadır.

3. DEĞERLENDİRME VE SONUÇ

Doküman inceleme sonrasında yapılan araştırmalar gösteriyor ki; eğitsel oyun etkinliklerinin öğrenci başarısında ve Görsel Sanatlar dersine olan bakış açılarında olumlu yönde etkisi olmaktadır. Oyun yoluyla öğrencilerin keyif alarak öğrenmelerini sağladığı ve edinilen bilginin de kalıcı olması yönünde etkisi olduğu görülmüştür. Aynı zamanda sıkıcı olarak görülen Görsel Sanatlar dersine olan ilginin de olumlu yönde geliştiği yapılan araştırmalarda tespit edilmiştir.

Uyan'ın (2006) "Resim Eğitiminde Oyun'un Öğretime Katkısı" konulu yüksek lisans tezinde; drama etkinliklerine dayalı oyunla öğretimin önemini vurgulamıştır. Araştırma kapsamında bu yöntemin uygulandığı deney grubu ile geleneksel yöntemin kullanıldığı kontrol grubunun öntest ve sontest puanları arasında anlamlı bir fark olduğunu ortaya çıkarmıştır. Drama etkinliklerine dayalı oyunla öğretimin, 6. sınıf öğrencilerinin başarıları üzerinde olumlu etkisi olduğu sonucuna ulaşmıştır. Bir başka araştırma Karaduğan'ın (2003), "İlköğretim İkinci Kademedeki Sanatın Öğretiminde Eğitsel Oyunların Uygulanması ve Sonuçları" adlı tezinde de; resim derslerinde uygulanabilecek bir yöntem olan oyun incelenmiştir. 8. sınıf öğrencilerinden deney ve kontrol grubu oluşturulmuş öntest ve sontest uygulanmıştır. Deney grubuna 5 hafta süreyle haftada bir (40 dakika) oyun yöntemiyle ders işlenmiştir. Kontrol grubunda ise aynı sürede klasik yöntemlerle ders işlenmiştir. 5 haftanın sonunda deney ve kontrol grubuna sontest uygulanmış ve elde edilen veriler istatistiksel olarak yorumlanmıştır. Uygulanan testler sonucunda elde edilen bulgulara göre, deney grubunun lehine belirgin bir fark gözlenmiştir. Yapılan sontest sonunda cevapların

ortalaması, deney grubu için 35.47 (standart sapma 7.45) ve kontrol grubu için 21.37 (standart sapma 4.92) olarak belirlenmiştir. Bu değerlere göre; kontrol grubunun ortalama doğru cevaplar fazla değişmezken (öntest ortalaması: 15.13, sontest ortalaması: 21.37), deney grubundaki bilgi seviyesinde belirli bir farklılık görülmektedir (öntest ortalaması: 17.70, sontest ortalaması: 35.47). Bir diğer ifadeyle; oyun yönteminin uygulandığı gruptaki öğrencilerde öğrenme daha verimli olmuştur.

Öğretim yöntemlerinin çeşitlilik gösterdiği eğitimde; öğretmeni merkez alan yöntem yerine, daha zevkli ve isteyerek öğrenmeye hazır olan öğrenci merkezli öğretim yöntemleri kullanılmalıdır. Çocuğa en yakın olan yöntem oyundur. Çocuğu merkeze alan bu yöntemler, öğrenmenin daha anlamlı ve kalıcı olmasını desteklemektedir.

Görsel Sanatlar Dersinde drama yöntemini uygulayarak; konuya yaklaşım, konunun kâğıtta kullanma becerisi, araç-gereç kullanma becerisi, renk kullanımındaki özgünlük, hareket, konuyu oluşturan elemanların düzeni, çalışmadaki temizlik ve düzen duygularını resme aktarmadaki başarısını iki grup arasında test bir başka araştırmaya göre; oyun oynanan grup lehine sonuçlar manidar düzeyde anlamlı çıkmıştır. Aynı zamanda dramatizasyona dayalı resim çalışmalarında da fark gözlenmiştir (Vural, 1999). Oyun yönteminin öğrenciler üzerindeki olumlu etkisi ortaya konulmuştur.

Turanlı'nın (2012) yapmış olduğu araştırmada; oyuna dayalı müze etkinliklerinin öğrenci erişimi ve görsel sanatlar dersine karşı tutumları üzerine etkisi ortaya koyulmaya çalışılmıştır. 6. sınıf öğrencileri üzerinde gerçekleştirilen, öntest-sontest kontrol gruplu deneysel desen yöntemi kullanılan bu araştırmada; deney grubuna yanında oyuna dayalı müze etkinlikleri uygulanmış ve müzeye götürülmüştür. Kontrol grubuna ise sadece Görsel Sanatlar Dersi Öğretim Programında yer alan etkinlikler sınıf içinde uygulanmıştır. En son konu ile uygulama çalışması yapıldıktan dört hafta sonra izleme testi uygulanmıştır. Araştırma sonucuna göre; oyuna dayalı müze etkinliklerinin öğrenci erişimi ve görsel sanatlar dersine karşı tutumları üzerinde olumlu yönde etkisi olduğu görülmüştür. Yapılan sontest sonuçları; oyun yönteminin uygulandığı deney grubunda başarının daha yüksek ve öğrenilen bilginin daha kalıcı olduğunu göstermiştir.

Dramanın bilimsel ve sanatsal eğitiminde etkinliğinin incelenmesini amaçlayan ve başlıca çocuk oyunlarının özellikleriyle ilgili yapılan bir araştırmada yaratıcı dramının ve oyunların önemi özellikle vurgulanmıştır. Bu araştırmaya göre; yaratıcı drama sanat eğitiminde yaratıcılığın gelişmesine yardım eden önemli bir öğretim yöntemidir. Yaratıcılığın geliştirilmesi ve yaratıcı

insanların eğitilmesi önemlidir. Böylece eğitimsel yaratıcı dramının, metot ve disiplin olarak Türk Eğitim Sisteminde yer alması önemlidir (Balıkçı, 2001).

Sanat eğitiminde olduğu gibi diğer alanlarda da öğrenmede eğitsel oyunların yeri araştırma konusu olmuştur. Gürsoy ve Arslan (2011) araştırmasında, yabancılara Türkçe öğretim yöntemi olarak eğitsel oyunları incelemiş ve öğrenmede daha fazla duyu organlarının katılımı ile öğrenmenin daha doğru gerçekleştiğini belirtmiştir. Aynı zamanda öğrenilenlerin unutulması da engellenmiş olmaktadır. Eğitsel oyunlar kısa etkinlikler olduğu için öğrencileri bıktırmaz. Türkçe öğretiminde eğitsel oyunların etkisini inceleyen Şahin (2013); sokakta çalıştırılan 7. sınıf öğrencisi olan deney grubu öğrencilerine dil bilgisi konusunu materyal destekli oyun etkinliklerini uygulayarak işlemiştir. Araştırma sonucunda; deney grubuna yapılan oyunların hem öğrenme üzerinde hem de derse karşı tutum üzerinde geleneksel öğretim yöntemine göre daha etkili olduğu gözlenmiştir.

7. sınıf Fen ve Teknoloji dersi hücre konusunu oyun etkinlikleriyle işleyerek öğrenmedeki başarıyı ortaya koyan Uzun'un (2012) yapmış olduğu araştırmada da; eğitsel oyunların uygulandığı deney grubu öğrencilerinin akademik başarı puanlarının daha yüksek olduğu ortaya çıkmıştır. Bu durum eğitsel oyunların geleneksel öğretim yöntemlerine göre daha verimli olduğunu göstermiştir. Öğrencilerin oyun etkinlikleriyle aktif katılımı sağlanarak öğrenmenin daha etkili olacağı vurgulanmıştır. Bir başka araştırma, oyun destekli matematik öğretiminin öğrenci erişimi ve kalıcılığa etkisini ortaya koymaya çalışmıştır. 4. sınıf kesirler konusunu önceden hazırlanmış oyun etkinlikleriyle işlenen deney grubu öğrencilerinden elde edilen verilere göre; oyunla desteklenmiş matematik öğretiminin başarıyı arttırdığı, kalıcılığı sağladığı ve derse karşı olan ilginin olumlu yönde değiştiği gözlemlenmiştir (Gökbulut ve Yumuşak, 2014).

Tüm yapılan bu araştırmalarda; öğretim programlarında uygun etkinliklerle öğrencinin aktif olarak katılımını sağlamanın, öğrenmeyi daha eğlenceli hale getirmenin, farklılaştırmak ve kalıcılığı sağlamak için bilinen ezbere dayalı yöntem yerine oyun yönteminin kullanılmasının önemi vurgulanmıştır. Oyun etkinliklerinin, öğrencilerin Görsel Sanatlar dersindeki başarılarının arttırdığını, derse bakış açılarının olumlu yönde değiştiği ortaya konulmuştur. Öğrenme üzerinde olumlu etkisi, Görsel Sanatlar dersi konularının eğitsel oyunlar yoluyla işlenmesinin daha verimli olacağını göstermiştir. Bu sebeple ülkemizde çalışmakta olan Görsel Sanatlar dersi öğretmenlerinin kullanabilecekleri temel düzeyde oyun yöntemi ile ilgili bilgilendirme seminerleri ve toplantılar düzenlenebilir.

Görsel Sanatlar dersi programında yer alan konulara ve uygulanacak grubun seviyelerine göre eğitsel oyunlara daha çok yer verilebilir. Eğitsel oyunlar Görsel Sanatlar dersi dışındaki diğer derslerde de kullanılarak öğrenme daha etkili ve öğrenilen bilgiyi daha kalıcı hale getirilebilir.

Özellikle üniversitelerin Resim-İş Öğretmenliği Anabilim Dalları başta olmak üzere eğitim fakültelerinin bütün bölümlerinde eğitsel oyunların kullanımına yönelik projeler, ödevler, sunumlar ve araştırmalar yaptırılabilir. Bu sayede eğitsel oyunların öğrenme üzerinde önemi ve uygulanması hakkında bilgi sahibi olmaları sağlanabilir. Aynı zamanda; eğitsel oyunların öğrenmede ve derse olan ilgileri üzerindeki etkisi ile ilgili birçok alanda araştırma yapılabilir.

KAYNAKLAR

- Balıkçı, T. (2001). Sanat Eğitiminde Drama ve Yaratıcılığın Önemi. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Niğde Üniversitesi, Niğde.
- Bilir, Ş. ve Dönmez, B. (1995). Hastanede Oyun-Yaş Gruplarına Göre Hastanede Yatan Çocuklar, Çocuk ve Hastane (2.Basım). Ankara: Sim Matbaacılık.
- Bulman, D. (1999). Sanat Öğretiminde Oyun. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Gazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Buyurgan, S. ve Mercin, L. (2005). Görsel Sanatlar Eğitiminde Müze Eğitimi ve Uygulamaları. Ankara: Görsel Sanatlar Eğitimi Derneği Yayınları.
- Demirel, Ö. (1999). Planlanmadan Değerlendirmeye Öğretme Sanatı. Ankara: Pegem.
- Gazetoğlu, Ö. (2007). Okul Öncesi Eğitim Kurumlarına Devam Eden 6 Yaş Çocuklarına Öz Bakım Becerilerinin Kazandırılmasında Oyun Yoluyla Öğretimin Etkisi. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Dokuz Eylül Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İzmir.
- Gökbulut, Y. ve Yumuşak, E.Y. (2014). Oyun Destekli Matematik Öğretiminin 4.Sınıf Kesirler Konusundaki Erişi ve Kalıcılığa Etkisi. International Periodical For The Languages, Literature and History of Turkish or Turkic. 9/2 Winter, 673-689.
- Gürsoy, A. ve Arslan, M. (2011). Eğitsel Oyunlar ve Etkinliklerle Yabancılar Türkçe Öğretim Yöntemi. 1st International Conference on Foreign Language Teaching and Applied Linguistics. May 5-7 2011. Sarajevo.
- Kaptan, A.Y. (2004). Estetik ve Resim-İş Dersi Eğitimi Kapsamında Oyun Güdüsü. II.Sanat Eğitimi Sempozyumu Bildirileri. Gazi Üniversitesi, 28-29-20 Nisan 2004, Ankara.
- Karaduğan, Ö. (2003). İlköğretim İkinci Kademedede Sanatın Öğretiminde Eğitsel Oyunlarının Uygulanması ve Sonuçları. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.
- Kemertaş, İ. (1999). Öğretimde Planlama ve Değerlendirme. İstanbul: Birsen.
- Kırıçoğlu, O.T. (2014). Sanat Bir Serüven (1.Basım). Ankara: Pegem.
- MEB. (2009). Görsel Sanatlar Dersi (1–8.Sınıflar) Öğretmen Kılavuz Kitabı. Ankara: Milli Eğitim Bakanlığı Yayınları.

- Özgenç, N. (2010). Oyun Temelli Matematik Etkinlikleriyle Yürütülen Öğrenme Ortamlarından Yansımalar, Yayınlanmamış Yüksek Lisans tezi. Karadeniz Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Trabzon.
- Özsoy, V. (2003). Görsel Sanatlar Eğitimi. Ankara: Gündüz Eğitim ve Yayıncılık.
- Pehlivan, H. (2005). Oyun ve Öğrenme. Ankara: Anı.
- Senemoğlu, N. ve Gömleksiz, M. (2001). Öğrenmenin Oluşumu. Ankara: Milli Eğitim Bakanlığı Yayınları.
- Seyrek, H. ve Sun, M. (2005). Okul Öncesi Eğitiminde Oyun. İzmir: Müzik Eserleri Yayınları.
- Şahin, E.Y. (2013). Materyal Destekli Eğitsel Oyunların Sokakta Çalıştırılan Çocukların Türkçe Dil Bilgisi Başarısı ve Tutumlarına Etkisi. Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi. 6(28), 459-468.
- Turanlı, S. (2012). Oyuna Dayalı Müze Etkinliklerinin Öğrenci Erişi ve Görsel Sanatlar Dersine Karşı Tutumları Üzerine Etkisi. Yayınlanmamış Doktora Tezi. Gazi Üniversitesi, Ankara.
- Uyan, Z. (2006). Resim Öğretiminde Oyun'un Öğretime Katkısı. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Dokuz Eylül Üniversitesi, İzmir.
- Uzun, N. (2012). A Sample of Active Learning Application in Science Education: The Thema "Cell" With Educational Games. Procedia-Social and Behavioral Sciences. 46 (2012), 2932-2936.
- Ünver, E. (2002). Sanat Eğitimi (1.Baskı). Ankara: Nobel Yayınları.
- Vural, D. (1999). İlköğretim I.Kademe Çocuklarında Dramatizasyona Dayalı Resim-İş Öğretiminin Resim Çalışmalarına Etkisi. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Çanakkale.
- Yavuzer, H. (1984). Çocuk Psikolojisi (1.Basım). İstanbul: Altın Kitaplar.
- Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2006). Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri. Ankara: Seçkin.
- Yolcu, E. (2004). Sanat Eğitimi Kuramları ve Yöntemleri (1.Basım). Ankara: Nobel.
- Yörükoğlu, A. (1986). Çocuk Ruh Sağlığı (11.Basım). Ankara: Türkiye İş Bankası Kültür.

SUMMARY

As it is in entire world, we have been experiencing rapid changes in scientific, technological and social aspects etc. in our country, too. This change, in all societies, has led to the need to reach the information as soon as possible and in the most effective manner. For this reason, as in all areas, innovations are made in education, too. Visual Arts Education, which has an important place in the education of individuals; capable of keeping up with the time, thinking, commenting and solving problems, aims to train qualified generation who will form modern societies. Different teaching methods and efficient teaching environments are being used to get an efficient training of these individuals. Only the classical methods based on memorization that students used to listen have lost their importance. Now, student-centered methods are being monitored and students are encouraged to search, analyze the problems and find solutions and explore. Arts education has its own special teaching methods. The most familiar method for a child is educational games.

Game is very important and has a very important role for a child. Every child wants to play and enjoys. While playing, they learn to decide, cooperate, socialize and feel confident. In this study, it is aimed to lay emphasis on determining the place of game method and its importance especially in children's arts education. After the instructions about the impact and importance of educational games which were applied in visual art classes at schools, the current situation has been defined by examining the researches on game method. This study is important to give an idea on determining the situation of the educational games which are applied in visual art classes and being a source for the researches will be done in the future. The source of the data in this study consists of literature dealt with the topic, thesis, articles and books. The data gained was interpreted for the purpose of the study and suggestions were made by these findings.

After evaluating the documents, the researches show that educational game activities have positive impact on students' success and their points of view. It is seen that it is providing students learn with pleasure via games. And it also has impact on making the knowledge persistent for the students. At the same time, it is identified by the studies that the interest in the visual art class which is seen as boring has been improved positively. In other words, learning was more efficient with the students in the game method applied group. In education where teaching methods vary, instead of teacher-centered method, student-centered method which is more enjoyable and ready to learn willingly, should be used. Game is the most familiar method for a kid. The methods, centering the child, support learning to be more meaningful and permanent.

As it is in Arts Education, in the other areas educational games in learning has been a research subject. It is emphasized the importance of providing students to participate in appropriate activities in learning programs, making learning funnier and using game method instead of know memorizing method. In all conducted studies, game activities increase the success of the students in Visual Art classes and

change their perspectives on Art lesson positively. Positive impact on learning shows that the subjects of Art lesson will be more efficient via educational games. For this reason, information seminars and meetings about basic-level game method, which can be used by the Art teachers working in our country, can be organized.

Educational games can be used according to the subjects involved in Visual Art classes and the level of the group. Also educational games can be used in different classes. So learning can be more effective and learned knowledge can be more permanent.

Projects, works, presentations and researches for using educational games can be done especially at Visual Art Teaching Department of universities and all departments of education faculties. Thus, having information about the importance and usage of educational games on education can be provided. At the same time, researches in many areas can be done.