



**DÜNYADA VE TÜRKİYE'DE LİSANS DÜZEYİNDE GÖRSEL
SANATLAR EĞİTİMİ VEREN YENİLİKÇİ KURUMLARIN EĞİTİM
PROGRAMLARI AÇISINDAN KARŞILAŞTIRILMASI**

Nail Akgün

**YÜKSEK LİSANS TEZİ
RESİM İŞ EĞİTİMİ ANABİLİM DALI**

**GAZİ ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ**

NİSAN, 2023

TELİF HAKKI VE TEZ FOTOKOPİ İZİN FORMU

Bu tezin tüm hakları saklıdır. Kaynak göstermek koşuluyla tezin teslim tarihinden itibaren(....) ay sonra tezden fotokopi çekilebilir.

YAZARIN

Adı : Nail

Soyadı : Akgün

Bölümü : Resim-iş Eğitimi

İmza :

Teslim tarihi :

TEZİN

Türkçe Adı: Dünyada ve Türkiye'de Lisans Düzeyinde Görsel Sanatlar Eğitimi Veren Yenilikçi Kurumların Eğitim Programları Açısından Karşılaştırılması

İngilizce Adı: Comparison of Innovative Institutions Providing Undergraduate Visual Arts Education in the World and in Turkey in Terms of Education Programs

ETİK İLKELERE UYGUNLUK BEYANI

Tez yazma sürecinde bilimsel ve etik ilkelere uyduğumu, yararlandığım tüm kaynakları kaynak gösterme ilkelerine uygun olarak kaynakçada belirttiğimi ve bu bölümler dışındaki tüm ifadelerin şahsıma ait olduğunu beyan ederim.

Yazar Adı Soyadı: Nail AKGÜN

İmza:

JÜRİ ONAY SAYFASI

Nail AKGÜN tarafından hazırlanan “Dünyada ve Türkiye’de Lisans Düzeyinde Görsel Sanatlar Eğitimi Veren Yenilikçi Kurumların Eğitim Programları Açısından Karşılaştırılması” adlı tez çalışması aşağıdaki jüri tarafından oy birliği / oy çokluğu ile Gazi Üniversitesi Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı’nda Yüksek Lisans tezi olarak kabul edilmiştir.

Danışman: Prof. Dr. Osman Çaydere

(Resim İş Eğitimi Anabilim Dalı, Gazi Üniversitesi)

.....

Başkan: Prof. Dr. Mutluhan Taş

(Resim İş Eğitimi Anabilim Dalı, Gazi Üniversitesi)

.....

Üye: Doç. Dr. Mehtap Bingöl

(Temel Sanat Bilimleri Bölümü, Hacı Bayram Veli Üniversitesi)

.....

Tez Savunma Tarihi: 18/04/2023

Bu tezin Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı’nda Yüksek Lisans tezi olması için şartları yerine getirdiğini onaylıyorum.

Prof. Dr. Şaban Çetin

Eğitim Bilimleri Enstitüsü Müdürü

.....

TEŞEKKÜR

Lisans ve lisans üstü eğitimim boyunca bana her türlü desteği sunan, her konuda destek olan ve yol gösteren, hayat boyu danışmanım olarak göreceğim Prof. Dr. Osman Çaydere'ye ve tez araştırma sürecimde bana destek olan, yardımlarını esirgemeyen Arş. Gör. İsenbike Asena Gülensoy hocama teşekkürü borç bilirim.

Bu zorlu ve emek dolu süreçte bana her zaman destek olan ve yalnız bırakmayan ailem ve arkadaşlarıma da teşekkürlerimi sunuyorum.

**DÜNYADA VE TÜRKİYE'DE LİSANS DÜZEYİNDE GÖRSEL
SANATLAR EĞİTİMİ VEREN YENİLİKÇİ KURUMLARIN EĞİTİM
PROGRAMLARI AÇISINDAN KARŞILAŞTIRILMASI
(Yüksek Lisans Tezi)**

Nail Akgün
GAZİ ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
Nisan, 2023

ÖZ

Toplumsal hayatın en önemli parçası olan eğitim kavramı, toplumların geleceğini şekillendirilmesinde önemli role sahiptir. Geçmişten günümüze her dönemde eğitim kavramı dönemin gerektirdiği şartlara göre hep bir değişim ve gelişim yaşamaktadır. Geçtiğimiz elli yıla baktığımızda teknolojik alanda yaşanan hızlı ve durmak bilmeyen değişimler günümüz eğitim programlarını ve yapısını şekillendirmiştir. Günümüzde toplumsal hayatın vazgeçilemez parçaları olan teknolojik gelişmeler eğitim kavramını da doğrudan etkilemiş ve toplumun bireylerden beklediği bilgi beceri ve yetenekler de değişmiştir. Bu bilgi ve becerilerin öğrencilere kazandırılmasında ise eğitim programları içerik ve uygulamaları oldukça önem taşımaktadır. Bu amaçla Amerika Birleşik Devletleri, Birleşik Krallık, Çin, Portekiz ve Türkiye’de lisans düzeyinde eğitim veren üniversitelerin, görsel sanatlar eğitimi programlarının yenilikçi eğitim yaklaşımları kapsamında yapısal, içerik ve uygulama özellikleri incelenmiş; belirli başlıklar altında karşılaştırılmış ve uzmanların rehberliğinde değerlendirilerek öneriler sunulmuştur. Betimsel bir araştırma olan bu çalışmada elde edilen veriler doküman analizi yöntemi kullanılarak incelenmiştir. Elde edilen bulgulara göre yurt dışından ve Türkiye’den seçilen üniversiteler arasındaki farklılıklar belirlenmiş ve çeşitli öneriler sunulmuştur.

Anahtar Kelimeler : Yenilikçi Eğitim Uygulamaları, Karşılaştırmalı Eğitim, Görsel Sanatlar Eğitimi

Sayfa Adedi : xv + 140

Danışman : Prof. Dr. Osman ÇAYDERE

**COMPARISON OF INNOVATIVE INSTITUTIONS PROVIDING
UNDERGRADUATE VISUAL ARTS EDUCATION IN THE WORLD
AND IN TURKEY IN TERMS OF EDUCATION PROGRAMS
(M.S. Thesis)**

Nail Akgün

GAZI UNIVERSITY

GRADUATE SCHOOL OF EDUCATION SCIENCES

April, 2023

ABSTRACT

The concept of education, which is the most important part of social life, has an important role in shaping societies. From the past to the present, the concept of education has always undergone a change and development according to the conditions. The observations of the past fifty have shaped the education programs and structure of today's rapid and unobtrusive changes in the technological field. Technological developments, which are indispensable parts of the social life of the world, have also directly affected the concept of education and the knowledge, skills and abilities expected from the members of the society have also changed. In the acquisition of these knowledge and skills, the content of the training programs and wide application areas are given importance. For this purpose, the content and application features of the visual arts education programs of the universities providing undergraduate education in the United States, United Kingdom, China, Portugal and Turkey, within the scope of the old educational approaches; They were compared under certain headings and suggestions were presented by evaluating the devices under the guidance of the devices. This is a descriptive research, using the obtained data document analysis method. According to the usage obtained, various suggestions were presented, defining the routes between universities from abroad and from Turkey in general.

Key Words : Innovative Education Applications, Comparative Education, Visual Arts Education

Page Number : xv + 140

Supervisor : Prof. Dr. Osman ÇAYDERE

İÇİNDEKİLER

TELİF HAKKI VE TEZ FOTOKOPİ İZİN FORMU.....	i
ETİK İLKELERE UYGUNLUK BEYANI	ii
JÜRİ ONAY SAYFASI.....	iii
TEŞEKKÜR.....	iv
ÖZ	v
ABSTRACT	vi
İÇİNDEKİLER.....	vii
TABLolar LİSTESİ	xiv
BÖLÜM I.....	1
GİRİŞ.....	1
1.1. Problem Durumu	3
1.2. Problem Cümlesi.....	5
1.3. Araştırmanın Amacı.....	6
1.4. Araştırmanın Önemi.....	6
1.5. Sayıtlar.....	7
1.6. Sınırlılık	7
1.7. Tanımlar	7
1.8. İlgili Araştırmalar.....	8

1.8.1. Türkiye’de Yapılan Araştırmalar	8
1.8.2. Yurtdışında Yapılan Araştırmalar	11
BÖLÜM II	13
KAVRAMSAL ÇERÇEVE	13
2.1. Eğitim.....	13
2.2. Yenilikçi Eğitim.....	15
2.3. Sanat Eğitimi	21
2.3.1. Türkiye’de Sanat Eğitimi.....	25
2.4. Eğitime Yön Veren Yenilikçi Olaylar	27
2.5. Eğitimde Teknoloji Araçlarından Faydalanma	30
2.5.1. Bilgisayar Destekli Eğitim.....	32
2.5.1.2. <i>Bilgisayar Destekli Eğitimin Sınırlılıkları</i>	34
2.5.2. Akıllı Tahtalar.....	34
2.5.2.1. <i>Akıllı Tahtaların Faydaları</i>	35
2.5.2.2. <i>Akıllı Tahtaların Sınırlılıkları</i>	36
2.5.3. Elektronik Kitap Teknolojisi (e-book).....	36
2.5.3.1. <i>Elektronik Kitap Teknolojisinin Faydaları</i>	37
2.5.3.2. <i>Elektronik Kitap Teknolojisinin Sınırlılıkları</i>	38
2.5.4. Artırılmış Gerçeklik Teknolojisi	39
2.5.4.1. <i>Artırılmış Gerçeklik Teknolojisinin Faydaları</i>	40
2.5.4.2. <i>Artırılmış Gerçeklik Teknolojisinin Sınırlılıkları</i>	41
2.5.5. Eğitim Materyali Olarak Sanal Gerçeklik	41
2.5.5.1. <i>Sanal Gerçekliğin Çeşitleri</i>	42
2.5.5.1.1. <i>Tamamen Çevreleyen Sanal Gerçeklik</i>	42
2.5.5.1.2. <i>Yarı Çevreleyen Sanal Gerçeklik</i>	43

2.5.5.1.3. Çevrelemeyen Sanal Gerçeklik.....	43
2.5.5.2. Sanal Gerçeklik Teknolojisinin Faydaları	43
2.5.5.3. Sanal Gerçeklik Teknolojisinin Sınırlılıkları	44
2.5.6. Uzaktan Eğitim	44
2.5.6.1. Uzaktan Eğitimin Faydaları.....	45
2.5.6.2. Uzaktan Eğitimin Sınırlılıkları.....	45
2.6. Eğitimde Dijitalleşme	46
2.7. Eğitimde Yenilikçi Yaklaşımlar	48
2.7.1. Proje Tabanlı Öğrenme.....	48
2.7.1.1. Proje Tabanlı Öğrenmenin Yaraları.....	49
2.7.1.2. Proje Tabanlı Öğrenmenin Sınırlılıkları	50
2.7.2. E-öğrenme Uygulamaları.....	50
2.7.4. Yaratıcı Uygulamalar (robotik kodlama).....	52
2.7.5. Eğitimde Oyunlaştırma	55
2.8. Eğitimde Program Geliştirme Sürecinde İçerik Tasarımı.....	56
2.8.1. Hedefler kazanımlar	57
2.8.2. İçerik	57
2.8.3. Eğitim Durumu	57
2.8.4. Sınama Durumu.....	58
2.8.5. İçerik Tasarlama.....	58
BÖLÜM III	60
YÖNTEM	60
3.1. Araştırmanın Modeli.....	60
3.2. Çalışma Grubu.....	60
3.2.1. Araştırmanın Birinci Alt Amacına Yönelik Çalışma Grubu.....	61

3.2.1.1. Kuzey Georgia Üniversitesi	62
3.2.1.2. Lingnan Üniversitesi	62
3.2.1.3. Edinburgh Üniversitesi.....	63
3.2.1.4. Évora Üniversitesi.....	64
3.2.2. Araştırmanın Üçüncü Alt Amacına Yönelik Çalışma Grubu	65
3.2.2.1. Gazi Üniversitesi	65
3.3. Veri Toplama Kaynakları, Yöntemleri ve Verilerin Toplanması	66
3.4. Verilerin Analizi.....	67
3.5. Geçerlik ve Güvenirlik	67
3.5.1. İnanırlılığın (İç Geçerliliğin).....	67
3.5.2. Aktarılabirliğin (Dış Geçerliliğin) Sağlanması	68
3.5.3. Tutarlılığın (İç Güvenirliğin).....	68
3.5.4. Teyit Edilebilirliğin (Dış Güvenirliğin).....	69
3.6. Araştırmacının Rolü	69
BÖLÜM IV	70
BULGULAR.....	70
4.1. Araştırmanın Birinci Temel Amacı ve Alt Amaçlara Yönelik Bulgular	70
4.1.1. Görsel Sanatlar Eğitim Programlarının Yapısal Durumuna Yönelik Bulgular	70
4.1.1.1. Edinburgh Üniversitesi.....	70
4.1.1.1.1. Edinburgh Üniversitesi ve Yenilikçi Uygulamaları.....	70
4.1.1.1.2. Edinburgh Üniversitesi Fiziki Olanaklar ve Başarılar	71
4.1.1.1.3. Edinburgh Üniversitesi Öğretim Üyesi Sayısı.....	71
4.1.1.1.4. Edinburgh Üniversitesi Yerel Öğrenci Sayısı.....	71
4.1.1.1.5. Edinburgh Üniversitesi Uluslararası Öğrenci Sayısı.....	71

4.1.1.1.6. <i>Edinburgh Üniversitesi Uluslararası Öğrenci Değişim Programları</i>	72
4.1.1.1.7. <i>Edinburgh Üniversitesi Sanat Eğitimi Veren Programlar</i>	72
4.1.1.2. <i>Evora Üniversitesi</i>	73
4.1.1.2.1. <i>Evora Üniversitesi Yenilikçi Uygulamalar</i>	73
4.1.1.2.2. <i>Evora Üniversitesi Fiziki Olanaklar ve Başarılar</i>	75
4.1.1.2.3. <i>Evora Üniversitesi Öğretim Üyesi Sayısı</i>	75
4.1.1.2.4. <i>Evora Üniversitesi Yerel Öğrenci Sayısı</i>	76
4.1.1.2.5. <i>Evora Üniversitesi Uluslararası Öğrenci Sayısı</i>	76
4.1.1.2.6. <i>Evora Üniversitesi Uluslararası Öğrenci Değişim Programları</i>	76
4.1.1.2.7. <i>Evora Üniversitesi Sanat Eğitimi Veren Programlar</i>	76
4.1.1.3. <i>Lingnan Üniversitesi</i>	78
4.1.1.3.1. <i>Lingnan Üniversitesi Yenilikçi Uygulamalar</i>	78
4.1.1.3.2. <i>Lingnan Üniversitesi Fiziki Olanaklar ve Başarılar</i>	79
4.1.1.3.3. <i>Lingnan Üniversitesi Öğretim Üyesi Sayısı</i>	80
4.1.1.3.4. <i>Lingnan Üniversitesi Yerel Öğrenci Sayısı</i>	81
4.1.1.3.5. <i>Lingnan Üniversitesi Uluslararası Öğrenci Sayısı</i>	81
4.1.1.3.6. <i>Lingnan Üniversitesi Uluslararası Öğrenci Değişim Programları</i>	81
4.1.1.3.7. <i>Lingnan Üniversitesi Sanat Eğitimi Veren Programlar</i> ...	82
4.1.1.4. <i>Kuzey Georgia Üniversitesi (ABD)</i>	83
4.1.1.4.1. <i>Kuzey Georgia Üniversitesi Yenilikçi Uygulamalar</i>	83
4.1.1.4.2. <i>Kuzey Georgia Üniversitesi (ABD) Fiziki Olanaklar ve Başarılar</i>	83
4.1.1.4.3. <i>Kuzey Georgia Üniversitesi Öğretim Üyesi Sayısı</i>	84

4.1.1.4.4. Kuzey Georgia Üniversitesi Yerel Öğrenci Sayısı.....	84
4.1.1.4.5. Kuzey Georgia Üniversitesi Uluslararası Öğrenci Sayısı	84
4.1.1.4.6. Kuzey Georgia Üniversitesi Uluslararası Öğrenci Değişim Programları.....	85
4.1.1.4.7. Kuzey Georgia Üniversitesi Sanat Eğitimi Veren Programlar	85
4.1.1.5. Gazi Üniversitesi.....	86
4.1.1.5.1. Gazi Üniversitesi Yenilikçi Yaklaşımlar	86
4.1.1.5.2. Gazi Üniversitesi Fiziki Olanaklar ve Başarılar	87
4.1.1.5.3. Gazi Üniversitesi Öğretim Üyesi Sayısı	88
4.1.1.5.4. Gazi Üniversitesi Yerel Öğrenci Sayısı	88
4.1.1.5.5. Gazi Üniversitesi Uluslararası Öğrenci Sayısı	88
4.1.1.5.6. Gazi Üniversitesi Uluslararası Öğrenci Değişim Programları.....	88
4.1.1.5.7. Gazi Üniversitesi Sanat Eğitimi Veren Programlar.....	88
4.1.2. Görsel Sanatlar Eğitimi Veren kurumların İçeriğine Yönelik Bulgular ve Yorum	89
4.1.2.1. Edinburgh Üniversitesi Görsel Sanat Eğitimi Ders Programları..	89
4.1.2.3. Lingnan Üniversitesi Görsel Sanat Eğitimi Ders Programlar.....	104
4.1.2.4. Kuzey Georgia Üniversitesi Görsel Sanat Eğitimi Ders Programları	108
4.1.2.5. Gazi Üniversitesi Görsel Sanat Eğitimi Ders Programları	112
Bölüm V	117
Sonuç ve Öneriler	117
5.1. Sonuçlar	117
5.1.1. Araştırmanın Amacına İlişkin Sonuçlar	117

<i>5.1.1.1. Görsel Sanatlar Eğitim Programlarının Yapısal Durumuna İlişkin Sonuçlar</i>	<i>117</i>
<i>5.1.1.2. Üniversitelerin Yenilikçi Eğitim Yaklaşımlarına Yönelik İmkanlarının İncelenmesine İlişkin Sonuçlar</i>	<i>118</i>
<i>5.1.1.3. Seçilen Üniversitelerin Lisans Düzeyinde Görsel Sanatlar Eğitim Programlarının Gazi Eğitim Fakültesi Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü Resim-İş Eğitimi A.B.Dalı Programıyla Karşılaştırılması.....</i>	<i>120</i>
5.2. Öneriler.....	123
5.2.1. Görsel Sanatlar Eğitimi Veren Üniversitelerin Eğitim Programlarına Yönelik Öneriler	123
5.2.2. Araştırmacılara Yönelik Öneriler.....	123
KAYNAKLAR.....	125

TABLÖLAR LİSTESİ

Tablo 1. <i>Edinburgh Üniversitesi Öğretim Üyesi Sayıları</i>	71
Tablo 2. <i>Üniversite Bünyesinde Sanat Eğitimi Bölümler</i>	72
Tablo 3. <i>Evora Üniversitesi Öğretim Üyesi Sayıları</i>	75
Tablo 4. <i>Üniversite Bünyesinde Sanat Eğitimi Veren Bölümler</i>	76
Tablo 5. <i>Lingnan Üniversitesi Öğretim Üyesi Sayıları</i>	80
Tablo 6. <i>Üniversite Bünyesinde Sanat Eğitimi Veren Bölümler</i>	82
Tablo 7. <i>Kuzey Georgia Üniversitesi Öğretim Üyesi Sayıları</i>	84
Tablo 8. <i>Üniversite Bünyesinde Sanat Eğitimi Veren Bölümler</i>	85
Tablo 9. <i>Gazi Üniversitesi Öğretim Üyesi Sayıları</i>	88
Tablo 10. <i>Üniversite Bünyesinde Sanat Eğitimi Veren Bölümler</i>	88
Tablo 11. <i>Görsel Sanatlar Bölümü Uygulamalı Dersler</i>	89
Tablo 12. <i>Görsel Sanatlar Bölümü Teorik Dersler</i>	90
Tablo 13. <i>Animasyon Bölümü Uygulamalı Dersler</i>	90
Tablo 14. <i>Animasyon Bölümü Teorik Dersler</i>	90
Tablo 15. <i>Grafik Tasarım Bölümü Uygulamalı Dersler</i>	90
Tablo 16. <i>Grafik Tasarım Bölümü Teorik Dersler</i>	91
Tablo 17. <i>İllüstrasyon Bölümü Uygulamalı Dersler</i>	91
Tablo 18. <i>İllüstrasyon Bölümü Teorik Dersler</i>	91
Tablo 19. <i>Görsel Sanatlar Multimedya Bölümü Uygulamalı Dersler</i>	97

Tablo 20. Görsel Sanatlar Multimedya Bölümü Teorik Dersler	97
Tablo 21. Animasyon Bölümü Uygulamalı Dersler	104
Tablo 22. Animasyon Bölümü Teorik Dersler	104
Tablo 23. Görsel Sanatlar Bölümü Uygulamalı Dersler.....	104
Tablo 24. Görsel Sanatlar Bölümü Teorik Dersler	104
Tablo 25. Yaratıcı Medya Endüstrisi Uygulamalı Dersler	105
Tablo 26. Yaratıcı Medya Endüstrisi Teorik Dersler	105
Tablo 27. Görsel Sanatlar Bölümü Uygulamalı Dersler.....	109
Tablo 28. Görsel Sanatlar Bölümü Teorik Dersler	109
Tablo 29. Resim-iş Eğitimi Uygulamalı Dersler	112
Tablo 30. Resim-iş Eğitimi Teori Dersler	113
Tablo 31. Üniversitelerin Yenilikçi Görsel Sanatlar Eğitimi Programlarının Karşılaştırılması	120

BÖLÜM I

GİRİŞ

Yaşadığımız çağda hiç durmaksızın gelişen teknoloji ile toplumsal hayatın her alanı sürekli bir değişim ve yenileşme süreci içerisinde. Toplumsal hayatın temellerini oluşturan sağlık, eğitim, beslenme ve barınma gibi alanlarda pek çok yenilik ile toplumsal yapı ve insanların yaşayış biçimleri geçmişe bakıldığında önemli ölçüde değişmiştir. Bunlardan en önemlisi olan eğitim alanı da bu değişimden tarihin hiçbir döneminde olmadığı kadar etkilenmiştir. İnsanlık tarihi boyunca toplumlar için önemli bir yere sahip olan eğitim kavramı toplumların geçmiş bilgi ve becerilerini gelecek nesillere aktarması ve kültürleme yoluyla toplumsal devamlılığın sağlanması bakımından oldukça önemlidir. Bu nedenle günümüzde olduğu gibi tarihin her döneminde eğitim ve öğretim sürecini kolaylaştıracak pek çok teknoloji, yaklaşım ve içerik dönemin şartlarına göre kullanılmıştır.

Eğitim ve öğretimin geçmişine baktığımızda yazının icadı ile bilgi aktarımı kalıcı hale gelmiştir. Daha önceleri sözlü olarak aktarılan bilgilerin artık gelecek nesillere aktarılması, kaydedilmesi ve saklanması kolaylaşmıştır. Başlangıçta taş üzerine yazılarak aktarılan yazılı metinler daha sonraları hayvan derilerine, parşömenlere ve çeşitli kağıtlara yazılmaya başlanmıştır. Fakat kâğıt gibi materyaller zamana çok dayanıklı olmasa da yazım sürecinin kolaylaştırmış ve yaygınlaşmasını hızlandırmıştır. İnsanlık tarihine baktığımızda bilginin geçmiş dönemlere göre bu denli korunup gelecek nesillere doğru bir şekilde aktarılması insanoğlunun gelişiminin hızlanmasında şüphesiz en etkili etmenlerden birisi olmuştur. İlerleyen dönemlerde de matbaanın icadı ile bilginin toparlanması ve hazırlanması hiç olmadığı kadar hızlanmış, eğitim ve öğretim faaliyeti içerisinde de önemli bir yere sahip olan kitapların çoğaltılmasını kolaylaştırmıştır.

Günümüze doğru gelindiğinde ise buhar gücünün keşfi ile hayatımıza giren Endüstri 1.0 kavramı makineleşme ve üretimi ön plana çıkmıştır. Bununla yetinmeyen insanoğlu elektrik enerjisinin üretimde kullanmaya başlamış, bu süreç de endüstri 2.0 olarak adlandırılmıştır. Üretimde modernizasyon ve otomasyon ile endüstri 3.0, bilgisayar teknolojisi daha da gelişmesi ve üretim sürecinde yüksek teknoloji kullanımı endüstri 4.0 kavramlarının ortaya çıkmasına neden olmuştur. Yaşanan bu değişim ve gelişim süreci içerisinde eğitim kavramı hızlı bir şekilde değişmeye ve gelişmeye ihtiyaç duymuştur. Küreselleşen ve rekabet ortamının tarihte hiç olmadığı kadar arttığı günümüz dünyasında yenilikçi teknolojilerin ve çağdaş içeriklerin eğitim ortamlarına entegre edilmesi oldukça önemli bir hale gelmiştir. Yeni dünya düzeninde yerini almak ve diğer ülkelerle rekabet etmek isteyen ülkeler için çağın gerektirdiği bilgi, beceri ve yeteneklere sahip bireylerin topluma kazandırılması oldukça önemli bir hal almıştır. Bu nedenle toplumun temel yapı taşı olan eğitim alanı yaşanan bu gelişmelere bireyleri hazırlama konusunda önemli bir araç haline gelmektedir.

Hızla gelişip değişen dünyada ülkelerin ekonomik anlamda söz sahibi olabilmeleri ve diğer ülkeler ile rekabet etmelerinde geliştirdikleri teknolojiler ve bu teknolojiler etrafında toplanan bir istihdam zinciri ön planda görülse de rekabetin yer aldığı önemli bir alan da sanatsal faaliyetleri de içerisinde barındıran sosyal alandır. Toplumların kültürlerini diğer toplumlara tanıtması ve gelecek nesillere aktarmasında önemli bir araç olan sanat da yine eğitimin önemli bir alanıdır. Görsel sanatlar alanı da bu alanların başında gelmektedir. Her alanda olduğu gibi yaşanan teknolojik gelişmeler sonucunda sanatsal üretim süreci de değişmiştir. Özellikle bilgisayar teknolojilerin hayatımıza girmesi ile dijital sanatlar olarak tanımlanan kavram da görsel sanatlar alanında yerini almıştır. Toplumların değişen bu koşullara uyum sağlaması ve bu yenilikleri kendisini oluşturan bireylere ulaştırması yine eğitim alanında uygulanan yenilikçi ve çağdaş içerikler ile mümkün olmaktadır.

Görsel sanatlar alanında da gerçekleşen bu değişimler ile eğitimcilerin, dünyanın önde gelen eğitim kurumlarında yenilikçi ve çağdaş eğitim içeriklerinin nasıl uygulandığını araştırması ve kendilerini geliştirmesi oldukça önemlidir. Bu nedenle araştırma yurt dışında görsel sanatlar eğitimi veren ülkelere; Amerika Birleşik Devletleri, Çin, Birleşik Krallık ve Portekiz'deki eğitim kurumları ile Türkiye'den seçilen bir üniversitenin görsel sanatlar eğitimi veren eğitim programları ve içerikleri incelenecektir.

1.1. Problem Durumu

Teknolojik gelişmelerin hayatımızın her alanında önemli bir yere sahip olduğu günümüzde bilgi hiç olmadığı kadar kolay ulaşılabilir bir hale gelmiştir. Oldukça büyük miktarda verilerin çeşitli veri ortamlarına kaydedilmesinin ucuzlaması diğer bir deyişle verilerin sayısallaştırmanın maliyetinin azalması günümüz bilgi çağında bilgiyi önemli bir meta haline getirmiştir. Bunun en büyük nedeni elbette yalnızca verilerin saklanması ucuzlaması değildir. Bilginin bulut adı verilen çeşitli depolarda güvenli bir şekilde saklanması ve korunması, bilginin işleme süreci içerisinde kullanılan hızlı bilgisayar teknolojilerinin yaygınlaşması, kullanıcıların veri depolarında verileri aramasını ve farklı veriler arasında çapraz referanslar kurmasını sağlayan farklı yazılımların verimliliği artırması ve en önemlisi de verilerin bir noktadan diğerine iletiminin sağlanması konusunda oluşturulan alt yapının ve teknolojinin gelişmesi ile dünyanın bir ucunda üretilen veya depolanan verinin birleştirilmesi ve çözümlenmesinin kolaylaşması bilginin bugünkü değeri kazanmasının en önemli nedenleri arasındadır (T.C. Milli Eğitim Bakanlığı, 2013).

Küreselleşme fenomeni, teknolojik gelişmeler, ekonomik faktörler ve ideolojik düşünceler gibi bir dizi etkene bağlı olarak ortaya çıkmıştır. Özellikle bilişim teknolojilerinin hızla gelişmesi ve toplumun bütün kesimleri tarafından erişilebilir bir hale gelmesi, bilgi akışını hızlandırmış zaman, mekân ve mesafe algılamalarını değiştirmiş, kültürler arasında etkileşimi arttırmıştır. Bu durum küresel değerlerin oluşmasına ve kültürlerin birbirine yaklaşmasına zemin hazırlamıştır (Yurdabakan, 2002). Teknolojide yaşanan bu gelişmeler ve endüstri 4.0 kavramının hayatımıza girmesi ile eğitimde çeşitli değişimler yaşanmıştır. Günümüzde fabrikalarda üretimin tamamen makineler tarafından yapılmakta ve iş gücüne ihtiyacın gün geçtikçe de azalmaktadır. Sadece makinelerin bakımından sorumlu insanlar üretimdeki insan gücünün oldukça azaldığının bir göstergesidir. Bununla birlikte eğitim kurumlarında da bu dönüşüme benzer teknolojik gelişmeler yaşanmaktadır. Geçmişte öğretmenin bilgiyi aktardığı ve öğrencilerden de verilen bilgilerin ezberlenmesinin beklendiği bir sistemden söz etmek mümkündür. Bilgi ve iletişim teknolojilerinin hayatımıza girmesi ile “kendi kendine öğrenme” anlayışı ön plana çıkarak öğrencilerden bilgiyi ezberlemeleri yerine bilgiyi üretmeleri anlayışı benimsenmiştir (Öztemel, 2018, s. 26)

Eđitim, toplumsal bir srectir. Seilmiř ve kontroll bir ortamda gerekleřtirilerek bireysel geliřim ile toplumsal yeterliliđi artırır. Aynı zamanda eđitim, bireylerin sosyal, kltrel, zihinsel ve duygusal becerilerinin geliřtirilmesini de amalar (Fidan & Erden,1991, s. 11).

Eđitim, bir toplumun en nemli temel yapı tařlarından biridir ve gelecek nesillerin yetiřmesinde kritik bir rol oynamaktadır. Kreselleřen dnyamızda, eđitim sektr daha da nemli hale gelmiřtir. 21. yzyılın eđitim sistemleri, hi olmadıđı kadar yaygın, gl ve nitelikli bir seviyeye eriřmiřtir. Bu geliřmeler sayesinde, eđitim sadece fiziksel sınıf ortamında kalmayıp, evrimii, uzaktan eriřim gibi yntemlerle đrencilerin yařadıđı mekanlara kadar girmiřtir. Bu da eđitim fırsatlarını artırarak, eđitimin toplumun geniř kesimlerinde eriřilebilir hale gelmesine sebep olmuřtur. Eđitim sektrndeki bu geliřmeler, insanların dnya apında rekabet edebilecekleri bir nitelikli iř gc yaratmaya yardımcı olurken, toplumların refahını da artırmaktadır (Parlak, 2017, s. 1742)

Gnmz bilgi ađında deđiřen sosyal ve ekonomik deđiřimler neticesinde řekillenen ve ihtiya duyulan bilgi ve beceriler eđitimde de pek ok deđiřimi beraberinde getirmiř, bireylerin kendilerini geliřtirmesine, sahip oldukları bilgi, beceri ve yetenekleri etkili bir řekilde kullanabilmelerine imkan sađlamıřtır. Bireyler bilgi etrafında řekillenen dnya ierisinde bilgi odaklı bir yařam srerken analitik dřnme, sorunları zme, sentez yapabilme ve etkili iletiřim kurabilme gibi temel becerilere de sahip olmaları gerekliliđi ortaya ıkmıřtır. Gnlk hayatımızın her anını kuřatan bilgi kmeleri etrafında artık đrencilerden her řeyi bilmelerini beklemek yerine, hangi bilgiyi nereden nasıl sađlayacađını bilen, yani đrenmeyi đrenmiř bireyler yetiřtirilmeye ihtiya duyulmaktadır (Numanođlu, 1999, s. 333).

Yařadıđımız bilgi ađında gerekli olan đrenci bilgi ve becerilerin geliřtirilmesinde lkeler ađın gerektirdiđi đretim yntem, teknik ve teknolojilerini kullanarak eđitim sistemlerini geliřtirmektedirler. zellikle Erasmus ve Socrates gibi đrenci deđiřim programlarının pek ok eđitim kurumu tarafından uygulanması geleneksel đretim modellerinin sorgulanmasına neden olmuřtur. Bu programlar kapsamında đrenciler farklı lkelerdeki farklı eđitim model ve teknikleri ile tanıřmıř bu deđiřim sonucunda đrencilerin yeniliki ve ađdař eđitim yntemlerine olan taleplerinin dođmasına neden olmuřtur (Baroncelli, Ioan Horga ve Vanhoonacker, 2014). Bununla birlikte zellikle, bilgi iřlem teknolojileri, lojistik, ekonomi alanında ortaya ıkan geliřmeler neticesinde pek ok devlet kendilerinden daha gl ve

gelişmiş olan diğer devletlerin gelişimini ve kendilerinin “zamanın gerisinde kalmasını” eğitim sistemlerinin iyi çalışmamasına bağlamışlardır. Bu nedenle eğitim sistemi planlaması yapılırken genellikle gelişmekte olan ülkeler gelişmiş ülkelerin eğitim programlarından ve eğitim tecrübelerinden faydalanmayı amaçlamıştır (Ergün, 1985, s. 2). Bu noktada ise karşılaştırmalı eğitim kavramı oldukça önemlidir. Karşılaştırmalı eğitim, kültürel, ekonomik, politik ve toplumsal konuların farklılıklarını dikkate alan bir bilim dalıdır. Bu alanda, farklı ülkelerin eğitim sistemleri arasındaki benzerlikler ve farklılıklar ortaya konularak, bir ülkenin eğitim sisteminin nasıl işlediği anlaşılmaya çalışılır (Yıldırım & Türkoğlu, 2018, s. 33). Böylece teknolojik gelişmeler sonucunda geçmiş eğitim sistemleri içerisinde, toplumun bireylerden beklediği bilgi ve becerilerin yanı sıra, yeni müfredatlar, yeni öğrenme ve öğretme yöntemleri değişmiş, yenilikçi bir eğitim modelinin benimsenmesi önemli bir hale gelmiştir.

Eğitimin her alanında önemli olan yenilikçi eğitim anlayışı görsel sanatlar alanı içinde oldukça önemlidir. Hayatımızın her anında iç içe olduğumuz teknolojik gelişmelerin eğitim ortamlarına da girmesiyle birlikte görsel sanatlar alanı da yaşanan bu değişimlerden etkilenmiş ve içerisine yeni kavramlar dahil olmuştur. Her alanda olduğu gibi öğrencilerden beklenen analitik düşünme, problem çözme, anlama ve değerlendirme gibi bazı beceriler de önemli bir kazanım haline gelmiştir. Dolayısıyla toplumsal yapının bu alanda ortaya çıkan taleplerini yerine getirmek, teknolojik gelişmelerin eğitim ortamlarına entegre edilerek çağdaş eğitim içerikleri ile geliştirilmesini sağlamak oldukça önemlidir.

Bu araştırma, Türkiye’de ve dünyada görsel sanatlar eğitimi veren üniversitelerin yenilikçi eğitim programlarını ve içeriklerinin incelenmesi ve ülkemizdeki verilen görsel sanatlar eğitiminin evrensel normlara ulaşabilmesine yönelik önerilerin sunulması açısından önemlidir.

1.2. Problem Cümlesi

Dünyada ve Türkiye’de lisans düzeyinde görsel sanatlar eğitimi veren kurumların yenilikçi eğitim yaklaşımları ve materyalleri kullanımlarının günümüz eğitim programlarındaki yeri nedir?

1.3. Araştırmanın Amacı

Bu araştırmanın amacı yurt dışındaki ve Türkiye’deki üniversitelerin eğitim programları ve içeriklerinin yenilikçi eğitim yaklaşımları açısından incelenerek karşılaştırılması ve elde edilen bulguların üniversitelerin görsel sanatlar ders programlarına yönelik yorumlanması ve öneriler sunulmasıdır. Bu amaçla Üniversitelerin topluma sağladığı gerçek katkılar değerlendirilerek, yaratıcı ve yenilikçi yaklaşımlarına göre sıralandığı World Universities With Real Impact (WURI) sıralamalarına göre seçilen Amerika Birleşik Devletleri, Birleşik Krallık, Çin, Portekiz’den seçilen üniversiteler ile Türkiye’de lisans düzeyinde görsel sanatlar eğitimi veren Gazi Üniversitesi eğitim programları incelenecektir. Buna göre alt amaçlar şu şekilde sıralanmaktadır:

1. Yurt dışından seçilen dört üniversitenin ve lisans düzeyindeki görsel sanatlar eğitimi veren bölümlerinin yapısal özelliklerinin incelenmesi,
2. Üniversitelerin yenilikçi eğitim yaklaşımlarına yönelik imkanlarının incelenmesi
3. Yurt dışından seçilen üniversitelerin lisans düzeyinde görsel sanatlar eğitimi veren programlarının Gazi Üniversitesi Gazi Eğitim Fakültesi Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü Resim-İş Eğitimi Anabilim Dalı Programıyla karşılaştırılması.

1.4. Araştırmanın Önemi

21. yüzyılda, öğrencilerden beklenen beceriler, gelenek ve değerleri korumanın yanı sıra vatandaşlık bilinci gibi temel becerilerin ötesine geçmektedir. Artık seri üretim yerine bilgiyi üretme ve farklı alanlara aktarma, dijital teknolojileri aktif bir şekilde kullanma, problem çözme, veri üretme, işleme ve kullanma gibi üst düzey beceriler önem kazanmaktadır (Çetin, 2015, s. 75-77). Bu becerilerin kazandırılmasında ise çağdaş eğitim programları ve içerikleri oldukça önem taşımaktadır.

Küreselleşen dünya düzeninde, farklı kültürlerdeki çeşitli ülkelerin eğitim sistemlerinin karşılaştırılarak benzerlik ve farklılıklarının ortaya konulması, benzer veya farklı yönlerini ortaya çıkararak eğitim teori ve pratiğinde, eğitim politikasında, eğitim planlamasında ve reformlarında bir altyapı oluşturulmalıdır. Bunun yanı sıra kaliteli ve sürekli eğitim sistemlerinin oluşturulması konusunda önemli alanlardan biri karşılaştırmalı eğitimidir

(Ergün, 1985,). Bu nedenle, farklı ülkelerin eğitim sistemlerinin karşılaştırılması ve incelenmesi, etkili bir eğitim modelinin geliştirilmesi açısından büyük önem taşımaktadır.

Bu çalışma görsel sanatlar eğitimi veren kurumların çağdaş eğitimin bir parçası haline gelen dijital platformlara yönelik içerik hazırlama, ders verme, öğrenme ortamları hazırlama gibi konularda dünyanın seçkin öğretim kurumlarının durumlarının ülkemizdeki eğitim programlarıyla karşılaştırılması ve sonuçta ülkemizdeki müfredatın revizyonuna ışık tutabilmesi açısından önemlidir.

Pandemi sürecinde etkin bir ihtiyaç halini alan ve çeşitli sebeplerle başvurulacak bir alternatif olan uzaktan eğitim kavramı eğitim sürecinde farklı materyaller geliştirilmesinin gerekliliğini ortaya koymuştur. Bu araştırma; olağanüstü durumlarda eğitimin sektöre ugramaması için uygulamaya konulan uzaktan eğitimin niteliğinin arttıracak dijital içerik tasarımı hakkında dünyadaki durumu ortaya koyması açısından önemlidir.

1.5. Sayıtlar

Bu araştırmada, Amerika Birleşik Devletleri (ABD), Çin, Birleşik Krallık, Portekiz ve Türkiye’den seçilen görsel sanatlar eğitimi uygulayan beş üniversitedeki lisans programlarının incelenmesinin yeterli olacağı varsayılmaktadır.

1.6. Sınırlılık

Bu araştırma;

1. Ülke bazında ABD, Çin, Birleşik Krallık, Portekiz ve Türkiye ile sınırlıdır
2. Üniversite olarak Kuzey Georgia Üniversitesi, Lingnan Üniversitesi, Edinburgh Üniversitesi, Evora Üniversitesi ve ülkemizden Gazi Üniversitesi ile sınırlıdır
3. Bu üniversitelerin eğitim programlarının yapı, içerik ve uygulama bakımından incelenmesi ile sınırlıdır.

1.7. Tanımlar

Bu araştırmada kullanılan kavramlar ile ilgili tanımlar aşağıdaki gibidir.

World's Universities With Real Impact: Dünyanın Gerçek Etkili Üniversiteleri (WURI) üniversitelerin topluma gerçek katkılarını değerlendiren, üniversitelerin araştırma ve eğitim programlarındaki yaratıcı ve yenilikçi yaklaşımları; endüstriyel uygulama, değer yaratan girişimler ve girişimcilik, sosyal sorumluluk, etik ve dürüstlük, öğrenci hareketliliği ve açıklık, kriz yönetimi ve dördüncü sanayi devrimi gibi başlıklar altında değerlendiren bir oluşumdur (WURI, 2023).

Association for Educational Communications and Technology: Eğitim İletişimi ve Teknolojisi Derneği (AECT) Öğretim programı tasarımcıları, eğitimciler ve diğer profesyonel alanların birlikteliğinden oluşan bir dernektir. AECT, öğretme ve öğrenmeyi geliştirmek için sürekli çaba göstermekte ve politika yapıcılara önerilerde bulunarak liderlik rolü üstlenmektedir. AECT, eğitim alanındaki yenilikleri takip eder ve bu yenilikleri öğretim tasarımı entegre etmeye çalışmaktadır (AECT, 2023)

QS World University Rankings: QS Dünya Üniversite Sıralaması, dünyada yaklaşık 1500 kurumu kapsayan en üst sıralarda yer alan sadece ikonik kurumları değil akademik itibardan uluslararası öğrenci sayısına kadar pek çok farklı kriterin karşılaştırıldığı hızlı ve kolay bir yol sunmaktadır. Dünyanın farklı yerlerindeki çoğu üniversite hakkında bilgiyi ve mevcut tüm eğitim seçeneklerini sunmaktadır (QS Top Universities, 2023).

1.8. İlgili Araştırmalar

Bu bölümde araştırma esnasında doğrudan veya dolaylı yoldan çalışmaya kaynaklık eden, konuyla ilişkin çalışmalar sunulmuştur.

Bu bağlamda karşılaştırmalı eğitim, eğitim, görsel sanatlar eğitimi, yenilikçi eğitim kavramlarıyla doğrudan veya dolaylı çalışmalar yer almaktadır. İlgili çalışmaların önemli kısımları özetlenerek araştırma ile bağlantılı ve yol gösterecek noktalar ele alınmıştır.

1.8.1. Türkiye’de Yapılan Araştırmalar

Karşılaştırmalı eğitim, alan olarak Türkiye’deki eğitim bilimleri çalışmalarında ilk defa Fatma Barış ve iki yabancı profesörün katkısıyla Ankara Üniversitesine bağlı Eğitim Fakültesi’nde 1967 yılında müfredata giren Mukayeseli Eğitim dersiyle başlamıştır. Bu alanda yazılmış ilk Türkçe kitapta yine Fatma Barış ve yabancı iki profesör tarafından

Mukayeseli Eğitim olarak yayımlanmıştır. 1970’li yıllarda Ankara Üniversitesi, Dil ve Tarih Coğrafya Fakültesi’ne bağlı bir “Mukayeseli Eğitim Araştırmaları Enstitüsü” kurulmuştur. Bu Enstitünün kurucusu olan Kemal Aytaç’ın yazdığı Çağdaş Eğitim Akımları, Avrupa Okul Reformları adlı eserler ve Karşılaştırmalı Eğitim Üzerine Bir Çalışma Planı ve Öngörüşler adlı tercüme ilk karşılaştırmalı eğitim çalışmaları arasında yer almaktadır. Bununla birlikte 1985 yılında Adil Türkoğlu’nun Fransa, İsviçre ve Romanya eğitim sistemlerini inceleyen eseri de Türkiye’de yayımlanan ilk karşılaştırmalı eğitim örnekleri arasında yer almaktadır. Bunun yanı sıra Ferhan Oğuzkan’ın 195 yılında J.F. Cramer ve G.S. Browne tarafından yazılan “Contemporary Education” adlı eseri 1982 yılında Türkçeye çevirmesi de Türkiye’deki karşılaştırmalı eğitim açısından önemli bir katkı sunmaktadır. İrfan Erdoğan tarafından 1995 yılında yazılan Çağdaş Eğitim Sistemleri adlı eserde ise karşılaştırmalı eğitimin geniş kavramsal tanımlaması, tarihçesi ve yöntemleri hakkında bilgiler içermektedir (Erdoğan, 2003).

Karşılaştırmalı eğitim alanında yapılan araştırmalar incelendiğinde; Kuru Çetin, Korkmaz ve Öner (2017) yılında yaptıkları araştırmada Türkiye’de son 15 yılda ulusal ve uluslararası dergilerde ve lisansüstü eğitim tezlerinde yer alan karşılaştırmalı eğitim araştırmaları incelenmiştir. Bu bağlamda 128 makale ve 173 tez incelenmiştir. Araştırma sonucunda 2009 yılına kadar karşılaştırmalı eğitim alanında çok fazla çalışma yapılmadığı, 2010, 2012, 2014, 2015 yıllarında ise tez çalışmalarının arttığı görülmektedir.

Her geçen gün değişen ve gelişen teknolojik gelişmeler nedeniyle pek çok kavram ortaya çıkmakta ve değişmektedir bu nedenle yenilikçi eğitim üzerine son 10 yılda yapılan ulusal ve uluslararası dergilerdeki ve lisansüstü tezlerdeki araştırmalar incelenmiştir bu bağlamda ulaşılan araştırmalar şu şeklide sıralanmaktadır;

Gür, Oyumlu ve Kunday (2017) tarafından yapılan araştırma yenilikçi üniversitelere dönüşme amacına hizmet eden, ekonomik kalkınmaya ve toplumsal faydaya katkıda bulunan girişimci üniversiteler için yeni bir performans ölçüm kavramı ve ilgili bir metodoloji sunmayı amaçlamaktadır.

Mülhim (2018)’in yaptığı araştırmada Beden eğitimi ve Spor Yüksekokulu öğrencilerinin bireysel yenilikçilik düzeyleri ve yaşam boyu öğrenme eğilimlerini ortaya çıkarmak ve aralarındaki ilişkinin incelenmesi; bunun yanı sıra bazı demografik değişkenlerin öğrencilerin bireysel yenilikçilik düzeyleri ve yaşam boyu öğrenme eğilimlerini etkileyip

etkilemediğinin belirlenmesi amaçlanmıştır. Araştırmanın sonucunda ise katılımcıların cinsiyet, öğrenim görülen bölüm, sınıf, ikamet, lise türü, gelir değişkenlerine göre istatistiksel açıdan $p<0,05$ düzeyinde anlamlı bir farklılık gösterirken; baba ve anne eğitim durumu ve aktif spor yapma durumu değişkenlerine göre $p<0,05$ düzeyinde anlamlı bir farklılık olmadığı gözlemlenmiştir.

Yeniay Üsküplü (2019)'nün yaptığı araştırmada yenilikçi eğitim uygulamalarından biri olan çocuk üniversitelerinin güncel eğitim anlayışına uygun olup olmadığı incelenmektedir. Bu bağlamda 21. Yüzyıl becerilerini ortaya koyan sosyolojik temelleri tespit etmek ve çocuk üniversitesi modelinin Türkiye'nin ilerlemesine katkısı olup olmadığının ortaya konulmasını hedeflemektedir. Araştırma sonucunda ise Çocuk Üniversitelerinin örgün eğitimde karşılaşılan sorunların çözümünde yol gösterici bir model olduğu ve çağın gerektirdiği üretim koşullarına uygun bir toplum yapısına olanak tanıdığı sonucuna ulaşılmıştır.

Akdeniz (2020) tarafından yapılan inovasyonu geliştirmeye yönelik eğitim programlarının öğretmenlerin bireysel yenilikçi davranışlarına etkisinin incelenmesi hedeflenmektedir. Bu bağlamda araştırma nicel araştırma yöntemlerinden ön test-son test kontrol gruplu yarı deneysel bir çalışma yapılarak incelenmiştir. Araştırma sonucunda ise bireysel yenilikçi davranışları geliştirmek amacıyla inovasyonu geliştirmeye yönelik eğitim programlarını aktif ve sürekli uygulayan deney grubunda ön test ve son test sonuçları arasında anlamlı bir fark olduğu, katılımcıların bireysel yenilikçilik davranışlarında pozitif yönde bir artış sağladığı sonucuna ulaşılmıştır.

Turan ve Cansoy (2021) tarafından yayımlanan “Yenilikçi Okullar Özellikler-Beceriler-Stratejiler- Uygulama Örnekleri” kitabı da eğitimde yenilik, ilkeler ve uygulama örneklerini ele almakta ve tartışmaktadır. Bunun yanı sıra eğitimde inovatif uygulamalarla hedeflenen öğrenci becerilerinin inovatif okul ortamlarında nasıl ortaya çıkarılabileceğine yönelik çeşitli örnekler sunmaktadır. Ayrıca Kırkıcı (2022)'nin editörlüğünü yaptığı “Yenilikçi Okullarda Öğrenme ve Öğretim” kitabı da gelecekte öğrenme ve öğretim süreçlerinin nasıl olabileceğini araştırmış, mevcut okulların yenilikçi bir anlayışla nasıl dönüştürülebileceğini, yenilikçi öğretim yöntemleri ve bunları uygulayacak yenilikçi öğretmen ve yönetici özelliklerini belirtmiştir.

Kutru (2022) tarafından yapılan araştırmada STEM eğitiminin 7. Sınıf öğrencilerin 21. Yüzyıl becerilerine etkisinin incelenmesi hedeflenmiştir. Araştırma kapsamında ön test-son

test zayıf deneysel desen ağırlıklı yürütülen araştırma sonucunda; öğrencilerin bilimsel yaratıcılık, eleştirel düşünme, bilimsel okuryazarlık, yaşam becerilerinin Argümantasyon Tabanlı Bilim Öğrenme destekli STEM eğitimiyle geliştiği tespit edilmiştir.

Gedik (2022) tarafından yapılan çalışmada ülkemizdeki okullarda öğrenim gören ortaokul öğrencilerinin yenilikçi düşünme düzeylerinin belirlenmesi hedeflenmektedir. Araştırma sonucunda ise ortaokul öğrencilerinin yenilikçi düşünme düzeylerinin orta düzey olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Bunun yanı sıra orta okul öğrencilerinin yenilikçi düşünme düzeyleri ortalamaları ve yenilikçi düşünme düzeyleri alt boyutlarından yaratıcılık, problem çözme ve merak düzeyleri ile ilköğretim değişkeni arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark gözlemlenmiştir.

1.8.2. Yurtdışında Yapılan Araştırmalar

Her geçen gün değişen ve gelişen teknolojik gelişmeler nedeniyle pek çok kavram ortaya çıkmakta ve değişmektedir bu nedenle yenilikçi eğitim üzerine son 10 yılda yapılan ulusal ve uluslararası dergilerdeki araştırmalar incelenmiştir bu bağlamda ulaşılan yurtdışı araştırmaları şu şekilde sıralanmaktadır;

Marron ve Cunniff (2014) tarafından yapılan çalışmada yenilikçi bir eğitim liderinin özellikleri özetlenmiştir. Bunun yanı sıra bir yönetici ve lider arasındaki fark ve yenilikçi eğitim liderini diğer liderlerden ayıran özellikler tartışılmıştır.

Aithal ve Shubhrajyotsna Aithal (2015) tarafından yapılan çalışmada araştırmacılar girdi koşulları, sistem gereksinimleri, çıktı koşulları, çevresel ve sosyal koşullar kapsamında çeşitli özellikleri de dikkate alarak bir ideal eğitim sistemi modeli önermektedir. Bu bağlamda da ideal eğitim modelini e-öğrenme modunu kullanarak online eğitim ile gerçekleştirme olasılığı incelenmektedir.

Shatunova, Anisimova, Sabirova ve Kalimullina (2019) tarafından yapılan çalışmanın amacı; yaratıcı alanlarda proje eğitimine dayanan STEAM eğitiminin inşası için bir model geliştirmektedir. Makale kapsamında STEAM eğitiminin uygulanmasında farklı ülkelerin deneyimleri analiz edilmiştir. Teknik disiplinleri, sanatı ve yaratıcı etkinliği tek bir entegrasyon programında yapılandırma yolları aranmıştır.

Mirzahamdamovna, Baxodirjon qizi, Erkinovna, Jumandillaevich (2021) araştırma yenilikçi teknolojinin nasıl kullanılabileceğini, öğrencilerin yaratıcı yeteneklerini nasıl geliştirebileceklerini ve güzel sanatlar için nasıl bir tutku geliştireceklerini kapsamaktadır.

Nodira ve Rashid (2022) tarafından yapılan araştırmada yüksek öğretimde yenilikçi teknolojiler aracılığıyla modern eğitim sürecini yönetmenin önemi ve uygulama alanları incelenmektedir.



BÖLÜM II

KAVRAMSAL ÇERÇEVE

2.1. Eğitim

Eğitim, insanlığın var olduğu günden bu yana gelişen ve değişen insan yaşantısında yine insanoğlu tarafından oluşturulan bir olgudur. Temel çıkış noktası insanların ihtiyaçları olan eğitim, insanoğlu tarafından hem eğiterek hem de eğitilerek bugünlere ulaşması sağlanmıştır. Bu süreç insanoğlunun ihtiyaçlarıyla birlikte kuramları, yaklaşımları, felsefeleri, eğitim ortamları ve materyallerini, eğitim strateji ve teknikleri gibi sistemleri de içerisinde barındırmaktadır. (Koçoğlu, 2020)

Sürekli değişen ve gelişen dünyada eğitim kavramı geçmişten günümüze pek çok eğitimci ve düşünür tarafından yorumlanmış ve incelenmiştir. Bu nedenle eğitimin tanımını yaparken farklı tanımlar ile karşılaşmak mümkündür. Fakat genel olarak eğitim, bireyde istendik yönde davranış değişikliği oluşturma süreci olarak tanımlanmaktadır (Ertürk, 1982). Bir başka tanımda ise bireyi önceden belirlenmiş tutum ve davranışlara göre yetiştirme süreci olarak tanımlanmaktadır (Fidan, 1986). Bu tanımlardan da hareketle eğitim, önceden belirlenmiş kurallara göre günlük yaşantı içerisinde herhangi bir plana bağlı olarak veya bir plan olmaksızın insan davranışlarını geliştirmeye, dönüştürmeye ve değiştirmeyi amaçlayan planlı etkiler dizgisi olarak açıklanmaktadır. Eğitimin amacı ise bireyleri toplumsal yaşantıya hazır hale getirmek olarak belirtilmektedir. (Arslan, 2009).

İnsanlık tarihi ile yaşıt olan eğitim tarihi, geçmişten günümüze insanların edindiği bilgileri kendinden sonraki nesillere aktarmakta kullandığı en büyük araçtır. Eğitimin dünyadaki toplumsal yaşantının birer parçası olan farklı kültür, medeniyet, devlet, imparatorluk, topluluk ve grupların insanlık adına ortaya koyduğu kültürel, ekonomik, siyasi, toplumsal ve teknoloji gibi kavramları kapsadığını söylemek doğru olacaktır. Bunun yanı sıra

insanoğlu bireyleri eğitmekle toplumsal kalkınmanın gerçekleşebileceğini de anlamıştır. İnsanların yaşam şekli, bu kavramların eğitim ortamında tasarlanıp uygulanmasını kalıcı hale getirmesi açısından oldukça önemlidir. İlk çağlarda göçebe olan insan topluluklarının yerleşik hayata geçmesi bu kavramların ve bilginin gelecek nesillere aktarılması için eğitim ortamlarında kullanılması nitelik ve nicelik bakımından pozitif yönde bir etkisi bulunmaktadır. Bu nedenle süreç içerisinde edinilen bu kazanımlar eğitim tarihinin işlevlerinden biri olarak ifade edilmektedir (Çermik, 2006,).

Tarih boyunca eğitimin varlığından söz etsek de bugünkü anlamda bir eğitimden söz etmek mümkün değildir. Günümüz eğitim anlayışı bugünkü haline ulaşmaya kadar çeşitli değişimler yaşamıştır. Toplumun temel taşı olan eğitim ve bu alandaki gelişmeler birbirinden farklı alanları da beraberinde geliştirmekte ve değiştirmektedir. Fakat kimi zaman farklı alanlardaki gelişmelerin eğitim anlayışını da değiştirdiği de görülmüştür. Tarih boyunca devam eden bu değişim ve gelişimler insanoğlu var olduğu sürece devam edecektir (Ayas, 2013).

Eğitim alanında fikirler geliştikçe eğitim bilimciler için cevaplanması gereken pek çok soru ortaya çıkmıştır. Bunlardan bazıları şunlardır: Eğitim birey için neden önemlidir? Eğitim bireye hangi kazanımları sağlamalıdır? Birey neleri öğrenmelidir? Öğretilen bilginin kalıcılığı nasıl sağlanmalıdır? Bireylerin değişen isteklerini karşılamak için en ölçülü yol nedir? Eğitim hizmetinin tüm bireylere eşit şekilde ulaşması için neler yapılabilir? Bireylerin eğitimden yoksun kalması bireysel veya toplumsal olarak hangi sonuçlar doğurur? Farklı disiplinlerden faydalanmadan bu gibi sorulara cevap aramak elbette imkansızdır. Bu nedenle eğitim bilimciler temel konusu insan olan farklı disiplinlerin bulgularından faydalanarak eğitimin işlevini geliştirmektedir (Çermik, 2006). Günümüzde eğitim kavramı, felsefe, sosyoloji ve psikoloji gibi farklı disiplinler tarafından incelenmekte ve birbirleri ile bağdaştırılmaktadır. Eğitim felsefesi eğitimin ne anlama geldiğini ve iç yapısını anlamamızı sağlamaktadır. Bunun yanı sıra eğitimin temel sorunlarını çözmeyi amaç edinen eğitim felsefesi bu sorunları irdeler, çözüm önerileri ve eleştirilerde bulmaya çalışmaktadır (Akdağ, 2003).

Eğitim ve felsefenin ilişkisi tarih boyunca uygarlıkların, devletlerin ve toplumların gelişimindeki en önemli etkenlerin başında yer almıştır. Bilgiye ulaşmada sistemli ve planlı bir yol izleyen felsefenin en çok etki alanına aldığı alan eğitimidir. Felsefe eğitim alanına

temel konular hakkında oluřturduėu kuramsal alt yapı ile yol g stermektedir (Hesap ıoėlu & Akdaė, 2008). Gelecek nesillere ge miřten gelen bilgi aktarımını saėlayan eėitim tek bařına yeterli olmamaktadır. Bu nedenle eėitim ve felsefeyi birlikte ele almak gerekmektedir. Felsefenin temel g revi soru sormak, arařtırmak,     lemek ve bu arařtırmalarını s rd rmektir. Dolayısıyla eėitim felsefesinin temel amacı, bilen insan yetiřtirmenin aksine d ř nen ve sorgulayan insanlar yetiřtirmektir (K ken, 1996).

Eėitim kavramının incelendiėi bir diėer alan ise psikolojidir. Eėitim ve psikoloji arasındaki iliřki incelendiėinde  alıřma alanı insan olan eėitimin, insan davranıřları ile doėrudan alakalı olan psikoloji bilimi ile  ok yakın bir iliřki i erisinde olduėu dikkat  ekmektedir. Eėitim insanda istendik y nde davranıř deėiřikliėi oluřturmak i in  eřitli kuramlar ve teknikler kullanırken psikoloji bilimi ise bu davranıř deėiřikliklerini a ıklamaya  alıřmaktadır. Bu nedenle eėitim ve psikoloji bilimi arasında y r t len ortak  alıřmalar eėitim alanındaki geliřmelerin devamı i in olduk a  nemlidir (Kaya, 2008).

Toplumun en k   k birimi olan bireyler bir araya gelerek toplumları oluřturmaktadır. Doėduėumuz andan itibaren bir bařkasına gereksinim duyarız ve bu biz  l nceye kadar devam etmektedir. Bu nedenle insanı toplumdan uzak bir řekilde d ř nmek m mk n deėildir (Hořė  r , 2011). İnsanın olduėu yerde eėitimden s z etmemek de m mk n olmadıėı i in eėitimin toplum ile iliřkisi de olduk a  nemlidir. Eėitim psikolojisi insanların yařantıları boyunca geliřim  zelliklerini incelerken aynı zamanda  ėrenme niteliklerini nasıl daha  ok geliřtirilebileceėini; eėitim felsefesi ise insanların ni in yetiřtirilmesi gerektiėini ve nasıl daha iyi eėitim alabileceklerini arařtırarak eėitimcilere yardım etmektedir. Elbette eėitim bu fonksiyonları yerine getirirken bireyin i inde yařadıėı toplum ile olan baėını g z  n nde bulundurulmalıdır. Eėitim bireyi i inde yařadıėı toplumla olan baėını saėlamak ve ge miř ile gelecek kuřaklar arasında bilgi aktarımını kolaylařtırmak i in  nemli bir ara tır. Bu nedenle eėitimin toplumsal iřlevi bireyi toplumun yařama bi imine, k lt r ne ve deėerlerine uyum saėlayabilmesine yardımcı olan bir s re tir (G ven, 2008).

2.2. Yenilik i Eėitim

İnsanlık tarih boyunca eėitimin ge tiėi  eřitli ařamaları, insanların eėitimden beklentilerini ve bireyleri yetiřtirip toplumun birer par ası olmaları konusunda nasıl daha iyi, daha kolay ve daha hızlı řekilde saėlanabileceėi konusunda  eřitli cevaplar aramıřtır. G n m z eėitim

anlayışı da tarihte olduğu gibi sürekli değişmekte ve her zaman daha iyi ve faydalı şekilde gelecek nesillere bilgi aktarımı konusunda kendini geliştirmektedir. Gelişen teknolojinin de etkisiyle geçmişteki yaşayış biçimimiz, toplumsal yapılarımız ve beklentilerimiz çok fazla değişmiştir. Elbette bütün bu gelişmelerin eğitim sistemini etkilememesi mümkün değildir. Günümüzde, teknoloji ve iletişim alanındaki gelişmeler sayesinde bilgi çok daha hızlı bir şekilde yayılmaktadır. Bu nedenle, bilgiyi etkin bir şekilde kullanan toplumlar “bilgi toplumu” olarak tanımlanmaktadır. Bütün bu gelişmeler ışığında günümüzde toplumların zenginliği artık bu hızlı değişimlere ayak uydurabilen yetişmiş ve teknolojiyi etkin bir şekilde kullanabilen, üretken insan gücü ile ölçülmektedir (Hoşgörür, 2011).

Toplumların global düzeydeki değişimlere ayak uydurması ve diğer toplumlarla rekabet edebilmeleri ancak nitelikli insan yetiştirmek ile mümkündür. Bunun için toplumların mevcut insan kalitesi ve eğitim sistemlerinin geliştirilmesi gerekmektedir. Ülkelerin sanayi devrimi ile uyum sağlamaları ve gelişmişlik düzeylerinin ölçülmesi o toplumun eğitim de gerçekleştirdiği yeniliklere ve bu yenilikler ile ortaya çıkan değişimlere ayak uydurabilmesiyle belirlenmektedir (Çoban & Uzun, 2022).

Günümüz teknolojik gelişmelerin ve eğitimin şuan ki seviyelere ulaşmasında kırılma noktası olan sanayi devrimi ve sonrasında yaşanan gelişmeler incelendiğinde; sanayi devrimi öncesi insanlar bireyleri geleceğe hazırlamanın en önemli yolunun geçmişte elde ettikleri bilgileri genç nesillere aktarmak olarak görmüştür. Bunun en temel nedeni insanlar gelecek nesillerin, geçmiş bilgi ve beceriler ile hayatlarını sürdürebeklerine inanmalarıdır. Bu yüzden, sanayi devrimi öncesi insanlar gelecek kuşaklara yalnızca geleneksel değer ve becerileri aktarmakla kalmamışlar aynı zamanda günlük yaşantı da işlerine yarayacak pratik bilgiler de öğretmişlerdir (Sakıllı, 2018).

Eğitimin, hayatın tüm alanlarında yaşandığı bu dönemde bilgi yalnızca okuldaki uzman kişilerden değil, dini kurumda veya aileden usta-çırak ilişkisi ile elde edilmiştir. Eğitim süreci gerçekleştirilirken eğitici ve öğrenci rolündeki bireylerin tek bir çatı altında toplanmamıştır. Bunun yerine hayatın farklı alanlarında eğitici rolünü üstlenen bireyler eğitim etkinliğini devam ettirmiştir. Genel olarak en belirgin özelliği geçmişe bağlılık olan bu modelin içeriği ise geçmişe ait bilgi ve becerileri içermektedir (Toffler, 1970).

18. yüzyılın sonlarında 19.yüzyılın başlarında, kömürün yakılmasıyla oluşan ve buhar gücüyle çalışan, kas gücü yerine makine gücünün ön plana çıktığı sanayi devrimi, başta

tekstil olmak üzere pek çok alanda gelişimlerin yaşandığı bir dönemdir (Çimen, 2007). Günümüzdeki teknolojilerin temellerini oluşturan sanayi devrimi ile önüne geçilemez gelişmelerin yaşanacağı dönem başlamıştır. Tarlalardan, büyük fabrikalara geçişlerin yaşandığı bu dönemde üretim ayağını oluşturan işçi sınıfı da değişime ayak uydurmak zorunda kalmıştır. (Ören & Yüksel, 2012)

18. ve 19. yüzyıllarda gerçekleşen sanayi devrimi ile yeni bilgi ve becerilere olan ihtiyaçlar artmıştır. Ortaya çıkan bu bilgileri ise sadece sanayi devrimi öncesinde olduğu gibi aile içerisinde veya dini kurumlarda alınan eğitim ile telafi etmek mümkün olmamıştır. (Toffler, 1970). 1. Endüstri devrimi olarak da bilinen bu dönem de tarım ile uğraşan insanların sanayi toplumuna geçmesi, eğitim sisteminde değişime sebep olmuştur. Yaşanan bu değişimler sonucunda sanayi devrimi öncesinde usta-çırak modelinin kullanıldığı eğitim anlayışı, değişen yaşam tarzındaki gereksinimleri karşılayamayacak duruma gelmiştir. Bu nedenle usta-çırak modeline dayalı eğitim anlayışı yerini okul-öğretme modeline bırakmıştır. Sanayi devrimi ile ortaya çıkan bu yeni bilgi ve beceriler ile yetiştirilmiş bireylere olan ihtiyaç yalnızca bu yeni yaşam biçimini yansıtan bir eğitim modelidir. Endüstriyel bir planlama ile oluşturulan bu yeni modele göre öğrenciler ham madde ve bu ham maddeyi işleyerek dönüştüren öğretmenler ise işçi, öğrencilerin topluluklar halinde bir araya geldikleri ve belirli bir merkeze yerleştirilen okullar ise fabrika olarak nitelendirilmektedir (Saykılı, 2018). Bu dönemde eğitimciler, öğrencileri çocuk yaşta çalıştırıldıkları fabrikalardan kurtarıp, onların ilerdeki yaşlarında çalışacakları fabrikalarda ihtiyaçları olacak okuma yazma ve matematik gibi derslerin öğretilbilmeleri için okullar inşa edilmiştir (May, 2011).

Endüstri tipi eğitim modelinde ölçme ve değerlendirme standarttır, sınıf ortamında öğretmen söz sahibidir, sınıf düzeni açık ve nettir, öğrenciler yeteneklerine göre değil yaşlarına göre sınıflandırılmaktadır. Öğrencilerin bireysel özellikleri umursanmamaktadır. Bütün bu özellikler toplu eğitim gerektiren sanayi dönemindeki eğitim sisteminde uygulanmış ve başarıyla sonuçlanmıştır (Saykılı 2018). Bir bakıma geçmişten günümüze eğitimin şekilsel ve süreçsel olarak değişime ve dönüşüme uğramasının temel sebebi ekonomideki global ölçekli değişikliklerdir. Bu dönüşümlerin nedeni başta ekonomik ve sosyal eşitsizlik olmak üzere küreselleşmiş bilgiye dayalı ekonomi, toplumların benimsedikleri diğer temeller ve kadınların daha çok iş hayatına katılmaları ile ortaya çıkan iş hayatına girmeleri ile gündelik hayattaki değişen dinamiklerdir. Bu nedenle ekonomik hayattaki değişimler ve dönüşümler

insan yaşantısını da etkilemekte ve dönüştürmekte aynı zamanda bu dönüşüm her geçen gün devam etmektedir (Kırkık & Bora, 2022).

Kısaca sanayi devrimi öncesinde tarım hayatı, sanayi devrimi ile endüstri hayatına dönüşmüş ve bunun sonucunda yeni bilgi ve becerilere sahip bireylere olan ihtiyaç artmıştır. Ayrıca insanlar, bu dönemde bir araya gelerek daha büyük topluluklar oluşturmuştur. Bununla birlikte yüksek insani değerler elde edilmiş ve bunu sürdürülebilir olması için toplumdaki her bireyin eğitim alması gerektiği sonucu ortaya çıkmıştır (Saykılı, 2018)

1. endüstri devriminden yüz yıl sonra, 2. Endüstri devriminin belirleyici faktörleri kendini göstermiştir. Ucuz çelik üretim tekniklerinin kullanımının çoğalması ile 19. yüzyılın ikinci yarısında başladığı kabul edilmektedir. Kimine göre 1. Dünya savaşı kimine göre ise 2. Dünya savaşına kadar devam ettiği düşünülen 2. Endüstri dönemi Demir yolları gibi ulaşım için önemli yapıların geliştirilmesi, süreç içerisinde önemli bir yere sahiptir (Bayburt & Eğin, 2021). Daha sonraki dönemlerde bilişim teknolojilerinde gerçekleşen ilerlemeler 3. Endüstri devrimi olarak bilinen dönemin en önemli özelliğini oluşturmuştur. Soğuk savaşın bitişi ile hız kazanan küreselleşme hareketi neticesinde dünya pazarını tekelleşmesi üretim, pazarlama ve satışlarda yeni kuramların önemini artırmıştır. Bu dönemde seri üretimden ziyade kişiye özel üretim anlayışı olmasının yanı sıra hem kaliteli hem de ucuz üretim anlayışı büyük ivme kazanmıştır. (Özsoylu, 2017)

Bu üç endüstri devrimini incelediğimizde bilişim, elektronik ve mekanizasyon alanlarının gelişimi ile ortaya çıkan temel değişim ve yenileşme önem kazanmıştır. Daha sonraki dönemde internet ve siber fiziksel sistemler gibi teknolojilerin üretim sürecine katılmaları ile ortaya çıkan akıllı fabrikalar ile 4. Endüstri devrimi başlamıştır (Bayburt & Eğin, 2021). Eğitim alanında önemli yere sahip olan endüstri 4.0, teknolojinin sürekli değişimi ve gelişimiyle birlikte artan hız ve akıllı sistemler sayesinde eğitim ortamlarının verimliliğini artırarak öğrenme temelli bir eğitimin geliştirilmesinde önemli bir rol oynamıştır (Parlak, 2017).

Tarım toplumunu sanayi devrimi ile sanayi toplumuna dönüştüğü gibi gelişen teknolojiyle de sanayi toplumundan bilgi toplumuna geçiş kaçınılmaz olmuştur. Bununla birlikte elbette endüstriyel eğitim modelinden dijital çağın özelliklerini yansıtan temel bakış açısı öğrenme olan bir modele geçiş gerekmektedir (Saykılı, 2018). Küreselleşmenin önem kazanmasıyla birlikte insanların günlük yaşantıları da değişmiştir. Bu değişimlerin sonucunda bireyler ve

kurumları ciddi deęişimlere zorlamış, düşünmeyi öğrenmek en temel ihtiyaç olarak ortaya çıkmıştır. Eğitimdeki bu yeni yaklaşımın eğitim kurumları ve okullar tarafından uygulamaya konulması ve eğitim müfredatını da buna göre düzenlenmesi önem arz etmektedir. Bu deęişim döneminde insan hayatı için önemli bir yere sahip olan bilginin geçerlilięi, kapsamı ve hızına ayak uydurmak insanlık için önemli hale gelmiştir. Buna ayak uyduramayan bireyler ve toplumlar ise çeşitli problemlerle karşılaşmaktadır. Bu nedenle bireylere doğru bilgiye erişme, seçme ve kullanma yeteneęi kazandırılmasının önemi artmaktadır. Bu ise bireylerin düşünmeyi öğrenmesi ile mümkündür (Uysal & Tezci, 2004).

Deęişen günümüz şartları ve gelişen teknoloji sonucunda artan ihtiyaçların karşılanmasına fırsat sağlayan eğitim, öğretim kurumları sayesinde toplumda ihtiyaç duyulan yeniliklerin gerçekleştirilmesine büyük katkı sunmaktadır. Bu nedenle yükselen rekabet ortamında gerçekleşen bu deęişimlere ayak uydurmak gelişimlerini sürekli hale getirmek için eğitim ve öğretimdeki yenilikçi uygulamalar oldukça önemlidir (Töremen, 2002). Yenilikçilik ise mevcut durumu deęiştirecek ve geliştirecek her türlü yenilięi sağlamak olarak tanımlanmaktadır. Yenilikçilik eğitimden sağlıęa bütün alanların gelişimi için mecburidir (Kocasaraç & Karataş, 2018).

Eğitim ve yenilikçilik çok yakından ilişkilidir, özellikle toplumun her alanına etkisi olan eğitim sayesinde bireylerde yenilikçi becerilerin yanı sıra yeni ve öncekine göre daha etkili öğretim yöntemleri, teknikleri ve teknolojileri geliştirilebilir. (Yılmaz Öztürk ve Summak, 2014). Bilgi ve iletişim teknolojilerindeki deęişimlerin etkisiyle ortaya çıkan bu yenileşme hareketi toplumun tüm yapısını deęiştirmektedir. Deęişimler ticaretten, siyasete toplumun tüm alanlarında hissedilirken, gerçekleşen deęişimler toplum içerisinde yeni bir dünya düzeni ve sistemi meydana getirmektedir. Ortaya çıkan bu hızlı yenileşme geçmiş dönemdeki yapının tam üzerine kurularak toplumun yarınlarının şekillendirilmesi konusunda planlamaların yapılması gerektiğini ortaya koymaktadır. Şüphesiz bunun tek yolunun da eğitim olduęu söylemek doğru olacaktır (Aslan, 2004).

Günümüz koşullarında geleneksel yaklaşımların artık yeteri kadar etkili olmadığı için yenilikçi eğitim anlayışına göre öğretmenlerin eğitim sürecinde merkezde olmaması gerekmektedir. Bu yenilikçi eğitim anlayışında devamlılıęın sağlanması, iş gücü piyasasında, ekonomik ve sosyal hayatta artan rekabetçi ortama ayak uydurmak, ihtiyaç duyulan bilgi ve becerilerin geliştirilmesi; bu alanlara entegre edilmesi bilgiyi işleme ve

retim srelerinde merkezde yer alarak saėlanmaktadır (Redecker, 2008). Gelecek nesillerin bu tipte bir eėitim sistemi ierisinde yetiřtirilmesi, aėdař eėitim ve ėretim sreleriyle birlikte bu sreci ynetecek ve yol gsterecek yeniliki ėretmenlerle mmkndr. Bu nedenle gnmzde daha ok n plana ıkan yeniliki ėrenme ve yeniliki ėretim kavramlarını anlayabilmek ve sreci buna gre řekillendirebilmek gelecek nesiller iin olduka nemlidir (Kırkı & Bora, 2022).

Geliřmiř lkelere veya geliřmekte olan lkelere baktıėımızda yenilikiliėin nemi anlařıldıka devlet politikalarında odak noktası haline geldiėi grlmektedir (Ersoy & řengl, 2008). Btn bu yenileřme hareketiyle bilgi toplumunda eėitim programlarının en temel amacı, yařam boyu ėrenmeyi toplumun merkezine alarak arařtıran srekli sorgulayan kendisini ve evresini geliřtirmek iin abalayan yenileřmeye aık yaratıcı zm odaklı ve iletiřim kurma becerisi st dzeyde bireyler yetiřtirerek topluma hizmet etmek ve bunun srekliliėini saėlamaktır (zkan, 2009).

Btn bu geliřmelerin sonucunda eėitimdeki yeniliki uygulamaların etkin kullanılması ėretmenlerin tutum ve uygulamalarıyla ilgilidir. Eėitim ve ėretimdeki yenileřmenin saėlanması ve bununla beraber kaliteli bir eėitim olanaėı sunulabilmesinin temel řartı yeniliki ėretmenlerdir (Kocasara & Karatař, 2018). Bir toplumdaki eėitim sisteminin srdrlebilirliėi ve kalitesi o toplumdaki eėitimcilerin kalitesi ile eř deėer olduėunu sylenebilir. Gnmzde teknoloji ve bilim alanındaki geliřmeler sonucunda insanların eėitimin sunduėu olanaklar ve eėitime karřı olan bakıř aıları deėiřmektedir. Bu deėiřimlere toplumu hazırlayacak olan ėretmenler ise beklentileri karřılayacak yeterlilikte yeniliki ėretmen zelliklerini tařımaları bu srecin en nemli noktasıdır. Bu nedenle yařanan geliřmelerin daha hızlı olması, ėretmenlerin kendilerini geliřtirmesi ile doėru orantılıdır. Bir bařka deyiřle ėrencilerin akademik bařarısı ile ėretmenin bakıř aısı ve uygulamaları arasında bir iliřki bulunmaktadır. Sonu olarak ėretmenlere sunulan kaliteli bir eėitim bu ėretmenlerin yetiřtireceėi ėrencilerinde bařarısını da etkileyecektir (Kocasara & Karatař, 2018). Btn bu yeniliklerin saėlanması iin geliřen teknoloji ve bilime paralel olarak ėretmenlerde kendilerini mesleki yeterlilik olarak aėa adapte etmeli ve teknolojik araları eėitim ortamlarında kullanabilecekleri yeniliki eėitim srecine uyum saėlamaları gerekmektedir.

2.3. Sanat Eğitimi

Geçmişten beri insanlık için önemli bir yere sahip olan sanat kavramı, insanlık tarihi kadar eski bir kavramdır. İnsanlık tarihinin bildiğimiz ilk devirlerinden günümüze baktığımızda sanat eserleri haricinde insanların emeği ile üretilen çok fazla ürünün günümüze ulaştığı görmek mümkün değildir. Tarih öncesi dönemlerde insanlar için temel güdü yaşamak ve hayatta kalmak olsa da içlerinde bulunan üretme ve yaratıcılık dürtüsü bilerek veya bilmeyerek de olsa onların sanatsal ürünler üretmeye itmiştir (Ünver, 2002). Mağara duvarlarında gördüğümüz av sahnelerinden taştan veya kilden yapılan çanak ve çömleklere kadar pek çok üründe sanatsal bir yaratıcılık veya bir mesaj aktarma arzusu yattığı görülmektedir. Bu devir de insan yaşamını incelediğimizde de insanların ataları ile ilgili söyledikleri şarkılarda, yaptıkları dans ve ritüellerde, av sahnelerinin mağara duvarlarına resmedilmesinde ve anne babaların çocukları için anlattıkları kahramanlık hikayelerinde sanatsal bir anlatı ile insan yaşantısının anlatılması ve betimlenmesinin temelleri atılmıştır (Özsoy, 2007).

Günümüzden on binlerce yıl öncesinde yaşayan toplulukların çok güç yaşam şartlarında bile sanatsal üretimle ilgilenmelerinin önemli nedenleri bulunmaktadır. Bunlar dini amaçla yapılan ritüeller veya yapılan aktivitelerin gelecek nesillere aktarılması olarak nitelendirilmektedir. Bütün bu istek ve arzular insanın içindeki ifade isteği ve estetik duygusuyla birleşerek güzel sanatların ortaya çıkmasını sağlamıştır (Yetkin, 1968'den aktaran Ünver, 2002). İnsanoğlu tarih boyunca yaşadığı çevreyi keşfetmeye ve hâkim olmaya çalışmıştır. Bu nedenle anlamlandıramadığı şeyler karşında da sürekli olarak bir anlam arama peşine düşmüştür. Ruhla bedeni, zamanla mekanı, zekayla duyguyu ve günlük yaşantılarındaki çeşitli olayları birbirleri ilişkilendirmiştir. Doğada ve yaşadıkları çevrede ortaya çıkan pek çok olayda da aralarında bağlantı kuramadıkları ve anlayamadıkları olayların ifade edilmesini sağlamak için sanatı keşfetmişlerdir. Geçmişten bu yana pek çok düşünür tarafından farklı şekillerde tanımlanan sanat kavramı doğa ve insan arasındaki anlatı biçimini oluşturmuştur (Özsoy, 2007).

Sanat tanımının geçmişine baktığımızda sanatın ne olduğuna ilişkin tartışmalar 19. yüzyılın sonlarında gündeme gelmiştir. İnsanlık için önemli bir yere sahip olan sanat kavramı o zamanda dek bilimsel alanlarda olduğu gibi teorik bir tanımını yapmak mümkün olmamıştır. Bu nedenle tarih boyunca düşünürler sanatın temelinde kesin olan tanımlardan ziyade

tartışmalar ve varsayımlar üzerinde kafa yormuştur (Artut, 2001). Pek çok tanımı yapılan sanat kavramı temelde iki yaklaşım etrafında birleşmektedir. Bunlardan birisi sanat kavramının “nesnel” yani toplum için üretilen bir olgu olduğunu ileri sürmüş diğer yaklaşım ise “öznel” yani bireysel istek ve arzular neticesinde üretilen bir olgu olduğunu savunmuştur. Toplumsal yaklaşım da sanat, sanatçının bulunduğu sosyo-kültürel ortam ve dönemin getirdiği çeşitli olaylar karşısında şekillenir ve toplum için yapılmaktadır. Bireysel yaklaşımda ise sanatçı, ürettiği eserde kendi iç dünyasını betimlemektedir ve üretilen eseri kendisi için yapmaktadır (Arabacı, 2006).

İnsan bulunduğu her durumda çevresi ile etkileşimi kuvvetli bir yapıya sahiptir. Bu nedenle de bulunduğu çevre, yaşadığı sosyal ve kültürel etkiler bağlamında çevresine ve yaşanan olaylara estetik bir düzen verme gereksinimi duymaktadır. Düzen ve kompozisyon kavramları, insanın kendi varlığını anlamlandırmasının temel gerekliliği olarak nitelendirilmektedir. Bu bakımdan sanat, bir kurgulama ve duyuşsal bir olaydır. Bunun yanı sıra çevreden gelen ve sanatçının içerisindeki duygu ve arzuları ortaya çıkaran estetik nitelikleri içerisinde barındıran özgün bir yapıdır (Artut, 2001).

Schiller sanat kavramını insanların iç dünyasında hissettikleri duyguların dışarıya yansıtma ve ifade etme aracı olarak tanımlamaktadır. Herbert Read ise sanatı, “Toplumsal hayatta kullanılan bir mekanizmadır, sanat olmadan varlıklar düzenini kaybeder böylece toplumsal ve ruhsal bir karışıklık durumu ortaya çıkar” diye açıklamaktadır (Artut, 2001). Bütün bu tanımlamalar, yaklaşımlar ve sanat kavramının altını dolduran düşünceler göz önüne alındığında sanat, insanların doğaya bakarak hissettikleri duygu ve düşüncelerini çizgi, renk, biçim, ses, söz ve ritim gibi araçları kullanarak güzel ve etkili bir şekilde kendi özgün ifade yöntemleri ile karşı tarafa aktardığı içsel bir ifade aracıdır (Aytaç, 1981)

İnsanlar genellikle konuşarak veya yazarak iletişim kurmaktadır. Geçmişte insanlar duygu ve düşüncelerini ifade etmek için başta sözlü iletişim kültürü yaygın olarak kullansa da yazının ortaya çıkması ile sözel bir iletişim kültürü de oluşmuştur. Fakat yazıdan da önce sözel iletişimin yanında sanat yolu ile de bir iletişimden söz etmek mümkündür (Özsoy, 2007).

Önemli bir ifade aracı olarak görülen sanat kavramı, sanatçı ile seyirci arasında bir köprü görevi görmektedir. Bu yönüyle bir iletişim aracı konumunda bulunan sanat eserleri sanat kavramını da iletişim kurma yöntemi olarak değerlendirmek doğru olacaktır. Öyle ki bugün

bir sanatsal esere baktığımızda binlerce yıl öncesine bile ait olsa taşıdığı mesajı yorumlamamız ve anlam çıkarmamız mümkündür. Geçmiş ile bugün arasında veya şuan sanatçı ile seyirci arasındaki iletişimin sağlanması noktasında oluşturduğu köprü sanatın erişilemez gücünden kaynaklanmaktadır. Bunun nedeni sanat kavramı kültürlerin somutlaşmış ve biçim almış bir anlatımı olarak görülmesidir (Ünver, 2002). Bunun yanı sıra sanat geçmişten gelen bilgilerin gelecek nesillere aktarılmasında da önemli bir araçtır. Bu yönüyle sanat kültürel ve toplumsal sürekliliğin sağlanmasında oldukça etkilidir (Özsoy, 2007).

Geçmişten günümüze her toplumun temel amacı muhasır medeniyetler seviyesine ulaşmaktır. Bu amaca ulaşmak için ise dönemin sanat ve teknoloji alanlarındaki gelişmelerine ayak uydurmak gerekmektedir. Sanat ve teknoloji alanındaki gelişmelerin yakalanması ise yalnızca eğitim ve öğretimin başarılı bir şekilde uygulanmasıyla mümkündür. Sanat eğitimi duyarlı, dengeli ve sağlıklı toplumların oluşturulması için en temel eğitimlerden bir tanesidir (Artut, 2001). Sanat eğitimi, bireyin duygu, düşünce ve deneyimleri sonucunda ortaya koyduğu ürünler ile yetenek ve yaratıcılığını estetik bir seviyeye taşımak amacıyla yapılan bütün eğitim faaliyetlerini kapsamaktadır (Küçüktepepınar, 2014). Diğer bir tanımda ise sanat eğitimi, genel anlamda güzel sanatlar alanlarının tümünü ve farklı biçimlerini içerisinde barındıran, eğitim kurumlarının içerisinde veya dışında yaratıcı sanatsal eğitimler olarak tanımlanmaktadır (San, 1982).

Sanat eğitiminin, genel eğitim içinde yer alabilecek bir alan olmakla birlikte diğer alanlardan farklı olarak kendi özgünlüğü ve bireysel yaratıcılığı göz ardı edilmemelidir. Sanat eğitimi öğrencilerin yaratıcılık, duyarlılık, estetik algı ve özgüven gibi çeşitli becerilerini de geliştirmektedir. Fakat diğer derslerden farklı olarak daha çok öğrenci ve uygulama merkezli bir eğitim olduğu için öğrenciye özel bir öğrenme ortamının oluşturulması ve bireysel özelliklere uygun eğitim programının tasarlanması gerekmektedir. Bunun yanı sıra sanat eğitimi içerisinde kendine özgü yasa ve ilkeler bulunmaktadır. Bu nedenle sanat eğitiminin eğitim süreci içerisindeki yerinin özenle belirlenmesi gerekmektedir (Gençaydi, 1990).

Tarih boyunca toplumların siyasi, kültürel, bilimsel, teknolojik, ekonomik ve eğitim politikaları sanat ve eğitim alanına olan bakış açılarını ve tutumlarını değiştirmiştir. Sanat eğitiminin tarihine baktığımızda 20. Yüzyılın ortalarına kadar duyuşsal ve sanatsal anlayışla devam etse de günümüzde bu anlayış yerini akılcılığa bırakmıştır. Bunun en önemli nedeni

bilimsel ve teknolojik anlamda yaşanan gelişmeler ve insan beyninin tüm davranışlarımızı yönlendirdiği yönündeki buluşlar bu yaklaşımın değişmesinde etkili olmuştur (Ünver, 2002).

Sanat eğitimi, temeli insana dayanan bir alandır. İnsanın duygu ve düşünceleri ile doğrudan bir etkileşim halinde olan sanat kavramı ile insanın ruhsal yönünün yüceltilmesi, özgürleşmesi, bireyin ruhsal gereksinimlerin doyurulması, duyarlı, dengeli, çağdaş, bir toplumun oluşturulması için sanat eğitiminden yararlanılmalıdır (Artut, 2001).

Sanat eğitimi kavramı, 19.yüzyılın başlarında, yaşanan teknolojik gelişmeler ve değişimler neticesinde kendi benliğini kaybeden ve kültür çöküşünün ortaya çıktığı dönemlerde insanların tekrar özüne dönmesi için bir eğitim akımı olarak ortaya çıkmıştır. İnsanların büyük bir çoğunluğunun fabrikalarda işçi olarak çalıştığı ve insan hayatının tekdüze bir boyuta evrildiği dönemde “Sanat Eğitimi Hareketi” olarak Almanya’da ortaya çıkmıştır. Daha sonraları ise bu hareket diğer ülkelerin genel eğitim yapısı içerisine de girmiştir (Eti, 1995). Elbette sanat eğitimi, ortaya çıktığı Avrupa’da antik çağlardan beri süre gelmiştir. Fakat ilk yıllara baktığımızda sanat kavramı, akla giden yolun açılmasında bir ön koşul olarak görülmüştür. Bu nedenle yalnızca görsel sanatlar, müzik veya yazın kavramını kapsamakta fen, felsefe ve tarih gibi çeşitli disiplinleri de kapsayan geniş kapsamlı bir eğitim olarak yürütülmüştür. 19. yüzyıla kadar antik çağ ile bağlantıyı koparmadan devam eden sanat eğitimi süreci, endüstrileşmenin de giderek yaygınlaşmasıyla okul programlarına girmiştir. Endüstrideki bu hızlı gelişmeler endüstriyel tasarım kavramını da gündeme getirmiş böylece sanat eğitimi dersleri eğitim müfredatlarındaki yerini almıştır (Kırıçoğlu, 2002). Sanayi ve üretim sektöründeki gelişmeler üretilen ürünlerin tasarımlarındaki yenilikçi ve özgün ürünlerin önemini artırmıştır. Böylece pazarda özgün ve yaratıcı ürünlere olan talebin de artmasıyla görsel sanatlar ve tasarım alanları önem kazanmıştır (Steveni, 1968 akt Kırıçoğlu, 2002).

Endüstri ve üretimin önemi her geçen gün artarken İngiltere’de birçok sanatçı, sanatın gündelik hayatın bir parçası olması gerektiğini savunmuştur. İngiltere’de yaşanan gelişmeleri yakından takip eden Almanya’daki sanat çevreleri, gelişmeleri yakından takip etmiş ve çeşitli okullar kurulmaya başlamıştır. Bunlardan en önemlisi olan Bauhaus alman endüstrisinin sorunlarına çözüm aramak için kurulmuştur. Temel sanat eğitimi, mesleki temel sanat eğitimi, mesleğe yönelik ve proje çalışmaları gibi üç ana bölümde eğitim sürecini

devam ettiren Bauhaus okulu sanat ve zanaatı bir araya getirerek yarar ilkesini gözetmiş ve bu doğrultuda ürünler ortaya koymuştur (Bingöl, 1985 akt Ünver, 2002). 20. yüzyılın ortalarına gelindiğinde sanat eğitimi konusunda çeşitli üniversiteler kurulmuş sanat eğitimi, lisans programında öğrenime açılmıştır. İlerleyen yıllarda da sanat eğitimi ideolojik yaklaşımlardan uzaklaştırarak bilimsel temellere oturtulması fikri benimsenmiş gelişen fikirler ve teknoloji ile sanatın tanımı ve içeriği de pek çok değişikliğe uğramıştır. Afiş, reklam, fotoğraf, film gibi ürünler de artık sanatsal bir bakış açısıyla değerlendirilerek sanat eğitiminin alanı içerisine dahil edilmiştir (San, 1985).

2.3.1. Türkiye’de Sanat Eğitimi

Ülkemizde sanat eğitiminin başlaması her ne kadar 18 ve 19. yüzyıllarda başladığı kabul edilse de süreç daha eskiye dayanmaktadır. İstanbul’un fethinin sonra Osmanlıya gelen Fransız elçiler beraberinde getirdikleri sanatçılarla birlikte rönesans kültürünün Osmanlıya taşınmasını sağlamıştır. Bu anlamda İstanbul’a ilk gelen sanatçılar arasında yer alan Pierre de Coeck yaptığı sulu boya ve gravür baskıları ile sultanın geçit törenlerini, sportif bazı oyunları ve İstanbul manzaraları ile çalışmalarını sürdürmüştür (Ünver, 2002).

İlerleyen yıllarda yüzünü Avrupa’ya dönen Osmanlı devleti pek çok yeniliği ve gelişmeyi de takip edebilmek için bir batılılaşma hareketi sürecine girmiştir. Bu süreç içerisinde sanat eğitimi konusunda da gelişmeler yaşanmıştır. Bunlardan bazıları resim, perspektif, desen ve teknik resim gibi derslerin öğretim programlarına alınmasıyla sağlanmıştır (Etike, 1995). Bu dersler kapsamında, 1776 yılında eğitim programında resim derslerine yer veren ilk kurum Mühendishane-i Bahr-i Hümayun (Denizcilik Okulu) olmuştur. Daha sonraki yıllarda ise Mühendishane-i Behr-i Hümayun (Mühendislik Okulu), Mekteb-i Fünun-ı Harbiye gibi okulların eğitim müfredatlarına dahil edilmiştir (Gökay Yılmaz, 2011). 1835 yılına gelindiğinde uygulamaya geçirilen bir programla resim eğitimi almaları için 12 öğrenci Avrupa’nın çeşitli ülkelerine gönderilmiştir. Türk primitif sanatçıları veya asker ressamı olarak bilinen bu 12 öğrenci batılı anlamda bir temelin oluşmasını sağlamıştır (Tansuğ, 1993).

1860 yılında ise Türk resim tarihi için önemli bir isim olan Osman Hamdi Bey Paris’e hukuk okumak için gitmiş fakat bir ressam, müzeci ve arkeolog olarak ülkeye dönmüştür. 1883 yılında ise Osman Hamdi Beyin müdürlüğüne atanması ile Sanayi-i Nefise Mektebi

açılmıştır (Cezzar, 1993). Osmanlı Devleti'nin son dönemlerine ve Cumhuriyetin ilk yıllarında ülkenin sanat eğitimcisi yetiştirme görevi bu okul ve askeri okullar tarafından sağlamıştır (Etike, 1995).

Cumhuriyetin ilanı ile batıya yönelerek pek çok gelişme ve yenileşime hareketi başlamıştır. Bu dönem içerisinde elbette sanat ve sanat eğitimi alanında da gelişmeler yaşanmıştır. Osmanlı döneminde kurulan Sanayi- i Nefise Mektebi “Devlet Güzel Sanatlar Akademisi” olarak eğitim ve öğretime devam etmiştir. Cumhuriyetin ilk yıllarında esen yenilikçilik rüzgarları ile akılcı, yaratıcı ve yapıcı bir nesil yetiştirme ideali olan eğitimciler okullarda resim, müzik ve batı edebiyatına önem verdikleri programlar geliştirmişlerdir (Altinkurt, 2005)

1925-26 yıllarında ise Türkiye Cumhuriyeti Hükümeti tarafından ülkeye davet edilen Jhon Dewey ve G. Stieckler gibi eğitimciler sanat eğitimi veren bir kurumun gerekliliğini ortaya koyarak resim öğretmeni yetiştirecek ayrı bir kurumu kurulması gerekliliğini ifade etmiştir (Özsoy, 2007, s. 78; Altıntaş, 2007, s.32). Buna paralel olarak yeni kurulan Cumhuriyeti kalkındırmak ve bu alanda öğrenciler yetiştirilmek üzere yurt dışına öğrenciler gönderilmiştir. Yurt dışında eğitim gören Malik Aksel, Hayrullah Örs, İsmail Hakkı Uludağ, Şinasi Barutçu ve Mehmet Ali Atademir ülkeye döndükten sonra İsmail Hakkı Tonguç önderliğinde ileride Gazi üniversitesi olarak anılacak “Gazi Orta Muallim Mektebi” içerisinde Resim İş eğitimi bölümü kurulmuştur (Telli, 1990).

1938 ve sonrasında ise geleneksel disiplinlere olan ilgi resim derslerinin saatlerinin azalmasına neden olmuştur. 1949 yılına kadar ortaöğretimde resim dersleri birer saat olarak devam etmiştir. Sonraki dönemlerde 1952 yılına kadar sanat eğitim derslerine müfredatta rastlanmamıştır. 1952-56 tarihleri arasında ise seçmeli müzik veya resim dersi olarak haftada 2 saat uygulanmıştır (Altinkurt, 2005).

Avrupa’da 18. Yüzyıldan beri devam eden endüstrileşme ve bu yönde şekillenen eğitim hareketinde geç kalan Osmanlı Devleti, Türkiye Cumhuriyeti’nin kurulması ile hızlıca sanayileşme hamlesine başlamıştır. 1957 yılında ise İstanbul’da Devlet Tatbiki Güzel Sanatlar Okulu kurulmuş, okul Bauhaus ekolünü benimsemiştir. Okul Almanya’dan ve Türkiye’den seçilen öğretim elemanlarıyla temelde hem işlevsel hem de özgün tasarım ürünleri üretecek öğrenciler yetiştirmeyi amaçlamıştır. 1982 yılında ise Milli eğitim

bakanlığına bağlı Devlet Tatbiki Güzel Sanatlar Yüksek Okulu Marmara Üniversitesine bağlanmıştır (Özsoy, 2007, s. 76-77).

Her geçen yıl sanat eğitimi veren üniversitelerin sayısı artarken, 1989 yılından itibaren Anadolu Güzel Sanatlar Liseleri başta Ankara, İstanbul ve İzmir’de faaliyete geçmiştir. İlerleyen yıllarda ülkenin çoğu şehrine yayılan Güzel Sanatlar Liseleri ilköğretimden sonra yetenekli öğrencilerin alana yönelmeleri bakımından Türkiye’deki sanat eğitimi alanında yapılan en önemli gelişmeler arasında yer almaktadır (Altınkurt. 2005).

2.4. Eğitime Yön Veren Yenilikçi Olaylar

Günümüzde toplumun yapısını oluşturan durumlar toplumsal alanlardaki yaşanan birbirini tetikleyen ve aynı zamanda gerçekleşen gelişmeler sonucunda bugünkü geldiğimiz noktaya bizleri taşımıştır. Üstelik gelişen teknoloji ve bilim sayesinde değişim hiç durmaksızın devam etmekte ve gelişmektedir (Hesapçıoğlu, 1996). Tarih boyunca pek çok yenilik ve gelişme insan hayatını etkilese de yaşanan bu değişimlerin hepsi bilerek ve isteyerek gerçekleşmemiş, kimi durumlarda toplumların farkında olmadan gerçekleşen birçok değişim söz konusu olmuştur. Bu nedenle toplumun arzu ettiği gibi bir süreç yaşanmayabilir. Bütün bu süreç toplum içerisinde gelişimi ve değişimi tetiklerken aksine gelişmiş ve süregelen yenilikleri de bozabilmektedir (Dinçer, 2003).

İnsanlık tarihi boyunca çeşitli toplumlar da gelişen teknoloji ve yaşanan olaylar sonucunda bu süreçleri yaşamış kimi zaman ilerleyen toplumlar kimi zaman ise daha kötü sonuçlarla karşılaşmışlardır (Dinçer, 2003). Tarih öncesi dönemden bu yana insanlık günlük yaşantılarını kolaylaştıracak aletler yapma gereği duymuştur. Avcı ve toplayıcı hayattan tarım toplumuna geçen insanoğlu kendisine daha çok vakit ayırmış sanata ve düşünmeye vakit bulmuştur. Bu da sanat, tasarım ve bilim alanındaki gelişmelere öncülük etmiştir. Bu gelişmelerin neticesinde yazının da keşfedilmesi ile iletişim alanında önemli bir yol kat edilmiş, bütün gelişmelerin temeli atılmıştır. Yazının ortaya çıkışına kadar sözlü olarak iletilen bilgilerin, yazının icadı ile çivi yazısı ve kil tabletler ile gelecek nesillere aktarılması da kolaylaşmıştır. Daha sonraki dönemlerde doğayı ve gökyüzünü gözlemleyerek sürekli gerçekleşen olaylar karşısında öngörülebilir bir yol arayan insanlığın takvimi icat ederek çevrelerindeki coğrafyaya uyum sağlaması da kolaylaşmıştır. (Aslan Seyhan, 2021). Yaşanan bu gelişmeler ile bir araya gelen insan toplulukları kentleri oluşturmuş, ortak bir

kültürel yapı oluşturulması da hız kazanmıştır. Bir araya gelen topluluklar ortak bir kültür etrafında toplanmış ve farklı kültürlerin birbirleri ile olan etkileşimi de artmıştır. Yazının icadı her ne kadar toplumun gelişmesinde önemli bir etken olarak görülse de yazının çoğaltılması ve toplumun her kesimine yayılması sağlanamamıştır. Sözlü iletişimden yazılı iletişime geçiş ile pek çok yol kat eden insanlık için yazılı metinler pek çok alanda gelişimi sağlamış, eğitim ve öğretim kavramının itici gücünü oluşturmuştur. Fakat toplumun her kesimine ulaşamayan yazı yeni bir değişim ve dönüşümün yaşanmasının gerekliliğinin anlaşılmasını da sağlamıştır. 15.yüzyıla kadar el yazması kitaplar ile yürütülen eğitim de bilginin tekelleşmesi toplumun tamamına yayılmasını engellemiştir. (Öztürk, 2017)

15.yüzyılda Gutenberg'in matbaayı icadı ile hareketli harflerle basım Avrupa'da ilk kez kullanılmıştır. Bu gelişme sonrasında bilginin tekelleşmesi tek bir otorite etrafında toplanması ve onun aracılığı ile yayılması engellenmiştir. Toplumun içerisinde bu gelişmeler sonucunda artık bilginin yayılması çok daha kolaylaşmıştır. Aynı zamanda insanlar kitapları okumaya ve üzerinde düşünmeye başlamasıyla yeni fikirlerin yayılması da hızlanmıştır. Avrupa'da yaşanan bu gelişme yalnızca Avrupa'da kalmamış farklı dillerdeki yazılan kitapların çevrilmesiyle her türlü bilgiye erişimi farklı kültürler ile olan entegrasyonu da kuvvetlendirmiştir. (İskender, 2014). Matbaanın icadının toplum da birçok değişimi beraberinde getirdiği gibi elbette en büyük değişim eğitim alanında yaşanmıştır. Önceki dönemlerde eğitim birkaç kişiye birebir olarak uygulanırken basılı kitapların yaygınlaşmasıyla resmi eğitim kurumları ve müfredatlar ortaya çıkmıştır. (Huang vd, 2019)

Birçok gelişim birbirini takip etmiş, insan hayatını kolaylaştırmak için gelecek teknolojilerin önü açılmıştır. İnsanoğlu geçtiğimiz iki yüz yıllık süreçte teknoloji ve bilim alanında gösterdiği gelişimi, tarih sahnesine çıktığı ilk günden sanayi devriminin başladığı güne kadar ki olan süreç içerisindeki gelişiminden kat ve kat daha fazlasını göstermiştir. Bu gelişmelerin temelini oluşturan sanayi devrimi yaşanan gelişmelerde en büyük pay sahibidir. Sanayi devrimi ile üretimdeki bu hızlı gelişim toplumun bütün alanlarını ve insanların yaşam şeklini büyük ölçüde etkilemiştir (Özsoylu, 2017). Makinelerin hayatımıza girmesiyle şekillenen üretim altyapısı ve ortaya çıkan pek çok gelişme toplumsal hayatı doğrudan değişime zorlamıştır. Yirminci yüzyılın başlarında mimeograph ve gestetner gibi baskı makinelerinin kullanılmasıyla üretilen broşür ve kitap gibi basılı materyaller ortaya çıkmıştır. Basılı materyallerin hayatımızın her anına ulaşılması ve bilgiye erişimin kolaylaşması ve pek çok basılı ürünün eğitimde kullanılmasını zorunluluk haline gelmiştir (Bruckner, 2015).

Daha sonraki dönemlerde radyo televizyon ve projeksiyon gibi teknolojik aletlerin icadı da eğitimde önemli bir rol oynamıştır. Oldukça hızlı ve etkili bir iletişim aracı olan televizyon ve radyo, alıcıya iletilen mesaj tek yönlü olduğu için dönüt almak mümkün olmamakta, dinleyici veya izleyicinin seçme özgürlüğünü ve yüz yüze olan etkileşimin niteliğini sağlayamamaktadır. Fakat televizyon ve radyo sayesinde insanlar, daha önce gitmediği ve görmediği yerler veya konular hakkında bilgi sahibi olabilmıştır. Bu araçların eğitim alanında kullanımı ise yine görsel ve işitsel öğelerle zenginleşen eğitim ortamı öğrenciye farklı bir bakış açısı kazandırmıştır. (Ertuğrul, 1996).

20.yüzyılın son çeyreğinde teknoloji alanında atılan adımlar hızlanmış bilgisayarlar ve internet kavramı hayatımıza girmiştir. İnternet, belirli anlaşmalar ve tutanaklar ile bilgisayarların birbirine erişim sağlayabildiği ağa verilen isimdir (Bekiroğlu & Şentuna, 2001). İnternetin eğitimde kullanılması bu alandaki önemli değişimlere olanak sağlamış, öncesinde televizyon ve radyonun kullanımı ile tek bir kanal üzerinden iletilen bilgi bilgisayar ve internet sayesinde interaktif uzaktan eğitime dönüşmüştür (Curacı, 2022). Bu değişim internet ve bilgisayarın kullanılmasıyla daha çok ön plana çıkmış ve geliştirilmiştir. Bütün bu değişimlerle birlikte geleneksel öğretmen ve öğrenci modelleri de değişmiştir. Öğrenci geleneksel eğitimdeki pasif ve alıcı rolünden ziyade aktif ve etkin bir şekilde eğitim sürecine dahil olmuştur. Bunun yanı sıra öğretmenler ise eğitim sürecine liderlik eden yol gösterici bir rol üstlenmişlerdir (Bekiroğlu & Şentuna, 2001).

Yaşanan gelişmeler neticesinde yüz yüze eğitim yerine internet sohbet odaları, video konferans, tartışma platformları, sosyal ağlar ve bunların yanında pek çok dijital içerikler karşımıza çıkmıştır. Bununla birlikte mobil teknolojiler, artırılmış gerçeklik, sanal gerçeklikler, çeşitli simülasyonlar ve sanal dünyalar, işbirlikçi öğrenme, sosyal ağ oluşturma, bulut bilişim, ters çevrilmiş sınıflar ve birçok teknolojik gelişim, eğitim alanında kullanılan modelleri ve yöntemleri önemli ölçüde genişletmiştir (Huang vd, 2019).

Günümüzde bilginin üretimi, kullanımı ve dağılması konusunda toplumun her alanında birçok değişim ve gelişimin yaşandığını söylemek doğru olacaktır. Toplumun her kesiminde etkili olan bu sürece eğitimin de ayak uydurmasının kaçınılmaz bir zorunluluk olduğu görülmektedir. Çünkü bilgiyi temel alan değişim insanların hayatında o kadar önemli bir yere gelmiştir ki bilgi toplumuna ulaşımındaki en önemli nokta eğitim alanında da yeni beklentiler ortaya çıkmasına neden olmuştur. (Parlar, 2012).

2.5. Eğitimde Teknoloji Araçlarından Faydalanma

Günümüzde teknolojinin kullanımı ve önemi tartışılmaz bir noktaya gelmiştir. Teknolojinin geldiği bu noktada toplumların çağın gerektirdiği değişim ve gelişmelere uyum sağlama çabaları teknoloji kullanım oranlarını önemli ölçüde artırmıştır. Bu artış toplumun her alanında etkisini gösterdiği gibi eğitim alanının da temel yapısı ve işlevini etkilemektedir (Demirci, Irmak, 2018). Bu iki aracı en doğru ve güvenilir şekilde kullanmanın tek yolu ise bilimsel olarak yaklaşmaktır. Bu nedenle bu iki alanda elde edilen bilimsel veriler neticesinde, teori ve uygulama arasındaki oluşan boşluğu doldurmak için eğitim teknolojisi kavramı ortaya çıkmıştır (Deryakulu, 1991). Teknoloji ve eğitim arasındaki ilişki insan gücü yetiştirme, teknolojik çevreye uyum sağlayacak yeterlilikte bireyler yetiştirme ve teknolojik imkanlardan yararlanma gibi temel işlevleri bulunduğu için teknolojik gelişmelerin eğitime farklı boyutlar kazandırmasının önemli olduğu görülmüştür (Demirci, Irmak, 2018).

Eğitim ortamlarında teknoloji kullanımının tanımları incelendiğinde genel olarak öğrenme süreci içerisinde önceden hazırlanan ve kazandırılması amaçlanan davranışa yönelik programların gerçekleştirilmesinde, öğrenciler ve öğretmenler tarafından kullanılan araçlar olarak tanımlanmaktadır. Alkan (2019)'e göre ise eğitim teknolojisi, daha nitelikli bir eğitimin sağlanabilmesi için eğitim uygulama ve kuramlarının etkili ve başarılı bir şekilde sürece dahil edilmesi, öğretmenin kullandığı araç-gereç, süreç ve yöntemlerden oluşmuş sistemler bütünü olarak tanımlanmaktadır. Eğitsel İletişimler ve Teknoloji Derneği'ne (Association for Educational Communications and Technology [AECT]) göre ise eğitim teknolojisi; öğrenme sürecinin kolaylaştırılması ve bu süreç içerisinde öğrencilerin öğrenme performansının artırılmasına yönelik uygun kaynakların hazırlanması, uygulanması ve yönetilmesi ile ilgili etik uygulamaları ve bu alanla ilgili araştırma çalışmalarıdır (AECT, 1977). Bauner & Kenton (2005)'e göre de eğitim teknoloji entegrasyonu, öğrenme süreci içerisinde, önceden belirlenmiş hedefler doğrultusunda öğrencilerin öğrenmelerini güçlendirmek için öğretim süreci içerisinde teknolojik araçların kullanılması olarak tanımlanmıştır. Bütün bu tanımlardan hareketle eğitim teknolojisi, temel olarak eğitimi desteklemek, kolaylaştırmak ve geliştirmek için kullanılan teknolojilerin eğitim ortamlarına entegre edilmesi olarak nitelendirilmektedir. Bunun yanı sıra uygulamalar ve teknolojik araçlar bakımından oldukça geniş kapsam alanı bulunmaktadır. Teknolojideki bu hızlı değişimlerin sonucunda oldukça dinamik bir yapıya sahip olan eğitim teknolojisi,

toplumdaki birçok değişken ve faktörün yanı sıra eğitim sistemindeki insanlar nedeniyle de oldukça karmaşıktır (Brucker, 2015).

Bilgi ve iletişim teknolojilerindeki durmak bilmeyen gelişmeler ve bunların eğitime entegrasyonunun eğitim sürecindeki değişen kuram ve uygulamalara etkisi her geçen gün daha da önem kazanan bir konu haline gelmiştir. Toplumsal hayatımızı tamamen değiştiren bilim, teknoloji ve çevresel değişimler sonucunda yaşam tarzımızda çeşitli değişimler ortaya çıkmıştır (Kabakçı, 2008). Eğitim-öğretim faaliyetlerinde öğrencilerin bilişsel becerilerini ortaya çıkarıp bireysel öğrenmelerini sağlamak için eğitim faaliyetine uygun yazılım ve içeriğe sahip bilgisayar, tablet bilgisayar, akıllı (etkileşimli) tahta gibi teknolojik araçlar kullanılmaktadır. Bu süreç de amaç, teknolojik araçların öğrenme-öğretme sürecinde önceden belirlenen ve öğrenciye kazandırılmak istenilen hedeflerin yerine geçmesi değil bu hedeflere ulaşılması için öğrencilerin beceri düzeyini ayırt etmeksizin katkı sağlamasını kapsamaktadır. Böylece öğrenciler bireysel öğrenme hızlarına göre ilerleyecek, buradan elde edecekleri zamanı ise akıl yürütme, yaratıcı düşünme gibi alanlara ayırarak yaşadığımız çağın gereksinimlerine uygun gerçekçi durumlar üzerine düşünebileceklerdir (Millî Eğitim Bakanlığı [MEB], 2013).

Eğitim de teknoloji kullanımı bağlamında önemli bir yere sahip olan bilgisayarlar aritmetik işlemler, değerlendirme, karşılaştırma, yorum yapma ve karar verme mekanizmaları nedeni ile eğitim ortamlarında kullanılması ve bilgiyi öğrenen kişiye düzenli ve dengeli bir şekilde ulaştırması, karmaşık içerikleri süzgeçten geçirerek öğrenciye aktarabilmesi, nitel ve nicel yönden öğretmen eksiklerini giderebilmesi ve öğrencilerin bireysel farklılıklarını göz ardı edebilmesi gibi olumsuzlukları önleyebilmektedir (Mercan, Filiz, Görçer & Özsoy, 2009).

Bunun yanında teknolojik araçlarla değişen eğitim sürecinde öğrenci merkezli bir yaklaşım izlendiğinde öğrenci performansında olumlu etkiler ve üst düzey düşünme becerilerinin geliştiği görülmüştür (Çakıroğlu, Gökoğlu & Çebi, 2015). Aynı zamanda eğitim ve öğretim ortamlarında teknoloji kullanımı öğrenciler için önemlidir. Çünkü pek çok duyu organına hitap eden teknolojik araçlar ile gerçekleştirilen öğrenim, sürecin daha anlamlı ve verimli bir şekilde yürütülmesini sağlamaktadır (Metin, Birişçi & Coşkun, 2013). Eğitimde teknoloji kullanımı, öğrenme ve öğretme süreçlerinde çeşitli dönüt, düzeltme ve pekiştireçleri gibi öğretim ilkelerinin anlık olarak gerçekleştirilmesine yardımcı olmaktadır (Demirci, Irmak, 2018).

Eđitim teknolojilerinin sađladığı hayat boyu öğrenme ve uzaktan öğrenme ile eğitimin maliyeti geleneksel eğitime göre daha ucuz olmaktadır (Kaya, 2006). Farklı öğrenme ve zekâ türüne sahip öğrenciler kendi öğrenme stratejileri ve tutumlarına göre öğrenme sürecini gerçekleştirebilmelerine katkı sağlamaktadır. Bunun yanı sıra öğrencilere öğrenme sürecini kendilerinin belirlemesi gibi imkanlar sunarken ezberci öğrenim yönteminin de sona ermesine katkı sağlamaktadır (Demirci, Irmak, 2018). Temel amacı eğitim ve öğretim sürecinin geliştirilmesi ve kolaylaştırılması olan eğitim teknolojileri sađladığı faydaların yanında çeşitli zorlukları da beraberinde getirmektedir bunlardan en önemlisi teknolojik araçların maliyetleri ve yaşanabilecek teknik arızalar olarak belirtilmektedir (Kaya, 2006). Fakat eğitim teknolojisinin, gelişen ve sürekli deđişen günümüz koşullarında her gelişmeden ve fikirden etkilenerek hiç durmaksızın deđişen bir alan olduğunu söylemek doğru olacaktır.

2.5.1. Bilgisayar Destekli Eğitim

Geçmişten günümüze hiç durmaksızın yaşanan bilimsel ve teknolojik gelişmeler, eğitim alanında yeni ihtiyaçların doğmasına neden olmuştur. Yeni ihtiyaçların ortaya çıkması ile bu ihtiyaçların giderilmesi için yeni eğitim uygulamalarının geliştirilmesi gerekmektedir. Bu uygulamaların başında kuşkusuz en önemlisi günlük hayatımızda da çok önemli bir yere sahip olan bilgisayarlar teknolojileri gelmektedir. Bilgisayarlar günümüz dünyasının her alanında kullanılmaya başlamasıyla günlük hayatta vazgeçilmez bir yere sahip olmuştur. Yaygınlaşan bilgisayar kullanımı ve bilgisayarın sürekli gelişmesi her geçen günü bir öncekinden daha karmaşık ve gelişmiş olacağını hissettirmektedir. Yaşanan gelişmeler neticesinde toplumun ihtiyaçlarını ve beklentilerini karşılamak için bilgisayar kullanma becerilerine sahip olmak oldukça önemli bir ihtiyaç haline gelmiştir (Sađlam, 2006).

Bilgisayar teknolojisi hayatımızın her alanında kullanılmakla birlikte, eğitim alanında da kullanımı oldukça önemlidir. Eğitim alanında Bilgisayar destekli eğitim, (Computer Based Instruction) bir veya birden fazla öğrencili eğitim ortamında önceden planlanan program ve teknikler ile hedeflenen bilgi, beceri ve tutumun öğrenciye aktarılması aşamasında kullanılan bir öğretim metodudur. Bir başka tanımında ise eğitsel içerik ve kuramların bilgisayar yardımı ile öğrenciye aktarılması “Bilgisayar Destekli Eğitim” olarak tanımlanmaktadır. Toplumsal hayatın her alanına etki eden bilgisayarın kullanımı görsel ve işitsel olarak

eğitimin etkisini artırması bakımından öğrenme sürecindeki etkiyi de artırma olanağına sahiptir (Engin, Tösten & Kaya, 2010).

Bilgisayar teknolojisinin ortaya çıkması ile teknolojinin eğitimde kullanılmasının gerekliliği de her geçen gün artmıştır. Yaşanan bu gelişmeler pek çok yeniliği ve farklı bakış açısını da beraberinde getirmiştir. Günümüzde bilgisayar teknolojisi internet olmadan düşünülemez bir noktaya gelmiştir. Bunun en büyük nedeni internet kavramının bizlere sağladığı geniş özgürlük alanıdır. Geçmişte kitap veya diğer basılı kaynaklardan elde edilen bilgi, bilgisayar ve internet teknolojileri sayesinde hiç olmadığı kadar kolay ulaşılabilir bir hale gelmiştir. Elektronik kitaplar, dijital kütüphaneler, dijital makaleler, bloglar ve web sayfaları gibi bilgi kaynaklarına ulaşmak hiç olmadığı kadar kolaylaşmıştır. Yaşadığımız bu dijital dönüşüm bilgiye ulaşımı ve yayılması konusunda köklü bir değişimin gerektiğini de göstermiştir (Sürer, 2020).

Bilgisayar destekli eğitim öğrencinin motivasyonunu güçlendirmektedir. Bunun yanı sıra öğrencinin kendi öğrenim hızına göre yararlanabileceği ve kendi kendine öğrenme sürecinde bilgisayar teknolojisi ile eğitim alanının birleştirilmesini hedefleyen bir eğitim metodudur. Bilgisayar destekli eğitim sürecinde, bilgisayar sınıf ortamının yerini almış, öğrenciler bilgisayar da hazırlanan ders içerikleri ile öğrenimi gerçekleştirirken, öğretmen ise bir rehber konumundadır (Engin & diğerleri, 2010).

2.5.1.1. Bilgisayar Destekli Eğitimin Yararları

Değişen eğitim plan ve programlarında bilgisayar sayesinde öğrenciler merkezi bir konuma sahip olmuştur. Bu değişimlere en doğru şekilde uyum sağlamak için hazırlanan öğretim yöntem ve teknikleri ile öğrenciler uygulamalar, konu tekrarları, testler, görsel ve işitsel dijital materyaller ile anında dönüt alabilmekte ve eğitim ortamında daha etkin bir konuma sahip olmaktadır (Engin & diğerleri, 2010). Bilgisayar destekli eğitim sayesinde öğrenciler ders içeriklerine sınırsız erişim olanağı kazanmıştır. Birey öğrenmek istediği konuyu sürekli dinleyerek veya izleyerek konuları tekrar edebilmektedir (Güngördü, 2019). Bunun birlikte yaşadığımız bilgi çağında bilgisayar teknolojileri ile bilgi kütüphane raflarından insanların parmaklarının ucuna kadar inmiş böylece bilgiye ulaşım kolaylaşmıştır. Bilgisayar destekli eğitim öğrenciye eğitim anlamında çeşitli olanaklar sunmaktadır. Öğrenci kendi ilgi alanı doğrultusunda eğitim alması fırsatını sunmaktadır. Böylece öğrencilere derslerden

sıkılmadan gerekli bilgi ve beceriler kazandırılmış aynı zamanda zamanın daha verimli kullanılması sağlanmıştır (Dinçer, 2016). Hatta bununla da kalmayıp öğrenciler bilgileri istedikleri gibi depolamakta ve gerekli olduğu anda kullanabilecekleri şekilde düzenleyebilmektedir. Böylece gereksiz bilgileri taramak zorunda kalmayan öğrenciler ezberle dayalı eğitim anlayışından kurtulmuş bilgiye açık sürekli güncel kalan bireyler olarak toplumda yer edinmeleri kolaylaşmıştır (Engin & diğerleri, 2010).

2.5.1.2. Bilgisayar Destekli Eğitimin Sınırlılıkları

Her alanda olduğu gibi eğitim alanındaki bilgisayar destekli eğitim modeli de elbette içerisinde sınırlılıklar barındırmaktadır. Bilgisayar destekli eğitim modelinde her ne kadar öğrenci görsel ve işitsel materyaller ile zenginleştirilmiş bir eğitim olsa da bu durum öğrenci ve öğretmen arasındaki ilişkinin kurulmasını engellemektedir. Bunun yanında öğrencilerin etkinlikler içerisinde veya sonunda akıllarına takılan sorulara cevap vermekte yetersiz kalmaktadır (Güngördü, 2019). Bilgisayar destekli öğretim programında karşılaşılabilecek sorunlardan bir diğeri ise öğrencilerin çok fazla bilgisayar karşında geçirdikleri zamandan dolayı çeşitli sağlık problemleri ortaya çıkabilmektedir. Hatta öğrencilerin bilgisayar ile geçirdikleri zaman fazlalığından dolayı öğrencilerin sosyalleşmelerinin de önünde engel oluşturmaktadır. Bilgisayar destekli eğitim modeli dikkatlice planlanmalı ve oluşturulan etkinlikler eğitim müfredatı ile uyum içerisinde ilerletilmelidir (Engin & diğerleri, 2010). Son olarak ise artan ve sürekli gelişen teknolojik gelişmeler öğrenciler için maddi anlamda sorunlar yaşamalarına ve eğitim sürecinin devamlılığının aksamasına neden olabilmektedir (Kaya, 2006).

2.5.2. Akıllı Tahtalar

Bilgisayar teknolojisinin hayatımıza girişi ve toplumsal alanlardaki kapladığı alan her geçen gün hızla artmakta ve gelişmektedir. Eğitim alanında da bilgisayar teknolojilerine ilave olarak kullanılan projeksiyon, tepegöz ve televizyon gibi işitsel, görsel veya yansıtıcı cihazlar bu boşluğu doldurmuştur. Günümüzde internet teknolojisinin de gelişmesiyle birlikte artık bütün bu teknolojik cihazlar ile akıllı ekran ve bilgisayar teknolojilerini içerisinde barındıran akıllı tahtalar kullanılmaya başlamıştır (Ateş, 2010).

İnteraktif beyaz tahta teknolojisi olarak da anılan akıllı tahta teknolojisinin pek çok tipte kullanılan farklı çeşitleri bulunmaktadır. Akıllı tahtalar temelde internete bağlı bir bilgisayar ile etkileşimli, dokunmatik beyaz bir tahtanın birleşimi olarak görülmektedir. Akıllı tahta teknolojisi öğrencilerin veya öğretmenlerin dokunmatik ekranlara dokunarak, çizerek veya akıllı tahtanın kullanıcıya sunduğu bütün imkanlar ile etkileşime girebilmekte ve içerisinde barındırdığı uygulamaları kullanmalarını sağlamaktadır. Sunduğu bu olanaklar ile akıllı tahta teknolojisi görsel ve işitsel yönüyle öğretmenlerin ders sunumunu kolaylaştırırken öğrenciler içinde oldukça etkili bir eğitim materyalidir (Smith, Higgins, Wall & Miller, 2005).

Kennewell & Morgan (2003)'a göre ise akıllı tahtalar, öğrencilere sunduğu çeşitli öğrenme araçları, elektronik sayfalar ve yazı yazmak veya çizim yapmak için geliştirilmiş etkileşimli ekranlar vasıtasıyla görsel şemalar, işitsel etkinlikler ve her ikisinin bir arada bulunduğu uygulamalarını içerisinde barındırmaktadır. Bununla birlikte matematik ve fen gibi bilimlerdeki somut olan kavramların anlaşılmasında etkili bir öğretim materyali olarak tanımlanmaktadır. Aynı zamanda etkileşimli tahtalar öğretim içeriklerini belleğe kaydetme ve saklama imkânı da sunmaktadır böylece ihtiyaç halinde istenilen içerik daha sonraki bir zamanda tekrar kullanılabilir (Tataroğlu ve Erduran, 2010) (Starkings ve Krause, 2008).

2.5.2.1. Akıllı Tahtaların Faydaları

Öğretmenler için içerisinde barındırdığı çeşitli uygulamalar sayesinde oluşturulan sunumlar, şemalar, tablolar, filmler gibi görsel ve işitsel materyaller sayesinde oldukça etkili ve kolay içerikler hazırlanarak eğitim sürecinin daha keyifli ve etkili bir şekilde gerçekleştirilmesi sağlanabilmektedir (Altun, Gülay & Siyambaş Mazlum, 2018). Geleneksel yöntemlerde öğretmen merkezli bir sınıf ortamı mevcutken akıllı tahtalar ile öğretmenin yükü hafiflemiş ve öğrencinin daha merkezi bir konumda olduğu eğitim ortamı sağlanmıştır. Ders içeriklerinin görsel ve işitsel açıdan zenginleştirilmesi öğrenmeyi kolaylaştırmış ve bilginin kalıcılığını sağlamıştır. Bununla birlikte öğrencilerin motivasyonu artmış ve derse aktif katılımları sağlansın da etkili bir rol oynamıştır (Gökmen, Akgün & Kartal, 2014). Etkileşimli tahtalar geliştirilen öğretim modelleri üzerinde değişiklik yapılmasına ve düzenlenmesine olanak tanımaktadır. Bunun yanı sıra ders sürecinin etkili ve daha verimli

geçmesinde öğrencilere matematik ve fen gibi soyut konuların öğretilmesinde oldukça etkili bir araçtır (Adıgüzel, Gürbulak ve Sarıçayır, 2011).

2.5.2.2. Akıllı Tahtaların Sınırlılıklar

Bilgi ve iletişim teknolojilerindeki yaşanan gelişmeler neticesinde sınıf ortamlarına dahil olan akıllı tahtalar eğitim ortamlarını geleneksel düzenden ayırarak bir değişim sürecini başlatmıştır. Bu değişimin getirdiği çeşitli kuramlar, modeller ve teknolojilerin faydaları olduğu kadar sınırlılıkları da bulunmaktadır. Akıllı tahtaların, sınıf içerisinde kullanımında öğretmen ve öğrenciler çeşitli sorunlarla karşılaşmaktadırlar. Bunlardan en önemlisi akıllı tahtalar, bilgisayar, projeksiyon aleti veya bu ikisinin kombinasyonu türevlerindeki cihazlara göre çok daha maliyetlidir. Bunun yanında olası bir arıza durumunda ekran maliyeti de diğer teknolojik ürünlere göre daha pahalıdır (Ateş, 2010). Öğretmenlerin ders esnasında karşılaştıkları bir sorun için gerekli teknik beceriye sahip olmamaları durumunda teknik bir ekibin olası sorunlar için hazır olması gerekmektedir. Akıllı tahtaların boyutu da oldukça büyük olduğu için taşınması zordur ve sınıflarda yerleştirileceği konum oldukça önemlidir. Bu nedenle sınıf ortamının elverişli olması gerekmektedir (Altınçelik, 2009).

2.5.3. Elektronik Kitap Teknolojisi (e-book)

Tarihi süreci incelendiğinde sözlü iletişimden yazılı iletişime geçişle teknolojik alanlardaki gelişmeler elbette hızlanmıştır. İnsanlar elde ettikleri bilgileri yazıya dökmüş, böylece bilgilerin korunması, aktarılması ve geliştirilmesi sağlanmıştır. Başlangıçta taşlara oyulan yazılı metinler daha sonraları kil tabletlere kazınmıştır. Gutenberg'in matbaayı icadı ile de yazılı kaynakların basılmış ve daha çok kişiye ulaşmıştır. Böylece elde edilen bilgiler ve tecrübelerin daha büyük kitlelere yayılması sağlanmıştır (Zor, Yüksel Kirişcan, 2016). Tarih boyunca yazılı kaynakların korunması ve aktarılmasında en etkili araç olan kitaplar ve diğer basılı kaynaklar teknolojinin de gelişmesiyle dijital ortamlara taşınmıştır (Kıpçak, 2019).

Hiç durmaksızın gelişen teknoloji insan yaşamında da önemli değişikliklere neden olmaktadır. Yaşanan değişimler sonucunda hayatımıza pek çok yeni kavram ve teknolojik cihaz girmiştir (Işık, 2013). Ancak bilgi ve iletişim teknolojisi alanında yaşanan gelişmeler ve bilgisayar teknolojisinin hayatımıza girmesi pek çok teknolojik yeniliği de beraberinde

getirmiştir. Bunlardan en önemlisi olan mobil görüntüleme cihazları ve bu cihazlar ile entegre olarak çalışan elektronik kitaplar ön plana çıkmaktadır. Elektronik kitap gibi dijital materyallerin içeriklerindeki yaşanan değişim ve gelişmeler nedeniyle bu gibi teknolojilerin tanımlanmasını da güçleştirmektedir (Ghaebi & Fahimifar, 2010). Bu nedenle bu kavram ile ilgili literatür taraması yapıldığında pek çok tanım karşımıza çıksa da genel olarak tanımlayacak olursak; elektronik kitap teknolojisi, dijital ortamlar vasıtasıyla erişilebilen geleneksel kitap formatlarının bu ortamlara entegrasyonu ile metinsel veya farklı içeriğe sahip dijital ürünler olarak tanımlanmaktadır (Vassiliou & Rowley 2008). Chen (2003)'e göre ise elektronik kitaplar yalnızca dijital içerikleri değil kullanılan mobil cihazları da kapsamaktadır.

Dijital teknolojilerin öneminin arttığı günümüzde bilginin korunması ve aktarılması konusunda oldukça önemli bir yere sahip olan kitaplar ve basılı kaynaklar da dijital ortamlarda yerini almıştır. Dijital materyallerin sayısının giderek arttığı günümüzde, elektronik kitap teknolojisi de önemli bir yere sahiptir. Teknolojinin bizlere sağladığı kolaylıklar ile bilgiye ulaşmak ve yaymak geçmişte olduğundan çok daha kolay bir hale gelmiştir. Özellikle son dönemlerde mobil teknolojilerin ve internet teknolojisinin gelişmesiyle önemi giderek artan elektronik kitaplar da günlük hayatımızın önemli birer parçası haline gelmiştir. Aynı zamanda artan çevre bilinci nedeniyle çevreye verilebilecek en az zararı hedefleyen toplumlar elektronik kitap teknolojileri gibi diğer dijital teknolojiler ile eğlenceden sağlığa, askeriyeden sanayiye pek çok alanda sürdürülebilir çevreci bir amaçla dijital teknolojileri kullanmayı amaçlamaktadır. Bu alanların en başında ise bütün bu alanları etkileyebilen eğitim gelmektedir.

2.5.3.1. Elektronik Kitap Teknolojisinin Faydaları

Teknolojide yaşanan bu hızlı değişim ile pek çok kavram hayatımıza girmiştir. Eğitim alanında da önemli bir yere sahip olan teknolojik gelişmeler ve bu gelişmelerin eğitime entegre edilmesi sürecinde elektronik kitaplar da önemli bir role sahiptir. Geçmişten günümüze eğitim ortamlarında önemli bir yere sahip olan kitaplarında dijital ortamlara aktarılması ve bu ortamlarda korunup öğrencilere iletilmesi açısından elektronik kitaplar pek çok kolaylık sağlamaktadır (Işık, 2013). Elektronik kitapların geleneksel basılı kaynaklardan ayıran en büyük özelliği elbette multimedya özelliğidir. Bu özellik sayesinde elektronik

kitaplardan öğrenilen bilgiler çeşitli interaktif içerikler ile öğrenimin kolaylaştırılması ve daha sonra öğrenilen bilginin hatırlama düzeyini artırmaktadır. Bunun yanı sıra elektronik kitaplar görsel materyaller ve şemaların yoğun olarak kullanıldığı tıp ve mühendislik gibi alanlarda karşılaşılan zorlukları 2 boyut veya 3 boyutlu görsel materyaller ile öğrenim sürecini daha etkili ve kolay bir şekilde uygulanmasını sağlamaktadır. Aynı zamanda mimarlık, resim veya grafik sanatlar gibi alanlarda ihtiyaç duyulan görsel materyal boşluğunu doldurmaktadır (Ghaebi & Fahimifar, 2011). Elektronik kitapların en önemli avantajlarından biri de kâğıt ve cilt gibi baskı maliyetlerini ortadan kaldırdığı için kitap maliyetlerini de düşürmüştür. Elektronik kitap teknolojisi sayesinde öğrenciler ve öğretmenler onlarca kitabı taşımak yerine yalnızca mobil görüntüleme cihazı vasıtasıyla onlarca kitaba erişebilmektedir. Aynı zamanda elektronik kitapları destekleyen mobil cihazlar ile metinlerin üzerinde vurgu, yazı fontlarında ve puntolarında değişiklik yapmak mümkün hale gelmekte ve okuyucunun istediğine göre şekillenebilmektedir. Bütün bu imkanların yanı sıra görsel ve işitsel yönü ile zenginleştirilmiş bir ortam sunarak engelli okuyuculara kolaylıklar sağlamaktadır (Zor & Yüksel Kirişcan, 2016).

2.5.3.2. Elektronik Kitap Teknolojisinin Sınırlılıkları

Teknolojinin hayatımıza sağladığı olanakların yanı sıra elbette çeşitli sınırlılıkları da bulunmaktadır. Elektronik kitaplar aşırı kullanıldığı takdirde öğrencilerde ve öğretmenlerde çeşitli göz rahatsızlıklarına ve göz yorgunluğuna neden olabilmektedir. Aynı zamanda elektronik kitaplar geleneksel kitapların aksine elle tutulur somut bir yapısı bulunmadığı için okuyucularda doğrusal okuma yaklaşımı nedeniyle anlamada zorluk ve bağlantı kaybına neden olabilmektedir. Ayrıca eğitim ortamlarında kullanılan elektronik kitaplarda yoğun ilgi gören yayınların yazarları tarafından kısıtlanması eğitim ve öğretim ortamlarında erişimi engellemektedir (Casselden & Pears, 2020). Bütün bunlara ilave olarak elektronik kitaplara ulaşırken bir teknolojik cihaza ihtiyaç duyulması bu cihazlara bağlılık ihtiyacını doğurmaktadır. Bu durum cihazlarda ortaya çıkabilecek arızaların giderilememesi elektronik kitaplara olan erişimi engellemektedir (Zor & Yüksel Kirişcan, 2016).

2.5.4. Artırılmış Gerçeklik Teknolojisi

Mobil görüntüleme cihazlarının gelişmesi ve teknolojiye yaşanan gelişmeler sonucunda ortaya çıkan artırılmış gerçeklik yani augmented reality (AR) teknolojisi eğitim alanında oldukça önemli bir yere sahiptir. AR teknolojileri bilgisayar destekli üretilen görüntü, ses, grafik ve animasyon gibi dijital materyallerin mobil cihazlar veya sanal gerçeklik gözlüğü gibi başa takılarak görüntülenmenin sağlandığı cihazlar ile kullanıcının bulunduğu çevreye üretilen bu dijital öğeleri ekleyerek kullanıcıyı zenginleştirilmiş bir ortamın içerisinde bulunduğu hissini vermektedir. Dijital öğelerle zenginleştirilmiş bu ortam içerisinde kullanıcılar çevrelerindeki nesneleri sanal olarak algılamakta ve etkileşimde bulunabilmektedir. AR teknolojisi genel olarak tanımlanacak olursa dijital ortamlarda hazırlanan içeriklerin, mobil görüntüleme cihazları vasıtasıyla dijital nesneleri gerçek nesneler ile birleştirerek içerik ve mekân etkileşimini artıran teknolojik bir araç olarak tanımlamak mümkündür (Bingöl, 2018).

Ortaya çıkışından günümüze kadar çeşitli şekillerde tanımlanan AR teknolojisi, Azuma (1997)'ya göre gerçekte var olan somut nesneler ile bilgisayar ortamında üretilen sanal nesnelerin bir araya getirmektedir. Bunun yanında gerçek nesneler ile etkileşim kurmasına da olanak tanımaktadır. Höllerer ve Feiner (2004)'e göre de AR teknolojisi temelde kullanıcının görme duyusuna hitap ederken aynı zamanda işitsel, dokunsal ve diğer geri bildirimler ile etkileşim kurulabilen tamamen yapay bir dünya yerine gerçek nesneler ile dijital ortamlarda üretilen nesnelerin birleştirilmesi ile oluşturulan sanal bir dünya yerine var olan gerçekliği tamamlayıcı zenginleştirilmiş bir ortam sunmaktadır. Ludwig ve Reimann (2005) ise AR teknolojisini kullanıcının deneyimlediği an ile eş zamanlı olarak gerçek nesneler ile sanal ortamda oluşturulmuş dijital materyallerin video kamera vasıtasıyla kişinin çeşitli duyularına hitap eden ve gerçek nesne ile sanal nesneyi birbirleri ile bir araya getirerek dijital ortamlarda algılanmasını sağlayan bir teknoloji olarak tanımlamaktadır.

Günümüzde popüler bir teknoloji olan AR teknolojisi tarihini incelediğimizde çok da yeni bir teknoloji olmadığı görülmektedir. Artırılmış gerçekliğin ilk örnekleri incelendiğinde 1992 yılında ilk kez Boeing firmasında Tom Caudell tarafından iş yeri kayıt sistemi ile entegre bir şekilde kullanıcının başının üzerine taktığı bir görüntüleme cihazı vasıtasıyla iş sırasında grafiksel öğeler ile kullanıcıyı bilgilendirerek yapılan işi kolaylaştırması amaçlanmıştır (Caudell & Mizell, 1992). Tarihte ilk örneği Tom Caudell tarafından

kullanıldığı bilinse de AR teknolojisinin ilk örnekleri daha eski tarihlere kadar uzanmaktadır. İlk örnekleri 2. Dünya savaşı sırasında İngiliz ordusu tarafından savaş uçaklarının öncamlarına yansıtılan görsel materyaller ile pilotlara bilgilerin aktarılması amaçlanmıştır (Vaughan-Nichols, 2009). 1950’li yıllarda ise görüntü yönetmeni olan Morton Heilig birçok duyu ile etkileşim kurulabilen bir görüntüleme cihazı tasarlamıştır. Heilig 1955 yılında bu tasarımı hakkında bir makale yayımladıktan sonra 1962 yılında sanal gerçeklik teknolojisinin de ilk örneklerinden biri olan “Sensorama” adında beş duyu ile etkileşim kurulma imkânın sunan bir görüntüleme cihazı üretmiştir (Berryman, 2012).

2.5.4.1. Artırılmış Gerçeklik Teknolojisinin Faydaları

Bilgi ve iletişim teknolojilerinde yaşanan gelişmeler ile bilgiye ulaşmak hiç olmadığı kadar kolaylaştığı günümüzde bilgisayar teknolojileri, otomotiv, sağlık, eğlence ve havacılık sektörlerinde AR teknolojisinin sağladığı kolaylıklar ile kullanıcıları yaratıcı düşünmeye sevk eden içerikler geliştirmektedir (Bingöl, 2018). AR teknolojisi karmaşık yapıların ve sistemlerin görselleştirilmesinde, ulaşılması zor ve maliyetli mekanların dijital ortamlarda canlandırılarak kullanıcılara sanki o mekânın içerisindeymiş gibi hissetmelerini sağlamakta ve bunun yanı sıra çevre ile etkileşimi destekleyebilme gibi pek çok işlevi bulunmaktadır. Bunun gibi özellikleri nedeniyle AR teknolojisi eğitim, mühendislik, spor, turizm, sağlık ve reklamcılık gibi alanlarda yaygın olarak karşımıza çıkmaktadır (Doğan, 2016).

Elbette bu alanların içerisinde önemli bir yere sahip olan eğitim alanında da pek çok kolaylık sağlayan AR teknolojisi deneyime dayalı öğrenme sürecine sağladığı katkı göz önünde bulundurulduğunda eğitim alanına önemli ölçüde katkı sağlayacağı düşünülmektedir. Bu nedenle AR teknolojilerinin eğitimciler tarafından eğitim ortamlarına bütünleşmiş bir şekilde kullanılması önem taşımaktadır (Erbaş & Demirer, 2014). AR teknolojisini deneyimleyen öğrencilerin görüşlerinin alındığı çalışmalar incelendiğinde ders içeriklerinde bu teknolojinin kullanılması akademik başarılarını olumlu yönde etkilediğini düşündüklerini ifade etmişlerdir. Bunun nedenini ise somut ortamlarda canlandırılan sanal nesneler olarak belirtilmiştir (Durak & Karaoğlu Yılmaz, 2019).

Bunun yanı sıra AR teknolojisinin eğitim de kullanımı öğrencilerin derse olan katılımını artırdığı ve öğrenme sürecini de kolaylaştırdığı sonucuna ulaşılmıştır. Çünkü öğrenciler günlük hayatta kullandıkları mobil cihazların eğitim ortamlarına entegre edilerek öğrenme

süreci içerisinde kullanılması öğrencilerin derse karşı olan tutumlarını ve ilgilerini artırmaktadır. Öğretmenler ise içeriğin öğrencilere aktarılması ve öğrenim sürecini kolaylaştırdığı için derste kullanılan zamanın etkili bir şekilde değerlendirildiğine dikkat çekmektedir (Rizov & Rizova, 2015).

2.5.4.2. Artırılmış Gerçeklik Teknolojisinin Sınırlılıkları

Eğitim ve öğretim ortamlarına kullanılan AR teknolojisi sağladığı pek çok kolaylığın yanı sıra sınırlılıkları da bulunmaktadır. Öğrencilerin mobil görüntüleme cihazlarına erişimlerin de yaşanabilecek güçlüklerin ortaya çıktığı görülmektedir (Durak & Karaoğlu Yılmaz, 2019). Aynı zamanda bazı araştırmalarda eğitim ortamlarında kullanılan çoklu ortam materyalleri ve etkileşimli içeriklerdeki eksiklikler, teknik destek ve alt yapıdaki yetersizlikler AR teknolojisinin eğitim ortamlarına entegre bir şekilde kullanılmasını engellemektedir (Doğan, 2016).

2.5.5. Eğitim Materyali Olarak Sanal Gerçeklik

Bilgisayar teknolojilerinin hayatımıza girmesi ile önemi her geçen gün artan sanal gerçeklik teknolojisi artırılmış gerçeklik teknolojisi ile paralel bir gelişim sürecine sahiptir. Virtual reality (VR) olarak da bilinen sanal gerçeklik, temelde dijital ortamlarda oluşturulan üç boyutlu mekanların içerisinde bulunma hissini artıran birden fazla duyu ile etkileşim kurulabilen bir araçtır (Muscott ve Girfford, 1994). Diğer bir tanımında ise VR, bilgisayar, içine girilebilen bir kabin veya başa takılabilen bir cihaz yardımı ile dijital ortamlarda hazırlanmış kullanıcıyı gerçekten var olmayan bir mekânın içerisindeymiş gibi hissetmesini sağlayan üç boyutlu simülasyon ortamıdır (Kaleci, Tepe & Tüzün, 2017). VR teknolojisi ile gerçekte var olan bir ortamın sanal ortamlarda canlandırılması ile sanki o ortamda anlık olarak bulunduğumuzu veya gerçekte hiç var olmayan bir mekânın içerisinde kendimizi hissetmemiz mümkündür. Görsel bir deneyimin yanı sıra işitsel hatta dokunsal geri bildirimler ile de etkileşim kurulabilmesine imkân sağlayan bir teknolojidir (Elmqaddem, 2019).

Günümüzde oldukça popüler olan VR teknolojisi AR teknolojisi ile benzer bir tarihsel süreç izlemektedir. Tarihte ilk kez Ivan Sutherland tarafından “gerçekçi hissedilen sanal dünya”

olarak tanımlanmıştır (Sutherland, 1965). AR ile benzer olarak ilk örnekleri 1962 yılında Morton Heiling'in tasarladığı çoklu duyu simülatörü olarak da bilinen “Sensoroma” isimli cihaz olarak belirtilmektedir (Berryman, 2012). 1965 yılında ise Ivan Sutherland çoklu duyuşsal geri bildirim sağlamaya ve kullanıcın içine girdiği dünya ile etkileşim kurmasına imkân tanıyan yapay bir dünya tasarlamıştır (Sutherland, 1965). 1980’li yıllara gelindiğinde ise Amerika Birleşik Devletleri ordusu ve NASA pilotların göreve başlamadan uçuş tecrübesi edinmelerinde, sanal gerçeklik teknolojisinden faydalanarak simülasyonlar hazırlamışlardır (Aguinas, Henle, & Beaty Jr, 2001).

2.5.5.1. Sanal Gerçekliğin Çeşitleri

VR teknolojisi temelde bilgisayar ortamlarında hazırlanan, gerçekte var olan veya olmayan bir ortamı başa takılabilen bir cihaz ya da çeşitli görüntüleme cihazları yardımlarıyla kullanıcıların hazırlanan sanal dünyaların içerisindeymiş gibi hissettikleri, çevreleriyle etkileşimde ve çeşitli duyuşsal geribildirimlerde bulunabildikleri sanal ortamlardır. VR teknolojisinin kalitesi ve türü bu geri bildirimler ve o ortamda bulunma hissine göre sınıflandırılmaktadır (Mandal, 2013).

1. Tamamen Çevreleyen Sanal Gerçeklik
2. Yarı Çevreleyen Sanal Gerçeklik
3. Çevrelemeyen Sanal Gerçeklik

2.5.5.1.1. Tamamen Çevreleyen Sanal Gerçeklik

Tamamen çevreleyen sanal gerçeklik türünde kullanıcı başa takılan bir görüntüleme cihazı vasıtasıyla içerisinde bulunduğu sanal dünyanın bir parçasıymış gibi kendisini tamamen o dünyanın içerisinde hissetmektedir. Bu deneyim süreci içerisinde kullanıcı sanal dünyadaki nesneler ile etkileşimde bulunabilir ve bu sanal dünya içerisinde konumlarına karar vermektedir (Gandhi & Pates, 2018).

2.5.5.1.2. Yarı Çevreleyen Sanal Gerçeklik

Yarı çevreleyen sanal gerçeklik deneyiminde de yine kullanıcılar başa takılabilir bir görüntüleme cihazı ile sanal dünyanın içerisine dahil olmaktadır. Fakat tamamen çevreleyen sanal gerçeklik deneyiminin aksine sınırsız bir hareket kabiliyeti mümkün değildir. Bunun yerine kullanıcılar paralax efekt ile sanki oradaymış gibi hissetmeleri sağlanmaktadır. Bunun yanında kullanıcılar yalnızca görsel bir etkileşimde bulunmaktadır (Mandal, 2013).

2.5.5.1.3. Çevrelemeyen Sanal Gerçeklik

Çevrelemeyen sanal gerçeklik deneyimi, diğer bir adıyla sanal dünyaya açılan pencere veya masaüstü sanal gerçekliği olarak da tanımlanmaktadır. Kullanıcılar diğer sanal gerçeklik deneyimlerine nazaran sanal dünyanın içerisinde bulunma hissini daha az yaşamaktadır. Sanal gerçeklik türleri arasında en basit sanal gerçeklik deneyiminin sağlanabildiği bir türdür. Yalnızca görsel geri bildirimlerde bulunulabilen bu tür sanal gerçeklik deneyimlerinde kullanıcılar herhangi bir görüntüleme cihazı veya bilgisayar ile sanal dünyanın içerisine girmektedir (Mandal, 2013).

2.5.5.2. Sanal Gerçeklik Teknolojisinin Faydaları

Sanal gerçeklik teknolojisinin öğrenim materyali olarak eğitim ortamlarında kullanılmasına ilişkin yapılan çalışmalar incelendiğinde; öğretmenler VR teknolojisinin ilgi çekici, merak uyandırıcı ve yenilikçi düşünmeyi destekleyen bir teknoloji olduğunu aktarmıştır (Kaleci, Tepe, Tüzün, 2017). VR teknolojisi eğitim ortamlarında süreci kısmen de olsa iyileştirmekte, öğrenimi kolaylaştırmaktadır. Bunun nedeni VR teknolojisi görsel işitsel ve dokunsal etkileşimler ile öğrenimi daha ilgi çekici ve keyifli hale getirdiği olarak belirtilmektedir (Elmqaddem, 2019). VR teknolojisinin en önemli özelliği ise öğrencilere somut konuların öğretilmesinde, gerçekte ulaşılması zor, maliyetli veya tehlikeli deneylerin simüle edilerek denenmesinde ve ulaşamayacak tarihi mekanların gezilip görülmesinde öğrencilerin sanki o mekânın içerisinde gibi gezebilmelerine imkân sağlamasıdır. Bu nedenle eğitimciler VR teknolojisinin eğitim ortamlarında kullanılmasının önemli olduğu düşünülmektedir (Gedik, 2020).

2.5.5.3. Sanal Gerçeklik Teknolojisinin Sınırlılıkları

Hayatımızın her anında karşımıza çıkan VR teknolojisi sağladığı bu kolaylıkların yanı sıra çeşitli sınırlılıklar da bulunmaktadır. Bunlardan en önemlisi kullanıcıların teknolojiyi deneyimledikten sonra yaşadıkları baş dönmesi, mide bulantısı, terleme ve tedirginlik gibi kısa süreli etkilerdir. Bunu yanı sıra teknik olarak ise teknolojinin maliyetinin yüksekliği nedeniyle yaşanan düşük çözünürlük, ortamdaki ses veya içeriklerdeki nesnelerdeki gerçeklik problemleri gibi çeşitli sorunlarda karşımıza çıkmaktadır (Kaleci, Tepe, Tüzün, 2017).

2.5.6. Uzaktan Eğitim

2020 korona virüs pandemisiyle birlikte toplumsal hayatta pek çok değişiklik yaşanmıştır. Teknolojisinin hayatımızdaki yerine ve değişen standartlara uyum sağlamamızın önemini bu dönem içerisinde önemli ölçüde hissedilmiştir. Toplumsal yaşamın her alanına etki eden teknolojik gelişmeler bu dönem içerisinde de hayatımızda önemli bir yere sahip olduğunu bir kez daha hatırlatmış, eğitimden sağlığa birçok alanda insan hayatını kolaylaştırmıştır. Bu alanların başında da şüphesiz eğitim gelmektedir (Akpınar, 2003).

Geçmişten bu yana değişen teknolojik ve sosyolojik durumlar uzaktan eğitim kavramının tanımında çeşitli değişikliklere neden olsa da uzaktan eğitim, öğrenen ve öğretim elemanının farklı mekanlarda olduğu eş zamanlı veya farklı zamanlarda gerçekleştirilen eğitim süreci olarak tanımlanmaktadır (Kaçan & Gelen, 2020). İşman (1998)'e göre birbirinden farklı ortamlarda bulunan öğrenci ve öğretim elemanlarının çeşitli iletişim teknolojileri veya posta hizmeti yoluyla aralarında gerçekleştirilen eğitim modeli olarak tanımlamaktadır. Toprakçı (2008) ise öğretim ortamından birbirlerinden fiziksel olarak ayrı olan öğrenci ve öğretim elemanının eş zamanlı veya farklı zamanlarda, kablolu, kablosuz, posta yolu ile veya internet, intranet, video, televizyon, radyo, bilgisayar, mektup gibi iletişim kanalları ile kısmen veya tamamen gerçekleştirilen eğitim süreci olarak tanımlamaktadır. Uşun (2006)'ya göre ise öğrenen ve öğretim elemanının öğrenme süreci içerisinde önemli bir bölümünde birbirlerinden farklı mekanlarda, öğrenenin yaşı, amacı, yöntemi, yeri, ve zamanı bakımından öğrenen kişiye esneklik, bireysellik ve özgürlük sağlayan öğrenme süreci içerisinde basılı materyaller, görsel, duyuşsal, çeşitli kaynaklar, basılı kaynaklar ve yüz yüze eğitim gibi çeşitli doküman, teknoloji ve araçların kullanıldığı öğrenci ve öğretim elemanı

arasındaki etkileşimin ise televizyon radyo veya bilgisayar gibi teknolojik iletişim araçları ile sağlandığı belirli bir program dahilinde ilerleyen eğitim süreci olarak tanımlamaktadır.

Bilgi ve iletişim teknolojilerinin yoğun olarak kullanıldığı açık ve uzaktan eğitim ortamları, öğrencilere istedikleri zaman istedikleri yerde bilgiye ve eğitime özgürce ulaşma imkânı sunmaktadır. Bu nedenle uzaktan eğitim öğrenen merkezli ve yapılandırmacı bir yaklaşımı benimsemektedir. Uzaktan eğitim sürecinde öğrenme, öğrenenin beklentileri ve yetenekleri doğrultusunda planlanması ve öğretilmesi şeklinde uygulanmaktadır. Öğrenme sorumluluğu tamamen bireyin kendisindedir ve birey öğrenim sürecinin merkezinde yer almaktadır (Eby, 2013).

2.5.6.1. Uzaktan Eğitimin Faydaları

Geçmişten beri eğitim alanında önemli bir yere sahip olan uzaktan eğitim gelişen teknoloji ile hayatımızda daha önce olmadığı kadar önemli bir yere sahip olmuştur. Bununla birlikte öğrencilere ve öğretim elemanlarına sağladığı yararlarından bahsetmek gerekirse; uzaktan eğitim insanlara farklı eğitim olanakları sunma, fırsat eşitsizliğini en aza indirme, kitle eğitimini kolaylaştırma, eğitimde maliyeti azaltma, kişiselleştirilmiş öğrenci merkezli bir eğitim sunma, öğretim de standart sağlama, eğitim ortamını zenginleştirerek öğrenciyi öğrenim görmeye zorlamadan isteğe bağlı olarak bir eğitim süreci sürdürmek, aynı zamanda bunu yaparken eğitim sürecini bir taraftan geniş kitlelere yayarken diğer taraftan da öğrencileri kalabalık sınıf ortamlarından ayırarak öğretimde bireyselliği artırmıştır (Akyürek, 2020). Bunun yanı sıra uzaktan eğitim kaliteli bir teknolojik alt yapı ile klasik yüz yüze eğitimde sağlanan öğrenci- öğretmen ilişkisinin sağladığı avantajları da korumaktadır. Ders esnasında görsel ve işitsel yönüyle zenginleştirilmiş ders içerikleri ile öğretim süreci daha çok kolaylaştırılmıştır. Aynı zamanda geleneksel eğitimde ortaya çıkması muhtemel olan başarısızlık korkusu uzaktan eğitimle ortadan kalkmaktadır (Arat & Bakan, 2011).

2.5.6.2. Uzaktan Eğitimin Sınırlılıkları

Pek çok yönden olumlu yönleri bulunan uzaktan eğitim çeşitli sınırlılıkları da bulunmaktadır. Bunlardan en önemlisi öğretmen ve öğrenci etkileşiminin yeterince sağlanamaması durumunda öğrencinin derse karşı olan ilgisinin azalmasıdır. Uzaktan

yürütülen derslerde öğrenciler sosyalleşme süreçlerinden yoksun olarak eğitimi sürdürdükleri için tek başına yetemeyen öğrencilerin derse verimli şekilde dahil olmaları zorlaşmaktadır. Bunun yanında uygulamaya dönük dersler de uzaktan eğitimle istenilen verimliliği sağlayamamaktadır (Akyürek, 2020).

2.6. Eğitimde Dijitalleşme

İnsanlık tarih boyunca hep bir değişim ve gelişim süreci içinde olmuştur. Bu değişimin en hızlı yaşandığı geçtiğimiz elli yıllık süreçte insanların yaşam tarzı her geçen dönemde gelişmeye ve dönüşüme devam etmektedir. Bilgisayarların hayatımıza girmesi ve internetin toplumun bütün alanlarına dahil olmasıyla bilgiye ulaşım ve bilginin yayılması hiç olmadığı kadar kolaylaşmıştır. Günümüzde teknolojik araçlar ve uygulamalar insanların günlük yaşantısı içerisinde vazgeçilemez bir yere sahiptir (Sürer, 2020). Bilgisayarların hayatımızın bu kadar içerisinde olması insanlık için önemli bir yere sahip olan bilginin oluşumu ve yayılmasın da büyük kolaylıklar sağlamıştır. Geleneksel öğrenme piramidinin ilk basamağı olan veri ile insanlar veriyi damıtarak bilgiye, bilgiyi kavrayışa, kavrayışı ise bilgeliğe çevirmiştir. Ancak artan hayat stresi ve yoğunluğu gelişen teknolojinin hızıyla insanlar artan veri akışı, artık insanlık tarafından baş edilmeyecek kadar büyüdüğünden bu sürecin artık takip edilemediğini, verinin bilgiye dönüşemediğini, kavrayışın ve bilgeliğin ortadan kalktığını düşünmüştür. Bunun sonucunda veriyi işleme ve yayma görevini insan beyninden katbekat üstün olan dijital algoritmalarla devredilmiştir (Harrari, 2016). Böylece toplumsal hayatımızdaki değişimler de hız kazanmıştır. Bu hızlı değişim ve gelişim süreci insanların ihtiyaçlarını da değiştirmiştir.

Yaşadığımız çağda insan hayatını teknolojiden bağımsız ele almak şüphesiz mümkün değildir. Teknolojinin bizlere sağladığı fayda ile pek çok alanda dijitalleşme sürecine gidilmiştir (Sürer, 2020). Dijitalleşme kavramı ise bilginin sayısallaştırılması olarak tanımlanmaktadır. Toplanan verilerin sayısal bir düzen dahilinde farklı ortamlarda bir araya getirilme sürecidir. Sayısallaştırma ise, verilerin bilgisayar ortamında derlenmesi ve depolanması ile sayısallaşan bir düzene dönüştürülmesi olarak tanımlanabilir (Karakaş, Rukancı & Anameriç, 2009). Dijitalleşmenin toplumsal alanların çoğunda yaygın bir şekilde görülmesiyle birlikte yenilik ve dönüşüm yaşanmasında bilişim teknolojileri (BT) önemli bir rol oynamıştır. Robotlar, yapay zekâ teknolojisi, sensörler, nesnelerin interneti,

endüstriyel sanayi, bulut bilişim, artırılmış gerçeklik gibi teknolojiler ve bütün bu teknolojilerin bulut bilişim teknolojisi ile olan birleşmesi sonucunda ortaya çıkan dijital ortamlar teknoloji dünyasını daha farklı bir boyuta taşımaktadır. Bu nedenle BT'nin gücünü kullanmak sürekli değişen ve gelişen dünyada güçlü adımlar atmayı sağlamaktadır (Ersöz & Özmen, 2020).

Hayatımızdaki bu hızlı ve algılanabilir dijitalleşme, eğitim ve öğretim alanındaki değişimlerin gerekliliğini de gözler önüne sermiştir. Dijitalleşmenin hayatımıza kattığı imkanlar insanların yaşamlarını daha güvenli, uyumlu, sürdürülebilir, kolaylaştırıcı ve ulaşılabilir bir hale gelmesini hedeflemiştir. Bunun yanı sıra eğitim ortamlarında da gerekli miktarda ve zamanda daha erişilebilir ve daha konforlu bir öğrenme süreci sağlamaktadır (Karoğlu, Çetinkaya & Çimşir, 2020).

Eğitim ve öğretim alanındaki dijitalleşmenin sonucunda geleneksel eğitim anlayışından uzaklaşılarak eğitimde yeni bir döneme girilmiştir. Dijitalleşme mekân kavramında çok farklı bir bakış açısı kazandırmış hatta eğitimi mekândan bağımsız bir duruma getirmiştir. Bu dönemde yaşanan gelişmeler eğitimin yalnızca okul ortamında değil evlerde uzaktan eğitimle bu sürecin devam ettirilebileceğini, hayat boyu öğrenme kavramıyla eğitim sürecinin çok daha esnek bir öğrenme aracı olarak eğitimin bütün paydaşları (öğretmenler, veliler, uzmanlar) arasında bağlantı kurarak sağlanmaktadır (Sürer, 2020).

Toplumun her alanında etkisini gösteren dijitalleşmeyle birlikte yenilik ve değişimde BT'leri önemli bir rol kazanmıştır. BT ile hayatımıza giren yeni teknolojilerde bu duruma öncülük etmiştir (Ersöz & Özmen, 2020). BT'lerinin eğitim alanında kullanımı da önemli ölçüde hız kazanmış ve her geçen gün daha da çeşitlenmiştir. Son dönemlerde video projektörler, mobil araçlar, akıllı tahtalar, e- kitaplar, indirilebilir müzikler, kesintisiz erişilebilen ses ve görüntü ağları ile çevrim içi ağlar çoğu kişinin hayatına etki eden önemli teknolojik araçlardandır. Bu nedenle öğrencilerin öğretim ortamlarının iyileştirilmesi, etkili ve kolay bir öğrenme sağlanabilmesi için teknolojinin öğretim sürecinin bir parçası olması kaçınılmaz hale gelmiştir (Karoğlu, Çetinkaya & Çimşir, 2020).

2.7. Eğitimde Yenilikçi Yaklaşımlar

2.7.1. Proje Tabanlı Öğrenme

Proje tabanlı öğrenme (PTÖ), öğrencilerin bireysel veya grup olarak kendi öğrenme sürecini planlayıp, yönlendirdikleri ve bunun sonucunda yaratıcı düşünme becerilerini geliştirebildikleri, aynı zamanda süreç boyunca karşılaştıkları sorunları grup içerisinde işbirliği sağlayarak çözmeye çalıştıkları, süreç sonucunda kendi başarılarını ölçme ve değerlendirme işini kendilerinin yaptığı, yaşamın sınıf ortamına taşındığı, ailenin aktif olarak eğitim sürecine dahil olduğu bir öğrenme modelidir (Erdem, 2002). Taşpınar (2018)'e göre ise PTÖ eğitim- öğretim süreci içerisinde öğrencilerin belirli bir problemle karşı karşıya bırakıldığı ve süreç sonucunda öğrencilerden özgün ürünler ortaya çıkarmalarına zemin hazırlayan bir öğretim modelidir. Sünbül (2014)'e göre ise öğrencilerin bireysel veya gruplar halinde belirli bir konu veya problemle ilgili öğretim ortamında veya dışında araştırmalar yapmalarına olanak tanıyan ve süreç sonucunda özgün ürünler ortaya koymalarını sağlan kapsamlı bir öğretim modeli olarak tanımlamaktadır.

Temeli Piaget, Bruner, Vygotsky ve Dewey'in öğrenme konusundaki görüşleriyle benzerlik gösteren PTÖ yapısalcı bir öğrenme teorisine dayanmaktadır. Öğrenme-öğretim modelleri arasında günümüzde oldukça önem gören PTÖ her ne kadar yeni bir yaklaşım olarak görülse de temel çıkış noktası 16. yüzyılın sonlarına kadar uzanmaktadır. Yapılan araştırmalar sonucunda proje tabanlı öğrenme yaklaşımının temelini oluşturan görüşler ve "proje metodu" ismi ilk olarak William Heard Kilpatrick tarafından ileri sürülmüştür (Sünbül,2014). PTÖ uygulamasında belirlenen problemle ilgili yalnızca tek bir disiplinden faydalanmak yerine pek çok farklı disiplinden faydalanmaya olanak tanıyan bir öğretim modelidir. Küçük gruplar halinde öğrencilerin bir arada, iş birliği içerisinde öğrenmelerini sağlayan öğrenci merkezli bir öğretim modelidir. Bu nedenle öğrenim süreci sonucunda öğrencilerin problemleri çözme becerileri, yaratıcılıkları ve eleştirel düşünebilme becerileri artar, sorgulayıcı, analiz ve sentez yönleri geliştirilmesi sağlanmaktadır (Başbay, 2019). PTÖ'de Öğrenciler, araştırma ve birikimler ile gerçek yaşamla doğrudan bağlantı kurarak bilgiye ulaşmaktadır. Ayrıca süreç boyunca öğrenciler özgürdür. Bu durum öğrencilerin çalışma motivasyonlarını artırmakta, stratejik düşünme ve değerlendirme becerilerini geliştirmektedir. Proje tabanlı öğrenme, farklı öğrenme durumlarına sahip öğrenciler için

daha eşitlikçi bir öğrenme ortamı yaratmak ve öğrenmeye isteksiz olan öğrencilerin ilgisini çekmek için farklı sınıf düzenleri sunmaktadır (Solomon, 2003).

PTÖ, projeyi temel alan bir öğrenme modelidir. Düşünme, hayal etme, kurgulama anlamlarına gelen proje kavramı ve bu kavramlar üzerine şekillenen bir öğretim modeli olan proje tabanlı öğrenme ile kendi öğrenme sürecinin sorumluluğuna sahip, yaratıcı bireyler yetiştirmeyi ve bunu gerçekleştirecek bir öğrenme ve öğretim sürecini hedeflemektedir. Bu nedenle PTÖ tasarlamaya, planlamaya, hayal etmeye ve kurgulamaya dayalı bir öğretim modeli olarak eğitim modelleri arasındaki yerini almaktadır. Tasarlamaya ya da kurgulamaya dayanan bir öğretim modelinde ana odak noktası elbette ürünün kendisinden çok ürüne ulaşılan süreçtir (Erdem ve Akkoyunlu, 2002).

Erdem (2002) proje tabanlı öğretim modelinde eğitim sürecinin temel adımları şu şekilde belirtmiştir:

- 1- Hedeflerin belirlenmesi
- 2- Yapılacak işin ya da ele alınacak sorunun belirlenip tanımlanması
- 3- Sonuç raporunun özelliklerinin ve sunuş biçimlerinin belirlenmesi
- 4- Değerlendirme ölçütlerinin ve yeterlilik düzeylerinin belirlenmesi
- 5- Takımların oluşturulması
- 6- Alt sorunların belirlenmesi, bilgi toplama sürecinin planlanması
- 7- Çalışma takviminin oluşturulması
- 8- Kontrol noktalarının belirlenmesi
- 9- Bilgilerin toplanması
- 10- Bilgilerin örgütlenip raporlaştırılması
- 11- Projenin sunulması

2.7.1.1. Proje Tabanlı Öğrenmenin Yaraları

Taşpınar (2018)'e göre proje tabanlı öğrenmenin yararları şu şekilde sıralanmaktadır:

- Öğrencilerin derse katılımları ve özgüvenleri artar.

- Öğretim ortamında taşınan problemler gerçek yaşamla bağlantı kurulur
- Öğrenim süreci içerisinde öğrencilerin aralarında iş birliği yapmaları sağlanır.
- Öğrencilere bilimsel çalışmaya yönelik alışkanlık kazandırır.
- Sosyal ve iletişim becerilerini geliştirir.
- Öğrencilerin eleştirel düşünme ve problem çözme becerilerinin geliştirilmesine katkı sağlar
- Yeni durumlar keşfeden öğrenciler öğrenme sürecine daha motive bir şekilde sürdürürler.
- Yaşam boyu öğrenmeyi sağlar (Öztürk, Ada, 2006).

2.7.1.2. Proje Tabanlı Öğrenmenin Sınırlılıkları

- PTÖ'de öğretmenler yol gösterici olmalı öğrencilerin çalışacakları problemin sınırları ve çalışma için uygun olup olmadığı belirlenmelidir. Belirlenmediği takdirde öğrenciler konudan sapabilir. Diğer bir yandan süreç planlanırken zaman kontrolü sağlanmalıdır, sürecin uzamamasına dikkat edilmelidir (Öztürk, Ada, 2006).
- Öğretmenler öğretim süreci sonucunda hangi öğrencinin ne derecede çalıştığını ve kazanımlarını anlayamayabilir. Aynı şekilde öğrencilerde elde ettikleri bilgileri ve ulaştıkları kaynakları nasıl ulaştıklarını anlayamayabilir. Bununla birlikte öğretim sürecinde kullanılacak araç-gereçlerin ekonomik olarak öğrencilerin karşılayamayacağı bir boyutta olabilir bu durum problemin çözülmesine ve öğretim sürecinin aksamasına neden olabilir (Sülün, 2014).
- Geleneksel anlayışla hazırlanmış ölçme ve değerlendirme yöntemleri PTÖ modelle uygulandığında olumlu sonuç vermeyebilir (Taşpınar, 2018).

2.7.2. E-öğrenme Uygulamaları

Teknolojinin her geçen gün hayatımızın merkezine yerleştiği günümüzde bu değişimin etkilerini sosyal hayatımızın her alanında yerini almaktadır. Teknoloji ve insanlığın etkileşimi geçtiğimiz son yüz yılda oldukça artmıştır. Hatta toplumsal alanlarda

eksikliklerini yaşadığımız bazı durumlarda gerekliliklerinin ne derece önemli olduğu da karşımıza çıkmaktadır. Geçmişten günümüze başta eğitim olmak üzere pek çok alana etki eden teknoloji, eğitim ve öğretim yöntemlerine de farklı yaklaşımlar veya zaten olan yaklaşımları da sağladığı kolaylıklarla geliştirmiştir. Böylece geçmişte bilginin taşlar ve kağıtlar ile olan yolculuğu artık radyo dalgaları, uydu yayınları ve ağ kabloları üzerinde hayatımıza dahil olarak bilginin dağıtımını kolaylaştırmış ve herkese ulaşmasını sağlamıştır (Gülbahar, 2009).

Son yıllarda bilgi iletişim teknolojilerinin gelişmesiyle birlikte eğitim ortamlarında önemli bir yere sahip olan e-öğrenme kavramı da eğitim-öğretimin yaygınlaşması ve geliştirilmesinde geçmişteki uygulamalarına göre fark yaratmıştır. Aslında uzaktan eğitim kavramının altında yer alan e-öğrenme kavramını tanımlamadan önce uzaktan eğitim kavramının ne olduğunu tanımlamak doğru olacaktır. Uzaktan eğitim öğretim ortamından birbirlerinden fiziksel olarak ayrı olan öğrenci ve öğretim elamanın eş zamanlı veya farklı zamanlarda, kablolu, kablosuz, posta yolu ile veya internet, intranet, video, televizyon, radyo, bilgisayar, mektup gibi iletişim kanalları ile kısmen veya tamamen gerçekleştirilen eğitim süreci olarak tanımlanmaktadır (Toprakçı, 2008). E-öğrenme ise e-mail, canlı mesajlaşma sistemleri, oturumlar, online tartışmalar, forumlar, sınavlar ve ödevlerin yaygın olarak kullanılan çeşitli iletişim kanalları (video ses ve yazılı mesajlar) ile entegre edilmiş ortamlar vasıtasıyla uygulanan bilgi sistemleridir (Lee, Hsieh, and Hsu, 2011). Gülbahar (2009)'a göre ise zaman ve mekândan bağımsız olarak bilgi ve iletişim teknolojilerinin de yardımı ve internet veya intranet gibi geniş ağlar sayesinde eğitimci ve öğrenci arasında kurulan çoklu ortam uygulamaları ile zenginleştirilen dijital ortamlar vasıtasıyla gerçekleştirilen eğitim etkinliklerinin tümü e-öğrenme olarak tanımlanmaktadır.

E-öğrenme etkinliklerinin geçmişine bakıldığında uzaktan eğitim kavramıyla dijital teknolojiler hayatımıza girmeden çok daha önce bir eğitim modeli olarak kullanıldığı görülmektedir. İlk kez 1728 yılında Baston gazetesinde “Steno Dersleri” olarak başlamıştır. 19.yüzyıla gelindiğinde İsveç Üniversitesin de kadınlara “Mektupla Kompozisyon Dersleri” verilmiştir.19. yüzyılda İngiltere, İsveç, Amerika Birleşik Devletleri gibi ülkelerde uzaktan eğitimle dersler verilmiş ilerleyen yıllarda bazı eğitim kurumlar ve ticari yapılar mektupla eğitime başlamışlardır. Bu yıllarda pek çok kişi kolej seviyesine kadar eğitime devam etmek istese de coğrafi, ekonomik, yaş veya meslek gibi durumlardan dolayı eğitime devam edememiştir. Bu nedenle mektupla öğretim üniversitesi olarak da bilinen Correspondance

Üniversitesi kurulmuştur. Bununla birlikte 1894'te Oxford'da Wolsey Hall College, 1910'da ise Metropolitan College mektupla eğitimi uygulamalarına başlamıştır. Sanayi devriminin ardında gerçekleşen teknolojik gelişmeler ile eğitim alanına dahil olan radyo da uzaktan eğitim uygulamalarında kullanılmaya başlamış, eğitsel ilk radyo kullanımı ise Amerika Birleşik Devletleri'nde (ABD) 1920 yılında gerçekleşmiştir. Daha sonraki dönemlerde eğitsel radyo yayınlarının sayısı hızla artmıştır. 1922'de İngiltere'de, Fransa'da ve Sovyetler Birliğinde radyo ile eğitim yayınları başlamıştır. 1931-1937 yılları arasında ise ABD'de IOWA Üniversitesi ilk kez uzaktan eğitimde televizyon uygulamalarına başlamıştır. Daha sonraki yıllarda teknolojiye gelişmeler internet ve bilgisayar teknolojileri günümüzdeki uzaktan eğitim anlayışını oluşturmuştur (İşman, 1998).

Uzaktan eğitim uygulamaları senkron ve asenkron olmak üzere ikiye ayrılmaktadır. Asenkron öğrencinin bilgisayar veya dijital bir cihaz ile kendi kendine öğrenme sürecini gerçekleştirmesi, senkron ise eş zamanlı olarak bir grup öğrenci ve eğitmenin bilgisayar ortamında bir araya gelerek eğitim uygulamalarını gerçekleştirmesidir. Asenkron eğitim senkron eğitime göre daha yaygın olarak görülmektedir. Bunun nedeni zaman kısıtlı olmamasıdır. İyi planlanmış bir asenkron öğrenme ile etkili sonuçlar elde edilmektedir. Fakat tek başına süreci idare edemeyen öğrenci kendini yalnız hissedebilir bu nedenle senkron ve asenkron eğitimin birlikte kullanıldığı bir eğitimde daha başarılı sonuçlar elde edilmektedir (Elçil & Şahiner, 2014).

Hayat boyu öğrenme kavramının ortaya çıkmasına neden olan uzaktan eğitim modeli eğitim alanında pek çok kolaylık sağlamıştır. Geleneksel eğitim modelinde öğrenciler için pek çok sorun bulunmaktadır. Bunlardan en önemlisi ise okula olan uzaklık eğitim kurumu, eğitmen ve kapasite yetersizlikleridir (Akyürek, 2020). Eğitimde fırsat eşitliği sağlayan uzaktan eğitim geçmişte olduğu gibi coğrafi, ekonomik, yaş gibi çeşitli nedenlerden dolayı eğitime ulaşamayan bireylerin kendilerini geliştirmeleri için oldukça önemlidir (Yıldız, 2004).

2.7.4. Yaratıcı Uygulamalar (robotik kodlama)

Yaşadığımız bilgi çağında ortaya çıkan teknolojik gelişmeler şüphesiz her alanda insanların hayatını kolay ve sürdürülebilir kılmak için kazanılması gereken becerileri de beraberinde getirmiştir (Alsancak Sırakaya, 2019, s. 576). Bu becerilerin kazandırılmasında ise eğitimin rolü oldukça büyüktür. 21. yüzyıl becerileri olarak adlandırılan bu beceri ve yetenekler farklı

arařtırmalarda karřımıza ıkmaktadır. Aynı zamanda bu beceriler bireylere gndelik hayatlarında karřılařabilecekleri problemleri özme aısından nemlidir (Altınpulluk ve Yıldırım, 2021; Yıldız, ifti ve Karal, 2017). Bu becerilere sahip bireyler yetiřtirmek lkelerin sosyal ve ekonomik anlamda tketen bireyler yerine reten bireyler olarak katkı saėlamaları mmkndr. Eėitim kurumlarında 21. Yzyıl becerileri olarak adlandırılan beceri ve yeteneklere sahip bireyler yetiřtirilmesi ve hayata hazırlık srecinde eėitim politika ve kurumları olduka nemli bir role sahiptir (Karatař, 2021).

Bu becerilerin arasında gnmzde ėrencilerin sahip olması gerektiėi dřnlen becerilerden bir tanesi olan bilgi iřlemsel dřnme becerisi yer almaktadır (Alsancak Sırakaya, 2019, s. 576). Bilgi iřlemsel dřnme Wing (2006) bilgisayar biliminin temel dinamiklerinden yararlanarak problem özmenin, sistem tasarlamının ve insan davranıřlarını anlamayı hedeflemektedir. Aho (2012) ise bilgi iřlemsel dřnme, problemlerin özm srecinde özmlerin hesaplamalı adımlar ve algoritmalar olarak temsil edilebilme sreci olarak tanımlamaktadır. Bilgi iřlemsel dřnme; algoritmik dřnme, tasarım dřnme, matematiksel dřnme gibi dřnme eřitleri ile bazı ortak noktalarda bir araya gelmekte ve bu dřnme becerilerine eřitli katkılar da saėlayarak zenginleřtiren bir dřnme biimi olduėu belirtilmektedir (Lee, Martin, Denner, Coulter, Allan, Ericson, Malyn-Smith & Werner, 2011).

Bilgi iřlemsel dřnme becerisinin pek ok aıdan tasarlanan ve dzenlenen eėitim ve uygulamalar ile zenginleřtirilmesi eėitim srecinde saėlayacaėı katkılar olduka nemlidir. Bu nedenle 21.yzyılda eėitim srecinin bu hedefler doėrultusunda geliřtirilmesi ve planlanması eėitimciler ve arařtırmacılar aısından kayda deėer bir konu haline gelmiřtir. Yapılan eřitli arařtırmalarda bilgi iřlemsel dřnme becerisinin nasıl daha etkili bir řekilde uygulanacaėına ve ėrencilere kazandırılabilmeėine ynelik alıřmalar yapılmıřtır (Sırakaya, 2019).

Gnlk hayatta uygulanabilecek soyut bir dřnme řekli olarak nitelendirilen bilgi iřlemsel dřnme bireylerin 21. Yzyıl bilgi ve becerilerini yakalama ve nitelikli bireyler olarak toplumda yerlerini almak iin olduka nemlidir (Lye & Koh, 2014). Gelecekte okuma yazma gibi temel bir beceri haline geleceėi belirtilen bilgi iřlemsel dřnme becerisi algoritmik dřnme, eleřtirel dřnme, problem özme, iřbirlikli ėrenme ve iletiřim becerileri ile doėrudan iliřkilidir (Wing, 2006). Eėitim ve ėretim srecinde bu denli etkili

ve önemli bir yere sahip olan bilgi işlemsel düşünme becerisi robotik, dijital oyun ve elektronik legolar eğitim sürecinde kullanılan uygulamalar olarak karşımıza çıkmaktadır (Çınar ve Tüzün, 2017;). Bu uygulamaların dışında programlama eğitimi de bilgi işlemsel düşünme becerilerini geliştirilmesi sürecinde kullanılan yaklaşımlar arasındadır (Akçay ve Çoklar, 2016).

Robotik kodlama, mekanik, elektronik ve programlama kavramlarının birlikte kullanılması ve geliştirilmesiyle ortaya çıkan bir alandır. Robotik kodlama, programlama dilleri sayesinde mekanik robotların programlanması ve istenilen hareketin yazılan kodlar vasıtasıyla mekanik robotun hareket ettirilmesi anlamına gelmektedir (Koç ve Büyük, 2013). Tasarlama, programlama ve inşa etme süreçleri içerisinde barındıran elektronik, mühendislik, mekanik vb. alanlarda kullanılan robotlar eğitim alanında bilim ve teknolojinin entegre şekilde bir araya getirilerek oluşturulduğu öğrenme ortamlarında öğrenmenin kalıcılığının sağlanması, anlamlı olması ve teknoloji ile zenginleştirilen eğitim ortamında kazanılan bilgi ve becerilerin öğrencilerin günlük hayatlarında karşılaşılabilecekleri problemler karşısında hayatı kolaylaştırıcı ürünler ortaya çıkmasını sağlamak için kullanılmaktadır (Wood, 2003). Bunun yanı sıra robotik kodlama eğitimindeki öğrencilere kazandırılan 21. Yüzyıl becerilerinin geliştirilmesi fen, matematik ve mühendislik alanlarına yönelik öğretimin kalitesini artırmaktadır (Akdoğan, 2020). Fen bilimleri ve robotiğin bir arada kullanılmasıyla anlaşılması soyut ve zor olan kavramların daha somut ve anlaşılır olacağı düşünülmektedir. Robotik kodlama eğitimlerin de kodlama becerisinin öğrencilere kazandırılması, matematiksel ve bilgi işlemsel düşünme becerilerini oldukça geliştirmekte bunun yanında problem çözme ve nesneler arasında bağlantı kurma gibi 21.yüzyıl becerilerini de öğrencilere kazandırmaktadır. Genel olarak fen, teknoloji, matematik, mühendislik alanlarında ve günlük yaşantı da bilgi işlemsel düşünme becerilerinin geliştirilmesinde kodlama ve robotik eğitimi günümüz teknoloji dünyasında yerini almak isteyen Kanada, Japonya, Güney Kore, ABD, Avusturalya gibi ülkelerde yaygın olarak eğitim müfredatlarına girmiştir. Bunun en önemli nedeni ise yaratıcı ve eleştirel düşünebilen, iletişim, iş birliği, problem çözme, teknoloji okuryazarlığı, bilgi, liderlik ve sosyal becerileri gelişmiş teknoloji dünyasına hâkim 21. Yüzyılın gerektirdiği beceri ve yeteneklere sahip bireyler yetiştirmektir (Erdoğan, Toy & Kurt, 2020).

2.7.5. Eğitimde Oyunlaştırma

21.yüzyılda önem kazanan eğitim yaklaşımlarından biri de oyunlaştırmadır. Oyunlaştırma kavramı bireyin dışsal motivasyonlarını içselleştirmeye çalışan bunu yaparken çeşitli ödüller ve geri bildirimler sağlayan bir eğitim etkinliğidir. Video oyunlarında oyuncunun oyuna bağlanmasına yardımcı olan çeşitli görev, zorluk, geliştirme ve etkinlikler gibi dinamiklerin eğitim sürecini iyileştirmesi için kullanılmasıdır. Bu yönüyle oyunlaştırma kavramı oyunlarda var olan alt yapı, kurgu ve çeşitli dinamiklerin eğitim ortamlarına bütünleşmiş öğretici bir amaç doğrultusunda kullanılması, öğrenen bireyin motive olmasını sağlayan eğitici ortamların oluşmasını sağlamaktadır (Gökkaya, 2014).

Yapılan literatür taramasında oyunlaştırma kavramı ile ilgili çeşitli tanımlara ulaşılsa da genel anlamda yapılan tanımlar birbirleri ile yakın anlamlar taşımaktadırlar. Lee ve Hammer (2011) öğrenciye istenilen davranışın kazandırılmasında oyunda var olan sistem, kural, oyuncu rolleri, görevleri ve deneyimleri gibi çeşitli kavramların eğitimde kullanılması olarak tanımlamıştır. Deterding, Dixon, Khaled ve Nackle (2011)'de eğitimde oyunlaştırma kavramını oyun tasarımı bileşenlerinin ve dinamiklerinin oyunun yer alamadığı ortamlara uyarlanması olarak tanımlamıştır. Bunun yanı sıra Karagiorgas ve Niemann, (2017) video oyunlarının temel yapısı olan ödüller ve rozetler gibi iyi yönlerinin alınarak eğitime uyarlanması olarak tanımlamıştır. De Byl (2013) ise eğitimden pazarlamaya kadar pek çok alanda kullanılan oyunlaştırma, katılımı artırmak ve teşvik etmek için video oyunlarında geçerli temel yapı ve bileşenlerin eğlence ortamları dışındaki günlük hayatta basit görevlerin oyunlardakine benzer çeşitli görevle dönüştürülerek uygulanması olarak tanımlamıştır.

Oyunlaştırma oyuncu güdülenmesi, oyunun sistemi ve bu temel yapıların bir arada uygulanmasından meydana gelir. Oyunlaştırmının merkezinde oyuncu yani öğrenen birey yer alır. Bu nedenle oyunlaştırma da temel unsur bireyin güdülenmesidir (Güler, 2015). Öğrencilere sıkıcı ve zor görünen konuların öğretilmesinde konuları eğlenceli hale getiren oyunlaştırma modeli motivasyon sağlaması açısından oldukça önemlidir (Yıldırım, 2016). Bu nedenle öğrenenlerin öğrenme ortamında en yüksek verimi almaları hedeflenir. Oyunlaştırma uygulaması planlanırken her aşama parçalara bölünür böylece bireyler her aşamada başarı hissini yaşayarak bir sonraki aşama için istekli ve hevesli bir şekilde devam ederler (Karataş, 2014). Motivasyon öğrenme süreci boyunca eğitimi etkileyen en önemli unsurlardan biridir (Akbaba, 2006). Bu nedenle oyunlaştırma modelinin eğitimde

kullanılması öğrencilerin süreç boyunca motive olması ve öğrenmeye teşvik edilmesi böylece süreci öğrenciler için ilgi çekici hale getirerek öğrenmenin etkisini artırmak ve öğrencilerin öğrenme etkinliklerinden zevk almalarını sağlamak mümkün olmaktadır (Hanus & Fox, 2015).

2.8. Eğitimde Program Geliştirme Sürecinde İçerik Tasarımı

Bilimsel ve teknolojik gelişmelerin hiç durmaksızın geliştiği ve değiştiği günümüzde toplumsal her alanda bu hızlı değişime yanıt vermek oldukça önemli bir hal almıştır. Çünkü durmadan yaşanan teknolojik gelişmeler ile çeşitli bilgi ve beceriye sahip bireylere olan ihtiyaç da artmıştır. Bu ihtiyacın giderilmesi konusunda en önemli role sahip olan eğitim ve öğretim kurumları da yaşanan bu gelişmelerin etkisinde kalmıştır. Bunun neticesinde geçmişten günümüze çeşitli eğitim ve öğretim modelleri, teknikleri ve stratejileri benimsenmiş, çağa uyum sağlayabilen nitelikli, çağın gerektirdiği bilgi, beceri ve yeteneğe sahip bireyleri topluma kazandırma işlevini sürdürmüştür. Bu işlevi sürdürürken kazanımların belirlenmesi ve eğitim sürecinin planlanması oldukça önemlidir. Bu noktada karşımıza eğitim programı kavramı çıkmaktadır.

Eğitim programı kavramı pek çok tanımlanmıştır. Ertürk (1982) eğitim programını “yetişek” olarak aktarmakta ve “geçerli öğrenme yaşantıları düzeni” olarak tanımlamaktadır. Ona göre yetişek kavramı öğrenciler için bir öğrenme yaşantıları düzeni, öğretmen için ise eğitim durumları düzenidir. Demirel (2007)’de eğitim programı için yapılan pek çok tanımla sentezleyerek “öğrencinin, okulda ve okul dışında planlanmış etkinlikler yoluyla sağlanan öğrenme yaşantıları düzeneği” olarak tanımlamıştır. Erden (2007)’e göre de eğitim programı “bireyde istenilen yönde davranış değişikliği meydana getirmek amacıyla yapılan tüm etkinlikleri gösteren plan” olarak tanımlamaktadır. Varış (1996)’a göre ise eğitim programları bir eğitim kurumunun öğrenciler için sağladığı milli eğitimin ve kurumun önceden planladığı öğrencilere kazandırılmak istenilen davranışın okul içinde veya dışında gerçekleştirilecek bütün faaliyetleri kapsayan planlar olarak tanımlamıştır.

Eğitim programı kavramı farklı eğitimciler tarafında farklı şekillerde açıklansa da bir eğitim programı hazırlanması sürecinde cevaplanması gereken bazı sorular karşımıza çıkmaktadır. Bunlardan ilki öğrenciler nasıl öğrenecek veya nasıl öğretilecek sorusudur. İkincisi neler öğrenilecek veya öğretilecek sorudur. Üçüncüsü nasıl öğrenilecek veya öğretilecek

sorusudur. Dördüncüsü ise öğretilen bilginin ne derece öğrenilip öğrenilmediği sorularıdır. Bu sorular cevaplandığında bir öğretim programının temel yapısı oluşturulmuş olmaktadır. Öğretim programlarının temel öğeleri şu şekilde sıralanabilir (Görgen, 2012).

- Hedefler Kazanımlar
- İçerik
- Eğitim Durumları
- Sınama durumları

2.8.1. Hedefler kazanımlar

Eğitim süreci boyunca öğrencilere çağa uygun çeşitli bilgi, beceri, yetenek ve tutumlar kazandırılmak istenmektedir. Planlı eğitim sürecinde zaman sınırlı olduğu için önceden belirlenen ve öğrenciye kazandırılması gereken davranış ve tutumlar saptanmalıdır. Bireye eğitim yoluyla kazandırılmak istenilen bütün davranışlar hedef olarak tanımlanmaktadır (Ertürk, 1982).

2.8.2. İçerik

Program geliştirmenin ikinci adımı içeriktir. Program geliştirme süreci içerisinde “ne?” sorusuna yanıt aranmaktadır. Öğrencilerin kazandırılacak bilgi, beceri, tutum ve davranışların hangi ders ya da konu yardımıyla öğrenciye aktarılacağına yanıt aranmaktadır. Ayrıca bu aşamada amaç öğretilecek konuların düzenlenmesi ve bu düzenlemelerin nasıl yapılacağının belirlenmesidir (Baykara, 2012).

2.8.3. Eğitim Durumu

Program geliştirme çalışmalarının süreç boyutunu oluşturan eğitim durumları kavramı Eğitim süreci içerisinde öğrencilere kazandırılması planlanan davranışların öğrencilere etkili bir şekilde kazandırılması için öğrencilerin eğitim sürecindeki öğrenme yaşantılarını sağlayacak dış koşulların düzenlenmesi olarak tanımlanmaktadır. (Erden, 2007 s. 10; Demirel, 2007).

2.8.4. Sınama Durumu

Sınama durumu, eğitim süreci içerisinde öğrencilere kazandırılması hedeflenen davranışlara ne derece ulaşıp ulaşılmadığının belirlendiği eğitim programının son aşamasıdır. Ayrıca sınama durumunun sağlanması için çeşitli ölçme araçları geliştirilmelidir (Görge, 2012).

2.8.5. İçerik Tasarlama

Eğitim programının yapısına bakıldığında dinamik bir yapıda olduğu görülmektedir. Bu nedenle değişen ve sürekli gelişen günümüzde eğitim programlarının da geliştirilmesi gereklidir. Eğitim kurumları bireyleri toplumun ihtiyacı olan bilgi ve beceri ile yetiştirirken eğitim programlarına ihtiyaç duymaktadır. Bilgi ve iletişim teknolojilerinin bu denli gelişmiş olduğu günümüzde ulusal ve uluslararası alanlardaki toplumsal, ekonomik, siyasal ve teknolojik alanlardaki gelişmeleri yakalamak ve uyum sağlamak eğitim kurumları ve toplumlar için oldukça önemli bir hale gelmiştir. Bu gelişmeleri yakalayamayan kurum ve toplumlar ise diğer toplumlardan geri kalmalarına neden olmaktadır (Görge, 2012).

Hızla değişen toplumsal yapıdaki değişiklikler göz önüne alındığında eğitim sürecinde içeriğe dahil edilecek bilginin seçiminde zaman kavramı bir geçerlilik ölçüsü olduğu gibi aynı zamanda bir kontrol mekanizması görevi de görmektedir. İlkeleri açık ve temellenmiş kendini kanıtlama noktasında yeterli olan bilgi ise güvenilirdir. Bu nedenle geçerli bilgi dayanıklı, güvenilir bilgi ise sağlam olarak nitelendirilmektedir. İçeriğe dahil edilecek bilginin bu iki kavramı karşılaması gerekmektedir. Bütün bunla göz önüne alındığında öğrencilerin bilişsel becerilerinin geliştirilmesi bilginin geçerli ve güvenilir olması aynı zamanda uygulamada kullanılabilmesi kendi içinde değer taşıması, mantıksal ve bilimsel bir role sahip olması ile ilişkilidir (Demirel, 2007).

Eğitimde program geliştirme sürecinin temel öğeleri incelendiğinde dört temel öğe öğrencilere kazandırılması planlanan bilgi beceri ve tutumlara bağlıdır. Bu nedenle eğitim programında içerik hazırlarken ilk basamak öğrencilere kazandırılması planlanan hedef davranış değişiklikleridir (Baykara, 2012). İçeriğin belirlenmesinde Varış (1996)'a göre belirli ölçülere uyulması gerekmektedir bunlar şu şekilde sıralanmaktadır;

Öğrencilerin, ülkelerinin kalkınmasındaki rollerini artırmak için ne şekilde öğretilmeli, çağdaş uygarlık seviyesine erişmek ve uyum sağlamak için neler ile kazandırılmalı gibi sorulara yanıt aranan “toplumsal fayda”.

Eğitim kurumları ve milli eğitimin öğrencilere uyguladığı içerik ve etkinliklerin öğrencilerin gelişmesine ve hedeflenen beceri, bilgi, yetenek ve tutumları kazanmalarına yardımcı olmaktadır. Bütün bireylerin öğrenmesi gereken içerikler nelerdir gibi sorulara yanıt aranan “bireysel fayda”

Öğretim ortamlarında uygulanan içeriklerin öğrenciler için bir anlam ifade edip etmediği, ilgi ve ihtiyaç beklentilerini karşılamakta mıdır gibi sorulara yanıt aranan “öğrenme ve öğretim”.

Geçmişte uygulanan farklı teknik ve stratejilerin geçerliliğini kontrol etme mekanizması “bilgi yapısında içeriğin aldığı yer” olarak ifade edilmiştir. Eğitim alanındaki geçmişten günümüze ortaya çıkan teknik, strateji, uygulamaları ve bu alanlardaki yenilikleri sıralayarak programa dahil edilmesi gereken içeriğin tespit edilmesidir.

BÖLÜM III

YÖNTEM

3.1. Araştırmanın Modeli

Bu araştırma tarama modeli kullanılarak hazırlanmıştır. Tarama modelleri, geçmişte ya da halen var olan bir durumu var olduğu şekliyle betimlemeyi amaçlayan araştırma yaklaşımıdır (Karasar, 2005). Bu kapsamda doküman analizi tekniği kullanılmıştır. Doküman analizi, yazılı belgelerin içeriğini disiplinli ve düzenli bir şekilde incelemek için kullanılan bir nitel araştırma yöntemidir (Wach, 2013). Doküman analizi, basılı kaynaklardan veya elektronik materyallerden elde edilen bilgi ve belgeleri incelemek ve değerlendirmek için kullanılan sistemli bir yöntemdir. Nitel araştırmalarda kullanılan diğer yöntemler gibi doküman analizi tekniğinde bilgi ve belgelerden anlam çıkarmak ilgili konu hakkında bir anlayış oluşturmak, ampirik bilgi geliştirmek için verilerin incelenmesini ve yorumlanmasını içeren araştırma tekniğidir. (Corbin & Strauss, 2008).

Araştırmanın yöntem sürecine göre belirlenen başlıklar ve açıklamaları aşağıda özetlenmiştir.

3.2. Çalışma Grubu

Dünya genelinde bütün eğitim kurumları çeşitli eğitim program ve teknikleri ile görsel sanatlar eğitimi vermektedir. Bu nedenle araştırmacı tarafından amaçlı örneklemin uygun olduğu düşünülmüştür. Amaçlı örneklem yöntemi, araştırmacının kendi kişisel gözlemleri sonucunda problemine en uygun deneklerin belirlendiği yöntemdir (Gürbüz & Şahin, 2017). Bu amaçla Türkiye’de ve yurt dışında en çok tercih edilen toplamda beş üniversitenin görsel sanatlar eğitimi uygulamalarının yol gösterici olacağı düşünülmüştür.

3.2.1. Araştırmanın Birinci Alt Amacına Yönelik Çalışma Grubu

Verilerini Amerika Birleşik Devletleri, Çin ve Portekiz'deki üniversitelerin resmi başvurusu ile alan ve başvuruda bulunan kurumları, yenilikçilik, uygulanabilirlik ve etki başlıkları içerisinde; endüstriyel uygulama, girişimci ruh, etik değer, öğrenci hareketliliği, açıklık, kriz yönetimi ve dördüncü sanayi devrimi” gibi alt kategorilerde dünyanın en yenilikçi okullarını listeleyen World's Universities With Real Impact (WURI)'den yararlanılmıştır. Bu bağlamda WURI üniversite sıralamasında görsel sanatlar eğitimi veren üniversiteler arasından seçilmiş olup resmi kaynaklardan elde edilen eğitim programları incelenmeye alınmıştır.

Araştırmanın birinci, ikinci ve üçüncü alt amaçlarının çalışma grubu Kuzey Georgia Üniversitesi (ABD), Edinburgh Üniversitesi (Birleşik Krallık) Lingnan Üniversitesi (Çin), Evora Üniversitesi (Portekiz) lisans programları ve dolayısıyla bu üniversitelerde uygulanan görsel sanatlar eğitim programları ile ilgili dokümanlar oluşturmaktadır. Çalışma grubu içerisine dahil edilecek eğitim programlarıyla ilgili dokümanların seçiminde, amaçlı örnekleme yöntemlerinden ölçüt örnekleme yöntemi kullanılmıştır. Ölçüt örnekleme yöntemi, araştırmacı tarafından önceden belirlenmiş bir dizi ölçüte uygun bütün durumların araştırılmasıdır. Söz konusu ölçütler araştırmacı tarafından belirlenebilir veya daha önceden oluşturulmuş ölçüt listesi kullanılabilir (Yıldırım & Şimşek, 2021).

Bu üniversitelerin lisans programlarında uygulanan görsel sanatlar eğitimi programlarının çalışma grubuna dahil edilmesinde aşağıdaki ölçütler göz önünde bulundurulmuştur.

1. Üniversitelerin WURI sıralamasında bulunması.
2. İncelenen üniversitede, lisans düzeyinde sanat eğitimi programına sahip olması
3. Üniversitelerin eğitim programlarının ulusal veya uluslararası kurumlar tarafından onaylanmış olması.
4. Üniversitelerin resmi internet sayfalarından görsel sanatlar programlarına ulaşılabilirlik.

3.2.1.1. Kuzey Georgia Üniversitesi

2012'nin başlarında, Georgia Mütevelli Heyeti Üniversite Sistemi, 1873'te Dahlonga, Georgia'da kurulan North Georgia College & State University ile 1964'te Gainesville, Georgia'da kurulan Gainesville State College'ın birleştirilmesini tavsiye etmiştir. Konsolidasyon 8 Ocak 2013'te resmiyet kazandı ve kuzeydoğu Georgia'da dört kampüsü olan Kuzey Georgia Üniversitesi'ni (UNG) oluşturmuştur.

Ağustos 2015'te UNG, eyaletin en kuzeyindeki öğrencilere hizmet vermek için Georgia, Blue Ridge'de ek bir kampüs açmıştır.

Bölgesel birçok kampüslü kurum ve önde gelen kıdemli askeri kolej olan UNG, öğrencilere pek çok eğitim programı sunmaktadır. UNG, ön lisans derecelerinden lisansüstü programlara kadar, öğrencilerin çeşitlilik içeren ve küresel bir toplum için liderler haline gelmelerine yardımcı olacak bir dizi fırsat da sunmaktadır. Ülkedeki federal olarak belirlenmiş yalnızca altı üst düzey askeri kolejden biri olan üniversite, Georgia Askeri Koleji ayrıcalığını taşımakta ve ulusal olarak tanınan Ordu ROTC programı eyalet, bölge ve ulusun dört bir yanından öğrencileri çekmektedir. Bunlara ek olarak UNG, Georgia Üniversite Sistemi tarafından bir Devlet Liderlik Kurumu olarak belirlenmiştir.

UNG'nin misyon ve vizyon beyanları, kurumun stratejik planlama sürecinin temelini oluşturmaktadır. Georgia Üniversite Sistemi Mütevelli Heyeti, UNG'nin orijinal misyon beyanını 2012'de onaylanmıştır. UNG'nin araştırma ve akademik burs artan vurgusunu yansıtabilecek şekilde 2019'da güncellenmiştir.

Bölgesel birçok kampüslü kurum ve önde gelen kıdemli askeri kolej olan Kuzey Georgia Üniversitesi, kaliteli eğitim, hizmet, araştırma ve yaratıcılığı içeren öğrenci odaklı bir ortamda akademik mükemmellik kültürü sağlamaktadır. Bu, öğrencileri farklı ve küresel bir toplum için liderler haline getiren kapsamlı akademik ve müfredat programlarına geniş erişim yoluyla gerçekleştirmektedir (Kuzey Georgia Üniversitesi, 2023).

3.2.1.2. Lingnan Üniversitesi

Lingnan Üniversitesi, Hong Kong'daki yerel yüksek öğretim kurumları arasında en köklü geleneğe sahip bir sosyal bilimler üniversitelerden birisidir. Üniversitenin tarihi, öncüsü olan Çin'deki Hristiyan Koleji'nin Guangzhou'da kurulduğu 1888 yılına ve kurumun Lingnan

Koleji olarak Hong Kong'da yeniden kurulduğu 1999 yılında Lingnan Üniversitesi olarak yeniden adlandırıldığı 1967 yılına dayanmaktadır.

Lingnan Üniversitesi, kaliteli eğitimde dünya lideridir. QS Asia University Rankings 2021'de “Uluslararası Fakülte”, “Gelen Değişim Öğrencileri” ve “Giden Değişim Öğrencileri” için birinci; THE University Impact Rankings 2021'de "Kaliteli Eğitim" için üçüncü sırada ve QS World University Rankings 2022'de "Uluslararası Fakülte" için 33. sırada yer almaktadır.

Yerel olarak Lingnan Üniversitesi, Üniversite Bağışları Komitesinin Üniversite Hesap Verebilirlik Anlaşmaları yıllık ilerleme raporu 2019'da “öğretme ve öğrenme deneyimlerinden kazandıkları kalite ve değerden lisans memnuniyeti” konusunda UGC tarafından finanse edilen sekiz üniversite arasında en yüksek puanı almıştır. Üniversitenin öğrenciler tarafından yapılan değerlendirmeye göre alanında iki yıl üst üste birinci olmuştur.

Lingnan'da liberal sanatlar eğitimi, Üniversitenin geniş tabanlı müfredatı, yakın personel-öğrenci ilişkisi, zengin yatılı kampüs hayatı, müfredat dışı etkinlikleri, aktif toplum hizmeti, çok yönlü işyeri deneyimi, güçlü mezunlar, toplum desteği ve küresel öğrenme fırsatları sunmaktadır. “Hizmet için eğitim” sloganı ile yola çıkan Lingnan Üniversitesi, olağanüstü öğretim, öğrenim, burs ve topluluk katılımı ile öne çıkan, uluslararası tanınırlığa sahip lider bir Asya liberal sanatlar üniversitesi olarak öne çıkmayı hedeflemektedir (Lingnan Üniversitesi, 2023).

3.2.1.3. Edinburgh Üniversitesi

İngiltere'nin Edinburgh şehrinde yer alan üniversitenin kuruluşu 1583 yılına uzanmaktadır. 18. Yüzyıl İskoç aydınlanmasının ardından üniversite, akademi ve eleştirel düşüncenin merkezinde yer almıştır. Kurulduğu günden bu yana pek çok tarihi kişilik burada eğitim almıştır. Edinburgh Üniversitesi personellerinin ve öğrencilerinin birçok başarısı sayesinde, dünyanın dört bir yanından en büyük zihinlerden bazılarını kendine çelerek en son araştırmaları, ilham verici öğretimi ve yenilikçi düşüncenin merkezi olarak eğitim sürecini devam ettirmektedir (Edinburgh Üniversitesi, 2023).

3.2.1.4. Évora Üniversitesi

Evora Üniversitesinin web sitesinden ulaşılan bilgilere göre Evora Üniversitesi, Portekiz’de kurulan ikinci üniversitedir. 1537’de Coimbra Üniversitesi'nin kurulmasından sonra, ülkenin Güneyine hizmet edecek başka bir üniversiteye ihtiyaç duyulmuştur. Dini metropol ve Mahkeme'nin geçici ikametgahı olan Evora, en uygun şehir olarak görülerek ikinci üniversitenin bu şehre kurulması planlanmıştır.

Üniversite öğretim içeriği kapsamında başlangıçta, Felsefe, Ahlak, Kutsal Yazılar, Spekülatif Teoloji, Retorik, Dilbilgisi ve Beşeri Bilimleri kapsarken, D. Pedro II'nin saltanatı sırasında, Coğrafya, Fizik veya Askeri Mimari gibi çeşitli konuları kapsayan Matematik öğretimi de dahil edilmiştir.

17. yüzyılda Evora Üniversitesinde bulunan pek çok öğretmenin yüksek bireysel değerine rağmen, sürdürülen eğitim sisteminin uyumsuz ve modası geçmiş olduğu ortaya çıkmıştır. Böylece Evora, eski rejimin seçkinlerinin ve İberya kültür kurumlarının çoğunluğunu karakterize eden Transpirenaica Avrupa'ya geri dönme küresel eğilimine katılmıştır.

1973'te, o zamanki Eğitim Bakanı José Veiga Simão'nun kararnamesiyle, 1979'da yerini yeni Evora Üniversitesi'ne bırakmak üzere soyu tükenmiş olan Evora Üniversite Enstitüsü kurulmuştur.

Evora Üniversitesi, Portekiz kamu yüksek öğretim sistemine ait üniversitelerden biridir. Bu nedenle, misyonu şunları içermektedir:

Bilimsel ve sanatsal araştırma, deney, teknolojik ve insani gelişme yoluyla bilgi üretimi; Geleneksel öğrenci popülasyonunun yanı sıra çalışan nüfusa lisans, yüksek lisans ve doktora programları, geçici eğitim kursları ve yaşam boyu gayri resmi eğitim yoluyla akademik yeterlilik sağlayarak bilginin toplumsallaştırılması; Bilginin topluluğa iletilmesi, yeniliğin ve ticari rekabetin teşvik edilmesi, kamu hizmetlerinin modernizasyonu ve daha geniş topluluğun sosyal ve kültürel gelişimi.

Evora üniversitesinin vizyonu, bilgiyi sosyalleştirme çabasının tercih edilen hedefi olarak onu seçerek, faaliyet gösterdiği bölge geçmişi olan Alentejo'yu desteklemektedir; Avrupa Topluluğu ile aynı insani, kültürel ve bilimsel değerleri paylaşmaktadır. Komşu bölgelerle stratejik ittifaklara öncelik vermek ve öğrencilerin iyi hazırlanmış olması gereken küresel

bir "dünya" ile ilgili mevcut zorlukları da unutmadan, misyonunu Portekizce konuşulan ülkelere genişletmeyi amaçlamaktadır (Evora Üniversitesi, 2023).

3.2.2. Araştırmanın Üçüncü Alt Amacına Yönelik Çalışma Grubu

3.2.2.1. Gazi Üniversitesi

Gazi Mustafa Kemal Atatürk'ün talimatı ile 1926 yılında temelleri atılan Gazi Üniversitesi, "Orta Muallim Mektebi ve Terbiye Enstitüsü" adıyla açılmıştır. İsmi 1929 yılında "Gazi Orta Muallim Mektebi ve Terbiye Enstitüsü" olarak değiştirilmiş, 1976 yılında "Gazi Eğitim Enstitüsü" adını almış, 1982 yılında da "Gazi Üniversitesi" kimliğine kavuşmuştur.

Gazi Üniversitesi bugün eğitim, tıp, diş hekimliği, eczacılık, sağlık bilimleri, fen, mühendislik, mimarlık, teknoloji, spor bilimleri ve uygulamalı bilimlerden oluşan 12 fakülte, bir yüksekokul, üç meslek yüksekokulu ve beş enstitü ile hizmet vermektedir.

Gazi Üniversitesi, öncelikli alanlarını belirlemesi, eğitiminin niteliği, üniversite-sanayi iş birliklerinin gücü; farklı kategorilerde ülke ve dünya üniversiteleri sıralamasındaki yeri gibi özellikleri dikkate alınarak 26 Eylül 2017 tarihi itibarıyla Türkiye'de Araştırma Üniversitesi olan 10 üniversite içerisine girmiştir.

Bugün Gazi Üniversitesinin birçok programı akredite olmuş, disiplinler arası çalışmaları ile dikkati çekmiş, farklı üniversite ve kurum-kuruluşlarla paydaşlık ilişkilerini geliştirerek birçok üniversiteye rehberlik etmiştir. Türkçe programları yanında Tıp, Makine Mühendisliği, Kimya Mühendisliği, İnşaat Mühendisliği, Elektrik-Elektronik Mühendisliği, Endüstri Mühendisliği gibi İngilizce programları da bulunan Gazi Üniversitesinin farklı üniversitelerle birlikte lisansüstü eğitim verdiği Aselsan Akademi, yurtdışındaki üniversitelerle ortak diploma programları gibi iş birlikleri de bulunmaktadır.

Ankara'nın merkezinde bir şehir üniversitesi olan Gazi Üniversitesinin merkez yerleşkesi Beşevler olup Emek, Maltepe, Ostim, Gölbaşı ve Kahramankazan'da da yerleşkeleri bulunmaktadır. Bugün yaklaşık 37 bin öğrenci öğrenim görmekte; başta Türk Cumhuriyetleri, Kafkaslar, Avrupa, Ortadoğu, Afrika, Amerika ve Uzak Doğu gibi ülkelere gelen yabancı uyruklu öğrencilere de ev sahipliği yapmaktadır. Gazi Üniversitesi, yaklaşık 3 bin akademisyeni, lisansüstü programlarında 10 binden fazla öğrencisi ile hem

kendi hem de diğer üniversitelerin öğretim elemanı ihtiyacını karşılayan uluslararası standartta bir yükseköğretim kurumudur. Türkiye'nin kalkınmasında, gelişmesinde; genç nesillerin akademik ve teknolojik birikiminde önemli roller üstlenen Gazi Üniversitesi, eğitimdeki başarısını hem ulusal hem uluslararası alanda kanıtlamıştır. Öğrencilerine, öğretim elemanlarına, idari personeline ve mezunlarına kazandırdığı “Gazili Olmak Ayrıcalıktır” sloganının gereğini, kalitesinden ve çizgisinden ödün vermeden sürdürmektedir (Gazi Üniversitesi, 2023).

3.3. Veri Toplama Kaynakları, Yöntemleri ve Verilerin Toplanması

Yapılan bu araştırmada verilerin elde edilmesinde nitel veri toplama yöntemlerinden doküman incelemesi kullanılmıştır. Doküman incelemesi, araştırılması hedeflenen olgu ve olgular hakkında bilgi içeren yazılı materyallerin analizini kapsar. Dokümanlar, nitel araştırmalarda etkili bir şekilde kullanılması gereken önemli bilgi kaynaklarıdır. Bu tür araştırmalarda, araştırmacı ihtiyacı olan veriyi, gözlem veya görüşme yapmaya gerek kalmadan elde edebilir (Yıldırım & Şimşek, 2021). Bu teknik, çeşitli materyallerin araştırma konusu için çözümlenmesidir (Çapçioğlu & Kalkan Açıkgöz, 2018).

Doküman incelemesiyle ulaşılan araştırma verilerinin çözümlenmesi ve yorumlanmasında betimsel analiz yöntemi kullanılmıştır. Bu yaklaşımda amaç, görüşme veya gözlem sonucunda elde edilen verilerin düzenlenmiş ve yorumlanmış bir şekilde okuyucuya sunulmasıdır. Veriler daha önceden belirlenmiş temalara göre sınıflandırılır, özetlenir ve yorumlanır (Yıldırım & Şimşek, 2021).

Araştırma kapsamında doküman incelemesi için literatür taraması yapıldıktan sonra önceden belirlenen ülkelerin ve bu ülkelerde sanat eğitimi veren kurumların sanatçı ve/veya öğretmen yetiştirme programlarının karşılaştırılabilmesi amacıyla kullanılabilecek ölçütler ve veriler bu çerçevede toplanmıştır. Verilerin toplanması sürecinde ülkelerin resmî kurumlarından (Millî Eğitim Bakanlıkları, Ulusal Eğitim Kurumları, Üniversiteler vb.) elde edilen verilerden ve uluslararası araştırma raporlarından yararlanılmıştır.

3.4. Verilerin Analizi

Araştırmada elde edilen veriler doküman analizi yöntemiyle çözümlenmiştir. Yapılan literatür taraması sonucu Türkiye’den ve yurt dışından seçilen görsel sanatlar eğitimi veren üniversitelerin eğitim programları ve kullanılan kategoriler/temalar araştırmacı tarafından incelenmiştir. Bu araştırmada, Amerika Birleşik Devletleri, Birleşik Krallık, Çin, Portekiz ve Türkiye’nin mevcut görsel sanatlar eğitimi veren kurumlarından seçilerek çalışma grubu oluşturulmuş ve bu çalışma grubu incelenmiştir. Araştırma kapsamında seçilen ülkelerin görsel sanatlar eğitimi programlarının incelenmesinde kullanılan temalar ise ilgili üniversitelerin programlarının “yapısal durumu, eğitim programlarının içeriği, bu programların uygulama özelliği” şeklindedir. Araştırmanın alt amaçlarına yönelik yurtdışında ve Türkiye’den seçilen görsel sanatlar eğitimi veren kurum veya kuruluşların, resmi internet sayfaları, YÖK ve diğer kurum/kuruluşlardan elde edilen veriler incelenmiş ve karşılaştırmalı olarak analiz edilmiştir.

3.5. Geçerlik ve Güvenirlik

3.5.1. İnandırıcılığın (İç Geçerliliğin)

Araştırmacı tarafından iç geçerliliğin sağlanması için aşağıdaki yöntemler kullanılmıştır.

Uzun süreli etkileşim: Araştırmacı, araştırmasında veri kaynaklarının toparlanması ve kavramsal çerçevenin oluşturulması aşamasında ilgili konular ile doğrudan uzun süreli etkileşim içerisinde kalmıştır. Araştırma konusu nedeniyle görsel sanatlar eğitimi programları ve bu eğitimi veren farklı ülkelerden farklı üniversitelerin kaynakları derinlemesine incelenmiş ve konuya hakimlik sağlanmıştır. Araştırmacı ayrıca elde ettiği verileri ve dokümanları sistemli ve düzenli bir şekilde tablolara çevirmiş, analize uygun hale getirmiştir.

Derin odaklı veri toplama: Araştırmacı, elde ettiği dokümanları titizlikle incelemiş, sistemli ve düzenli bir şekilde gruplandırmıştır. Araştırmacı verilerin toplanması süreci boyunca elde ettiği verileri sürekli olarak karşılaştırmış, yorumlamış ve gruplandırılmıştır. Böylece araştırmacının elde edilen verileri eleştirel bir gözle bakması ve yorumlaması sağlanmış; bu

verilerin araştırmanın problemine uygun olup olmadığı tartışılmış ve sonuç kısmında gerçekliğe uygunluğu ölçülmüştür.

Uzman incelemesi: Çalışmada araştırmacı dışında görsel sanatlar ve grafik tasarım eğitimi alanında deneyimli iki uzman ve eğitimde program geliştirme, materyal tasarımı konusunda birçok çalışması bulunan iki uzman çalışma bulguları ve sonucunu incelemiş ve danışmanlık etmiştir. Uzmanların geri dönütleri doğrultusunda araştırmacı çalışmanın aşamalarını tekrar inceleyerek eksik görülen düzeltmeleri tamamlamıştır.

3.5.2. Aktarılabilirliğin (Dış Geçerliliğin) Sağlanması

Araştırmada dış geçerliliğin sağlanabilmesi için aşağıdaki yöntemler kullanılmıştır.

Ayrıntılı betimleme: Araştırmada, Görsel sanatlar eğitimi veren üniversitelerin eğitim programları, bulundukları ülkelerin sosyo-kültürel özellikleri, resmi internet sayfalarından alınan bilgiler ve daha önceden konu ile ilgili yapılmış olan bilimsel araştırmaların sonuçları ayrıntılı şekilde betimlenmiştir.

Amaçlı örnekleme: Araştırma kapsamında, seçilen üniversitelerin görsel sanatlar eğitimi veren programlarının yapısal, içerik ve uygulama özelliklerinin belirlenmesi için amaçlı örnekleme yöntemlerinden ölçüt örnekleme yöntemi kullanılmıştır. Bu amaç doğrultusunda belirlenen ölçütler bağlamında seçilen üniversite ve programlar incelenmiş, amaçlı örnekleme yöntemi tercih edilerek araştırmacıya esneklik sağlanarak, farklı yaklaşımlar ile incelenip, elde edilen bilgilere ulaşmada kolaylık sağlanmıştır.

3.5.3. Tutarlılığın (İç Güvenirliğin)

Bu araştırmada tutarlılığın sağlanmasında tutarlılık incelemesi kullanılmıştır. Tutarlılık incelemesi, araştırmaya dışardan bir gözle incelenerek araştırmacının araştırma süreci boyunca kullandığı yöntem, teknik ve yaklaşımlarda tutarlı davranıp davranmadığının ortaya konulmasını amaçlar (Yıldırım & Şimşek, 2021). Bu bağlamda araştırma süreci içerisinde tutarlılık, veri toplama araçlarının oluşturulması, verilerin toplanması ve analizi aşamalarında sağlanmaya çalışılmıştır. Tutarlılığın sağlanması için araştırma süreci içerisinde elde edilen veriler araştırmacı tarafından birçok defa incelenmiş her inceleme sonucunda ise ortaya çıkan bulgular diğerleri ile karşılaştırılmıştır. Bunun yanı sıra bu işlem

süreç içerisinde görsel sanatlar eğitimi alanında uzman kişiler tarafından da incelenmiş, araştırmacı ve uzmanların elde ettiği veriler arasında tutarlılık olup olmadığı gözlemlenmiştir.

3.5.4. Teyit Edilebilirliğin (Dış Güvenirliğin)

Araştırma süreci boyunca elde edilen bütün veriler ve bulgular sürekli olarak teyit edilmiştir. Bu nedenle araştırmada dış güvenirliğin sağlanması amacıyla teyit inceleme stratejisinden faydalanılmıştır. Teyit incelemesi, araştırmacının elde ettiği ve ortaya koyduğu veriler ile ham veriler karşılaştırılarak teyit mekanizmasının çalışıp çalışmadığına bakılmaktadır (Şimşek & Yıldırım, 2021). Bu nedenle, araştırmacı ilgili bütün verileri, tabloları ve dokümanları gerektiğinde incelemeye sunulabilmesi için saklamıştır.

3.6. Araştırmacının Rolü

Araştırmada araştırmacının rolü, alanı olan görsel sanatlar eğitiminde yurt dışında belirli ölçüler göz önünde bulundurularak belirlenen üniversitelerin ve görsel sanatlar eğitimi lisans eğitim programlarının yenilikçi eğitim yaklaşımları kapsamında belirlenmesi ve tablo haline getirmek; elde ettiği bulguları betimsel analiz ile çözümleyerek yorumlamak ve öneriler sunmaktır.

BÖLÜM IV

BULGULAR

4.1. Araştırmanın Birinci Temel Amacı ve Alt Amaçlara Yönelik Bulgular

4.1.1. Görsel Sanatlar Eğitim Programlarının Yapısal Durumuna Yönelik Bulgular

4.1.1.1. Edinburgh Üniversitesi

4.1.1.1.1. Edinburgh Üniversitesi ve Yenilikçi Uygulamaları

Edinburgh Üniversitesi, dünyada araştırma kalitesi ve genişliği bakımında 4. sırada yer alan bir üniversitedir. Edinburgh Üniversitesi inovasyon merkezi kapsamında klinik bilimler, tarım, kültür, yaratıcılık ve turizm, yapay zekâ ve robotik, genetik ve sürdürülebilirlik konuları gibi pek çok alanda çalışmalar yürütülmektedir.

Kuantum ve Yapay Zekâ Merkezi: Merkez, özellikle kuantum hesaplama, yapay zekâ (AI) ve siber güvenlik konularına odaklanan öncü yazılım çözümleri sunmak için beş yıl boyunca araştırma projelerini finanse etmektedir. Edinburgh ve Cisco, ayrıca Üniversitenin Yapay Zekâ Hızlandırıcı Programı aracılığıyla 20 başlangıç projesini destekleyerek yeniliği hızlandırmak için 2019'da bir ortaklık kurmuştur.

Yenilikçi Eğitim Programı Ödülü: Öğrencilerin yeni öğrenme yollarını keşfedebilmeleri için sıradan öğretim programlarını askıya alan yenilikçi bir girişimdir. Etkinlik kapsamında, çalışma ortamlarının nasıl geliştirileceği, kimyasal süreçler ile sanatsal üretimi artırma yolları ve ilkökul oyun alanlarını iyileştirmeyi amaçlayan bir etkinlik yer almıştır.

Edinburgh Üniversitesi yarının en büyük zorluklarını kavramayı hedeflemektedir. Bu doğrultuda araştırmaya, eğitime ve yeniliğe odaklı yaklaşımlarla hem yerel hem de küresel ilişkilerle güçlendirmektedir.

4.1.1.1.2. Edinburgh Üniversitesi Fiziki Olanaklar ve Başarılar

Edinburgh Üniversitesi, eski ve yeni kentlerin (UNESCO Dünya Mirası Alanı) şaşırtıcı mimarisi ve birinci sınıf galeriler, kütüphaneler, performans mekanları ve müzeler ile çevirili İskoç başkentinin merkezinde çeşitli etkinlikler ile zengin bir okuldur.

4.1.1.1.3. Edinburgh Üniversitesi Öğretim Üyesi Sayısı

Tablo 1

Edinburgh Üniversitesi Öğretim Üyesi Sayıları

	Sanat Okulu	Tasarım Okulu
Akademik Unvan	Sayı	Sayı
Profesör	2	5
Doçent	0	0
Öğretim Üyesi	12	3
Öğretim Görevlisi	20	37
Araştırma Görevlisi	0	13
Diğer	9	34
Toplam	43	92

4.1.1.1.4. Edinburgh Üniversitesi Yerel Öğrenci Sayısı

Edinburgh Üniversitesi 2021-22 dönemlerinde güncel 41,250 öğrenciyi bünyesinde barındırmaktadır (HESA, 2023).

4.1.1.1.5. Edinburgh Üniversitesi Uluslararası Öğrenci Sayısı

Edinburgh Üniversitesi 2021-22 dönemlerinde güncel olarak farklı milletlerden toplam 18,050 öğrenciyi bünyesinde barındırmaktadır (HESA, 2023).

4.1.1.1.6. Edinburgh Üniversitesi Uluslararası Öğrenci Değişim Programları

Edinburgh Üniversitesi Erasmus+ öğrenci hareketliliği kapsamında 2022/23 yılı son değişim öğrencilerini ağırlamaktadır. Ancak Avrupa değişim programları aracılığıyla 2023 yılı ve sonrasında Avrupa'dan gelen öğrencileri ağırlamaya devam edecektir.

Bunun dışında Avrupa Birliği dışı bir Üniversitede en az bir yıl öğrenim gören öğrenciler bulundukları üniversiteler aracılığı ile Edinburgh Üniversitesi ile bağlantı kurarak Uluslararası değişim için başvuruda bulunabilmektedir.

4.1.1.1.7. Edinburgh Üniversitesi Sanat Eğitimi Veren Programlar

Tablo 2

Üniversite Bünyesinde Sanat Eğitimi Bölümler

Bölümler	Açıklama
Mimarlık ve Peyzaj	Mimari Tarihi ve Mirası, Mimarlık, İç Tasarım ve Peyzaj Mimarlığı alanlarında lisans ve lisansüstü eğitim vermektedir. Program genelinde kültürel mirasın korunması, mimarlık pratikleri ve uygulamalarına dayalı programlardır.
Sanat Okulu	Güzel Sanatlar-BA ve Güzel Sanatlar-MA olmak üzere iki adet lisans ve lisansüstü düzeyde eğitim vermektedir. Güzel Sanatlar-BA dört yıllık güzel sanatlar eğitimi veren lisans derecesidir. Öğrencileri çağdaş sanat çalışmalarına katılmalarını sağlayan geniş tabanlı bir eğitim ortamı sunmaktadır. Güzel Sanatlar-MA ise güzel sanatlar ve sanat tarihi alanlarını birleştiren beş yıllık bir lisans programıdır. Diğer Birçok güzel sanatlar programının aksine, sanat tarihi ve atölye dersleri temelinde bir lisans derecesidir.
Tasarım Okulu	Animasyon, Moda Tasarım, Film ve Televizyon, Grafik Tasarım, İllüstrasyon, Mücevherat ve Gümüşçülük, Performans Kostümü, Ürün Tasarımı ve Tekstil alanlarında lisans ve lisansüstü eğitim vermektedir.
Sanat Tarihi	Güzel Sanatlar-BA, Güzel Sanatlar-MA ve Sanat Tarihi alanlarında lisans ve lisansüstü düzeyde eğitim vermektedir. Sanat Okulu bölümleri ile iş birliği içerisinde eğitim vermektedir. Program kapsamında öğrenciler ilk iki sene mimarlık tarihi, antropoloji veya psikoloji alanlarından dersler ile birleştirilmiş dersler almakta sonraki iki sene ise sanat tarihi kapsamında yaklaşık 30 seçmeli ders arasında seçim yaparak programı tamamlamaktadır.
Müzik Okulu	Akustik ve Müzik Teknolojisi ve Müzik alanlarında lisans ve lisansüstü düzeyde eğitim vermektedir. Müzik bölümü dahilinde

dört yıllık bir eğitim sunan müzik okulu müzik konusunda ilk iki sene temel müzik eğitimi ile öğrencilerin müzik alanında çekirdek oluşturacak bir gelişme sağladıktan sonra sonraki iki senede ise öğrencilerin uzmanlık alanı kazandırma yönünde eğitim vermektedir.

4.1.1.2. Evora Üniversitesi

4.1.1.2.1. Evora Üniversitesi Yenilikçi Uygulamalar

Evora Üniversitesi bölgesel kalkınmayı ve inovasyon ekosisteminin geliştirilmesini hedefleyen bir üniversitedir. Bu bağlamda da pek çok alanda yenilikçi ve çağdaş gelişmelere ayak uydurmaya çalışmaktadır. Bu amaçla gelişmiş bilgi kurumları ve ticari kuruluşlar ile pek çok ortak proje yürütmektedir. Bunlardan bazıları şu başlıklar altında sıralanmaktadır;

1. Yapay Zekâ ve Yüksek Performanslı Bilgi İşlem için Dijital İnovasyon Merkezi

Inesc Tec- Sistem ve Bilgisayar Mühendisliği, Teknoloji ve Bilim Enstitüsü liderliğinde, Evora üniversitesinin de ortaklığını yaptığı bunun yanı sıra Avrupa bölgesindeki pek çok üniversite, enstitü, dernek, ticaret ve sanayi odaları ile toplamda yirmi üç ortak bulunmaktadır 2022 yılında onaylanan teknolojiyi geliştirmeyi ve yenilikçiliği amaçlayan bir projedir.

2. Iberia Agrotech Hub: Dijital İnovasyon Merkezi (DIH) aracılığıyla Agrodigitization için Çok Bölgeli bir ekosistem oluşturulması

Tarım, Hayvancılık, Balıkçılık ve Sürdürülebilir Kalkınma Bakanlığı. Endülüs Juntası – CAGPDS liderliğinde evora üniversitesinin de ortaklığını yaptığı Avrupa bölgesinden pek çok üniversite, enstitü, ajans ve teknoloji merkezlerinin de dahil olduğu toplamda 19 ortakтан oluşmaktadır. 2018 yılında başlayan proje 2022 bitmiştir.

3. Uluslararası Yaşlanma Araştırma ve Yenilik Enstitüsü – Capitaliza

Evora Üniversitesinin liderliğini yaptığı ve Extremadura üniversitesi ile ortaklık yapılan proje 2022 yılında başlamış ve 2023 yılında bitmesi hedeflenmektedir.

4. Akıllı Süreçler ve Teknolojilerle Desteklenen Tarımsal Faaliyetin Sürdürülebilirliği

Evora Üniversitesinin liderliğini yaptığı proje, pek çok kurum, kuruluş, dernek dahil olmak üzere toplamda yirmi yedi ortak kurum ile beraber yürütülmektedir. 2022 yılında başlayan

proje 2025 yılında tamamlanması hedeflenmektedir. Projeye Avrupa Birliği ve Portekiz Cumhuriyeti tarafından mali destek sağlanmaktadır.

5. Sürdürülebilirlik için Avrupa Üniversitesi ittifakı: sorumlu büyüme, kapsayıcı Eğitim ve Çevre

Avrupa Birliği kapsamında 2023 yılında başlayacak ve 2026 yılında bitecek olan proje Evora Üniversitesinin teknolojik ve yeniliğin güçlendirmeyi hedeflemektedir.

6. Entegre ve Dinamik Eğitime Yönelik Okyanus Okuryazarlığı

Figueira da Foz İş İnkübatörü'nün liderliğini yaptığı proje, Evora Üniversitesi de dahil olmak üzere toplamda dört farklı fakülte ve enstitü tarafından yürütülmektedir. 2021 yılında başlayan proje 2023 yılında tamamlanması hedeflenmektedir.

7. Eğitim ve Öğrenme için Çoklu Disiplinli Sürükleyici Deneyimler Laboratuvarı

Avrupa Birliği kapsamında desteklenen 2021 yılında başlayan ve 2023 yılında tamamlanacak olan proje Evora Üniversitesi dahilinde teknolojik ve yenilikçiliği güçlendirmesi amaçlamaktadır.

8. Dijital Öğrenme için Sanal Gerçeklik

MG Sürdürülebilir Mühendislik AB liderliğinde ve Evora Üniversitesinin de ortaklığını yaptığı proje 2023 yılında başlayıp 2024 yılında tamamlanacaktır.

9. Mikro Kütüphane

Mikro kütüphaneler, eğitim ve kültür amaçlı olarak yenilenmiş eski telefon kulübelerinde faaliyet göstermekte, böylece kuruldukları yerde okuyucularla etkileşim ve kültürel hareketlilik noktası haline gelmektedir.

Evora Üniversitesi Kutsal Ruh Koleji, Sağlıklı Üniversite projesi (USE) kapsamında Altice Vakfı ile Evora Üniversitesi arasındaki ortaklığın bir sonucu olarak faaliyette olan bir okuma kabinini kurulmuştur. “Al başışla, oku, geri ver” sloganı ile kitapların değiş tokuşu, akademik çevre ve öğrenciler arasında etkileşimi artırmak amaçlanmaktadır. Mekân ve onun dinamikleri, kütüphanenin sosyal rolü içerisinde barındırdığı, bilginin korunması ve kültürel aktarım özellikle bilginin inşası ve paylaşımı ile mümkündür.

4.1.1.2.2. Evora Üniversitesi Fiziki Olanaklar ve Başarılar

Evora Üniversitesi'nin öğretim yaklaşımı, öğrencilerin küçük yaşlardan itibaren stratejik alanlarda araştırma faaliyetleri ve uygulamalı öğrenim ile Veteriner Hastanesi veya Evora Deneysel Çiftlikleri gibi uygun koşulların sağlanabildiği güçlü bir pratik bileşene odaklanmaktadır.

Bu yaklaşım, 50.000'den fazla nüfusa sahip UNESCO mirası olan bir şehrin sağladığı çok kültürlülük ve yaşam kalitesi ile yüksek talep standardını birleştiren benzersiz bir öğrenme ortamı yaratmayı mümkün kılmaktadır. Evora'daki dünyanın dört bir yanından araştırmacıları kabul eden araştırma merkezlerinin dinamiklerinin yanı sıra hem içeride hem de dışarıda hareketliliği teşvik etmeye yönelik önlemler de değerli bir katkıdır.

Evora Üniversitesi, faaliyetlerini, müdahalesinin tüm yönlerinde kalite ve değerlendirmeyi teşvik etmeye odaklanmaktadır. Öğretim, araştırma, yenilik, bilgi aktarımı ve toplumla iş birliğini hedeflemektedir. İç Kalite politikası, bir kalite kültürü oluşturmayı ve pekiştirmeyi amaçlayan sürekli iyileştirme ilkesine dayanmaktadır.

Évora Üniversitesi, Portekiz'de İç Kalite Güvence Sistemini Yüksek Öğrenim Değerlendirme ve Akreditasyon Kurumu (A3ES) tarafından sertifikalandırmaya başarılı bir şekilde sunan öncü kurumlardan birisidir. Bu akreditasyon, stratejik önemi bakımından Üniversitede bir Kalite kültürüne bağlılığın tanınmasını vurgulamaktadır.

4.1.1.2.3. Evora Üniversitesi Öğretim Üyesi Sayısı

Tablo 3

Evora Üniversitesi Öğretim Üyesi Sayıları

<i>Akademik Unvan</i>	<i>Sayı</i>
Doçent	3
Yardımcı Doçent	7
Davetli Yardımcı Doçent	9
Davetli Öğretim Üyesi	3
Araştırmacı	1
Toplam	23

4.1.1.2.4. Evora Üniversitesi Yerel Öğrenci Sayısı

Evora Üniversitesi 2022-23 dönemlerinde güncel 8060 öğrenciyi bünyesinde barındırmaktadır.

4.1.1.2.5. Evora Üniversitesi Uluslararası Öğrenci Sayısı

Evora Üniversitesi 68 farklı milliyetten oluşan 1520 yabancı öğrenciyi bünyesinden barındırmaktadır.

4.1.1.2.6. Evora Üniversitesi Uluslararası Öğrenci Değişim Programları

Her yıl Evora Üniversitesi, INcoming hareketlilik programlarında diğer yüksek öğretim kurumlarından yüzlerce öğrenciyi ve çalışanı ağırlamaktadır. Aynı şekilde, yüzlerce UE öğrencisi ve çalışanı, UE'nin hareketlilik anlaşmaları olan diğer kurumlarda eğitim veya iş için dış hareketlilik dönemleri yürütmektedir. Hareketlilik, dünyaya açık çok kültürlü bir öğrenme ortamına katkıda bulunmaktadır. Üniversite bünyesinde hareketliliği teşvik etmek için çeşitli hareketlilik programları mevcuttur.

Evora Üniversitesi, Erasmus + kapsamında Yüksek Öğretim Kurumlarının Avrupa ve uluslararası iş birliği faaliyetleri için genel bir kalite çerçevesi sağlamaktadır. Öte yandan bu, UE'nin Erasmus+ kapsamında yenilik ve iyi uygulamalar için öğrenme amaçlı ve/veya işbirliği içinde bireysel hareketlilik bileşenine katılması için bir gerekliliktir.

Evora Üniversitesi bünyesinde 3 ayrı öğrenci hareketliliği programı bulunmaktadır. Bunlardan ilki Avrupa dışına, ikincisi Avrupa içerisine, sonuncusu ise Portekiz içerisinde öğrenci değişim programıdır.

4.1.1.2.7. Evora Üniversitesi Sanat Eğitimi Veren Programlar

Tablo 4

Üniversite Bünyesinde Sanat Eğitimi Veren Bölümler

<i>Programlar</i>	<i>Açıklama</i>
Mimari	Mimarlık bölümü yalnızca yüksek lisans programını içermektedir. Çok disiplinli bir çalışma ortamı sunmaktadır. Teoriyi pratik uygulama ve araştırma ile birleştirir, öğrencilerin ve öğretim üyelerinin tasarım

	önerileri üzerinde birlikte çalıştıkları bir atölye kültürünü teşvik etmektedir. Eğitim 10 dönemde toplam 300 AKTS (285 zorunlu ve 15 isteğe bağlı) dersi kapsamaktadır. Bölüm kabulü sürecinde ortaokul ortalamasının %65'i ve bölüm giriş sınavlarının %35'inin toplamı sonucunda belirlenen notlar ile öğrenci kabul edilmektedir. Öğrenci kabul sınavları öncesinde bireyler görsel ve motor yeteneklerin öğrenmeyi veya başkasının öğrenmesini engellemeyecek derecede herhangi bir motor bozukluğun olmadığını kanıtlaması gerekmektedir. Bu ön koşulu sağlayan öğrenciler, Tanımlayıcı Geometri, Matematik, Kültür ve Sanat Tarihi sınavlarından bir tanesine girmesi gerekmektedir.
Tasarım	Tasarım bölümü öğrencilere teorik bilgi, tasarım, sanat, teknik ve metodolojik bir birikimle tasarım, iletişim ve endüstriyel tasarım alanlarında profesyonel bir kariyer fırsatı sağlamaktadır. Eğitim süreci toplamda 6 dönemde 180 AKTS (126 zorunlu 54 isteğe bağlı) dersi kapsamaktadır. Bölüm kabulü sürecinde de ortaokul ortalamasının %65'i ve bölüm giriş sınavlarının %35'inin toplamı sonucunda belirlenen notlar ile öğrenci kabul edilmektedir. Öğrenci kabul sınavları öncesinde bireyler görsel ve motor yeteneklerin öğrenmeyi veya başkasının öğrenmesini engellemeyecek derecede herhangi bir motor bozukluğun olmadığını kanıtlaması gerekmektedir. Bu koşulu sağlayan öğrenciler, Çizim/Tanımlayıcı Geometri/Çizim, Kültür ve Sanat Tarihini sınav setlerinden bir tanesine girmesi gerekmektedir. Tasarım bölümü, plastik/reçine, seramik, metal, taş, ahşap, gravür/baskı ve fotoğraf atölyeleri ile önemli bir laboratuvar ve teknoloji bileşenlerini içermektedir.
Müzik	Müzik bölümü eğitim ve araştırma konusunda uzun yıllardır faaliyet gösteren bir bölümdür. Bölüm kapsamında, Kompozisyon, Yorumlama, Caz, Müzikoloji olmak üzere toplamda dört branş mevcuttur. Eğitim süreci toplamda 6 dönemde 180 AKTS (126 zorunlu 54 isteğe bağlı) dersi kapsamaktadır. Bölüm ön kabul sürecinde ortaokul ortalamasının %50'si ve özel mesleki yetenek sınavının %50'inin toplamı sonucunda belirlenen notlar ile öğrenci kabul etmektedir. Bunun yanı sıra başvuru yapacak öğrencinin kabul testlerinin de bir tanesinden geçmesi gerekmektedir bu testler, Tarih, Kültür ve Sanat Tarihi, İngilizce, Matematik, Sosyal Bilimlerde Uygulamalı Matematik ve Portekizce testleridir. Öğrenciler bu testlerden bir tanesine girmek zorundadır.
Tiyatro	Tiyatro bölümü, çağdaş bir tiyatro yapımı vizyonunu, eleştirel yansıtıcı gelişimi ve öğrencilerin yaratıcılık özelliğini geliştirilmesi konusunda teşvik etmek için, aktör (oyuncu) eğitimini amaçlayan bilgi, teknik ve sahne uygulamalarının çeşitli boyutlarında çapraz olarak düzenleyen ve uygulayan bir bölümdür. Eğitim süreci toplamda 6 dönemde 180 AKTS (150 zorunlu 30 isteğe bağlı) dersi kapsamaktadır. Bölüm kabulü sürecinde ortaokul ortalamasının %65'i ve bölüm giriş sınavlarının %35'inin toplamı sonucunda belirlenen notlar ile öğrenci kabul edilmektedir. Öğrenci kabul sınavları, Çizim, Kültür ve Sanat, İngilizce, Portekizce, Portekiz Edebiyatı ve Felsefe sınavlarını kapsamaktadır. Öğrenciler bu testlerden bir tanesine seçmek zorundadırlar. Eğitim

	süreci içerisinde öğrencilerin sanatsal, kültürel ve bilimsel eğitimini, halka açık egzersizler ve gösteriler yoluyla farklı teatral ifade biçimleri ile deneysel uygulamaları teşvik etmeyi amaçlamaktadır.
Görsel Sanatlar Mülimedya	Güzel Sanatlar ve Mülimedya bölümü, eğitim süreci boyunca öğrencilere görsel sanatlar alanı ve yeni mülimedya teknolojilerine odaklı her iki alandaki bilgileri çaprazlayarak öğretim sürecini sürdürmektedir. Eğitim süreci toplamda 6 dönemde 180 AKTS (120 zorunlu 60 isteğe bağlı) dersi kapsamaktadır. Bölüm kabulü sürecinde ortaokul ortalamasının %65'i ve bölüm giriş sınavlarının %35'inin toplamı sonucunda belirlenen notlar ile öğrenci kabul edilmektedir. Öğrenci kabul sınavları öncesinde bireyler görsel ve motor yeteneklerin öğrenmeyi veya başkasının öğrenmesini engellemeyecek derecede herhangi bir motor bozukluğun olmadığını kanıtlaması gerekmektedir. Bu koşulun sağlanması durumunda öğrenciler, Çizim/Çizim ve Tanımlayıcı Geometri/ Çizim, Kültür ve Sanat Tarihi sınav setlerinden birisine girmesi gerekmektedir. Eğitim programı kapsamında görsel sanatlar ve mülimedya bölümü öğrencilerin sanat tarihi araştırmalarında olduğu gibi hem teorik hem de teknolojik alanda kendilerini geliştirmelerine imkân sağlamaktadır. Aynı zamanda iki boyutlu ve üç boyutlu dijital sanat teknolojileri ile öğrencilerin yaratıcılıklarını ortaya çıkararak kendi sanatsal kimliklerini oluşturmalarına yardımcı olmaktadır.

4.1.1.3. Lingnan Üniversitesi

4.1.1.3.1. Lingnan Üniversitesi Yenilikçi Uygulamalar

Lingnan üniversitesi geliştirdiği artırılmış gerçeklik uygulaması ile öğrencilere yaratıcılık ve keşfetme yönlerini geliştirmesine kampüs içinde daha çok vakit geçirmelerine ve uygulama içerisindeki testler ile eğitim ve öğretime destek olmaktadır. Uygulama içerisinde öğrenciler kendi temsili karakterlerini oluşturmakta ve kampüs içerisindeki saklı dijital mücevherleri bularak çeşitli ödülleri sahibi olmaktadır. Öğrenciler arasında rekabeti artırarak üniversite yaşamının farklı yönlerini de ortaya çıkarmaktadır.

Lingnan Üniversitesi, Asya Dijital Üniversiteler kapsamında 8-10 Mayıs 2023 tarihlerinde bölge için dijital öncelikli yüksek öğretimin geleceğinin tartışıldığı, yüksek öğretim liderlerini, uzmanlar, endüstri ortaklarını ve politika yapıcılarını bir araya getiren etkinliğe katılmaktadır. Etkinlik teknoloji odaklı geleceği desteklemek için çalıştaylar, paneller, yuvarlak masa toplantıları ve ağ oluşturma gibi etkinliklere içermektedir.

Lingnan Üniversitesi, Birleşmiş Milletler tarafından insanlığın iyileştirilmesi için belirlenen Sürdürülebilir Kalkınma Hedeflerine ulaşmaya ve bunları desteklemektedir. Lingnan'ın Sürdürülebilir Kalkınma Hedeflerine ulaşma taahhüdü araştırmalarında, programlarında, öğretim ve öğreniminde, bilgi aktarım faaliyetlerinde, sosyal katılım projelerinde, girişimcilik inisiyatiflerinde ve kurumsal yönetişimin yanı sıra yönetimde gösterilmektedir.

Bunların yanı sıra Lingnan Üniversitesi'nin gerçekleştirdiği pek çok yerel ve uluslararası çağdaş ve yenilikçi bilim, küresel sürdürülebilirlik, eğitim ve sanat alanında sempozyum, kongre, panel ve etkinlik bulunmaktadır.

4.1.1.3.2. Lingnan Üniversitesi Fiziki Olanaklar ve Başarılar

Lingnan Üniversitesi'nde öğrenme yalnızca sınıfla sınırlı değildir. Öğrencilerin çok yönlü deneyimler yoluyla bilgi ve yaşam becerileri kazanabilecekleri bir yer olmayı hedeflemektedir.

Pansiyon hayatı, Lingnan Üniversitesi'nin liberal sanat eğitiminin önemli bir parçasını oluşturmaktadır. Şu anda 2.600 pansiyon yeri olan 10 pansiyon bloğu bulunmaktadır. Çeşitli yurt faaliyetleri, farklı disiplinlerden ve kültürel geçmişe sahip öğrencilerle yoğun etkileşim bir ortam sunarak öğrencilerin genç liderlere dönüşmesine elverişli bir ortam oluşturmaya çalışılmaktadır.

Öğrencilere gerçek çalışma koşullarında deneyim kazanmaları, kültürel açıdan çeşitli, zengin ortamlarda deneyimlerini genişletmeleri ve onları gelecekteki kariyer gelişimi için gerekli becerilerle sahip olmaları için çok çeşitli denizaşırı, anakara ve yerel staj fırsatları bulunmaktadır.

Lingnan, yıllar içinde yaklaşık 40 ülkede 180'den fazla yüksek öğretim kurumuyla her yıl bol miktarda değişim fırsatı sağlayan değişim ortaklıkları kurmuştur. Lisans öğrencilerinin yaklaşık %80'i değişim için yurtdışında bir dönem geçirebilmekte veya kısa süreli yaz programlarına katılabilmektedir.

Hong Kong'da 2006 yılında öğrencilerin teoriyi pratiğe dökmelerini ve akademik bilgilerini kullanarak topluma anlamlı hizmetler sunmalarını sağlayan Hizmet-Öğrenime (SL) odaklanmak için bireysel bir ofis kuran ilk üniversitedir. Hizmet-Öğrenim

Ofisi, öğrenciler için çok çeşitli yerel, anakara ve denizaşırı ülkelerde eğitim fırsatı sağlamaktadır.

Öğrencilere sağlıklı bir yaşam tarzı geliştirmeleri için çok sayıda spor programı ve tesisi bulunmaktadır.

Lingnan, kampüste sanat ve kültürü teşvik etme konusunda zengin bir geleneğe sahiptir. Öğrenciler, Çekirdek Müfredat kapsamında “Modern Zamanlarda Performans Sanatları” küme dersini almayı seçebilmektedir. Kültürel Çalışmalar Bölümümü, Performans Çalışmaları alanında Yan Dal sunmaktadır ve Görsel Çalışmalar Misafir Sanatçı Programı ile her yıl konuk sanatçıları Üniversiteye getirmektedir. Ayrıca, Sanat Fakültesi, Hong Kong'dan ve dünyanın diğer bölgelerinden çeşitli sanat dallarını kampüse getirmek için her yıl Sanat Festivali düzenlemektedir.

Lingnan, liberal sanatlar bağlamında benzersiz bir girişimcilik platformu oluşturmuştur. 2018'de başlatılan Lingnan Girişimcilik Girişimi (LEI) , çeşitli kurslar, çalıştaylar, teknoloji geliştirme programları, Hostel Girişimcilik Laboratuvarı, kuluçka hizmetleri, kaçak pazar ve daha fazlası gibi inovasyon ve girişimcilik desteği sunmaktadır. LEI ayrıca Çin'in yerel, daha büyük körfez bölgesini ve yenilikçi şirketlerde küresel staj fırsatları sağlamaktadır. Programlar, öğrencilerin sürdürülebilir kalkınma zihniyetlerini ve girişimci ruhlarını göstererek gerçek dünya sorunlarına yenilikçi ve etkili çözümler üretebilen sosyal girişimciler olmalarını sağlamaktadır.

4.1.1.3.3. Lingnan Üniversitesi Öğretim Üyesi Sayısı

Tablo 5

Lingnan Üniversitesi Öğretim Üyesi Sayıları

Akademik Unvan	Sayı
Profesör	5
Doçent	1
Yardımcı Doçent	2
Öğretim Görevlisi	2
Kıdemli Okutman	1
Araştırmacı	3
Toplam	14

4.1.1.3.4. Lingnan Üniversitesi Yerel Öğrenci Sayısı

Lingnan Üniversitesi 2022-23 dönemlerinde güncel 3323 öğrenciyi bünyesinde barındırmaktadır.

4.1.1.3.5. Lingnan Üniversitesi Uluslararası Öğrenci Sayısı

Lingnan Üniversitesi 2019-2020 dönemlerinde 223 öğrenciyi bünyesinde barındırmaktadır.

4.1.1.3.6. Lingnan Üniversitesi Uluslararası Öğrenci Değişim Programları

Birinci sınıf bir liberal sanat kurumu olma misyonuyla Lingnan, dünya çapındaki diğer yüksek öğrenim kurumlarıyla öğrenci değişimini teşvik etmeyi amaçlamaktadır. Lingnan Üniversitesi, öğrencilere "Dünyayla İlgilenme" ve deniz aşırı ülkelerdeki veya Anakara Çin'deki ortak kurumlarda eğitim alma konusunda değerli bir fırsat sunan Öğrenci Değişim Programlarını (SEP) oluşturulmuştur.

SEP, öğrencilere denizaşırı ülkelerdeki veya Anakara Çin'deki ortak kurumlardan birinde bir dönemlik öğrenim değişimi fırsatı sunmaktadır. Öğrenciler yurtdışında geçirdikleri bir dönem boyunca Lingnan'da kayıtlı kalmakta ve eğitimlerini tamamlamak için Lingnan'a geri dönmektedir.

Asya'daki Hristiyan Üniversiteler ve Kolejler Birliği ACUCA, Öğrenci Hareketliliği Programı, ACUCA üye kurumlarından gelen öğrenciler arasında Asya toplulukları ve kültürlerinin daha iyi anlaşılmasını sağlamayı amaçlamaktadır. ACUCA'nın bir üyesi olan Lingnan Üniversitesi öğrencileri, Endonezya, Japonya, Kore, Filipinler, Tayvan ve Tayland'daki Programa katılan kurumlarda bir dönem yurtdışında eğitim almak için başvurabilmektedir. Öğrenciler, ev sahibi kurumlarda kalırken, Lingnan'da öğrenim ücretini ödemeye devam etmektedirler. Bunun dışında yerel ulaşım, kitaplar, sağlık sigortası gibi tüm kişisel harcamalardan öğrenciler sorumludur.

4.1.1.3.7. Lingnan Üniversitesi Sanat Eğitimi Veren Programlar

Tablo 6

Üniversite Bünyesinde Sanat Eğitimi Veren Bölümler

Bölümler	Açıklamalar
Görsel Çalışmalarda	Görsel Çalışmalar programı, görsel sanatların tarihsel ve teorik çalışmalarına kapsamlı ve disiplinler arası bir yaklaşım sunarak öğrencilere sanat tarihi ve film sanatı olmak üzere iki ana konsantrasyon alanında eğitim verir. Program, Hong Kong, Çin, Doğu Asya ve Batı'daki görsel sanatlar, hareketli görüntüler ve maddi kültürlerin tarihini, teorisini ve ifadesini kapsayan geniş bir müfredat sunar. Deneyimsel öğrenme, müfredatın ayrılmaz bir parçasıdır ve stüdyo uygulaması, küratörlük, staj ve hizmet içi öğrenme gibi uygulamalı derslerin merkezindedir.
Animasyon ve Dijital Çalışmalarda	Bachelor of Arts, Animasyon ve Dijital Sanatlar (ADA), kendi kendini finanse eden dört yıllık bir programdır. ADA, yaratıcı sanatlar eğitimiye yenilikçi düşünmeyi ve yaratıcılığı teşvik eden kapsamlı, çok disiplinli bir yaklaşım sunmaktadır. Lingnan'ın yüksek öğretimdeki misyonunun temel değeri olan liberal sanatlar müfredatına ekstra bir boyut katacaktır. Bu yeni programın öğrencileri, animasyon ve dijital sanatlarda temel bilgileri ve profesyonel becerileri öğretmektedir.
Yaratıcı Medya Endüstrilerinde	Creative Media Industries Programında Bachelor of Arts (Başarılar), Hong Kong ve Greater Bay Area'da gelişen yaratıcı medya endüstrilerinde kariyer arayan öğrenciler için geniş bir teorik çalışma ve pratik eğitim sağlamayı amaçlamaktadır. Disiplinler arası müfredat, medya çalışmaları, işletme ve yönetim çalışmalarının yanı sıra görsel sanatlar çalışmalarında teorik derslerin, dijital medya üretimi, oyun tasarımı, VR ve AR atölyeleri için uygulamalı fırsatları içermektedir. Müfredatın tasarımı, hem dijital teknolojileri ve medya platformlarının yaratıcı medya endüstrilerindeki küresel eğilimlerini hem de yerleşik film endüstrisi ve büyüyen sanat pazarı dahil olmak üzere yerel endüstrilerin özel bağlamını vurgulamaktadır.

4.1.1.4. Kuzey Georgia Üniversitesi (ABD)

4.1.1.4.1. Kuzey Georgia Üniversitesi Yenilikçi Uygulamalar

UNG, Lisans Araştırma ve Yaratıcı Etkinlik Merkezi (CURCA) aracılığıyla güçlü lisans araştırma fırsatlarını destekleyerek öğrencilerin pratik deneyim kazanmalarını ve problem çözme ve eleştirel düşünme becerilerini güçlendirmelerini sağlamaktadır.

Kuzey Georgia Üniversitesi (UNG) Eğitim Fakültesi , Fen ve Matematik Fakültesi'nin desteğiyle, Fiziksel Bilim için Deneyimsel Öğrenme ve Sorgulama olarak da bilinen yıllık Georgia Fen Öğretmenleri Derneği (GSTA) Bölge 2 ve Bölge 12 Konferansı'na ev sahipliği yapmıştır.

4.1.1.4.2. Kuzey Georgia Üniversitesi (ABD) Fiziki Olanaklar ve Başarılar

Kuzey Georgia Üniversitesi, Georgia Üniversite Sisteminin bir parçasıdır ve Devlet Liderlik Kurumu Georgia Askeri Koleji olarak belirlenmiştir. Yaklaşık 20.000 öğrencisi ile Kuzey Georgia Üniversitesi, 5 ayrı kampüsü ile eyaletin en büyük devlet üniversitelerinden biridir.

Eyaletin en hızlı büyüyen bölgesinde konumlanan UNG, akademik mükemmel, farklı ve küresel bir toplum için liderler haline getiren akademik ve müfredat programlarına odaklanan tek bir misyonla birleştirilmiş beş kampüsten oluşmaktadır.

Kuzey Georgia Üniversitesi, öğrencilere kampüs içerisinde dinlenme, sağlık, bilgi ve iletişim teknolojileri, kütüphaneler, otopark, postane ve yurt hizmetlerinde sunmaktadır

Üniversite Başarıları:

- 2021-22 Üstün Başarı Koleji Olarak Adlandırıldı
- US News & World Report tarafından Güney'deki en iyi devlet bölgesel üniversitelerinden biri
- Lisans Araştırma ve Yaratıcı Faaliyetler Merkezi'ne (CURCA) ev sahipliği yapmaktadır.
- UNG, Best for Vets Listesinde 17. Sırada

- Her yıl öğrencilere 1.200'den fazla burs verilmektedir.
- 2019'da 'Kiplinger's Personal Finance En İyi Üniversite Değeri'
- US News & World Report tarafından Güney'de en düşük öğrenci borcu için 3. sırada
- 2019 Forbes Magazine tarafından ülkenin ' En Değerli Okullarından ' biri seçildi
- 300 yurtdışı eğitim fırsatı
- Fulbright Scholars'ın üst üste 4. kez en çok üreten kurumu
- Öğrenci birliğinde temsil edilen 83 ülke
- Ülkedeki 6 Kıdemli Askeri Kolejden 1'i

4.1.1.4.3. Kuzey Georgia Üniversitesi Öğretim Üyesi Sayısı

Tablo 7

Kuzey Georgia Üniversitesi Öğretim Üyesi Sayıları

Akademik Unvan	Sayı
Profesör	4
Doçent	11
Öğretim Görevlisi	7
Kıdemli Okutman	2
Atölye Asistanı	1
Toplam	25

4.1.1.4.4. Kuzey Georgia Üniversitesi Yerel Öğrenci Sayısı

Kuzey Georgia Üniversitesi genelinde 2022 verilerine göre toplam 18.046 öğrenci bulunmaktadır.

4.1.1.4.5. Kuzey Georgia Üniversitesi Uluslararası Öğrenci Sayısı

Kuzey Georgia Üniversitesi genelinde 2022 verilerine göre 87 farklı ülkeden toplam 760 öğrenci bulunmaktadır.

4.1.1.4.6. Kuzey Georgia Üniversitesi Uluslararası Öğrenci Değişim Programları

Kuzey Georgia Üniversitesi (UNG), çeşitli uluslararası değişim ortaklıkları aracılığıyla seçilmiş öğrenciler için Dahlonega kampüsünde lisans dönemi ve akademik yıl boyunca değişim fırsatları sunmaktadır.

4.1.1.4.7. Kuzey Georgia Üniversitesi Sanat Eğitimi Veren Programlar

Tablo 8

Üniversite Bünyesinde Sanat Eğitimi Veren Bölümler

Bölümler	Açıklama
Sanat Yolu	Bu program, 42 kredi saatten oluşan 60 kredi saatlik bir programdır. Görsel sanatlar müfredatına başlamak için temel bir bölümdür. Sanatsal ilgi alanlarını keşfetme fırsatı vermekte, öğrencilerin dört yıllık lisans programlarından birinde başarılı olmaları için temel becerilerle hazırlamaktadır. Müfredat kapsamında, Çizim, İki Boyutlu Tasarım ve Renk Kompozisyonu, Üç Boyutlu Tasarım ve bir başlangıç sanat atölyesi beceri dersleri sunmaktadır. Ayrıca, antik çağlardan çağdaş sanata kadar kültürler arası sanat tarihlerini kapsayan iki sanat tarihi araştırma dersi de bulunmaktadır.
Dijital Sanatlar Konsantrasyonlu Ana Sanat Dalı	Bu Ana sanat Dalı, 2000 ve 4000 seviyelerindeki atölye dersleri ve sanat tarihi derslerinde 48 kredilik genel bir alandır. Bu alan öğrencileri, dijital illüstrasyon, animasyon veya ilgili alanlarda bir kariyere hazırlamaktadır.
Grafik Tasarım Konsantrasyonlu Ana Sanat Dalı	Bu Ana Sanat Dalı, 2000 ve 4000 seviyelerindeki atölye dersleri ve sanat tarihi derslerinde 48 kredilik genel bir alandır. Bu alan öğrencileri, reklamcılık, illüstrasyon, web tasarımı, hareketli grafikler, paket tasarımı, yayın tasarımı ve dijital fotoğrafçılık gibi alanlarda kariyer için hazırlamaktadır. Ders süreci kapsamında öğrenciler gelişmiş sanat atölye derslerinde uygulamalı deneyim kazanmakta ve sanat tarihinde tasarımın temellerini öğrenmektedir.
Stüdyo Sanatı Yan Dal	Bu alan 18 kredilik bir yan dal programıdır. Görsel sanatlar bölümü dışından öğrencileri atölye dersleri vermektedir. Stüdyo Sanatında Yan Dal ders

	içerikleri kapsamında öğrencilere, çizim, iki boyutlu tasarım, renk teorisi veya üç boyutlu tasarım dersleri ile geleneksel orta ve ileri düzey sanat derslerini içermektedir.
Sanat Eğitimi	Sanat eğitimi alanında lisans derecesi sizi Georgia Okul Sisteminde resim öğretmenliğine hazırlamaktadır. Sanat eğitimi bölümünden mezun olan öğrenciler okul öncesi resim öğretmenliğinden lise düzeyine kadar tüm okullarda öğretmenlik yapabilmektedir. Bu program, Görsel Sanatlar Bölümü ile Eğitim Fakültesi arasındaki yapılan iş birliği sonucunda kurulmuştur. Sanat eğitimi öğrencileri, Öğretmen Eğitimi programına kabul edilmek için en az 2.75 genel not ortalamasına ve temel on koşul derslerinin hepsinden başarıyla geçmeleri gerekmektedir.
Güzel Sanatlar	Görsel sanatlar alanında lisans düzeyinde eğitim veren bir alandır. Bu alan üst düzey sanat derslerinde 69 kredi saat bir alandır. Öğrenciler çeşitli ana sanat dallarından birinde uzmanlaşmaktadır. Bu ana dallar şu şekilde sıralanmaktadır: Dijital Sanatlar, Çizim ve Resim, Grafik Tasarım, Fotoğrafçılık, Baskı resim, Kağıt Sanatları, Heykel ve Seramik. İlgili alanlarına göre Ana Dal seçen öğrenciler bir alanda uzmanlaşması sağlanmaktadır. Öğrenciler mezun olmadan önce Kıdemli Bitirme Sergisi ile tamamlamaktadırlar.

4.1.1.5. Gazi Üniversitesi

4.1.1.5.1. Gazi Üniversitesi Yenilikçi Yaklaşımlar

Gazi Üniversitesi, Araştırma Geliştirme Kurum Koordinatörlüğü tarafından 2023 yılında İş Birlikli Araştırma, Yenilik ve Teknoloji Girişimciliği konulu çalıştay düzenlenmiştir.

Gazi üniversitesi Proje Koordinasyon Uygulama ve Araştırma Merkezi tamamlanmış projeler;

STEM ve Kodlama Eğitimlerinin Standardizasyonu, projeye 2018 yılında başlanmış 2020 yılında tamamlanmıştır.

Okul Öncesi Öğretim için Öğretim Materyalleri Geliştirme Hesaplamalı Düşünme Lisans Öğrencileri Başlangıç, projeye 2019 yılında başlanmış 2020 yılında tamamlanmıştır.

Yenilenebilir Enerji Sistemleri Üzerine Yenilikçi Avrupa Çalışmaları Başlangıç, projeye 2015 yılında başlanmış 2018 yılında tamamlanmıştır.

Genç Öğrencilerin Yabancı Dil Öğretmenleri İçin Web ve Okul Tabanlı Mesleki Gelişim Projesi ve Kodlamaya Giriş Başlangıç, projeye 2014 yılında başlanmış 2017 yılında tamamlanmıştır.

4.1.1.5.2. Gazi Üniversitesi Fiziki Olanaklar ve Başarılar

Ankara'nın merkezinde bir şehir üniversitesi olan Gazi Üniversitesinin merkez yerleşkesi Beşevler olup Emek, Maltepe, Ostim, Gölbaşı ve Kahramankazan'da da yerleşkeleri bulunmaktadır. Gazi üniversitesi topluma liderlik yapabilecek, milli, manevi, kültürel ve insani değerlere saygılı bireyler yetiştirmek: öncü araştırmalarla bilgiyi üreterek, paylaşarak ve hayata dönüştürerek toplumun yaşam boyu eğitim ve gelişim sürecine katkıda bulunmayı hedefleyen bir üniversitedir. Bu kapsamda Üniversite kampüsünde çeşitli kültür ve sanat merkezi, araştırma merkezleri, çeşitli spor tesisleri ile eğitim ve öğretim kalitesini artırma gayretindedir.

Gazi Üniversitesi dünyadaki üniversitelerin 372'sinin değerlendirilmeye alındığı QS World University Rankings 2022 Alan Bazlı Dünya Üniversiteleri Sıralaması sonuçlarına göre Gazi Üniversitesi, "Eğitim" alanında dünya genelinde 21. sırada yerini almış ve Türkiye'den toplam 6 üniversite arasında da 1. sıraya yerleşmiştir. Bunun yanı sıra Gazi Üniversitesi Erişilebilir ve Temiz Enerji hedefine dünya genelinde 705 üniversite arasında 81. Sıra yer alırken, Türkiye'de ise 31 üniversite arasında 1. Sırada yer almaktadır. Sağlık ve Kaliteli Yaşam hedefinde dünya genelinde toplam 1101 üniversite arasında ise 301-400 bandırnda yer alırken, Türkiye'de ise 51 üniversite arasında 3-9 bandında yer almaktadır. Ayrıca, Nitelikli Eğitim hedefinde ise dünya genelinde toplam 1180 üniversite arasında 601-800 bandında yer alırken Türkiyede ise 50 üniversite arasında 23-31 bandında yer almaktadır.

4.1.1.5.3. Gazi Üniversitesi Öğretim Üyesi Sayısı

Tablo 9

Gazi Üniversitesi Öğretim Üyesi Sayıları

Akademik Unvan	Sayı
Profesör	8
Doçent	3
Öğretim Üyesi	5
Öğretim Görevlisi	5
Araştırma Görevlisi	2
Toplam	23

4.1.1.5.4. Gazi Üniversitesi Yerel Öğrenci Sayısı

2022-23 eğitim öğretim yılı 3931 ön lisans 27.243 lisans 8499 yüksek lisans 3995 doktora olmak üzere toplam 43.668 öğrenci bulunmaktadır.

4.1.1.5.5. Gazi Üniversitesi Uluslararası Öğrenci Sayısı

2022-23 öğretim yılı kapsamında 54 farklı milletten 1691 öğrenci bulunmaktadır.

4.1.1.5.6. Gazi Üniversitesi Uluslararası Öğrenci Değişim Programları

Gazi Üniversitesi Erasmus+ öğrenim hareketliliği programı kapsamında Avrupa Birliği ve aday ülkelerdeki anlaşmalı Üniversiteler ile öğrencilerin kişisel gelişimlerinin güçlendirilmesi ve eğitimde kalitenin artırılmasına yönelik öğrenci değişim programı yürütmektedir.

4.1.1.5.7. Gazi Üniversitesi Sanat Eğitimi Veren Programlar

Tablo 10

Üniversite Bünyesinde Sanat Eğitimi Veren Bölümler

Bölüm	Açıklama
Resim-iş Eğitimi Ana Bilim Dalı	Resim iş eğitimi Ana Bilim Dalı eğitim süresi dört yıl olan lisans ve lisans üstü düzeyde eğitim veren bir bölümdür. Amacı

	çağdaş bilgilerle donatılmış Resim-iş öğretmenini yetiştirmek olan kurum, desen ve imgesel olmak üzere iki aşamalı özel yetenek sınavı ile öğrenci almaktadır. Resim-iş Eğitimi Ana Bilim Dalı öğrencileri 2. Sınıfa geçtiklerinde, resim, grafik tasarım ve heykel ana sanat atölyelerinden birini seçmekte ve bu ana sanat dalında uzmanlaşmaktadır. Dört yıllık öğrenim süreci boyunca öğrenciler seçtikleri ana sanat dalının yanı sıra diğer ana sanat dallarını ve sanatsal uygulama pratiklerini tecrübe etmektedir.
Müzik Eğitimi Ana Bilim Dalı	Müzik Eğitimi Ana Bilim Dalı eğitim süresi dört yıl olan lisans ve lisansüstü düzeyde eğitim veren bir bölümdür. Amacı müzik eğitimi alanında nitelikli ve çağın gerekliliklerine göre kendini yetiştirmiş, bunun yanı sıra gelişmeye açık müzik öğretmenleri yetiştirmektir. Program kapsamında öğrenciler, Müzik Alan bilgi ve becerisi, Öğretmenlik formasyonu ve genel kültür derslerinden oluşan ve müziğin hemen hemen bütün boyutlarını içeren zorunlu ve seçmeli dersler almaktadır.

4.1.2. Görsel Sanatlar Eğitimi Veren kurumların İçeriğine Yönelik Bulgular ve Yorum

4.1.2.1. Edinburgh Üniversitesi Görsel Sanat Eğitimi Ders Programları

Tablo 11

Görsel Sanatlar Bölümü Uygulamalı Dersler

Sanat: Stüdyo 1A	Güzel Sanatlar 4 Stüdyo ve Araştırma
Sanat: Stüdyo 1B	Güzel Sanatlar Stüdyosu 5
Sanat Uygulaması 2	Güzel Sanatlar Araştırması 5
Sanat Uygulaması 3	Çağdaş Sanatsal Araştırma
Sanatsal Araştırma- Temalar ve Yöntemler	

Tablo 12

Görsel Sanatlar Bölümü Teorik Dersler

Sanat Tarihi 1A Avrupa'da Sanat ve İnanç	Modernizm ve Avangardlardan Postmodernizme ve Küreselleşmeye Sanat Tarihi 2B
Sanat Tarihi 1B Dünya Kültürlerinin Kavşağında Sanat	Sanat Tarihini İncelemek: Metinler, Nesneler, Kurumlar, Birinci Bölüm
Sanat Tarihi 2A Akıl, Romantizm, Devrim: 1700'den 1900'e Sanat	Sanat Tarihini İncelemek: Metinler, Nesneler, Kurumlar, İkinci Bölüm

Tablo 13

Animasyon Bölümü Uygulamalı Dersler

Animasyona 1A Giriş	Animasyon Hikayeleri
Animasyon 1B İlkeleri	Animasyon Seçmeli 4A Araştırma ve Üretim Öncesi
Animasyon Dili	Animasyon 4C Prodüksiyon ve Post Prodüksiyon
Animasyona 2A Karakter	Animasyon 4D Promosyon ve Dağıtım
Animasyon 2B Anlatı	Tasarımda Görsel Anlatılar ve Ekran Kültürleri
Animasyon 2C Belgesel	Tasarım ve Kültür
Animasyona 3A Müşteriler İçin Animasyon	Yüzeyler ve Ekranlar
Animasyon 3B Deneysel Animasyon	Tasarım, Oyun ve Oyunlar
Animasyon 3C Dağıtılmış Animasyon	Tasarım ve Ekran Kültürleri 4
Animasyon 3 Temsil Sorunları	

Tablo 14

Animasyon Bölümü Teorik Dersler

Modernizm ve Sonrası	Yaşlanmaya Yönelik Tasarım
Çağdaş Sinema	Çevresel Tasarım: Malzemeler, Ekolojiler, Gelecek
Çok Duyusal Kültürler	

Tablo 15 *Grafik Tasarım Bölümü Uygulamalı Dersler*

Grafik Tasarım 1A: Grafik Tasarıma Giriş	Grafik Tasarım 3D: Tasarım Ajansı Kıdemli
Grafik Tasarım 1B: Tipografiye Giriş	Grafik Tasarım 4A: Araştırma ve Uygulama
Grafik Tasarım Ajansı Stajyeri	Grafik Tasarım 4B: Tasarım Ajansı Direktörü
Grafik Tasarım 2A: Uygulamalı Grafik Tasarım	Grafik Tasarım 4C: Açıklama

Grafik Tasarım 2B: Uygulamalı Tipografi 2	Tasarımda Görsel Anlatılar ve Ekran Kültürleri
Grafik Tasarım Ajansı Junior	Yüzeyler ve Ekranlar
Grafik Tasarım 3A: Araştırma ve Uygulama	Tasarım, Oyun ve Oyunlar
Grafik Tasarım 3B: 48 Saatte Hayatta Kalma Rehberi	Tasarım ve Ekran Kültürleri 4
Grafik Tasarım 3C: Dışsalılık	

Tablo 16

Grafik Tasarım Bölümü Teorik Dersler

Modernizm ve Sonrası	Yaşlanmaya Yönelik Tasarım
Çağdaş Sinema	Çevresel Tasarım: Malzemeler, Ekolojiler, Gelecek
Çok Duyusal Kültürler	

Tablo 17

İllüstrasyon Bölümü Uygulamalı Dersler

İllüstrasyon 1A: Resim 1'e Giriş	İllüstrasyon 4A: Stüdyo Uygulaması
İllüstrasyon 1B: Resim 2'ye Giriş	İllüstrasyon 4B: Araştırma
İllüstrasyon Günlüğü: Eskiz defteri formları ve varyasyonları	İllüstrasyon 4C: Açıklama
İllüstrasyon 2A: İllüstrasyon Teorisi ve Uygulaması	Yaratıcı Kitap Çalışmaları
İllüstrasyon 2B: Görsel Dil	Tasarımda Görsel Anlatılar ve Ekran Kültürleri
İllüstrasyon 3A: Sınırlar ve Kolektifler	Yüzeyler ve Ekranlar
İllüstrasyon 3B: Her Şey Planda	Tasarım, Oyun ve Oyunlar
İllüstrasyon Antolojisi: Baskı, Ürün ve Anlatı	Tasarım ve Ekran Kültürleri 4

Tablo 18

İllüstrasyon Bölümü Teorik Dersler

Modernizm ve Sonrası	Yaşlanmaya Yönelik Tasarım
Çağdaş Sinema	Tasarım ve Toplum
Çok Duyusal Kültürler	Çevresel Tasarım: Malzemeler, Ekolojiler, Gelecek

Animasyon 1A Giriş: Animasyon 1A Giriş dersi, 10 kredi 4 ders saati ile toplamda 200 saatlik bir derstir. Ders temel animasyon ilkeleri, üretim yöntemleri ve teknikleri konusunda temel bir başlangıç yapmaktadır. Ayrıca bir animatörün bilmesi gereken temel teknik ve kavramsal bilgileri de kapsamaktadır.

Ders İçeriği:

- Animasyon, proto-animasyon ve optik oyuncaklarda tarihsel ve çağdaş emsallere giriş.
- Animasyon teknolojilerinde tarihsel ve çağdaş emsallere giriş.
- Animasyon pratiği içinde mümkün olan çeşitli üretim yöntemleri.
- Karşılaştırmalı analize giriş ve yöntemin değerlendirilmesi.
- İşbirlikçi ve yansıtıcı yaratıcı uygulamalara giriş.
- Çevrimiçi dergilere giriş ve eskiz defteri içeriğinin sayısallaştırılması.

Ders, hareketi, zamanlamayı ve formu keşfeden birden fazla çizim uygulaması içermektedir. Bunun yanı sıra, geleneksel lightbox ve kâğıt çizim yöntemlerini kullanarak yoğun miktarda çizim uygulaması içermektedir. Öğrencilerden, tüm yönlendirilmiş ve bağımsız çalışmaları eskiz defterleri biçiminde belgelenmeleri ve nihai olarak bu ödevleri sunum halinde teslim etmeleri beklenmektedir.

Öğrenciler her dönem bu ders kapsamında uzmanlaşmak için dersin genişletilmiş versiyonlarını almaktadır. Bu derslerin isimleri şu şekildedir:

Animasyon 1B Prensipleri, Animasyon 2A: Karakter, Animasyon 2B Anlatı, Animasyon 2C: Belgesel, Animasyon 3B: Deneysel Animasyon, Animasyon 3C: Yayılmış Animasyon, Animasyon 3: Temsil Konuları, Animasyon Seçmeli 4A: Araştırma ve Üretim Öncesi, Animasyon 4C: Prodüksiyon ve Post Prodüksiyon, Animasyon 4D: Tanıtım ve Dağıtım

Modernizm ve Sonrası: Modernizm ve Sonrası dersi, 10 kredi 10 ders saati ile toplamda 200 saatlik bir derstir. Bu ders, öğrencilere modernite ve postmodernitenin tanımlayıcı özellikleri ve olayları ile modernizm ve postmodernizmin temel eleştirel kavramlarını tanıtmaktadır. 19. yüzyılın sonlarından bu yana tasarım ve dijital kültürleri şekillendiren önemli eleştirel ve estetik tartışmaları, yaratıcı uygulamaları tanımlamakta ve bunları kapsamaktadır. Kursun özel amaçları, 19. yüzyılın sonlarından bu yana tasarım ve dijital

tabanlı yaratıcı pratiğin evriminin tanımlayıcı özelliklerinin öğrencilere kazandırılmasını sağlamaktır. Ders öğrencilere tasarım ve dijital kültürlerin analizi ve üretimi ile ilgili temel kritik kavramları uygularken yetkinliği, hayal gücünü ve anlayışı geliştirmelerine yardımcı olmaktadır.

Ders İçeriği: Ders, sanayileşme süreci de dahil olmak üzere, modernitenin 19. yüzyılın sonlarından itibaren yükselişine geniş bir kronolojik bakış açısı ile yaklaşmaktadır. Dersin ilk yarısı, modernizm tarihindeki önemli anları, modanın kültürel kimliği şekillendirmedeki rolünü, Bauhaus'un bir eğitim gücü olarak önemini, teknoloji ve film ilişkisini içermektedir. Kursun ikinci yarısı ise modernizmle ilişkilendirilen fikirlerin birçoğunun sorgulandığı postmodern dönüşle ilgilidir. Bunların yanı sıra, postmodernizmin kökleri, postmodern dönemde öznellik, pastiş ve ironinin ile marka kültürlerinin yükselişini de içermektedir.

Dersler, seminerler ve film gösterimleri yoluyla verilmektedir. Her hafta öğrencilerden, yönlendirilmiş öğrenme saatlerinin bir parçası olarak, sunum veya tartışma için nihai sunuma hazırlık olarak araştırma faaliyetleri üstlenmeleri ve çalışma hazırlamaları beklenmektedir.

Tasarım ve Ekran Kültürlerinde Görsel Anlatılar: Tasarım ve Ekran Kültürlerinde Görsel Anlatılar dersi, 10 kredi 10 ders saati ile toplamda 200 saatlik bir derstir. Ders süreci kapsamında öğrencilere, popüler kültürdeki temel metinleri inceleyerek tasarım ve dijital kültürdeki görsel anlatı teorilerini hem izleyici hem de uygulayıcı bakış açılarından anlamaya yardımcı olacak yöntemlerini tanıtmaktadır.

Ders İçeriği: Görsel Anlatılar dersi, öğrencilerin görsel anlatı anlayışını daha geniş bir bağlamda keşfetmelerine ve geliştirmelerine yardımcı olmak için tasarlanmıştır. Ders, görsel anlatının bazı temel teorilerine genel bir bakışla yaklaşmakta, görüntülerin ve mekanların, eşlik eden kelimeler olsun ya da olmasın hikayeleri nasıl anlatabileceğini düşünmeye yardımcı olmak için tasarım ve dijital kültürlerdeki geniş yelpazeden örnekler vermektedir.

İşlenen konular: Hareketli Görüntü (film, animasyon, televizyon), Resimli Anlatım (Çizgi Romanlar, Resimli Kitaplar), Etkileşimli Anlatılar, Yazarlık ve İzleyici, Türler ve Anlatı Alanları, Müzik Videoları, Olgusal Anlatılar.,

Tasarım, Oyun ve Oyunlar: Tasarım, Oyun ve Oyunlar dersi, 10 kredi 10 ders saati ile toplamda 200 saatlik bir derstir. Bu kurs sürecinde hem en eski kültür biçimimiz hem de en

gelişmiş tasarım alanımız olarak oyun kavramı incelenmektedir. Ayrıca video oyunlarını derinlemesine incelenmekte, öğrencilerin oyunların modern toplumu hem nasıl yansıttığını hem de şekillendirdiğini anlamak için anlamlarını ve etkilerini eleştirel bir şekilde analiz etmeleri amaçlanmaktadır.

Ders İçeriği: Oyunların ne anlama geldiği ne işe yaradığı, duygusal, entelektüel, fenomenal ve kültürel olarak anlamak amacıyla oyunlar bağlamsallaştırılmakta ve analiz edilmektedir. Dersler, seminerler ve oyun prototip oluşturma atölyeleri sayesinde öğrenciler oyun mekaniği, estetiği ve dinamikleri hakkında daha eksiksiz bir anlayış kazanmaktadır. Bunun yanı sıra öğrencileri, oyunların gülünç temsilleri ve tasarım uygulamalarını eleştirebilecek bilgi düzeyini inşa edilmeye çalışılmaktadır

İllüstrasyon 1A: İllüstrasyon 1'e Giriş: İllüstrasyon 1A: İllüstrasyon 1'e Giriş dersi, 10 kredi 5 ders saati ile toplamda 200 saatlik bir derstir. Ders, öğrencilerin, hazır proje aracılığıyla fikirlerin, metinlerin ve temaların görsel yorumunda İllüstrasyon yöntemlerini ve süreçlerini keşfetmelerine imkân sağlamaktadır.

Ders İçeriği: Bu ders, öğrencilere temel yaratıcı ve teknik becerilerin geliştirilmesini sağlayan bir dizi proje aracılığıyla tasarım araştırma süreçlerini ve uygulamalarını kapsamaktadır. Bunun yanı sıra öğrenciler, iddialı projeler geliştirmek için temel teşkil edecek araştırma metodolojileri tanımakta ve bir akademik disiplin olarak İllüstrasyonun karmaşıklığına ilişkin temel bir anlayışa sahip olmaktadır. Öğrencilerden tüm yönlendirilmiş ve bağımsız çalışmaları eskiz defterleri şeklinde belgelemeleri beklenmektedir.

Bu ders, gözlemsel çizim, yaratıcı çizim, hikayelerin resimsel ve metinsel oluşumu, karakter gelişimi, storyboard oluşturma gibi illüstrasyonun temel becerilerini geliştirmek amacıyla çeşitli akademik personel tarafından yürütülen bir dizi ders, seminer ve atölye çalışmaları ile yürütülmektedir.

Öğrenciler her dönem bu ders kapsamında uzmanlaşmak için dersin genişletilmiş versiyonlarını almaktadır. Bu derslerin isimleri şu şekildedir:

İllüstrasyon 1B: İllüstrasyon 2'ye Giriş, İllüstrasyon 1B: İllüstrasyon 2'ye Giriş, İllüstrasyon 2A: İllüstrasyon Teorisi ve Uygulaması, İllüstrasyon 2B: Görsel Dil, İllüstrasyon 3A: Sınırlar ve Kolektifler, İllüstrasyon 3B: Her Şey Planda, İllüstrasyon 4A: Stüdyo Uygulaması

Yaratıcı Kitap Çalışmaları: Yaratıcı Kitap Çalışmaları dersi, 10 kredi 3 ders saati ile toplamda 200 saatlik bir derstir. Ders kapsamında, öğrencilere bağımsız yaratıcı yayıncılığın teori ve pratiğinin araştırılması konusunda rehberlik etmektedir. Öğrenciler pratik projeler geliştirerek, yayınlanmış çalışmaları için kişisel bir yaratıcı manifesto oluşturmaktadır. Bunun yanı sıra bu ders, yazılı bir beyan hazırlarken, bu fikirleri bir dinleyici kitlesine ifade etmeyi ve uygulamaları hakkında net beyanlar ve ikna edici argümanlar geliştirilmesini içermektedir.

Ders İçeriği: Öğrenciler, tasarım kapsamında çeşitli sıra dışı kitap formlarını, dergileri ve basılı materyalleri incelemektedir. Baskı resim, dijital süreçler ve çoklu üretim konularında beceriler geliştirmektedir. Bunun yanı sıra öğrenciler daha sonra çalışmalarını bağımsız olarak yayınlatabilecekleri farklı yolları keşfetmektedir.

Tasarım ve Ekran Kültürlerinde Görsel Anlatılar: Tasarım ve Ekran Kültürlerinde Görsel Anlatılar dersi, 10 kredi 10 ders saati ile toplamda 200 saatlik bir derstir. Ders, çağdaş popüler kültürdeki temel metinleri inceleyerek tasarım ve ekran kültürlerindeki görsel anlatı teorilerini hem izleyici hem de uygulayıcı bakış açılarından anlamaya yardımcı olacak yöntemlerini kapsamaktadır.

Ders İçeriği: Görsel Anlatılar dersi, öğrencilerin görsel anlatı anlayışını daha geniş bir bağlamda keşfetmelerine ve geliştirmelerine yardımcı olmak için tasarlanmıştır. Ders, görsel anlatının bazı temel teorilerine genel bir bakışla yaklaşmakta, görüntülerin ve mekanların, eşlik eden kelimeler olsun ya da olmasın hikayeleri nasıl anlatabileceğini düşünmeye yardımcı olmak için tasarım ve dijital kültürlerdeki geniş yelpazeden örnekler vermektedir.

İşlenen konular: Hareketli Görüntü (film, animasyon, televizyon), Resimli Anlatım (Çizgi Romanlar, Resimli Kitaplar), Etkileşimli Anlatılar, Yazarlık ve İzleyici, Türler ve Anlatı Alanları, Müzik Videoları, Olgusal Anlatılar.

İllüstrasyon Antolojisi: Baskı, Ürün ve Anlatı: İllüstrasyon Antolojisi: Baskı, Ürün ve Anlatı dersi, 10 kredi 5 ders saati ile toplamda 200 saatlik bir derstir. Ders kapsamında illüstrasyon kavramı, sanat ve tasarımda çeşitli bağlamlarda yer alır ve geleneksel yazılı medyanın yanı sıra animasyon, sinema, televizyon ve tiyatro oyunlarında bağlantıları bulunmaktadır. Bu ders, belirli bir tematik konuyu gösteren bir çalışma portföyü geliştiren her öğrenci aracılığıyla bu ilişkileri araştırmaktadır.

Ders İçeriği: Ders süreci içerisinde hikâye anlatma biçimleri ve çeviri unsurları bir tema ve konuya göre araştırılmaktadır. Örneğin, müziğin hem yaratıldığı hem de paylaşıldığı bağlam göz önünde bulundurularak beş müzik parçasından bir dizi baskı geliştirilmektedir. Öğretim, grup ve bireysel toplantılar yoluyla yapılmaktadır.

Grafik Tasarım 1A: Grafik Tasarıma Giriş: Grafik Tasarım 1A: Grafik Tasarıma Giriş dersi, 10 kredi 3 ders saati ile toplamda 200 saatlik bir derstir. Ders süreci, Grafik Tasarım Nedir? Grafik tasarımın temel unsuru, grafik elemanların 2D, 3D veya sanal formatlarda düzenlenmesini kapsamaktadır. Bu ders, bu prensibi bir dizi proje liderliğindeki alıştırmalarla tanıtmaktadır.

Ders İçeriği: Ders kapsamında öğrencilerden, günlük nesnelerden, materyallerden ve olaylardan türetilen merak uyandırıcı ve tetikleyici yaratıcı araştırma yöntemlerini kapsamaktadır. Aynı zamanda öğrenciler poster, protesto pankartı, kısa film, yol bulma sistemi vb. biçimlendirici geri bildirimlerin sunulduğu öğrenci çalışmalarını kapsamaktadır.

Öğrenciler her dönem bu ders kapsamında uzmanlaşmak için dersin genişletilmiş versiyonlarını almaktadır. Bu derslerin isimleri şu şekildedir:

Grafik Tasarım 2A: Uygulamalı Grafik Tasarım, Grafik Tasarım 3A: Araştırma ve Uygulama, Grafik Tasarım 3B: 48 Saatte Hayatta Kalma Rehberi, Grafik Tasarım 3C: Dışsallık, Grafik Tasarım 3D: Tasarım Ajansı Kıdemli, Grafik Tasarım 4A: Araştırma ve Uygulama, Grafik Tasarım 4B: Tasarım Ajansı Direktörü, Grafik Tasarım 4C: Açıklama

Grafik Tasarım 1B: Tipografiye Giriş: Grafik Tasarım 1B: Tipografiye Giriş dersi, 10 kredi 3 ders saati ile toplamda 200 saatlik bir derstir. Bu ders, temel tipografik ilke, yöntem ve tekniklere bir giriş niteliğindedir. Öğrenciler, tipografiyi keşfetmeye, denemeye, yapısını bozmaya, harflerin biçimlerini değiştirmeye, içgüdüsel ve yaratıcı tepkilerle iş üretmeye teşvik edilmektedir. Ders, öğrencilerin temel tasarım ilkelerini uygulamalarına ve harf biçimlerinden yazı karakterlerine kadar pratik tipografi bilgisi edinmelerine olanak tanımaktadır.

Ders İçeriği: Ders içeriğinde, grafik tasarım öğrencilerini tipografinin temel bilgilerini oluşturmayı, tipografinin bir iletişim aracı olma potansiyelini, biçim ve işlevi ifade etme potansiyelini incelemeyi amaçlamaktadır. Öğrencileri, çalışma uygulamalarına uygulanabilecek temel bilgi ve özel becerilerle donatacaktır. Ayrıca bu ders öğrencilere

tarihsel ve çağdaş temaları araştırmayı, yazılı analizleri ve eskiz defterleri şeklinde yansıtmayı teşvik eden pratik projeler aracılığıyla rehberlik etmektedir.

Öğrenciler, temel tipografik tasarım tekniklerini kullanarak iletişim kurabilmekte, baskı yapabilmekte ve küçük yayınlar için mizanpaj oluşturabilmektedir.

Öğrenciler her dönem bu ders kapsamında uzmanlaşmak için dersin genişletilmiş versiyonlarını almaktadır. Bu derslerin isimleri şu şekildedir:

Grafik Tasarım 2B: Uygulamalı Tipografi 2

4.1.2.2. Evora Üniversitesi Görsel Sanat Eğitimi Ders Programları

Tablo 19

Görsel Sanatlar Multimedya Bölümü Uygulamalı Dersler

Çizim 1	Sanat Çalışmaları ve Medya IV
Çizim 2	Animasyon II
Çizim 3	Animasyon IV
Çizim 4	Fotoğrafçılık IV
Çizim 5	Projeye Giriş ve Temsil Teknikleri II
Çizim VI	Multimedya Somut II
Multimedya 1	Post prodüksiyon ve Özel Efektler
Multimedya 2	Yaratıcı Süreçler ve Yeni Paradigmalar II
Fotoğrafçılık 1	Teknolojiler ve Sanatsal Malzemeler II
Fotoğrafçılık 2	Teknolojiler ve Sanatsal Malzemeler IV
Multimedya 3	Yeni Medya Teknolojileri II
Multimedya 4	Yeni Medya Teknolojileri IV
İletişim ve Görsel Çalışmalar 1	Plastik Sanatlar 1
İletişim ve görsel Çalışmalar 2	Plastik Sanatlar 2
Sanat Çalışmaları ve Medya 1	Plastik Sanatlar 3
Sanat Çalışmaları ve Medya 2	Plastik Sanatlar 4
Plastik Sanatlar ve Multimedya Projeleri I	Resim II
Plastik Sanatlar ve Multimedya Projeleri II	Baskı Teknikleri II
Sanat ve Medya Çalışmaları III	

Tablo 20

Görsel Sanatlar Multimedya Bölümü Teorik Dersler

Çağdaş Sanat Tarihi 21.yy	Mesleki Uygulama Metodolojisi II
Mesleki Uygulama Metodolojisi I	

Multimedya I: Multimedya I dersi, 6 kredi ve toplamda 15 hafta, 156 saatten oluşmaktadır. Multimedya I dersinin öğrenim hedefleri şu şekilde belirtilmektedir:

Bu metin, öğrencilere plastik sanatlar ve multimedya alanlarında dijital görüntünün dilini anlamalarını ve çeşitli temel teknolojik araçları kullanarak dijital görüntü oluşturma, düzenleme ve dışa aktarma konusunda beceri kazanmalarını sağlayan kavram ve teknikleri içermektedir. Ayrıca, sanatsal bir pratiğin tutarlılığı için gereken hem deneysel hem de kavramsal bilgiyi aktarmayı amaçlamaktadır.

Öğrenci tarafından edinilecek beceriler;

Dijital görüntü düzenleme araçlarının temel yazılımında nasıl uygulanacağı öğrenmek.

Dijital araçlardan faydalanarak kompozisyon, manipülasyon ve görüntü oluşturma çalışmalarını anlamak ve tekrar etmek.

Ofset baskı gibi farklı amaçlara uygun dijital görüntülerin formatlarını ve çözünürlüklerini bilmek.

Ders içeriği;

Analog ve dijital kolaj tekniklerinin öğrencilere kazandırılması.

Sanat tarihi başlığı altında kübizm, fütürizm, dada, siyasi propaganda, sürrealizm, pop art, postmodernizm ve çağdaş sanatçıların incelenmesi.

Kompozisyon kuralları, ana tema ve ikincil unsurlar bunun yanı sıra sanatın ilke ve elemanlarının öğrencilere kazandırılması

Kamera, tarayıcı veya internetten görüntü aktarımı konusunda öğrencilerin bilgilendirilmesi. Elde edilen görüntülerin amacına bağlı olarak boyut, çözünürlük ve dosya formatı seçimi dijital, ofset ve evde baskı yöntemi ile çoğaltılması. Bunun yanı sıra projeksiyon cihazının kullanımı.

Dijital görüntü düzenleme araçlarından faydalanarak görüntü işleme ve düzenleme tekniklerinin öğrencilere aktarılması.

Görüntünün sunulacağı ve dağıtılacağı grafik veya sanal ortama göre çözünürlük ayarlarının nasıl düzenleneceği daha sonra ise renk modları ve boyutları dikkate alınarak dijital görüntünün dışa aktarılmasının sağlanması

Öğrenciler her dönem bu ders kapsamında uzmanlaşmak için dersin genişletilmiş versiyonlarını almaktadır. Bu derslerin isimleri şu şekildedir:

Multimedya II, Multimedya III, Multimedya IV

Çağdaş Sanat Tarihi-21.Yüzyıl: Çağdaş Sanat Tarihi dersi 3 kredi ve toplamda 15 hafta, 78 saatten oluşmaktadır. Çağdaş Sanat Tarihi dersinin öğrenim hedefleri şu şekilde belirtilmektedir:

- 20. yüzyılın ilk çeyreğindeki avangartları olarak nitelendirilen dönemin sanat dünyasına damgasını vuran akımlar, sanat eserleri ve yazarlara ulusal ve uluslararası perspektiften bakmak ve anlamak.
- Öğrencilerin sanatsal olgu ve kahramanlarını incelendikleri dönem koşulları göz önünde bulundurularak bağlamsallaştırabilmeleri çeşitliliklerini ve özgünlüklerini karakterize edebilmeleri.
- Sanat eserlerinin üretim, dağıtım ve sergileme mekanizmalarını tanımlayabilmeleri ve analiz edebilmeleri.
- Çağdaş sanat kavramını tarihsel perspektif ile çözümlemek metodolojik, eleştirel ve analitik düşünme becerilerinin geliştirilmesi.

Ders içeriği;

Çağdaş sanata giriş kapsamında ele alınacak konular; Fovizm, Die Brücke, Der Blaue Reiter, Soyutlamacılık, Kübizm, Fütürizm, Konstrüktivizm, Metafizik Resim, Dada Hareketi, Sürrealizm De Stijl ve Bauhaus.

Bunlara ilave olarak; Şekillendirmeye Dönüş, Neo Realizm, Pop Sanat, Hiper Gerçekçilik, Yeni Figürasyon, Soyut Dışavurumculuk, Resim Sonrası Soyutlamacılık, Op Art, Kinetik Sanat, Minimalizm, Kavramsal Sanat, Vücut Sanatı, Arazi Sanatı, Arte Povera, Fotoğraf, Video ve Hiperrealizm ve Post Modernite

- Küreselleşme ve sömürgecilik sonrası sanat, politika ve kimlik.
- Kimlik sonrası ve sömürge sonrası
- Algı sınırlarını genişletmek: İlişkisel sanat, dijital sanat ve yeni medya sanatı
- Kurumlar, piyasalar, medya ve eleştirmenlik

Öğretim teknikleri;

Öğrenciler ders süreci içerisinde çok önemli sanat eserlerini ve metinlerini meta analiz yöntemi ile incelemeleri ve tartışmaları istenileceği oturumlardan oluşmaktadır.

İletişim ve Görsel Çalışmalar I: İletişim ve Görsel Çalışmalar I dersi 3 kredi ve toplamda 15 hafta, 78 saatten oluşmaktadır. Ders kapsamında öğrenim hedefleri şu şekilde belirtilmektedir:

Dersin amacı, sanatsal yaratıcılık ve toplumsal düzenin doğasını, işlevini, işleyişini ve anlamını çeşitli imgeler aracılığıyla tanıtmaktadır. Bunun yanı sıra, kültür ve görsel iletişim süreçlerinin anlaşılmasına katkıda bulunarak, bilgi ve toplum üzerinde duyu ve içeriklerin inşası, algısı, organizasyonu ve anlamını kavramayı hedeflemektedir. Öğrenciler, iletişim ve görsel çalışmaları bilgi ve disiplin alanları olarak kabul ederek farklı teorik ve estetik akımlar içinde temel kavramları görünürlük, görsel temsil, görsel deneyim, görsel algı, figüratif ve hayali olarak sınıflandırabilmektedir. Bu sayede öğrenciler, görsel önermeler ve nesnelerin altında yatan analiz ve yorumları anlayarak, kompozisyon ve inşa süreçlerinde pratik bilgiler edinmeyi öğrenmektedir.

Ders içeriği;

- İmge kuramlarının geniş bir alanı olan, iletişim ve görsel kültür
- Görsel nedir?
- Kültürel ve tarihsel çerçevede görsel mesajlar ve bağlamlar. Regis Debray, Bir bakış ve görüntü hikayesi
- İşaret, ikon ve sembol kavramlarının dili.
- Görsel iletişimin ana hatları. Wassily Kandinsky ve görsellik kavramlarını düşünerek soyut sanat bilimi olan gramerler: görüntünün çok anlamlılığı ve çok biçimli görsel genişleme, anlam ve ikoniklik düzeyleri.
- Paul Klee'de görsel tanıma süreçleri, Gestalt Teorisi ve görsel kompozisyonun yorumlanması renk sistemi ve rengin anlamı.
- Görsel düşünme, görsel yapı ve görsel algı: John Berg'in "Görme Yolları".

- Görüntü analiz araçları ve önemi: Gillian Rose'a göre görsel metodolojilerin eleştirisi.
- Çağdaş zamanlarda görüntülerin koşulları, etkileri ve sosyal işleyişi: görseller arası eleştirel ikonoloji.

Öğretim teknikleri;

Ders çeşitli alıştırılmalardan, içeriğin teorik sunumu ve çalışma ziyaretlerinden oluşmaktadır.

Sanat Çalışmaları ve Medya I: Sanat Çalışmaları ve Medya I dersi 3 kredi ve toplamda 15 hafta, 78 saatten oluşmaktadır. Ders kapsamında öğrenim hedefleri şu şekilde belirtilmektedir:

Öğrencilerin izlenimciliğin ilk avangartlarından 21.yüzyıla kadar olan süreçteki uluslararası sanat ve yaratımdaki ana hatları ve kahramanları anlatmayı amaçlamaktadır. Bu bilgiler, kültürel ve sanatsal yaratımın çeşitli mantık ve dinamiklerine odaklanan teorik tartışma programı aracılığı ile kazandırılmaktadır. Modern sanattan çağdaş sanata odaklanan ders, sanat eserlerinin düşünce, üretim, dağıtım ve sergilenme süreçlerini ele almaktadır. Bunun yanı sıra çağdaş yaratıcılığın, özgünlüğü ve çokluğu gibi temel soruları ele almaktadır. Ders süreci içerisinde öğrencilere, sanatın ve sanatçıların önermeleri, özgünlükleri, süreklilikleri ve farklılıkları hakkında eleştirel bakış açıları geliştirmelerini sağlayacak bir dizi analitik araç verilmektedir. Ayrıca öğrenciler bazı büyük sanatçıların yaratıcılık yönlerini daha iyi kavrayabilmektedir.

Ders içeriği;

- Sanat nedir? Sanat kategorisine ait olmanın mantıksal sınırları.
- Sanatın üstünlüğü fikrinden yaratıcıyı kim yarattı sorusuna kadar estetik okumalar ve sosyoloji okumaları
- 20.yüzyılın ilk yarısı avangartlar ve yeni medya: yaratıcılığın stratejileri
- Clement Greenberg'e göre Modern Sanat ve ortamın özgünlüğü.
- 60'lı ve 70'li yılların avangardları ve sanatsal pratiklerin dönüşümü. Estetik bir amaç olarak formun reddi, nesnenin kaydılaştırılması ve intermedia sanatı
- Rosalind Krauss'a göre genişletilmiş sanatsal yaratım alanı.

- Craig Owens'a göre modernizm, postmodernizm ve alegorik dürtü.
- Çağdaş Sanat, ontolojik kopuş ve post-medya durumu.

Öğretim teknikleri;

Ders çeşitli alıştırılmalardan, içeriğin teorik sunumu ve çalışma ziyaretlerinden oluşmaktadır.

Öğrenciler her dönem bu ders kapsamında uzmanlaşmak için dersin genişletilmiş versiyonlarını almaktadır. Bu derslerin isimleri şu şekildedir:

Sanat Çalışmaları ve Medya II, Sanat Çalışmaları ve Medya III, Sanat Çalışmaları ve Medya IV

Plastik Sanatlar ve Multimedya Projeleri I: Ders 9 kredi ve toplamda 15 hafta, 234 saatten oluşmaktadır. Ders kapsamında öğrenim hedefleri şu şekilde belirtilmektedir:

Öğrenciler, plastik sanatlar ve multimedya alanlarında öğrendikleri teknolojiler, uygulamalar ve ifade biçimleri ile ilgili işlemsel ve teknik süreçleri öğrenerek çağdaş sanatsal becerilerini geliştirmektedir. Derslerde kavramlar, temalar, çalışmalar ve diğer bilgi alanları araştırılarak öğrencilerin çalışmalarının zenginleştirilmesi amaçlanmaktadır. Çağdaş sanat pratikleri farklı disiplinlerle karakterize edilir ve bu dersler, öğrencilerin hibrit dilini derinleştirmelerine yardımcı olmaktadır. Bununla birlikte eserleri gerçek veya sanal sergi alanlarında halka nasıl sunacaklarını öğretmek için eser, mekân ve izleyici arasındaki diyalogu anlama becerisi kazandırılmaya çalışılmaktadır.

Ders içeriği;

- Projenin kavramsallaştırılması ve planlanması
- Bir tema (konu, resim veya yazar vb.) seçerek kişisel bir sanatsal projenin geliştirilmesi. Her öğrenciye seçtiği tema hakkında bir metin yazdırılmaktadır bunun nedeni öğrencinin geliştirmeyi planladığı işin bütün alanlarına hakim olmasının hedeflenmesidir.
- Proje kapsamında sanatsal atölye uygulamalarının geliştirilmesi ve derinleştirilmesi.
- Nihai çalışmalarda en iyi sonuca ulaşmak için her teknolojinin kendi çalışma yöntemlerini kullanarak detaylandırılmış çalışmalar ve teknik deneyler yapmak.
- Sanat eserinin seçimi, kurulumu ve sunumu.

- Projenin tamamlanması.

Öğretim teknikleri;

Ders çeşitli alıştırılmalardan, içeriğin teorik sunumu ve çalışma ziyaretlerinden oluşmaktadır.

Animasyon I: Ders 3 kredi ve toplamda 15 hafta, 78 saatten oluşmaktadır. Ders kapsamında öğrenim hedefleri şu şekilde belirtilmektedir:

- Görüntü yakalama donanım, teknik, yazılım, video kamera ve ışıklandırma kavramlarına hâkim olmak.
- Farklı film/ video, animasyon bilgi sahibi olmak
- Çeşitli animasyon teknikliklerini anlama ve pratik yapmak
- Öğrencilerin okuma ve animasyon becerilerinin geliştirilmesi
- Animasyon montaj ve planlama süreçlerine hâkim olmak

Ders içeriği;

- Görüntüleri ve animasyon dizilerini yakalamak için gereken ekipmana hakimiyet.
- Yazılım- olasılıklar ve sınırlar.
- Animasyon dili.
- Yörünge.
- Konuma veya iki görüntüye göre bir animasyon hazırlama.
- Hızlanma, yavaşlama veya sabit hız.
- Animasyonun temel bir ifadesi olarak anahtar konumlar.

Öğretim teknikleri;

Ders süreci boyunca animasyon filmi ve belgesellerinden animasyon sinemasının teknikleri, estetiği ve üretim süreçleri hakkında bilgiler edinmek adına yararlanılmaktadır. Bunun yanı sıra öğrenciler görsel karelerden oluşan animasyon tekniği ile alıştırılmalar yapmaktadır.

Öğrenciler her dönem bu ders kapsamında uzmanlaşmak için dersin genişletilmiş versiyonlarını almaktadır. Bu derslerin isimleri şu şekildedir:

Animasyon II, Animasyon III

4.1.2.3. Lingnan Üniversitesi Görsel Sanat Eğitimi Ders Programlar

Tablo 21

Animasyon Bölümü Uygulamalı Dersler

2D Animasyon	Dijital Modelleme ve Render
Hareketli Görsellerin Tanıtımı	Hikâye anlatıcılığı ve Öyküleme
Bilgisayar Grafiği	3D Karakter Animasyon Çalışması
3D Animasyon Çalışması	Genişletilmiş Gerçeklik Konsepti

Tablo 22

Animasyon Bölümü Teorik Dersler

Sanat Tarihine Giriş	İngiliz Üniversite I
Çin Dünya Tarihi	İngiliz Üniversite II
Animasyon Tarihi	Bilim Süreci
Kritik Düşünme: Analiz ve Argümantasyon	Çince İletişim II
Hong Kong Yapımı	Sanat ve İnsanlık için İngilizcede Profesyonel İletişim
Çince İletişim I	

Tablo 23

Görsel Sanatlar Bölümü Uygulamalı Dersler

Film Sanatı ve Hikâye Anlatıcılığı	Bitirme Projesi: Araştırma Tezi
Basit Videografi	Stüdyo Sanatı Pratikleri
Bitirme Projesi: Araştırma Tezi	Görsel Çalışmalar Araştırması

Tablo 24

Görsel Sanatlar Bölümü Teorik Dersler

Kritik Düşünme: Analiz ve Argümantasyon	Sanat ve İnsanlık için İngilizcede Profesyonel İletişim
Hong Kong Yapımı	Avrupa Sanatı
Çince İletişim I	Çin Dünya Tarihi
İngiliz Üniversite I	Çin Sanatı Tarihi
İngiliz Üniversite II	Film Tarihi I:1940 Öncesi Film Türleri
Bilim Süreci	Film Tarihi II: Global Yeni Trendler
Çince İletişim II	

Tablo 25

Yaratıcı Medya Endüstrisi Uygulamalı Dersler

Yaratıcı Medya Endüstrisi: Teori ve Pratik	Dijital Medya Üretimi
Yaratıcı Medya Endüstrisi: Hong Kong	Teknoloji, Platformlar ve Yaratıcı Medya Endüstrisi

Tablo 26

Yaratıcı Medya Endüstrisi Teorik Dersler

Bilim Süreci	Sanat ve İnsanlık için İngilizcede Profesyonel İletişim
Çince İletişim II	Çin Dünya Tarihi
İngilizce Üniversite II	

2 Boyutlu (2B) Animasyon: 2B animasyon dersi 3 kredili bir derstir. Dersin genel amacı 2 boyutlu ve dijital animasyonun çeşitli unsurlarına giriş niteliğindedir. Bireysel veya grup ödevleri aracılığı ile öğrenciler stil ve kavramları anlayıp, becerilerini geliştirirken çeşitli araç ve teknikleri keşfetmekte ve animasyonun olanaklarını daha iyi anlamalarının sağlanmaktadır.

Bilgisayar Grafikleri: Bilgisayar grafikleri dersi 3 kredili bir derstir. Dersin genel amacı dijital uygulama ve çalışmaları atölye perspektifinden sanat ve tasarım alanında tanıtmaktır. Hem teknik hem de estetik konuları ele almaktadır. Estetik konular: Kavramları, kompozisyonu, taktiri ve tarihsel bağlamı kapsamaktadır. Teknik konular ise: Raster ve vektör görüntüleme, tarama, rötuş, baskı, animasyonlu grafikler ve ilgili konuları içermektedir. Prensip ve teknikleri öğrencilere öğretilmesi ve projelerin üretilmesi için Adobe CC programları kullanılmaktadır.

Hareketli Görsellerin Tanıtımı: Hareketli Görsellerin Tanıtımı dersi 3 kredili bir derstir. Dersin genel amacı 21.yüzyıl bilgisayar teknolojisi ile güncellenen, film tarihine dayanan disiplinler arası bir konu olun hareketli görüntülerin çalışma mantığını açıklamaktır. Ders içeriği kapsamında ilk olarak fotoğraf öncesi optik efektlerden sinemanın kurumsallaşmış biçimine kadar olan aşamaları kapsayan, hareketli görüntü oluşturma'nın kısa tarihine odaklanmaktadır. İkinci bölümde ise filmi yaratıcı ve iletişimsel bir araç olarak kavramak için gerekli unsurları ve araçlarını kapsamaktadır. Dersin üçüncü ve son bölümünde ise öğrenciler film sanatı ve dijital teknolojiler arasındaki kesişimler ile geniş tabanlı çağdaş

hareketli görüntüleri kavramalarını sağlamaktadır. Öğrenciler bu ders ile yaratıcı ve sanatsal amaçlar ile zenginleştirilmiş medya teknolojisinin temel teorilerini öğrenmektedir.

3 Boyutlu Animasyon (3D) Çalışması: Hareketli 3D animasyon Çalışması dersi 3 kredili bir derstir. Dersin genel amacı 3D animasyonun temel kavramlarını, konularını ve tekniklerini öğrencilere kazandırılmasıdır. Öğrenciler bir animasyon oluşturabilmeleri için yalnızca 3D animasyon yazılımının arayüzünde gezinebilmeleri değil animasyon için gerekli anlamlı hareketleri oluşturabilmeleri gerekmektedir. Ders süreci boyunca öğrenciler animasyon süreci içerisinde nesne animasyonlarında anlamlı ve gerçekçi hareketlerin nasıl kurgulandığını gözlemleyip ve analiz ederek farklı animasyon tekniklerini keşfetmektedir.

Ders süreci içerisinde öğrenciler konsept tasarımdan 3D animasyon üretimine kadar bütün aşamaları deneyimlemektedir. Bunun yanı sıra sanat ve tasarım bağlamında animasyon oluşturmada kullanılan dili, ilkeleri, estetiği ve 3D araçları tanımaktadır. Ele alınan ilke ve tekniklerin uygulama pratikleri Autodesk Maya programları kullanılmaktadır.

Dijital Modelleme ve Render: Dijital Modelleme ve Render dersi 3 kredili bir derstir. Dersin genel amacı 3D modelleme ve işlemlerin kavramlarını, konularını ve tekniklerini öğrencilere kazandırılmasıdır. Ders süreci boyunca teknik ve estetik konular ele alınmaktadır. Estetik konular: Kavram, kompozisyon, ışık, renk, çerçeveleme ve tarihsel bağlamı kapsamaktadır. Teknik konular ise: Koordiant sistemi, dönüşümler, ilkel öğeler, yamalar, çokgenler, yüzeyler, hiyerarşik gruplama, aydınlatma, işleme ve doku eşleme işlemlerini kapsamaktadır. Prensipler ve tekniklerin gösterilmesi ve projenin üretilmesi için Autodesk Maya uygulaması kullanılmaktadır.

Hikâye Anlatıcılığı ve Öyküleme: Hikâye Anlatıcılığı ve Öyküleme dersi 3 kredili bir derstir. Hikâye anlatma ve hikâye taslağı oluşturma yeni medya üretiminin önemli bir parçasıdır. Dersin genel amacı öğrencilere yaratıcı hikâye anlatımının özelliklerini ve tekniklerini tanıtılmasıdır. Öğrencilerin multimedya eserler üretmeleri konusunda uygulamalı bir deneyim kazanmaları ve amaçlanan medyaya en iyi şekilde hizmet edecek farklı hikâye anlatıcılığı formatları geliştirmeleri sağlanmaktadır. Öğrenciler, çekim türleri, süreklilik, ilerleme hızı, geçişler ve sıralama gibi kavramları görsel bir anlatıya çevirmeyi öğrenmektedir. Bunun yanı sıra kişisel ve profesyonel ifadenin ortaya çıkarılmasında sinematik bakış açısı ve hikâye anlatıcılığı tekniklerinin keşfedilmesini sağlamaktadır.

3D Karakter Animasyon Çalışması: 3D karakter Animasyon Çalışması dersi 3 kredili bir derstir. Dersin genel amacı öğrencilerin fikirlerini ve kavramlarının gerçekleştirmelerini en üst düzeye çıkarmak için profesyonel teknikleri ve iş akışı metodolojisini öğrencilere kazandırılmasıdır. Bunun yanı sıra öğrenciler kendi bireysel animasyon tarzlarına ulaşmak için bilgisayar tarafın oluşturulmuş olsun ya da olmasın bir animasyonda neyin başarılı olup olmadığına dair iç görüşlerini ve öğrencilerin başarılı 3D animasyon üretme yeteneklerinin geliştirilmesi de hedefler arasında yer almaktadır. Ders içeriği kapsamında 3D animasyonun ileri düzey konularını ele alınmaktadır. Ders süreci içerisinde Autodesk Maya, Adobe CC ve Skeleton Plugin gibi uygulamalardan faydalanılmaktadır.

Yaratıcı Medya Endüstrisi: Teori ve Pratik: Yaratıcı Medya Endüstrisi: Teori ve Pratik dersi 3 kredilik bir derstir. Dersin temel amacı öğrencilere yaratıcı medya endüstrisi çalışmalarında kullanılan farklı yönelimler ve çerçevelerin öğrenciler tarafından anlaşılmasıdır. Bunun yanı sıra ders süreci içerisinde niteliksel ve niceliksel metodolojiler, öğrencilerin yaratıcı medya metinleri, üretimi ve izleyiciye ilişkin analitik becerilerini geliştirilmesi için yapılacak çalışmaları kapsamaktadır. Ders kapsamında öğrencilere gazetecilik, yayımcılık, film, televizyon, müzik ve etkileşimli medya gibi belirli yaratıcı medya endüstrilerini daha ayrıntılı şekilde inceleme fırsatı sunulmaktadır. Bunun yanı sıra Hong Kong ve Çin'deki yaratıcı medya endüstrilerinin tartışılması, öğrencilerin yerel ve ulusal yaratıcı medya endüstrileri hakkında bağlamsal bir anlayışa sahip olmaları sağlanmaktadır. Ayrıca çeşitli medya kuruluşlarına saha gezileri düzenlenmekte, gazetecilik ve oyun endüstrilerindeki bakış açısını paylaşmak üzere üniversiteye sektörden çeşitli konuşmacılar davet edilmektedir.

Dijital Medya Üretimi: Dijital Medya Üretimi dersi 3 kredili bir derstir. Dersin temel amacı, öğrencilere yaratıcı medya endüstrisi bağlamında dijital medya üretiminin teorik, pratik ve uygulama boyutlarının öğrencilere kazandırılmasıdır. Öğrenciler sektördeki etkinlikler için dijital medya kampanyasının nasıl analiz edileceğini ve üretileceğini öğrenmektedirler. Ders hem grafik hem de yaratıcı medya üretimlerindeki ilke ve teknikleri kapsamaktadır. Bunun yanı sıra başarılı vaka çalışmaları ile öğrenciler, dijital medya üretiminde üst düzey endüstri standartlarına adapte olmaları sağlanmaktadır. Ayrıca öğrenciler alandaki hem sanatsal hem de ticari uygulamalardaki en son gelişmelere hakim olmaktadır böylece öğrenciler yenilikçi kanallar vasıtasıyla yaratıcılıklarının keşfetmeleri sağlanmaktadır.

Teknoloji, Platformlar ve Yaratıcı Medya Endüstrisi: Teknoloji, Platformlar ve Yaratıcı Medya Endüstrisi dersi 3 kredili bir derstir. Ders süreci kapsamında ilk olarak yaratıcı medya platformlarına teknolojik yeniliğin getirdiği yeni iş modellerinin, tüketici davranışlarının ve estetik özelliklere genel bir giriş yapmaktadır. Ders kapsamında her hafta gazetecilik, sosyal medya, film, televizyon, oyun, podcastler ve müzik gibi farklı dijital medya sektörü tartışılmaktadır. Bunun yanı sıra Facebook, Google, Netfilix ve Disney gibi medya devlerinin vaka analizleri yapılmaktadır. Son olarak ise Blockchain ve potansiyelinin medya endüstrileri için çıkarımların incelenmesi ile ders sona ermektedir.

Etkileşimli Sanat: Etkileşimli Sanat dersi 3 kredili bir derstir. Dersin temel amacı bilgisayar animasyonlarındaki etkileşimli tasarımlara vurgu yapmak, öğrencilere sanat ve tasarımda etkileşim kavramını, tarihini ve tekniklerini tanıtmaktır. Ders etkileşimli sanat ve tasarımların katılımcı performatif doğasını, medya çalışmaları, insan doğası etkileşimi de dahil olmak üzere çeşitli perspektiflerden keşfetmeyi hedeflemektedir.

Sanal Gerçeklik (VR) Artırılmış Gerçeklik (AR) Çalıştayı: Sanal Gerçeklik (VR) Artırılmış Gerçeklik (AR) Çalıştayı 3 kredili bir derstir. Dersin temel amacı öğrencilere sanal gerçeklik ve artırılmış gerçeklik teknolojisinin üretim tabanlı girişini öğretilmesidir. Kurs içeriğinde AR ve VR teknolojisinin temellerinin açıklandığı ve uygulandığı atölye tabanlı alıştırımlar ve derslerin kombinasyonunu içermektedir. Ders içerisinde öğrenciler proje olarak temel bir VR uygulaması tasarlamaktadır.

4.1.2.4. Kuzey Georgia Üniversitesi Görsel Sanat Eğitimi Ders Programları

Kuzey Georgia Üniversitesi'nde, öğrencilerin sınıftaki durumu, okulda geçirdikleri fiili süreye göre değil, tamamladıkları kredi saati sayısına göre belirlenmektedir. 0-29 krediyi tamamlayan öğrenciler birinci sınıf, 30-59 krediyi tamamlayan ikinci sınıf, 60-89 krediyi tamamlayan junior ve 90 veya daha fazla krediyi tamamlayan son sınıf olarak kabul edilmektedir.

Tablo 27

Görsel Sanatlar Bölümü Uygulamalı Dersler

Dijital Tasarım ve Üretime Giriş	Baskıresim I
Ön Görselleştirme	Grafik Tasarıma Giriş
Sayısal 3 Boyutlu Modelleme ve Baskı	Tekstil Tasarımı I
Sayısal 3 Boyutlu Animasyon Teknikleri	Dokuma I
Grafik Tasarım - İnternet	Seramik II
Reklamcılıkta Grafik Tasarım	Film Fotoğrafçılığı I
Dijital Medya	Dijital Fotoğrafçılık I
Dijital İllüstrasyon	Zamana Dayalı Fotoğrafçılık
Hayat Çizimi	Resim III
Çizim: Medya ve Teknikler	Heykel III
Sanatta Özel Konu	İleri Baskıresim
Resim I	Tekstil Tasarımı II
Heykel I	Dokuma II
Tekstile Giriş	Seramik III
Seramik I	Orta ve Geniş Format Fotoğrafçılık
Fotoğrafa Giriş	Dijital Fotoğrafçılık II
Ara Resim	Heykel II
Resim II	

Tablo 28

Görsel Sanatlar Bölümü Teorik Dersler

Özel Gereksinimi Olan Öğrencilerin Özellikleri	Uygulamalı Sınıf Veri Analizi
Orta Öğretim İçin Hafif Engelli Öğrencilerin Özellikleri	Staj Planlaması
Hafif Yetersizliği Olan Öğrencilerin Özellikleri	Staj Performansı
Sanat Eğitimi için Müfredat Modelleri ve Değerlendirme	Staj Profesyonelliği
Sanat Eğitiminde Malzeme ve Sınıf Yönetimi	Eğitimde Kritik Konular
Yaratıcı Sanat: Küçük Çocuk	Çeşitlilik Üzerine Sosyokültürel Perspektifleri Keşfetmek
Yaratıcı Sanat: Ergen	Öğrenme ve Öğretmeyi Keşfetmek
Sanat Eğitimi Semineri	

İki Boyutlu Tasarım ve Renk Teorisi: İki Boyutlu Tasarım ve Renk Teorisi dersi toplamda 3 saatlik bir derstir. Ders süreci içerisinde öğrenciler, iki boyutlu tasarımların uygulandıkları şekliyle tasarımın biçimsel ve ifade edici unsurlarının temel teorilerine ve ilkelerini

öğrenmektedir. Bunun yanı sıra öğrenciler görsel sanat uygulamalarında renk teorisinin ana hatlarını ve tarihsel gelişimini öğrenmektedir. Ayrıca öğrenciler çeşitli malzemeleri ve uygulamaları keşfederken iki boyutlu nesnede tasarım ve anlayışını da geliştirmektedir.

Üç Boyutlu Tasarım: Üç Boyutlu Tasarım dersi toplamda 3 saatlik bir derstir. Ders süreci içerisinde öğrenciler, üç boyutlu tasarımların uygulandıkları şekliyle tasarımın biçimsel ve ifade edici unsurlarının temel teorilerine ve ilkelerini öğrenmektedir. Bunun yanı sıra öğrenciler çeşitli malzemeleri ve uygulamaları keşfederken üç boyutlu nesnede tasarım ve anlayışını da geliştirmektedir.

Bilgisayar Grafiklerine Giriş: Bilgisayar Grafiğine Giriş dersi toplamda 3 saatlik bir derstir. Tüm görsel sanatlar bölümleri için temel bilgisayar okuryazarlığı gereksinimlerini karşılayan, grafik teknolojisine giriş niteliğinde bir derstir. Bu ders mevcut ve gelişmekte olan bilgisayar grafik teknolojisi için donanım ve yazılımı öğrenmeyi hedefleyen bir keşif dersidir.

Dijital Tasarım ve Üretime Giriş: Dijital Tasarım ve Üretime Giriş dersi toplamda 3 saatlik bir derstir. Dersi seçebilmek için ön koşulu ART 1030 dersinden C veya üzeri not almış olmak gerekmektedir. Ders süreci boyunca uygulamalı atölyelerde lazer kesim, gravür, CNC frezeleme, plazma kesim ve 3D baskı dahil olmak üzere dijital fabrikasyon teknolojilerinin temellerinin öğretilmesini kapsamaktadır. Bunun yanı sıra öğrenciler çeşitli yazılımlardan yararlanarak, vektör tabanlı 2D geometriyi manipüle ederek başlayıp, 3D geometrik modellemeye kadar ilerlemektedir. Dijital ortamlarda oluşturulan tasarımlar, her teknoloji için optimize edilip, daha sonrasında ise fiziksel nesneler olarak üretilmektedir.

Grafik Tasarıma Giriş: Grafik Tasarıma Giriş dersi toplamda 3 saatli bir derstir. Dersi seçebilmek için ön koşulu ART 2450 dersinden C veya üzeri not almış olmak gerekmektedir. Ders süreci, fikirleri iletmek için sanat ve teknolojiyi birleştiren grafik tasarım ilkeleri ve uygulamalarını kapsamaktadır. Ders içeriğinde kurumsal kimlik (logolar ve marka), yayınlar (dergiler, gazeteler ve kitaplar), reklamlar ve ürün paketleme gibi alanlarda yazı ve görsellerin yaratıcı kullanımını içermektedir. Grafik tasarım aracı olarak bilgisayara teknolojilerinden yararlanılmaktadır.

Sayısal 3 Boyutlu Modelleme ve Baskı: Sayısal 3 Boyutlu Modelleme ve Baskı dersi toplamda 3 saatlik bir derstir. Dersi seçebilmek için ön koşulu ART 1030 ve ART 2450/ART 2452 derslerinden C veya üzeri not almış olmak gerekmektedir. Ders süreci, uygulamalı

atölye ortamlarında 3D modelleme ve 3D baskı temellerini kapsamaktadır. 3D modelleme ve animasyon yazılımı kullanan öğrenciler, küpler ve küreler gibi ilkel geometriyi manipüle ederek başlayacak ve karmaşık organik yüzey modelleme seviyelerine kadar ilerlemektedir. Sanal ortamlarda oluşturulan tasarımlar, Fused Filament Fabrication teknolojisi için optimize edilerek gerçek üç boyutlu materyaller olarak 3D yazıcılardan basılacaktır.

Sayısal 3 Boyutlu Animasyon Teknikleri: Sayısal 3 Boyutlu Animasyon Teknikleri dersi toplamda 3 saatlik bir derstir. Dersi seçebilmek için ön koşulu ART 2455 dersinden C veya üzeri not almış olmak gerekmektedir. Bu ders lisans düzeyindeki diğer tüm 2D ve 3D animasyon dersleri için temel oluşturmaktadır. Öğrenciler, öğretmen tarafından gösterildiği gibi temel animasyon egzersizlerini üretirken animasyon ilkelerini keşfetmek için endüstri standartlarında yazılımlar kullanmaktadır.

Grafik Tasarım – İnternet: Grafik Tasarım – İnternet dersi toplamda 3 saatlik bir derstir. Dersi seçebilmek için ön koşulu ART 3450 dersinden C veya üzeri not almış olmak gerekmektedir. Ders kapsamında öğrenciler, grafik tasarım uygulama ve yazılımlarını kullanarak web sitesi oluşturma ve animasyonlarını kapsayan ileri düzey bir grafik tasarım eğitimi almaktadır. Öğrenciler kendi web siteleri oluşturmakta, animasyon ve etkileşimli eklentiler ile web sitesi oluşturma teknik olanaklarını ve zorluklarını deneyimlemektedir.

Reklamcılıkta Grafik Tasarım: Reklamcılıkta Grafik Tasarım toplamda 3 saatlik bir derstir. Dersi seçebilmek için ön koşulu ART 3450 dersinden C veya üzeri not almış olmak gerekmektedir. Ders içeriği öğrencilerin baskı televizyon ve internet dahil olmak üzere reklamcılıkta grafik tasarım teorisinin pratik ve teorik uygulamaları üzerine yapılan çalışmalarını kapsamaktadır. Öğrenciler bireysel veya gruplar halinde, reklam projeleri üretmek için grafik tasarım yazılımlarını kullanmaktadır.

Dijital Medya: Dijital Medya dersi toplamda 3 saatli bir derstir. Dersi seçebilmek için ön koşulu ART 3450 dersinden C veya üzeri not almış olmak gerekmektedir. Ders, hareketli grafikler ve videoların üretiminde çeşitli yazılımları kullanan ileri düzey atölye dersidir. Ders içeriği kapsamında etkileşimli içerikler, dijital animasyonlar, ses parçaları (dış ses, müzik vb.) düzenleme ve metin animasyonları yer almaktadır.

Dijital İllüstrasyon: Dijital İllüstrasyon toplamda 3 saatlik bir derstir. Dersi seçebilmek için ön koşulu ART 3450 dersinden C veya üzeri not almış olmak gerekmektedir. Ders dijital illüstrasyonun ilke ve uygulamalarını kapsayan ileri düzey bir atölye dersidir. Ders süreci

kapsamında illüstrasyon alanlarının çoğu incelenmektedir. Öğrenciler. Çeşitli yazılım ve teknikleri kullanarak çeşitli çizimler yapmaktadır. Ders kapsamında bilgisayar teknolojisinin bir illüstrasyon aracı olarak kullanımı üzerinde durulmaktadır.

Sanat Eğitimi için Müfredat Modelleri ve Değerlendirme: Sanat Eğitimi için Müfredat Modelleri ve Değerlendirme toplamda 3 saatlik bir derstir. Dersi seçebilmek için ön koşulu Öğretmen Eğitim Programına Kabul edilmesi gerekmektedir. Ders içeriği kapsamında resim öğretmeni adaylarını ekili sanat programlarını ve müfredatlarını planlama, düzenleme ve değerlendirme konusunda hazırlamaktadır. Çeşitli müfredat modellerini öğrencilere tanıtmaktadır. Bunlara ek olarak öğrencilere yenilikçi ve örnek sanat programlarını araştırır, sanat öğretimini ve kaliteli sanat programlarını değerlendirmek, ifade etmek ve teşvik etmek için mantık ve strateji geliştirmelerine imkân sağlamaktadır. Ders öğrencileri Georgia Eyaleti Görsel Sanatlar Kalitesi Çekirdek Müfredatı'na uygun sanat eğitiminin tanımlamaya, sınıflandırmaya ve anlamaya hazırlamak için tasarlanmıştır.

Sanat Eğitiminde Malzeme ve Sınıf Yönetimi: Sanat Eğitiminde Malzeme ve Sınıf Yönetimi toplamda 3 saatlik bir derstir. Dersi seçebilmek için ön koşulu ART 3450 dersinden C veya üzeri not almış olmak gerekmektedir. Ders süreci kapsamında resim öğretmeni adaylarına yönelik sanat öğretimi için medya ve materyalleri kullanılan atölye dersidir. Çeşitli sanat ortamları, süreçleri ve öğretme stratejileri tartışılmaktadır. Sınıf davranışını yönetme, planlama ve etkileşiminin yanı sıra bir sanat stüdyosunun organizasyonuna özgü sınıf yönetimi stratejileri vurgulanmaktadır.

4.1.2.5. Gazi Üniversitesi Görsel Sanat Eğitimi Ders Programları

Tablo 29

Resim-iş Eğitimi Uygulamalı Dersler

Temel Tasarım-I	Seçmeli Sanat Atölye-V
Desen-I	Anasanat Atölye-V
Perspektif	Anasanat Atölye-II
Temel Tasarım-II	Seçmeli Sanat Atölye-II
Desen-II	Anasanat Atölye-III
Anasanat Atölye-II	Anasanat Atölye-IV
Seçmeli Sanat Atölye-VI	Seçmeli Sanat Atölye-IV
Öğretmenlik Uygulaması-II	Seçmeli Sanat Atölye SEÇ-A-3G Seçmeli Ders-Alan-3G
Anasanat Atölye-VI	

Tablo 30

Resim-iş Eğitimi Teori Dersler

Bilişim Teknolojileri	Seçmeli Ders (Meslek Bilgisi) 2 B
Eğitime Giriş	Seçmeli Ders (Genel Kültür Seçmeli) 2 B
Anadolu Uygarlıkları	Eğitimde Ölçme ve Değerlendirme
Atatürk İlkeleri ve İnkılap Tarihi-I	Görsel Sanatlarda Öğretim Yöntemleri I
Türk Dili-I	Müze Eğitimi ve Uygulamaları
Yabancı Dil-I	Sanat Psikolojisi
Öğretim Teknolojileri	Seçmeli Ders (Meslek Bilgisi) 3G
Eğitimde Araştırma Yöntemleri	Seçmeli Ders (Genel Kültür Seçmeli) 3G
Batı Sanatı Tarihi	Sınıf Yönetimi
Riö-108Türk Plastik Sanatlar Tarihi	Görsel Sanatlarda Öğretim Yöntemleri-II
Atatürk İlkeleri ve İnkılap Tarihi-II	Görsel Sanatlar Öğretiminde Uygulamalar-I
Yabancı Dil-II	Sanat Eleştirisi
Türk Dili-II	Seçmeli Ders -Alan-3B
Eğitimde Program Geliştirme	Seçmeli Ders (Meslek Bilgisi) 3 B
Çağdaş Batı Sanatı	Seçmeli Ders (Genel Kültür Seçmeli) 3B
Çocuğun Sanatsal Gelişimi	Özel Eğitim ve Kaynaştırma
Sanat Eğitiminde Drama	Türk Eğitim Sistemi ve Okul Yönetimi
Görsel Sanatlar Öğretiminde Materyal Tasarımı	Görsel Sanatlar Öğretiminde Uygulamalar-II
Sanat Felsefesi	Öğretmenlik Uygulaması-I
Eğitim Psikolojisi	Seçmeli Ders -Alan-4G
Öğretim İlke ve Yöntemleri	Okullarda Rehberlik
Çağdaş Türk Sanatı	Güncel Sanat Uygulamaları
Görsel Sanatlar Eğitiminde Öğrenme ve Öğretim Yak.	Seçmeli Ders -(Genel Kültür Seçmeli)-4B
Sanat Sosyolojisi	Seçmeli Ders -Alan-4B
Seçmeli Ders -Alan-2b	

Temel Tasarım-I: Temel tasarım dersi 8 kredili 8 saatten oluşan bir derstir. Dersin temel amacı, tasarım ilke ve elemanlarını bilerek ve bunları uygulayarak özgün düzenleme (kompozisyonlar) oluşturmaktır. Ardından kazanılan bilgileri iki ve üç boyutlu tasarımlara aktarmaktır.

Dersin İçeriği;

Temel tasarım yaratıcı bireyin eğitim ve öğretiminin ilk basamağıdır. Öğrencinin plastik anlamda görsel algı-bilme, düşünce ve estetik canlandırmanın zihinsel yapılaşması, buluş-esin-yaratıcılık süreci, el-göz-beyin koordinasyon yeteneklerinin geliştirilip yükseltilmesi, düş-hayal-sezgi güçlerinin etkinleştirilmesi.

Haftalık ders programı;

- Tanışma, temel tasarım eğitimi nedir, temel tasarım eğitiminin amacı, ders içeriği, yöntemleri, temel kavramlar ve kullanılacak malzemelerin aktarımı.
- Açık-koyu, ışık-gölge uygulamaları. Açık-koyu değerleri ile ton çubuğu (skala) hazırlama
- Açık-koyu değerleri hacim etkisi veren yüzey hazırlama.
- Işık-gölge etkisi ile değişik objelerin yüzey karakterini yansıtacak şekil etütleri
- Işık-gölge hacimli yüzey kâğıt çalışması.
- Noktanın tanımı ve uygulamaları.
- Çizginin tanımı ve uygulamaları.
- Vize sınavı / Çizginin tanımı ve uygulamaları.
- Ritim, yön, aralık, hareket tanımlamaları ve yorum
- Biçim tanımlamaları ve yorum.
- Doku tanımı. Doğal ve yapay doku etütleri. Strüktür uygulamaları.
- Uygunluklar tanım ve uygulamaları.
- Tekrarlar, koram ve zıtlık.
- Görsel algı yöntemleri, simetri-asimetri, dominant tanımları ve uygulamaları.

Anasanat Atölye-II (Grafik Tasarım): Anasanat Atölye-II (Grafik Tasarım) dersi 6 kredili 8 saatlik bir derstir. Gazi Üniversitesi Resim-iş Eğitimi Anabilim Dalı kapsamında ikinci sınıfa geçen öğrenciler Resim, Grafik Tasarım ve Heykel Ana sanatlarından bir tanesini seçmekte ve bu ana sanat dalı üzerine uzmanlaşmaktadır. Dersin temel amacı, öğrencilerin tasarımın teorik ve uygulama alanlarını keşfetmeleri, nokta, çizgi, renk, doku, oran orantı, zıtlık, tekrar ve ritim gibi tasarım ilke ve elemanlarının grafik sanatlarda etkili bir şekilde kullanma becerilerini geliştirilmesidir.

Dersin İçeriği;

Ders içeriği kapsamında grafik tasarım kuram ve kavramlarını teknik ve içerik bakımından analiz edebilecek görsel ve kültürel becerilerin geliştirilmesi hedeflenmektedir. Ders

sürecinde öğrenciler geleneksel fırça, boya ve kâğıt ile grafiksel çalışmalar yaparak grafik sanatlara başlangıç yapmaktadır. Daha sonra öğrenciler Adobe CC yazılımları ve çeşitli dijital araçlar ile logo, kurumsal kimlik, afiş, dergi, hikâye kitabı, animasyon gibi uygulamalar kullanarak grafiksel temelleri sağlamlaştırılmaktadır. Öğrenciler ilerleyen süreçlerde ilgi duydukları diğer dijital alanlar ile grafik sanatları birleştirerek çeşitli yaratıcı işler üretmeleri sağlanmaktadır.

Görsel Sanatlar Öğretiminde Materyal Tasarımı: Görsel Sanatlar Öğretiminde Materyal Tasarımı dersi 3 kredili 3 saatlik bir derstir. Dersin temel amacı Öğretmen adaylarına, öğretim materyallerinin önemini kavratmak, kazanımlara uygun, etkili ve yaratıcı öğretim materyalleri tasarlayabilme, geliştirebilme ve kullanabilme becerisinin kazandırılması ve geliştirilmesidir.

Ders İçeriği;

Ders, materyal tasarımı, materyal tasarımında yaratıcı süreç, materyal oluşturmada farklı yaklaşımları kapsamaktadır. Bunun yanı sıra görsel sanatlar öğretiminde kazanımlara uygun içerikler belirlenerek, içeriğe yönelik iki ve üç boyutlu öğretim materyallerinin tasarlanması ve uygulanmasını da içermektedir. (çalışma yaprakları, etkinlik tasarlama, slaytlar, görsel medya (VCD, DVD) gereçleri, bilgisayar temelli gereçler, tarih şeridi, eşleştirme oyunları, ders içeriğine uygun sanatsal bilmece bulmaca kartları vb.)

Haftalık ders programı;

- Materyal geliştirmede temel kavramlar ve tarihsel süreç
- Öğretim Programlarının Temel unsurlarının kavratılması
- Kazanımların belirlenerek ders sürecinin tasarlanması
- Kazanım ve Ders İçeriğine Yönelik Materyal Tasarım ve Hazırlama ilkeleri/Materyal Çeşitleri/Materyal Hazırlama Teknik ve Yöntemleri
- Farklı Sınıf düzeylerinde Alanla ilgili Kazanım, Ders İçeriği ve etkinliğe yönelik materyal geliştirme
- Vize sınav / Materyallerin Sunumu/Tartışma-Değerlendirme
- Hazırlanan materyallerin sınıf içerisinde sunumu

- Tartışma/Değerlendirme

Tablo 31

Üniversitelerin Yenilikçi Görsel Sanatlar Eğitimi Programlarının Karşılaştırılması

Dersler	Üniversiteler				
	Edinburgh Üniversitesi	Evora Üniversitesi	Lingnan Üniversitesi	Kuzey Georgia Üniversitesi	Gazi Üniversitesi
Dijital Sanatlar ve Medya	x	x	x	x	
İllüstrasyon	x			x	
Tasarım ve Oyun	x				
Yaratıcı kitap Çalışmaları	x				
Hikayeleme ve Öyküleme			x		
Grafik Tasarım	x			x	x
3D Animasyon	x	x	x	x	
2D Animasyon	x	x	x		
Bilgisayar Grafikleri			x	x	
Dijital Modelleme			x	x	
VR ve AR Çalıştay			x		
Sanat Eğitimi için Müfredat Modelleri ve Değerlendirme				x	x
Sanat Eğitiminde Malzeme ve Sınıf Yönetimi				x	x

BÖLÜM V

SONUÇ VE ÖNERİLER

5.1. Sonuçlar

5.1.1. Araştırmanın Amacına İlişkin Sonuçlar

Araştırmanın temel amacına ve alt amaçlarına göre Amerika Birleşik Devletleri, Birleşik Krallık, Çin, Portekiz ve Türkiye’de lisans düzeyinde eğitim veren beş üniversitenin yenilikçi eğitim yaklaşımları kapsamında görsel sanatlar eğitimi programlarının yapısal, içerik ve uygulama durumları ile ilgili özellikler belirlenmiş temel amacın dördüncü alt amaca uygun olarak beş üniversitenin yenilikçi eğitim yaklaşımları kapsamında görsel sanatlar eğitim programları karşılaştırılmıştır.

5.1.1.1. Görsel Sanatlar Eğitim Programlarının Yapısal Durumuna İlişkin Sonuçlar

Görsel sanatlar eğitim programı bulunan üniversitelerin fakülte ve programları incelendiğinde içerik ve uygulama kapsamında sanat eğitimi veren programlar farklı adlandırılmış olsa da genel olarak benzer programlar bulunduğu görülmektedir.

Edinburgh Üniversitesi bünyesinde sanat eğitimi veren dört farklı program bulunmaktadır bunlar; “Mimarlık ve Peyzaj”, “Sanat Okulu”, “Tasarım Okulu”, “Sanat Tarihi” ve “Müzik Okulu” programlarıdır. Bu kurumlarda görsel sanatlar eğitimi kapsamında Tasarım Okulu ve Sanat Okulu ile bünyesinde çeşitli programlar bulunduğu görülmüştür. Sanat okulu Güzel sanatlar BA ve Güzel Sanatlar MA olmak üzere biri dört yıllık sanat eğitimi ve beş yıllık sanat ve sanat tarihi eğitimi programlarını içerdiği görülmüştür. Tasarım okulu ise

Animasyon, Moda Tasarım, Film ve Televizyon, Grafik Tasarım, İllüstrasyon, Mücevherat ve Gümüşçülük, Performans Kostümü, Ürün Tasarımı ve Tekstil olmak üzere dört yıllık sanat eğitimi programları bulunduğu görülmüştür. Evora Üniversitesi bünyesinde sanat eğitimi veren beş farklı program bulunmaktadır bunlar; “Mimarlık”, “Tasarım”, “Müzik”, “Tiyatro” ve “Görsel Sanatlar ve Multimedya” programlarıdır. Görsel sanatlar eğitimi kapsamında Tasarım ve Görsel Sanatlar ve Multimedya programında çeşitli dersler yürütüldüğü görülmüştür. Kuzey Georgia Üniversitesi bünyesinde bulunan sanat eğitimi veren altı farklı program bulunmaktadır bunlar; “Sanat Yolu”, “Dijital Sanatlar Konsantrasyonlu Ana Sanat Dalı”, “Grafik Tasarım Konsantrasyonlu Ana Sanat Dalı”, “Stüdyo Sanatı Yan Dalı”, “Sanat Eğitimi” ve “Güzel Sanatlar” programlarıdır. Bütün bu Sanat eğitimi programlarında farklı ders içerikleri dahilinde sanat eğitimi verildiği görülmüştür. Lingnan Üniversitesi bünyesinde sanat eğitimi veren üç farklı program bulunmaktadır bunlar; “Görsel Çalışmalarda BA”, “Animasyon ve Dijital Çalışmalarda BA” ve “Yaratıcı Medya Endüstrilerinde BA” programlarıdır. Bütün bu sanat eğitimi veren programlarda aynı ya da farklı görsel sanatlar eğitimi içeren dersler bulunduğu görülmüştür. Gazi Üniversitesi bünyesinde ise sanat eğitimi veren iki farklı program bulunmaktadır bunlar; “Resim-iş Eğitimi” ve “Müzik Eğitimi” programlarıdır. Görsel sanatlar eğitimi kapsamında Resim-iş eğitimi Anabilim Dalı programında çeşitli dersler yürütüldüğü görülmüştür.

5.1.1.2. Üniversitelerin Yenilikçi Eğitim Yaklaşımlarına Yönelik İmkanlarının İncelenmesine İlişkin Sonuçlar

Üniversitelerin yenilikçi yaklaşımları ve diğer yapısal durumları incelendiğinde; Edinburgh Üniversitesi, eğitim alanında yenilikler getirmeyi amaçlayan girişimler ile öne çıkmış bir yüksek öğretim kurumudur. Bu amaçla çeşitli başlıklar altında yenilikçi girişimlerinin olduğu görülmektedir. Yapay zekâ, robotik kodlama gibi yenilikçi olanakları kültür, sanat başta olmak üzere birçok başlık altında eğitime entegre ettiği görülmektedir. Özel sektör ortaklığı ve yapay zekâ kullanımına yönelik çalışmaları üniversitenin dikkat çekici girişimlerindendir. Yenilikçi eğitim programı ödülü ile, sıradan öğretim programlarını bir yana bırakarak öğrencilerin yeni öğrenme yollarını keşfedebilmelerine imkân tanımaktadır. Eğitim sürecinde yarınlara yönelik öngörülü yaklaşımı ile gelecekte eğitimin yaşayabileceği

zorluklara karşı bugünden çözümler üretmeye çalışmaktadır. Bu amaçla ulusal ve uluslararası girişimlerde bulunduğu görülmektedir. Üniversite yerleşkesi tarihi mimarının içerisinde, birçok etkinliğe imkân tanıyan zenginlikte ve kent dokusu içerisindeki taşıdığı değer ile öğrenci motivasyonunu üst düzeye yükseltecek çevresel imkanlara sahiptir.

Evora Üniversitesi, öğrenci değişim programlarını önemseyen bir yapıya sahiptir. Bu sebeple paydaşları ile verimli paylaşım ortamları yaratmaktadır. Üniversitenin bölgesel kalkınmayı öncelikli hedefleri arasına aldığı gibi inovasyonu ve ekosistem geliştirmeyi de birincil olarak hedeflediği görülmektedir. Evora Üniversitesi'nin yenilikçi uygulamalar konusunda çözüm odaklı yaklaşımlara sahip bir eğitim kurumu olduğu görülmektedir. Özel sektör iş birliğine de önem veren üniversitenin teknolojiyi eğitime entegre edebildiği merkezleri de mevcuttur. Bu merkezlerin eğitimle ilgili olanları;

- Yapay Zekâ ve Yüksek Performanslı Bilgi İşlem için Dijital İnovasyon Merkezi
- Iberia Agrotech Hub: Dijital İnovasyon Merkezi (DIH) aracılığıyla Agrodigitization için Çok Bölgeli bir ekosistem oluşturulması
- Sürdürülebilirlik için Avrupa Üniversitesi ittifakı: sorumlu büyüme, kapsayıcı Eğitim ve Çevre
- Eğitim ve Öğrenme için Çoklu Disiplinli Sürükleyici Deneyimler Laboratuvarı
- Dijital Öğrenme için Sanal Gerçeklik
- Mikro Kütüphane

olarak sıralanabilir. Ayrıca kampüs içerisinde bulunan “Mikro Kütüphaneler” bilgiye erişilebilirliği artırıp geleneksel bilgi kaynaklarına çağdaş erişim ortamları oluşturulabilmesi açısından önemli bir girişimdir.

Lingnan Üniversitesi, eğitimde yenileşmeyi, kalkınmayı, çağdaş eğitim ortamları ve fırsatları sunmayı hedeflemektedir. Bu bağlamda Lingnan üniversitesinin sanat ve teknoloji alanlarında öğrencilere çeşitli fırsatlar sağladığı görülmektedir. Eğitimi yalnızca sınıflarda değil üniversite kampüsünün her alanına taşıyarak hayat boyu öğrenmeyi teşvik etmekte, iş dünyası ve gelişen teknoloji trendlerine öğrencileri hazırlamaktadır. Kampüs içerisinde gezinmeyi de bir eğitim aracına dönüştüren üniversite AR uygulaması ile kampüs içerisinde de eğitim ve öğretimi daha eğlenceli bir hale getirmektedir. Ayrıca düzenlediği ve katıldığı

pek çok yenilikçi etkinlik ile eğitimde yenileşmeyi teşvik ederken iş piyasası ve üniversite ortaklıkları ile üniversite bünyesinde yer alan laboratuvarlar ve kuluçka merkezleri benzersiz bir girişimcilik ağı oluşturduğu görülmektedir.

Kuzey Georgia Üniversitesi, beş farklı kampüsüyle birlikte kendisini öğrencileri sosyal ve kültürel alanda geliştirmeye adanmış bir üniversite olduğu görülmektedir. Kampüs içerisinde sağladığı olanaklar ile öğrencilere çeşitli fırsatlar sunmaktadır. Bunun yanı sıra Üniversite bünyesinde bulunan eğitimde teknoloji entegrasyonu ve yenileşmeyi destekleyen Lisans Araştırma ve Yaratıcılık Etkinlik Merkezi ile öğrencileri 21. Yüzyıl bilgi, beceri ve yeteneklerinin geliştirilmesini desteklediği görülmektedir.

Gazi Üniversitesi, şehrin merkezinde yer alan bir şehir üniversitesidir. Bünyesinde bulunan çeşitli araştırma merkezleri ve oluşturduğu iş birlikleri ile bilgiyi üretme, paylaşma ve hayat boyu öğrenme stratejilerini öğrencilere kazandırmayı hedefleyen bir üniversite olduğu görülmüştür. Eğitim ve tıp alanında ön plana çıkan Gazi Üniversitesi, bünyesinde bulunan araştırma merkezleri, laboratuvarlar ve tesislerle, araştırma, eğitim ve teknoloji alanlarındaki gelişmelerde yenilikçi bir bakış açısı geliştirmeyi hedeflediği görülmektedir. Bu bağlamda eğitim-öğretimde yenileşmeyi ve teknoloji entegrasyonunu geliştirmeyi hedefleyen çeşitli projeler yürüttüğü görülmektedir.

5.1.1.3. Seçilen Üniversitelerin Lisans Düzeyinde Görsel Sanatlar Eğitim Programlarının Gazi Eğitim Fakültesi Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü Resim-İş Eğitimi A.B.Dalı Programıyla Karşılaştırılması

Görsel sanatlar programı bulunan üniversitelerin yenilikçi ve çağdaş içerik kapsamında eğitim programları incelendiğinde;

Bütün üniversitelerin sanat ve tasarım programları dahilinde temel sanat ve tasarım derslerinin bulunduğu görülmektedir. Bunun yanı sıra Edinburgh Üniversitesi, Evora Üniversitesi, Lingnan Üniversitesi ve Gazi Üniversitesi müfredatında sanat tarihi derslerine yer verilirken Kuzey Georgia Üniversitesinin ders müfredatına yer verilmediği görülmektedir. Üniversitelerin görsel sanatlar eğitimi ders programlarının yenilikçi içerikler bağlamında incelendiğinde;

Edinburgh Üniversitesi'nde, Dijital Sanatlar ve Medya dersi kapsamında; "Tasarım ve Ekran Kültürlerinde Görsel Anlatılar" dersi bulunurken Evora Üniversitesi'nde "Multimedya I",

“İletişim ve Görsel Çalışmalar I”, “Sanat Çalışmaları ve Medya I”, “Plastik Sanatlar ve Multimedia Projeleri I”, dersleri; Lingnan Üniversitesi’nde “Yaratıcı Medya Endüstrisi: Teori ve Pratik”, “Dijital Medya Üretimi”, “Teknoloji, Platformlar ve Yaratıcı Medya Endüstrisi” ve “Etkileşimli Sanat” dersleri; Kuzey Georgia Üniversitesi’nde “Dijital Tasarım ve Üretime Giriş Dijital Medya” dersleri bulunduğu görülmüştür. Gazi Üniversitesinde ise Dijital Sanatlar ve Medya dersi kapsamında bir ders bulunmamaktadır.

Edinburgh Üniversitesi’nde, İllüstrasyon dersi kapsamında; “İllüstrasyon 1A: İllüstrasyon 1’e Giriş” ve “İllüstrasyon Antolojisi: Baskı, Ürün ve Anlatı” dersi bulunurken Kuzey Georgia Üniversitesi’nde “Dijital İllüstrasyon” ve “İki Boyutlu Tasarım ve Renk Teorisi” derslerinin bulunduğu görülmüştür. Evora Üniversitesi, Lingnan Üniversitesi ve Gazi Üniversitesi’nde ise İllüstrasyon dersi kapsamında bir ders bulunmamaktadır.

Edinburgh Üniversitesi’nde, Tasarım, Oyun ve Oyunlar dersi bulurken, Evora Üniversitesi, Lingnan Üniversitesi, Kuzey Georgia Üniversitesi ve Gazi Üniversitesi’nde Tasarım ve Oyun kapsamında bir ders bulunmamaktadır.

Edinburgh Üniversitesi’nde, Yaratıcı Kitap Çalışmalar dersi bulunurken, Evora Üniversitesi, Lingnan Üniversitesi, Kuzey Georgia Üniversitesi ve Gazi Üniversitesi’nde Yaratıcı Kitap dersi kapsamında bir ders bulunmamaktadır.

Lingnan Üniversitesi’nde, Hikâye ve Öyküleme dersi bulurken, Edinburgh Üniversitesi, Evora Üniversitesi, Kuzey Georgia Üniversitesi ve Gazi Üniversitesi’nde Hikâye ve Öyküleme dersi kapsamında bir ders bulunmamaktadır.

Edinburgh Üniversitesi’nde, Grafik Tasarım dersi kapsamında; “Grafik Tasarım 1A: Grafik Tasarıma Giriş” ve “Grafik Tasarım 1B: Tipografiye Giriş” dersi; Kuzey Georgia Üniversitesi’nde, “Grafik Tasarıma Giriş”, “Grafik Tasarım – İnternet”, “Reklamcılıkta Grafik Tasarım” dersleri bulunurken, Gazi Üniversitesi’nde ise Anasanat Atölye (Grafik Tasarım) dersinin bulunduğu görülmüştür. Evora Üniversitesi ve Lingnan Üniversitesi’nde ise Grafik Tasarım dersi kapsamında bir ders bulunmamaktadır.

Edinburgh Üniversitesi’nde, 3D Animasyon dersi kapsamında; “Animasyon 1A Giriş dersi”, Evora Üniversitesi’nde, “Animasyon I” dersi, Lingnan Üniversitesi’nde “3D Animasyon Çalışması” ve “3D Karakter Animasyon Çalışması” dersleri bulunurken Kuzey Georgia Üniversitesi’nde, “Sayısal 3 Boyutlu Animasyon Teknikleri” dersinin bulunduğu

görülmüştür. Gazi Üniversitesi'nde ise 3D Animasyon dersi kapsamında bir ders bulunmamaktadır.

Edinburgh Üniversitesi'nde 2D Animasyon dersi kapsamında; "Animasyon 1A Giriş" dersi, Evora Üniversitesi'nde "Animasyon I" dersi bulunurken Lingnan Üniversitesi'nde "2D Animasyon Çalışması" dersi bulunduğu görülmüştür. Kuzey Georgia Üniversitesi ve Gazi Üniversitesi'nde 2D Animasyon dersi kapsamında bir ders bulunmamaktadır.

Lingnan Üniversitesi'nde Bilgisayar Grafikleri dersi kapsamında; "Bilgisayar Grafikleri", "Hareketli Görsellerin Tanıtımı" dersleri bulunurken Kuzey Georgia Üniversitesi'nde, "Bilgisayar Grafiklerine Giriş" dersi bulunduğu görülmüştür. Edinburgh Üniversitesi, Evora Üniversitesi ve Gazi Üniversitesinde ise Bilgisayar Grafikleri dersi kapsamında ders bulunmamaktadır.

Lingnan Üniversitesi'nde Dijital Modelleme dersi kapsamında; "Dijital Modelleme ve Render" dersleri bulunurken, Kuzey Georgia Üniversitesi'nde "Sayısal 3 Boyutlu Modelleme ve Baskı" dersi bulunduğu görülmüştür. Edinburgh Üniversitesi, Evora Üniversitesi ve Gazi Üniversitesinde ise Dijital Modelleme dersi kapsamında ders bulunmamaktadır.

Lingnan Üniversitesi'nde VR ve AR Çalışmayı dersi kapsamında; "Sanal Gerçeklik (VR) Artırılmış Gerçeklik (AR) Çalışmayı" dersi bulunurken, Edinburgh Üniversitesi, Evora Üniversitesi, Kuzey Georgia Üniversitesi ve Gazi Üniversitesi'nde VR ve AR Çalışmayı dersi kapsamında bir ders bulunmamaktadır.

Kuzey Georgia Üniversitesi'nce Sanat Eğitimi için Müfredat Modelleri ve Değerlendirme dersi bulunurken Gazi Üniversitesi'nde ise bu derse eş değer olarak; "Görsel Sanatlarda Öğretim Yöntemleri", "Eğitimde Program Geliştirme", "Öğretim İlke ve Yöntemleri", "Görsel Sanatlar Eğitiminde Öğrenme ve Öğretim Yaklaşımları", "Eğitimde Ölçme ve Değerlendirme" dersleri bulunduğu görülmüştür. Edinburgh Üniversitesi, Evora Üniversitesi ve Lingnan Üniversitesi'nde ise bu kapsamda bir ders bulunmamaktadır.

Kuzey Georgia Üniversitesi'nde Sanat Eğitiminde Malzeme ve Sınıf Yönetimi dersi bulunurken Gazi Üniversitesi'nde ise bu derse eş değer olarak; "Sınıf Yönetimi", "Türk Eğitim Sistemi ve Okul Yönetimi" dersleri bulunduğu görülmüştür. Edinburgh Üniversitesi, Evora Üniversitesi ve Lingnan Üniversitesi'nde ise bu kapsamda bir ders bulunmamaktadır.

5.2. Öneriler

5.2.1. Görsel Sanatlar Eğitimi Veren Üniversitelerin Eğitim Programlarına Yönelik Öneriler

Araştırmadan elde edilen sonuçlara göre üniversitelerin yenilikçi uygulamaları ve görsel sanatlar eğitiminde çağdaş eğitim programlarına yönelik öneriler şu şekildedir;

Gelişen teknoloji ve iş piyasasının da bu yönde şekillendiği düşünüldüğünde öğrencileri toplumsal hayata hazırlayan, güçlü teorik bilgi, beceri ve yetenekleri ortaya çıkarmak, yaratıcı faaliyetlerini geliştirerek ülkeye bir değer olarak kazandırmayı hedeflenen üniversiteler; öğrencilerin ortaya çıkan iş gücü ve gerekli olan bilgi, beceriler ve yetenekler doğrultusunda yetiştirmek üzere yenilikçi ve çağdaş eğitim içerikleri ile öğrenim ortamının zenginleştirilmesi önerilmektedir.

Teknolojinin hızla gelişmesiyle birlikte, görsel sanatlar alanında da yeni kavramlar ve teknikler ortaya çıkmaktadır. Dijital sanatlar ve diğer sanatsal faaliyetler, artık sanat eğitimi programlarının ayrılmaz bir parçası haline gelmiştir. Bu nedenle, görsel sanatlar eğitimi alanında, öğrenciler teknoloji ile bütünleşik bir şekilde yetiştirilmelidir.

Mevcut eğitim programları, bu alandaki açığı kapatabilecek çeşitli eğitim programları, materyalleri ve içerikleri zenginleştirmelidir. Bu amaçla, özellikle eğitimciler günümüzün standartlarına uygun şekilde eğitilmelidir. Üniversiteler, yurt dışındaki olanakları ve eğitim programlarını inceleyerek, öğrencilerine daha iyi bir eğitim sunabilirler.

Görsel sanatlar eğitimi alanındaki bu değişim ve yenilikler, öğrencilerin teknolojiyi kullanarak yaratıcı fikirler ortaya çıkarmalarını sağlar. Bu nedenle, öğrencilerin teknolojiyi sanatla birleştirerek öğrenmeleri hem sanatsal hem de teknolojik becerilerini geliştirmeleri açısından önemlidir.

5.2.2. Araştırmacılara Yönelik Öneriler

Araştırmada Dünya'dan ve Türkiye'den önceden belirlenen ölçütler doğrultusunda seçilen beş üniversitenin yenilikçi ve çağdaş uygulamaları ve görsel sanatlar eğitimi programlarının yapısal, içerik ve uygulama boyutları incelenmiştir; benzerlikleri ve farklılıkları

karşılaştırılmıştır. Bu bağlamda farklı ölçütler belirlenerek üniversitelerin yenilikçi uygulamaları ve görsel sanatlar eğitim programları karşılaştırılabilir.

Bu araştırmadan hareketle pek çok açıdan uygulanış ve program içeriği verilen üniversitelerin bu verilerden faydalanarak Türkiye’de olmayan dersler üzerinden deneysel anlamda çalışmalar yapılabilir.



KAYNAKLAR

- Adıgüzel, T., Gürbulak, N. & Sarıçayır, H. (2011). Akıllı tahtalar ve öğretim uygulamaları. *Mustafa Kemal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 8(15), 457-471.
- AECT (2023). *Eğitim iletişimi ve teknolojisi derneği*. https://www.aect.org/about_us.php adresinden erişilmiştir.
- AECT (1977). *The definition of educational technology*. AECT: Washington D.C.
- Aguinas, H., Henle, C. A., & Beaty Jr, J. C. (2001). Virtual Reality Technology: A New Tool for Personnel Selection. *International Journal of Selection and Assessment*, 9(1-2), 70-83. doi:10.1111/1468-2389.00164.
- Aho, A. V. (2012). Computation and computational thinking. *The Computer Journal*, 55(7), 832-835. doi:10.1093/comjnl/bxs074
- Aithal, P., S., & Shubhrajyotsna Aithal, P. (2015). An innovative education model to realize ideal education system. *International Journal of scientific research and management (IJSRM)*, 3(3), 2464-2469.
- Akbaba, S. (2006). Eğitimde motivasyon. *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 13, 343-361.
- Akçay, A. & Çoklar, A. N. (2016). Bilişsel Becerilerin Gelişimine Yönelik Bir Öneri: Programlama Eğitimi H. F. Odabaşı, B. Akkoyunlu & A. İşman, (ed), *Eğitim teknolojileri okumaları*, (s. 121- 140). Ankara: TOJET-Sakarya Üniversitesi.
- Akdağ, B. (2003). Eğitim felsefesi nedir? *Öğretmen Dünyası Dergisi*, (277), 15-16.
- Akdeniz, M., Y. (2020). *İnovasyon eğitim programının öğretmenlerin bireysel yenilikçilik davranışlarına etkisi*. Yüksek Lisans Tezi, Necmettin Erbakan Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Konya.

- Akdoğan, E. (2020). *Eğitsel robotik kodlama dersi veren öğretmenlerin öğretim programındaki kazanımlara yönelik görüşleri*. Yüksek lisans tezi. Bursa Uludağ Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Bursa.
- Akpınar, Y. (2003). Öğretmenlerin yeni bilgi teknolojileri kullanımında yükseköğretimin etkisi: İstanbul okulları örneği. *The Turkish Online Journal of Education Technology*, 2(2), 79-96.
- Akyürek, M. İ. (2020). Uzaktan eğitim: bir alan yazın taraması. *Medeniyet Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 4(1), 1-9.
- Alkan, C. (2019). Eğitim teknolojisi. *Ankara University Journal of Faculty of Educational Sciences (JFES)*, 7(1), 339-344. DOI: 10.1501/Egifak_00000000403
- Alsancak Sırakaya, D. (2019). Programlama öğretiminin bilgi işlemsel düşünme becerisine etkisi. *Türkiye Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 23(2), 575-590.
- Altınçelik, B. (2009). *İlköğretim düzeyinde öğrenmede kalıcılığı ve motivasyonu sağlaması yönünden akıllı tahtaya ilişkin öğretmen görüşleri*. Yüksek Lisans Tezi, Sakarya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sakarya
- Altinkurt, L. (2005). Türkiye’de sanat eğitiminin gelişimi. *Dumlupınar üniversitesi sosyal bilimler dergisi*, (12), <https://dergipark.org.tr/tr/pub/dpusbe/issue/4754/65308> adresinden ulaşılmıştır.
- Altınpulluk, H., & Yıldırım, Y. (2021). 2010-2019 Yılları Arasında Yayınlanan 21. Yüzyıl Becerileri Araştırmalarının İncelenmesi. *Anadolu Journal of Educational Sciences International*, 11(1), 438-461. <https://doi.org/10.18039/ajesi.734426>
- Altıntaş, O. (2007). *Sanat eğitimi ve çağdaş Türk resminde nü*. Ankara: Sur.
- Altun, T., Gülay, A. & Mazlum, P. B. S. (2018). İlk defa etkileşimli tahta kullanan öğretmenlerin algılarının incelenmesi. *Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 18(2), 634- 654.
- Arabacı, M. (2006). *Sanat eğitiminde çoklu zekâ kuramı ve kaynaştırılmış sanat eğitimi yönetimi: ilköğretim ikinci kademe resim-iş eğitimi program örneği ile*. Yüksek Lisans Tezi, Uludağ Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Bursa.

- Arat, T. & Bakan, Ö. (2014). Uzaktan eğitim ve uygulamaları. *Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Meslek Yüksekokulu Dergisi*, 14(1-2), 363-374.
- Arslan, M. (2009). Eğitimle ilgili temel kavramlar. M. Arslan (ed) *Eğitim bilimine giriş* içinde (s. 12-25) Ankara: Ümit.
- Artut, K. (2001). *Sanat eğitimi kuram ve yöntemler*. Ankara: Anı.
- Aslan Seyhan, İ. (2021). Antik mısır'dan orta çağ islam dünyası'na kısa matematik tarihi. *Üniversite Araştırma Dergisi*, 4, 59-70.
- Aslan, K. (2004). Küreselleşmenin eğitim boyutu. *Ege Eğitim Dergisi*, (5), 1-5.
- Ateş, M. (2010). Orta öğretim coğrafya dersinde akıllı tahta kullanımı. *Marmara Coğrafya Dergisi*, (22), 409-427.
- Ateş, M. (2010). Ortaöğretim coğrafya derslerinde akıllı tahta kullanımı. *Marmara Coğrafya Dergisi*, (22), 409-427.
- Ayas, A. (2013). Eğitimle İlgili Temel Kavramlar. H. Özmen, D. Ekiz (ed) *Eğitim Bilimlerine Giriş* içinde (s. 2-12) Ankara: Pegem.
- Aytaç, Ç. (1981). *Sanat ve uygarlık*. Ankara: Bizim.
- Azuma, R. T. (1997). A survey of augmented reality. *Teleoperators and Virtual Environments* 6(4), 355-385.
- Baroncelli, S., Ioan Horga, R. F., & Vanhoonacker, S. (2014). *Teaching and learning the european union: traditional and innovative methods*. London: Springer Science Business Media Dordrecht.
- Başbay, M. (2019). Proje tabanlı öğrenme. Ö. Demirel (Ed.), *Eğitimde yeni yönelimler* içinde, (7. Baskı), (s. 67-80). Ankara: Pegem.
- Bauer, J., & Kenton, J. (2005). Toward technology integration in the schools why it isn't happening. *Journal of Technology and Teacher Education*, 13(4), 519-547.
- Bayburt, E., & Eğin, E. (2021). Teknoloji ve sanayideki gelişmelerin yansıması olarak eğitim 4.0. *Bilgi Ekonomisi ve Yönetim Dergisi*, 16(2), 138-141.
- Baykara, K. (2012). İçeriğin ve eğitim durumlarının düzenlenmesi. H. Şeker (ed.), *Eğitimde Program Geliştirme Kavramlar Yaklaşımlar* (s. 1-18). Ankara: Anı.

- Bekiroğlu, A., & Şentuna, T. (2001). İnternet ile eğitimde öğretmen ve okul yöneticilerinin görevleri. *Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, (9), 10-18.
- Berryman, D. R. (2012). Augmented Reality: A review. *Medical Reference Services Quarterly*, 31(2), 212-218. doi:10.1080/02763869.2012.670604
- Bingöl, B. (2018). Yeni Bir Yaşam Biçimi: Artırılmış Gerçeklik (AG). *Etkileşim*, (1), 44-55. DOI: 10.32739/etkileşim.2018.1.8
- Brucker, M. (2015). *Educational Technology*. Faculty of Education Naresuan University. doi: 10.13140/2.1.2180.9449
- Casselden, B., & Pears, R. (2020). Higher education student pathways to ebook usage and engagement, and understanding: Highways and cul de sacs. *Journal of Librarianship and Information Science*, 52(2), 601-619. doi:10.1177/0961000619841429
- Cezzar, M. (1993). *Müzeci ve ressam Osman Hamdi bey*. İstanbul: Türk kültürüne hizmet Vakfı.
- Chen, Y. (2003). Application and development of electronic books in an e-Gutenberg age. *Online Information Review*, 27(1), 8-16.
- Corbin, J. & Strauss, A. (2008). *Basics of qualitative research: Techniques and procedures for developing grounded theory*. Thousand Oaks: Sage.
- Çakıroğlu, Ü., Gökoğlu, S., & Çebi, A. (2015). Öğretmenlerin teknoloji entegrasyonlarına yönelik temel göstergeler: bir ölçek geliştirme çalışması. *Gazi Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 35(3), 507-522.
- Çapcıoğlu, F. & Kalkan Açıkgöz, Ö. (2018). Nitel araştırmalarda kullanılan araştırma teknikleri. Ö. Güngör (ed) *Bilimsel araştırma süreçleri içinde* (203-220). Ankara: Grafiker.
- Çermik, H. (2006). Bir bilim olarak eğitimin temelleri. M.Yılman (ed.) *Eğitim bilimine giriş içinde* (11-36) İzmir: Nobel.
- Çetin, O., U. (2015). Küreselleşmenin Eğitimin Farklı Boyutları Üzerindeki Etkileri. *Çağdaş Yönetim Bilimleri Dergisi*, 1, 75-93.

- Çınar, M., & Tüzün, H. (2017). *Eğitimde bilgisayarlı düşünme uygulamalarına ilişkin bir alanyazın incelemesi*. 11. Uluslararası Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Sempozyumunda sunulan bildiri. İnönü Üniversitesi, Malatya, Türkiye.
- Çimen, A. (2007). *Tarihi değiştiren olaylar*. İstanbul: Timaş.
- Çoban, E., & Uzun, H. (2022). Endüstri 4.0'ın eğitim alanına etkileri. *Fırat Üniversitesi İİBF Uluslararası İktisadi ve İdari Bilimler Dergisi*, 6(1), 99-100.
- De Byl, P. (2013). Factors at playing tertiary curriculum gamification. *International Journal of Game-Based Learning*, 3(2), 1-21.
- Demirci, Güler, M., P. & Irmak, B. (2018). Fen eğitiminde teknoloji kullanımı üzerine yapılan çalışmaların içerik analizi. *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 19(3), 2473-2496.
- Demirel, Ö. (2007). *Eğitimde program geliştirme*. Ankara: Pegem.
- Deryakulu, D. (1991). İletişim teknolojisi eğitim öğrenme. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 24(2), 527-531.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011, September). From game design elements to gamefulness: defining” gamification”. *In Proceedings of the 15th international academic MindTrek conference: Envisioning future media environments*, 9-15.
- Dinçer, M. (2003). Eğitimin toplumsal değişime sürecindeki gücü. *Ege Eğitim Dergisi*, 3(1), 102-112.
- Dinçer, S. (2006). Bilgisayar destekli eğitim ve uzaktan eğitime genel bir bakış. *Akademik Bilişim*, 65-68.
- Doğan, A. (2016). Artırılmış gerçeklik teknolojileriyle desteklenmiş hikâye kitabı okuma deneyimi. *Medeniyet Sanat, İMÜ Sanat, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi Dergisi*, 2(2), 121-137.
- Durak, A. & Karaoğlu Yılmaz, F. G. (2019). Artırılmış gerçekliğin eğitsel uygulamaları üzerine ortaokul öğrencilerinin görüşleri. *Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 19(2), 468-481.

- Eby, (2013). *Uzaktan Eğitim Ortamlarının Tasarımı: Yazılım Mühendisliği Yaşam Döngüsü Yaklaşımı*. Kültür Ajans.
- Edinburgh Üniversitesi (2023). *Our history*. <https://www.ed.ac.uk/about/our-history> adresinden erişilmiştir.
- Elçil, Ş. & Şahiner, D., S. (2014). Uzaktan eğitimde iletişimsel engeller. *Sosyal ve Beşeri Bilimler Dergisi*. 6(1), 21-33.
- Elmqaddem, N. (2019). Augmented reality and virtual reality in education. myth or reality?. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)*, 14(3), 234–242. <https://doi.org/10.3991/ijet.v14i03.9289>
- Engin, A., O., Tösten, R. & Kaya, M., D. (2010). Bilgisayar destekli eğitim. *Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, (5), 69-80.
- Erbaş, Ç. & Demirer, V. (2014). Eğitimde artırılmış gerçeklik uygulamaları: Google glass örneği. *Journal of Instructional Technologies & Teacher Education*, 3(2), 8-16.
- Erdem, M. & Akkoyunlu, B (2002). İlköğretim sosyal bilgiler dersi kapsamında beşinci sınıf öğrencileriyle yürütülen ekiple proje tabanlı öğrenme üzerine bir çalışma. *İlköğretim Online E-Dergi*, (1), 2-11.
- Erdem, M. (2002). Proje tabanlı öğrenme. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 22, 172-179.
- Erden, M. (2007). *Eğitim bilimine giriş*. Ankara: Arkadaş.
- Erdoğan, İ. (2003). Karşılaştırmalı eğitim: Türk eğitim bilimleri çalışmaları içinde önemsenmesi gereken bir alan. *Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, 3(1), 0-0 <https://dergipark.org.tr/tr/pub/tebd/issue/26131/275239>
- Erdoğan, Ö., Toy, M. & Kurt, M. (2020). Robotik uygulamaların fen bilgisi öğretmen adaylarının bazı 21. Yüzyıl becerileri üzerindeki etkisinin incelenmesi. *Avrasya Sosyal ve Ekonomi Araştırmaları Dergisi*, 7(4), 117-137.
- Ergün, M. (1985). *Karşılaştırmalı Eğitim*. Malatya: İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi.
- Ersoy, B. A. & Şengül, C. M. (2008). Yenilikçiliğe yönelik devlet uygulamaları ve AB karşılaştırması. *Yönetim ve Ekonomi Dergisi*, 15(1), 59-74.

- Ersöz, B. & Özmen, M. (2020). Dijitalleşme ve bilişim teknolojilerinin çalışanlar üzerindeki etkileri. *Bilişim Teknolojileri Online Dergisi*, 11(2), 170-179.
- Ertuğrul, F. (1996). *Radyo ve televizyonun eğitim amaçlı kullanılması bir örnek: açık öğretim lisesi*. Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü. İstanbul.
- Ertürk, S. (1982). *Eğitimde program geliştirme*. Ankara: Yelkentepe.
- Etike, S. (1995). *Sanat Eğitimi Yazıları*. Ankara: İlke.
- Evora Üniversitesi (2023). *History*. <https://www.uevora.pt/en/university/history> adresinden erişilmiştir.
- Falch, T., & Mang, C. (2015). *Innovations In Education For Better Skills And Higher Employability (Rapor No:23)*.
- Fidan, N. (1986). *Okulda öğrenme ve öğretme*. Ankara: Kadioğlu.
- Fidan, N., & Erden, M. (1991). *Eğitime Giriş*. Ankara: Feryal.
- Gandhi, R. D., & Patel, D. S. (2018). Virtual reality- opportunities and challenges. *International Research Journal of Engineering and Technology (IRJET)*, 5(1), 482-490.
- Gazi Üniversitesi (2023). *Gazi üniversitesi tarihi*. <https://gazi.edu.tr/view/page/169255/gazi-universitesi-tarihi> adresinden erişilmiştir.
- Gedik, R. (2020). Sanal gerçeklik teknolojisinin ortaokul sosyal bilgiler dersi iklimler konusunda kullanılması üzerine öğrenci görüşleri. *Sosyal Bilgilerde Yenilikçi Araştırmalar Dergisi*, 3(1), 34-50.
- Gedik, R. (2022). *Ortaokul öğrencilerinin yenilikçi düşünme becerilerinin incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Akdeniz Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Antalya.
- Gençaydı, Z. (1990). *Ortaöğretim kurumlarında resim-iş öğretimi ve sorunları*. Ankara: Şafak.
- Ghaebi, A. & Fahimifar, S. (2010). E-book acquisition features: Attitude of Iranian information professionals. *The Electronic Library*, 29(6), 777 – 791.

- Gökay, Yılmaz, M. (2011). Sanat eğitiminde tarihsel süreç. A. O. Alakuş, L. Mercin (ed) *Sanat eğitimi ve görsel sanatlar öğretimi içinde* (s. 19-33), Ankara: Pegem.
- Gökkaya, Z. (2014). Yetişkin eğitiminde yeni bir yaklaşım: oyunlaştırma. *Hasan Ali Yücel Eğitim Fakültesi Dergisi*, 11(1), 71-84.
- Gökmen, Ö. F., Akgün, Ö. E. & Kartal, F. (2014). Fatih projesinde kullanılan etkileşimli tahtalara ve hizmet içi eğitimlere yönelik öğretmen görüşleri. *Milli Eğitim Dergisi*. 204, 42-62.
- Görgeç, İ. (2012). Program geliştirmede temel kavramlar. H. Şeker (ed.), *Eğitimde Program Geliştirme Kavramlar Yaklaşımlar* (s. 1-18). Ankara: Anı.
- Gülbahar, Y. (2009). *E-öğrenme*. Ankara: Pegem.
- Güler, E. (2015). Mobil sağlık hizmetlerinde oyunlaştırma. *Açıköğretim Uygulamaları ve Araştırmaları Dergisi AUAd*, 1(2), 82-101.
- Güngördü, N. (2019). Bilgisayar destekli eğitim modelleri ile araçlarının gelişimi, eğitim sistemindeki rolü ve fatih projesi. *Uluslararası Hakemli Akademik Dergisi*, 1(1), 3-14.
- Gür, U., Oyumlu, İ., S., & Kunday, Ö. (2017). Critical assessment of entrepreneurial and innovative universities index of Turkey: Future directions. *Technological Forecasting and Social Change*, 123, 161-168.
- Gürbüz, S., & Şahin, F., (2017). *Sosyal bilimlerde araştırma yöntemleri*. Ankara: Seçkin.
- Güven, K. (2008). Eğitimin toplumsal temelleri. M. Gürsel, M. Hesapçıoğlu (ed) *Eğitim bilimine giriş içinde* (s. 113-135) Konya: Eğitim.
- Hanus, M. D., & Fox, J. (2015). Corrigendum to assessing the effects of gamification in the classroom: A longitudinal study on intrinsic motivation, social comparison, satisfaction, effort, and academic performance. *Computers & Education*, 80, 152-161.
- Harrari, Y. N. (2016). *Homo deus yarının kısa tarihi*. İstanbul: Kolektif.
- HESA (2023). *Where do the students study?* <https://www.hesa.ac.uk/data-and-analysis/students/where-study> adresinden erişilmiştir.

- Hesapçioğlu, M. (1996). Bilgi toplumunda eğitim ve okulun geleceğine ilişkin düşünceler. *Yeni Türkiye*, 2(7), 21-28.
- Hesapçioğlu, M., & Akdağ, B. (2008). Eğitimin felsefi temelleri. M. Gürsel, M. Hesapçioğlu (ed) *Eğitim bilimine giriş* içinde. (s. 183-216) Konya: Eğitim.
- Hoşgörür, V. (2008). Eğitimin toplumsal temelleri. Ö. Demirel, Z. Kaya (ed) *Eğitim bilimine giriş* içinde (s. 131-158) Ankara: Pegem.
- Höllerer, T. H., & Feiner, S. K. (2004). Mobile augmented reality. H. A. Karimi & A. Hammad (ed.) *Telegeoinformatics: Location- Based Computing and Services*. (s. 392-421). USA: CRC.
- Huang, R., Spector, J. M., & Yang, J. (2019). *Educationlan Tecnology A Primer fort he 21st Century*. Singapore: Springer.
- Işık, A. D. (2013). Elektronik kitapların eğitimde kullanılabilirliği. *Bartın Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 2(2), 395-411.
- İskender H. (2014). Matbaanın icadından sonra avrupa’da okuma kültürünün değişimi. *International Periodical For The Languages, Literature and History of Turkish or Turkic*, 9(8), 551-567.
- İşman, A. (1998). *Uzaktan Eğitim*. Sakarya: Değişim.
- Kabakçı, H. (2008). *Eğitimde yenileşme çalışmaları ve öğretmenlerin ilçe milli eğitim müdürlüğü çalışmalarındaki yenileşme ve yeterliklere yönelik algı ve beklentileri (Kandıra Örneği)*. Yüksek lisans tezi, Yeditepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Kaçan, A. & Gelen, İ. (2020). Türkiye’deki uzaktan eğitim programlarına bir bakış. *Uluslararası Eğitim Bilim ve Teknoloji Dergisi*, 6(1), 1-21.
- Kaleci, D., Tepe, T. & Tüzün, H. (2017). Üç boyutlu sanal gerçeklik ortamlarındaki deneyimlere ilişkin kullanıcı görüşleri. *Türkiye Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 21(3), 669-689.
- Karagıorgas, D. N. & Niemann, S. (2017). Gamification and game-based learning. *Journal of Educational Technology Systems*, 45(4), 499-519.

- Karakaş, S., Rukancı, F. & Anameriç, H. (2009). *Belge Yönetimi ve Arşiv Terimleri Sözlüğü*. Devlet Arşivleri Genel Müdürlüğü, Yayın No: 24, Ankara.
- Karataş, E. (2014). Eğitimde oyunlaştırma: araştırma eğilimleri. *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi (KEFAD)*, 15(2), 315-333.
- Karataş, H. (2021). 21. Yy. Becerilerinden Robotik ve Kodlama Eğitiminin Türkiye ve Dünyadaki Yeri. *21. Yüzyılda Eğitim ve Toplum Eğitim Bilimleri ve Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 10(30), 693-729.
- Karoğlu, A., Çetinkaya, K. & Çimşir, E. (2020). Toplum 5.0 sürecinde Türkiye’de eğitimde dijital dönüşüm. *Üniversite Araştırmaları Dergisi*, 3(3), 147-158.
- Kaya, Z. (2006). *Öğretim teknolojileri ve materyal geliştirme*. Ankara: Pegem.
- Kaya, Z. (2008). Eğitimin psikolojik temelleri. Ö. Demirel, Z. Kaya (ed) *Eğitim bilimine giriş* içinde (s. 97-126) Ankara: Pegem.
- Kennewell, S., & Morgan, A. (2003). S”tudent teachers’ experiences and attitudes towards using interactive whiteboards in the teaching and learning of young children”. In J. Wright, A. McDougall, J. Murnane, & J. Lowe (Eds.), *Young children and learning technologies* (pp. 71-76). Sydney: Australian Computer Society.
- Kıpçak, H. (2019). Türkiye’de bilginin toplumsallaşmasında elektronik yayınların rolü. *Bilgi ve Belge Araştırma Dergisi*, (12), 62-79.
- Kırıçoğlu, O., T. (2002). *Sanatta eğitim görmek öğrenmek yaratmak*. Ankara: Pegem.
- Kırkıç K. A., & Bora, N. (2022) Yenilikçi Okullarda Öğrenme ve Öğretim. *K. A. Kırkıç (Ed.), Yenilikçi Öğrenme ve öğretim* (s. 15-35). İstanbul: Efe.
- Kocasaraç, H., & Karataş, H. (2018). Yenilikçi öğretmen özellikleri: bir ölçek geliştirme çalışması. *Uşak Üniversitesi Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 4(1), 34-57.
- Koç, A. & Büyük, U. (2013). Fen ve teknoloji eğitiminde teknoloji tabanlı öğrenme: robotik uygulamaları. *Türk Fen Eğitimi Dergisi*, (1), 139-155.
- Koçoğlu, E. (2020). *Eğitim tarihi*. Ankara: Pegem.
- Koçoğlu, E. (2020). Eğitim tarihine kavramsal bakış, M. Köçer, E. Koçoğlu (ed) *Eğitim tarihi* içinde. (1-13) Ankara: Pegem.

- Kutru, Ç. (2022). *Argümantasyon tabanlı bilim öğrenme (ATBÖ) destekli STEM eğitiminin 7.sınıf öğrencilerinin 21.yy becerilerine etkisi*. Yüksek Lisans Tezi, Giresun Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Giresun.
- Kuzey Georgia Üniversitesi (2023). *History of University of North Georgia* <https://ung.edu/about/history.php> adresinden erişilmiştir.
- Küken, A. G. (1996). *Felsefe açısından eğitim*. İstanbul: Alfa.
- Lee, I., Martin, F., Denner, J., Coulter, B., Allan, W., Erickson, J., Malyn-Smith, J. & Werner, L., (2011). *Computational thinking for youth in practice*. *Acm Inroads*, 2(1), 32-37.
- Lee, J. J. & Hammer, J. (2011). Gamification in education: What, how, why bother? *Academic Exchange Quarterly*, 15(2), 1-5.
- Lee, Y. H., Hsieh, Y. C., & Hsu, C. N. (2011). Adding innovation diffusion theory to the technology acceptance model: Supporting employees' intentions to use e-learning systems. *Journal of Educational Technology and Society*, 14(4), 67-86.
- Lingnan Üniversitesi (2023). *About lingnan university*. <https://www.ln.edu.hk/about-lu/vision-mission-and-core-values> adresinden erişilmiştir.
- Ludwig, C. & Reimann, C. (2005). Augmented reality: Information at focus. *Cooperative Computing & Communication Laboratory*, 4(1), 1-12.
- Lye, S., Y. & Koh, J., L. (2014). Review on teaching and learning of computational thinking through programming: What is next for K-12? *Computers in Human Behavior*, 41, 51-61.
- Mandal, S. (2013). Brief introduction of virtual reality & its challenges. *International Journal of Scientific & Engineering Research*, 4(4), 304-309.
- Marron, J., M., & Cunniff, D. (2014). What Is An Innovative Educational Leader? *Contemporary Issues In Education Research*, 7(2), 145-149.
- May, G. H. (2011). Education: Time to rethink the Industrial model? *Journal of Futures Studies*, 16(1), 101-108.

- Mercan, M., Filiz, A., Göçer, İ. & Özsoy, N. (2009). *Bilgisayar destekli eğitim ve bilgisayar destekli öğretimin dünyada ve Türkiye de uygulamaları*. Akademik Bilişim'09 - XI. Akademik Bilişim Konferansı'nda sunulmuş bildiri, Şanlıurfa.
- Metin, M., Birişçi, S., & Coşkun, K. (2013). Öğretmen adaylarının öğretim teknolojilerine yönelik tutumlarının farklı değişkenler açısından incelenmesi. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 21(4), 1345–1364.
- Milli Eğitim Bakanlığı (MEB), (2013). *Ortaöğretim matematik dersi (9- 12. sınıflar) öğretim programı*. <http://mufredat.meb.gov.tr/ProgramDetay.aspx?PID=343>
- Mirzahamdamovna, K., B., Baxodirjon qizi, S., S., Erkinovna, A., N., & Jumadillaevich, S., R. (2021). Use of innovative educational technologies in fine arts classes of higher education institutions. *European Journal of Humanities and Educational Advancements (EJHEA)*, 2(4), 25-27 ISSN: 2660-5589
- Muscott, H. S., & Gifford, T. (1994). Virtual reality and social skills training for students with behavioral disorders: Applications, challenges and promising practices. *Education and Treatment of Children*, 17(4), 417-434.
- Mülhim, M. A. (2018). *Beden eğitimi ve spor yüksekokulu öğrencilerinin bireysel yenilikçilik düzeyleri ve yaşam boyu öğrenme eğilimlerinin incelenmesi: Bartın Üniversitesi örneği*. Yüksek Lisans Tezi, Bartın Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Bartın.
- Nodira, T., & Rashid, X. (2022). Problems of innovation management in the higher education system. *Web Of Scientist: International Scientific Research Journal*, 3(1), 155-164 ISSN: 2776-0979
- Numanoğlu, G. (1999). Bilgi Toplumu-Eğitim-Yeni Kimlikler-II: Bilgi Toplumu ve Eğitimde Yeni Kimlikler. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 32, (1), 341-350.
- Ören, K., & Yüksel, H. (2012). Geçmişten günümüze çalışma hayatı. *HAK-İŞ Uluslararası Emek ve Toplum Dergisi*, 1(1), 45-46.
- Özkan, H. H. (2009). Bilgi toplumu eğitim programları. *Süleyman Demirel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, (10), 113-132.

- Özsoy, V. (2007). *Görsel sanatlar eğitimi resim iş eğitiminin tarihsel ve düşünsel temelleri*. Ankara: Gündüz.
- Özsoylu, A. F. (2017). Endüstri 4.0. *Çukurova Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*, 21(1), 41-64.
- Öztemel, E. (2018). Eğitimde yeni yönelimlerin değerlendirilmesi ve eğitim 4.0. *Üniversite Araştırmaları Dergisi*, 1(1), 25-30.
- Öztürk, E. & Ada, Ş. (2006). Sosyal bilgiler eğitiminde proje tabanlı öğrenme ve portfolyo değerlendirme yaklaşımlarının eğitim ve sınav durumlarının yansımaları. *Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, (13), 93-103.
- Öztürk, G. (2017). Sözlü iletişimden matbaaya: iletişim devrimleri ve toplum. *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication*, 7(2), 317-327.
- Parlak, B. (2017). Dijital çağda eğitim: olanaklar ve uygulamalar üzerine bir analiz. *Süleyman Demirel Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*, 22 (Kayfor 15 Özel Sayısı), 1741-1759. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/sduibfd/issue/53208/708302>
- Parlar, H. (2012). Bilgi toplumu, değişim ve yeni eğitim paradigması. *Yalova Sosyal Bilimler Dergisi*, (4), 193-209.
- QS Top Universities (2023). *Qs dünya üniversite sıralaması 2023: en iyi küresel üniversiteler*. <https://www.topuniversities.com/university-rankings/world-university-rankings/2023> adresinden erişilmiştir.
- Redecker, C. (2008). *Review of learning 2.0 practies*. European Union: JRC European Union, European Communities. Accessed October 18, 2009, from <http://is.jrc.ec.europa.eu/pages/documents/Learning2-0Review.pdf>
- Rizov, T., & Rizova, E. D. (2015). Augmented reality as a teaching tool in higher education. *International Journal of Cognitive Research in Science, Engineering and Education: (IJCRSEE)*, 3(1), 7-15.
- Sağlam, B. (2006). *İlköğretim Okullarında Görev Yapan Eğitim Yöneticilerinin Bilgisayar Destekli Eğitim ile İlgili Tutumlarının İncelenmesi*. (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). İstanbul: Yeditepe Üniversitesi.

- San, İ. (1979). Yaratıcılık, iki düşünme biçimi ve çocuğun yaratıcılık eğitimi. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 12(1), 177-190
https://doi.org/10.1501/Egifak_00000000618.
- Saykılı, A. (2018). Düünden yarına eğitim paradigmaları: Sanayi modeli eğitim dijital çağda yeterli mi?. *Açıköğretim Uygulamaları ve Araştırmaları Dergisi*, 4(2), 189-198.
- Shatunova, O., Anisimova, T., Sabirova, F., & Kalimullina, O. (2019). STEAM as an innovative educational technology. *Journal of Social Studies Education Research*, 10(2), 131-144.
- Smith, H. J., Higgins, S., Wall, K., & Miller, J. (2005). Interactive whiteboards: boon or bandwagon? *A critical review of the literature. Journal of Computer Assisted Learning*, 21(2), 91-101.
- Solomon, G. (2003). Project-based learning: A primer. *Technology and learning-dayton*, 23(6), 20-23.
- Starking, S. & Krause, L. (2008). Chalk board to smartboard maths goingg reen? *MSOR Connections*, 7(4), 13-15.
- Steveni, M. (1968). *Art and education*. London: Batsford.
- Sutherland I., (1965). The Ultimate Display. *Proceedings of IFIP Congress*, 2, 506-509.
- Sünbül, M., A. (2014). *Öğretim ilke ve yöntemleri*. Konya: Eğitim.
- Sürer, G. A. (2020). Eğitimde dijitalleşme çağı, *Kapadokya Eğitim Dergisi*, 1(1), 28-34.
- Şahinaslan, Ö. (2020). Yeni Nesil Teknolojiler. G. Telli & S. Aydın (ed) *Dijital dönüşüm* (s.32). İstanbul: Kültür Sanat.
- T.C. MİLLİ EĞİTİM BAKANLIĞI (2013). *Dijital Çağ ve Öğrenme Kültürü*, Ankara.
- Tansuğ, S. (1993). *Çağdaş Türk Sanatı*. İstanbul: Remzi.
- Taşpınar, M. (2018). *Kuramdan uygulamaya öğretim ilke ve yöntemleri*. Ankara: Pegem.
- Tataroğlu, B. & Erduran, A. (2010). Matematik dersinde akıllı tahtaya yönelik tutum ölçeğinin geliştirilmesi. *Turkish Journal of Computer and Mathematics Education*, 1(3), 233-250.

- Telli, H. (1990). “Türkiye’de resim iş öğretimine genel bir bakış” ortaöğretim kurumlarında resim-iş öğretimi ve sorunları, Türk Eğitim Derneği VIII: Öğretim Toplantısı, 10-11 Mayıs, Ankara.
- Telli, H. (1990). Türkiye’de resim iş öğretimine genel bir bakış. *TED Sempozyumu*, Ankara.
- Thomas, P. C., & David, W. M. (1992, January). *Augmented reality: An application of heads-up display technology to manual manufacturing processes*. In Hawaii international conference on system sciences (Vol. 2). ACM SIGCHI Bulletin.
- Toffler, A. (1970). *Future Shock*. New York: Random House.
- Toprakçı, E. (2008). *Sınıfa Dayalı Yönetim*. Ankara: Pegem.
- Toprakçı, E., & Ersoy, M. (2008). *Uzaktan öğretimde öğretmen rolleri*. II. Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Sempozyum’nda sunulmuş bildiri, Cumhuriyet Üniversitesi, İzmir.
- Toptaş Arslan, G. (2018). Çalışmanın evrimi: sanayi toplumundan sanayi ötesi topluma geçiş. *Fırat Üniversitesi İİBF Uluslararası İktisadi ve İdari Bilimler Dergisi*, 2(1), 145-162
- Töremen, F. (2002). Eğitim örgütlerinde değişimin engel ve nedenleri. *Fırat Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 12(1), 185-202.
- Turan, S., & Cansoy, R. (2021). *Yenilikçi okullar özellikleri-beceriler-stratejiler-uygulama örnekleri*. Ankara: Nobel.
- Uşun, S. (2006). *Uzaktan Eğitim*. Ankara: Nobel.
- Uysal, A., & Tezci, E. (2004). Küreselleşen dünyada eğitimin yeni önceliği: Düşünmeyi öğrenme. *Fırat Üniversitesi Doğu Araştırmaları Dergisi*, 2(3), 167-173.
- Ünver, E. (2002). *Sanat Eğitimi*. İstanbul: Nobel.
- Varış, F. (1996). *Eğitimde program geliştirme teori ve teknikler*. Ankara: Alkım.
- Vassiliou, M. & Rowley, J. (2008). Progressing the definition of “e-book”. *Library Hi Tech*, 26(3), 355-368.
- Vaughan-Nichols, S. J. (2009). Augmented Reality: No Longer a Novelty? *Computer*, 42(12), 19-22. doi:10.1109/mc.2009.380

- Wach, E. (2013). *Learning about qualitative document analysis*.
- Weyand, L. D. (1925). What is industrial education? *American Journal of Sociology*, 30(6), 652-664.
- Wing, J. M. (2006). Computational thinking. *Communications of the ACM*, 49(3), 33-35. <https://doi.org/10.1145/1118178.1118215>
- Wood, S. (2003). Robotics in the classroom: A teaching tool for K- 12 educators. *Symposium of Growing up with Science and Technology in the 21st Century*, Virginia, ABD.
- WURI (2023). *World's universities with real impact nedir?* <https://www.wuri.world/what-is-wuri> sayfasından erişilmiştir.
- Yeniay Üsküplü, Z. D. (2019). *Eğitim sosyolojisi açısından 21. Yüzyıl becerileri Türkiye’de çocuk üniversiteleri modeli*. Doktora Tezi, İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Yıldırım, A. & Şimşek, H. (2021). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Ankara: Seçkin.
- Yıldırım, C., & Türkoğlu, A. (2018). Karşılaştırmalı eğitim yansımaları: “on yıl sonra”. *Adnan Menderes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 5(1), 31-45.
- Yıldırım, İ. (2016). *Oyunlaştırma temelli “öğretim ilke ve yöntemleri” dersi öğretim programının geliştirilmesi, uygulanması ve değerlendirilmesi*. Doktora Tezi. Gaziantep Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Gaziantep.
- Yıldız, M., Çiftçi, E. & Karal, H. (2017). Bilişimsel düşünme ve programlama. H. F. Odabaşı, B. Akkoyunlu & A. İşman, (ed), *Eğitim teknolojileri okumaları*, (s. 75-86). Ankara: TOJET-Sakarya Üniversitesi.
- Yıldız, R. (2004). *Öğretim teknolojileri ve materyal geliştirme*. Ankara: Nobel
- Yılmaz Öztürk, Z., & Summak, M. (2016). İlköğretim okulu öğretmenlerinin bireysel yenilikçiliklerinin incelenmesi. *International Journal of Sport Culture and Science*, 2(1), 844-853.
- Yurdabakan, İ. (2002). Küreselleşme konusundaki yaklaşımlar ve eğitim. *Eğitim Araştırmaları*, (6), 61-64.

Zor, A., & Kiriřcan Yüksel, B. (2016). Elektronik kitaplar ve sanat eğitimi derslerinde e-kitap kullanımına yönelik bir öneri. *Akdeniz Sanat Dergisi*, 9(19), 1-14.





GAZİLİ OLMAK AYRICALIKTIR...