

EĞİTİM AMAÇLI BİR MÜZE OLARAK IMOGA: EYLEM ARAŞTIRMASI

Esra YILDIRIM¹
Handan Müjde AYAN²

1 Öğretmen, Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Güzel Sanatlar Eğitimi Ana Bilim Dalı Resim-iş Eğitimi Bilim Dalı doktora öğrencisi, Başakşehir Güzel Sanatlar Lisesi resim/görsel sanatlar öğretmeni, esraal670@gmail.com , ORCID: 0000-0003-2229-3679

2 Prof.Dr., Marmara Üniversitesi, Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü Resim-iş Eğitimi Anabilim Dalı, mujdeayan@hotmail.com, ORCID: 0000-0001-5780-7866

Yazar Notu: Bu çalışma Esra Yıldırım'ın Prof. Dr. Handan Müjde Ayan danışmanlığında yürüttüğü "Bir Eylem Araştırması Olarak İstanbul Grafik Sanatlar Müzesi (IMOGA)" başlıklı doktora tezinden alınmıştır.

Yıldırım, Esra ve Handan Müjde Ayan. "Eğitim Amaçlı Bir Müze Olarak IMOGA: Eylem Araştırması". ulakbilge, 47 (2020 Mart): s. 460-481. doi: 10.7816/ulakbilge-08-47-06

ÖZ

Bu çalışmada Güzel Sanatlar Liselerinin resim bölümü öğrencilerinin Grafik Tasarım dersinin Özgün Baskiresim uygulamasında, atölye dışı öğrenme ortamı olan müzeler bağlamında IMOGA'nın ele alınması amaçlanmaktadır. Öğrencilerin Özgün Baskiresim eserlere olan farkındalığını artırarak disiplinlerarası aktif yaşantı yoluyla öğrenmeler gerçekleştirmek hedeflenmektedir. Araştırmada eylem araştırması deseni kullanılmış ve araştırma on hafta olarak planlanmıştır. Araştırmanın çalışma grubunu ise 2018-2019 eğitim-öğretim yılında Rize Türk Telekom Güzel Sanatlar Lisesi 11. sınıf resim bölümünde eğitim gören öğrenciler ile Grafik Tasarım dersine giren öğretmenler oluşturmaktadır. Araştırmada 3D müze gezimi etkinlik değerlendirme formu, öz değerlendirme formu ve Grafik Tasarım ders öğretmenini (Resim/Görsel Sanatlar) değerlendirme formu kullanılmıştır. Araştırmanın sonucunda İstanbul Grafik Sanatlar Müzesindeki eserlerin eğitim materyali olarak kullanılabilmesi sonucuna ulaşılmış ve sanal müze geziminin öğrenciler üzerinde olumlu etkiler bıraktığı anlaşılmıştır. 3D müze gezimi etkinliği sonrasında yapılan değerlendirmenin sonuçları 4,30 ortalama ile puanlanmıştır. Öğrencilerin seçtikleri eser üzerinden ürettikleri sanatsal çıktılarını değerlendirdikleri öz değerlendirme sonrası ortalama 4.27'dir. Müze gezimi sonrası yapılan yarı yapılandırılmış görüşmeler sonucunda etkinliğin faydalı olduğu görülmektedir. Grafik Tasarım ders öğretmenini de değerlendiren öğrencilerin öğretmeni (%42,85) "lider, yol gösterici ve ilham verici" olarak gördükleri sonucuna ulaşılmaktadır.

Anahtar Kelimeler: İstanbul Grafik Sanatlar Müzesi, Özgün Baskiresim, Grafik Tasarım, Güzel Sanatlar Lisesi

Makale Bilgisi:
Geliş: 3 Ocak 2020

Düzeltilme: 23 Ocak 2019

Kabul: 20 Şubat 2019

Giriş

Güzel Sanatlar Liseleri Grafik Tasarım dersinin Özgün Baskiresim ünitesinde ders sürecinin sadece uygulamaya yönelik olarak ilerlediği gözlenmektedir. Bu bağlamda bu uygulamaların yeterli olamayacağı şüphesi üzerine sözü edilen bu derste, İstanbul Grafik Sanatlar Müzesinin koleksiyonunda bulunan eserlerin kullanılması ve üç boyutlu müze geziminin Özgün Baskiresim eğitimi bağlamında faydalı olabileceği düşünülmektedir. Atölye dışı olan, müzeye ait bu materyallerin, öğrenciler için bir eleştiri ve estetik eğitim objesi olabilmesi ve bunun yanı sıra Özgün Baskiresim konusunda sanat tarihi bilgisini temellendireceğinin düşünülmesi bu araştırmayı önemli kılmaktadır. Araştırmada yer alan Özgün Baskiresim eserler, öğrencilerin seçimleri sonucunda araştırmaya dâhil edilmiştir. Bu eserler öğrencilere teknolojiden de faydalanılarak akıllı tahta aracılığı ile sanal olarak sunulmuştur.

İstanbul Grafik Sanatlar Müzesinin koleksiyonunda yer alan bu eserler, müzede bizzat üretim yapmış ressamın eserlerinden oluşmaktadır. Ayrıca satın alınmış ya da bağışlanmış eserler de müzenin koleksiyonuna katkı sağlamaktadır. Müzede eserleri yer alan ressamlar arasında Abidin Dino, Adil Salih, Adnan Çoker, Adnan Turani, Alaettin Aksoy, Ali İsmail Türemen, Ali Teoman Germaner, Atilla Atar, Avis Allman, Avni Arbaş, Aydın Ayan, Ayşegül İzer, Bahar Susur Akay, Balkan Naci İslimyeli, Bedri Baykam, Bedri Rahmi Eyüboğlu, Belkıs Taşkeser, Berna Türemen, Bilge Alkor, Buket Güreli, Burhan Doğançay, Burhan Uygur, Can Göknil, Cihat Burak, Devabil Kara, Devrim Erbil, Ebru Karasu, Eda Tekcan, Elif Naci, Elvan Tekcan, Emin Barın, Emin Koç, Emine Tusavul, Emre Senan, Enver Raconica, Ercan Gülen, Ercüment Kamlık, Eren Eyüboğlu, Ergin İnan, Erol Akyavaş, Erol Deneç, Erol Kınalı, Esra Yıldırım, Fatih Mika, Ferhat Özatar, Feriha Büyükkunal, Fethi Kayaalp, Ferruh Başağa, Fevzi Karakoç, Fevzi Tüfekçi, Filiz Başaran, Gül Derman, Gülseren Südor, Gülsün Karamustafa, Gündüz Gölönu, Güngör İblikçi, Güngör Taner, Gürbüz Doğan Ekşioğlu, Gören Bulut, Halil Akdeniz, Handan Müjde Ayan, Hanefi Yeter, Hasan Pekmezci, Hasip Pektaş, Hayati Misman, Hüsamettin Koçan, İlhami Ercivan, İnci Eviner, İsmail Avcı, Kadri Özayten, Komet, Leyla Ersin Ekmekçiler, Maria Sezer Michels, Mehmet Güler, Mehmet Güler yüz, Mehmet Güreli, Mehmet Koyunoğlu, Mehmet Oğur, Mehmet Özer, Mehmet Pesen, Mevlüt Akyıldız, Muhsin Kut, Mustafa Altıntaş, Mustafa Aslier, Mustafa Ayaz, Mustafa Horasan, Mustafa Pilevneli, Mürşide İçmeli, Nail Payza, Nazan Kuşçu, Nedim Günsür, Nermin Bezmen, Neşe Telci Ölmeztürk, Neşet Günal, Nevide Gökaydın, Nevzat Akoral, Nuran Ünsal, Nuriye Sevgi Dizlek, Nurten Seferoğlu, Nurullah Berk, Olca Uzunokur, Özer Kabaş, Ramiz Aydın, Reyhan Somuncuoğlu, Sabiha Erengönül, Sabri Berkel, Sadi Diren, Sema Boyancı, Sema Ilgaz Temel, Semih Balcıoğlu, Sırma Olcay Kefeli, Sinan Demirtaş, Süleyman Saim Tekcan, Şenol Yorozlu, Teoman Südor, Turhan Selçuk, Veysel Erüstün, Yunus Güneş, Yurdaer Altıntaş, Yusuf Katipoğlu, Yusuf Ziya Aygen, Zekai Ormancı, Zühtü Müridoğlu gibi isimler bulunmaktadır.

Araştırmanın Amacı

Bu araştırmada, Güzel Sanatlar Lisesi resim alanında eğitim gören öğrencilerinin Grafik Tasarım dersinde Özgün Baskiresim uygulamasıyla, ders dışı öğrenme alanı olarak İstanbul Grafik Sanatlar Müzesinin ele alınması hedeflenip Grafik Tasarım dersinin müze eğitimi bağlamında uygulanabilirliği ortaya konulmaya çalışılmaktadır. Öğrencilerin Özgün Baskiresim eserlere karşı tutumlarını değiştirmek ve ilgilerini arttırmak, Türkiye’de dünya standartlarına sahip, alanında tek olan ve yalnızca Özgün Baskiresim eserlerinden oluşan bir koleksiyonu olan IMOGA ile öğrenmeler gerçekleştirmek amaçlanmaktadır. Araştırma bu amaç doğrultusunda, şu sorulara cevap aramaktadır: Atölye dışı öğrenme ve öğretme bağlamında, Güzel Sanatlar Lisesindeki Grafik Tasarım dersinin Özgün Baskiresim konusunda IMOGA, müze eğitimi bağlamında dersin işlenişine dâhil edilebilir mi?, IMOGA’daki Türk Özgün Baskiresim eserleri, Özgün Baskiresim uygulama sürecinde öğrencilerin öğrenme materyalleri olabilir mi?, IMOGA’nın öğrenme materyali olarak 3D müze gezimi Grafik Tasarım dersinin Özgün Baskiresim teknikleri ünitesinde ders süreci nasıl gerçekleştirilebilir?, Müze eğitimi bağlamında Grafik Tasarım dersinin ders öğretmenini öğrencilerin nasıl algıladıkları ve öğrenci tarafından üretilen Özgün Baskiresim sanatsal çıktılarının değerlendirme süreci nasıl gerçekleştirilebilir?

Yöntem

Bu araştırmada eylem araştırması deseni kullanılmıştır. “Eylem araştırması araştırmacıların önderliğinde, uygulayıcı ve probleme taraf olan gönüllülerle birlikte, mevcut durumun eleştirel bir değerlendirmesini yaparak, durumu iyileştirmek için alınması gereken önlemleri belirlemeyi hedefleyen araştırmalardır” (Karasar, 1999: 27). Ayrıca “eylem araştırması uygulamacıların, öğretmenlerin, eğitim yöneticisi ve denetçilerin işlerini daha iyi anlamalarına yardımcı olan bir araştırma türüdür (Glanz, 1999: 302). Johnson’a göre (2002: 13), “Eylem

araştırması gerçek okul ya da sınıf ortamında öğretimin ya da eylemlerin niteliğini anlamak ve geliştirmek amacıyla yapılan bir araştırma sürecidir.”

Johnson’a göre eylem araştırması süreci 9 basamaktan oluşmaktadır. Bu aşamalar aşağıdaki gibidir:

1. Problemin ya da araştırma konusunun tanımlanması,
2. Problemin ya da araştırma konusunun kuramsal içeriği (alanyazın taraması),
3. Veri toplama süreci için planlama yapılması,
4. Verilerin toplanması ve analizine başlanması,
5. Veri toplama sürecinde gerekirse araştırma problemin ya da sorularının değiştirilmesine izin verme,
6. Verilerin analizi ve düzenlenmesi,
7. Verilerin raporlaştırılması,
8. Sonuçların ve önerilerin ortaya konulması,
9. Eylem planının oluşturulması (Johnson, 2002: 39-41).

Eylem araştırmasında, veriler elde edildikten sonra analizinde ve yorumlanmasında betimsel ve içerik analizi kullanılmıştır. 3D müze gezimine ait bulgular video kaydından elde edilen verilerin ve öğrencilerin yarı yapılandırılmış sorulara verdikleri cevapların betimsel analizi ile elde edilmiştir. Müze gezimi sonrasında 5’li likert tipi değerlendirme yapılarak ortalama ve yüzdeleri ile müze gezimi değerlendirilmiştir. Ayrıca öğrenciler üretilen sanatsal çıktılar üzerinden öz değerlendirmelerini yapmakta ve öğrencilerin bu değerlendirmeleri 5’li likert tipi değerlendirme ile değerlendirilmiştir. Ders öğretmeninin değerlendirilmesi ise öğrencilerin “Grafik Tasarım ders öğretmeni”ne ilişkin metafor üretmeleriyle elde edilen veriler ışığında analiz edilmiştir.

Evren ve Örneklem

Araştırmanın çalışma grubunu, 2018-2019 eğitim-öğretim yılında Rize Türk Telekom Güzel Sanatlar Lisesi 11. Sınıf resim bölümünde eğitim gören öğrenciler ile Grafik Tasarım dersine giren öğretmenler oluşturmaktadır. Araştırmada çalışma grubunu oluşturan öğrencilere ait demografik verilerin frekans ve yüzde dağılımları aşağıda verilmiştir.

Tablo 1. Öğrencilerin Cinsiyete Göre Frekans ve Yüzde Değerleri

Cinsiyet	f	%
Kız	3	37,5
Erkek	5	62,5
Toplam	8	100,0

Tablo 1’e bakıldığında, çalışma grubu cinsiyet değişkenine göre 3’ü (%37,5) kız, 5’i (%62,5) erkek olmak üzere 8 öğrenciden oluşmaktadır. Bu öğrenciler araştırmanın ilk aşamasında kendilerine bir rumuz belirlemektedirler.

İşlem

Verilerin Toplanması ve Analizi

Verilerin toplanması sürecinde ilk olarak öğrencilerin Özgün Baskiresim tekniklerini tanımları ve bu tekniklerle üretim yapan sanatçılara ilgi duymaları amacıyla 3D müze gezimi yapılmakta ve bu gezimin sonrasında tüm öğrencilerden müzeden bir eseri seçip incelemesi beklenmiştir. Türk Özgün Baskiresim tarihi hakkında kuramsal bilginin verilmesinin ardından eskiz çalışması yapılmıştır.

“Nitel araştırmaların temel özelliği, veri çözümlemesinin veri toplama sürecinde devam etmesidir (Mertler, 2006: 36).” Bu bağlamda araştırmacı elde ettiği verileri bir yandan analiz ederken diğer yandan da verileri elde etmeye devam etmektedir. “Eylem araştırması döngüsünün bu aşamasında, araştırmacı tarafından toplanan verilerin anlamlandırılmasına ve verilerin yorumlanmasına odaklanılır (Mills, 2003: 104).” Video kayıtlarının analizinde videonun kaçınıcı dakikası ve saniyesi olduğu, alıntılanan konuşmanın sonunda parantez içerisinde verilmektedir (Örnek: (video kaydının 01' 01")). Bu şekildeki bir gösterimde ilk kısım videonun dakikasını, ikinci kısım saniyesini belirtmektedir.

Bu eylem araştırmasında, 3D müze gezimi etkinlik değerlendirme formu, Güzel Sanatlar Lisesi resim alanı öğrencileriyle yapılan yarı yapılandırılmış görüşme soruları, öz değerlendirme formu, Grafik Tasarım ders

öğretmenini (Resim/Görsel Sanatlar) değerlendirme formu, video kaydı ve gözlem gibi veri toplama araçları kullanılmıştır.

Bulgular ve Yorum

3D Müze Gezimine Dair Bulgular

Eylem araştırması sırasında durum değerlendirmeye yönelik olarak 3D müze gezimi öncesinde öğrencilere, Özgün Baskıresim teknikleri tanıtılmıştır. Fotoğraf 1, Özgün Baskıresim tekniklerinin tanıtıldığı bir anı göstermektedir.



Fotoğraf 1. 3D Müze Gezimi Öncesi (13.03.2019 tarihli video kaydından görüntü).

Ayrıca 3D müze gezimi öncesinde öğrencilerle 3D Döngüsel Seyir isimli sergi gezimi yapılmıştır ve bu nedenle öğrenciler, iki sanal gezimi kıyaslama şansını yakalamış olmaktadır. "Araştırma öznelerinin bakış açılarını yani dünyayı onların gözüyle görme, görüşülen kişilerin bakış açılarını derinsel bir ortaya çıkarmadır (Kuş, 2003: 87)." Bu bağlamda 20.03.2019 tarihinde 3D müze gezimi gerçekleştirilmiş ve sonrasında öğrencilerle aynı gün yarı yapılandırılmış görüşme yapılmıştır. "Yüz yüze yapılan görüşme sırasında cevaplayıcının anlamadığı sorularda görüşmeci gerekli açıklamayı yapabilir ve aydınlatılabilir (Pişkin ve Öner, 1999: 2)." Bu görüşmeye ait bulgular şu şekildedir: Pihiso rumuzlu öğrenci ile görüşme 04' 03", Rose ile 02' 40", Els ile 03' 10", Arts ile 03' 18", Beglox ile 03' 23", TacTool ile 02' 45", Lazrail ile 03' 09" ve Kertenkele ile 03' 20" sürmüştür. Görüşme soruları şunlardır: "3D müzede seni en çok etkileyen eser hangisiydi? Neden?", "Seçtiğin eserin seçim sürecini benimle paylaşır mısın?", "Seçtiğin eserin, 3D müze sonrasında yapacağın eskiz ile bir ilişkisi olabilir mi? Seçtiğin eser ile yapacağın Linolyum Özgün Baskıresim öncesi eskizi nasıl ilişkilendirirsin?", "Linolyum Özgün Baskıresim eskizinde hangi imgeleri/anlamları/kodları ele almayı düşünüyorsun?", "Sanat eseri incelemesi yaparken karşılaştığın zorluklar oldu mu? Olduysa bu zorluklar nelerdir?" ve "IMOGA hakkındaki düşüncelerini benimle paylaşır mısın?". "Yarı yapılandırılmış görüşmede, sorulan soruların sırası görüşme anında değiştirilebilmektedir. Bu da cevaplayıcıya bir esneklik sağlayarak görüşmenin verimliliğini arttırmaktadır (Yıldırım ve Şimşek, 2005: 125) ."

3D müzede seni en çok etkileyen eser hangisiydi? Neden?

Els rumuzlu öğrenci, müzede köşede sergilenen, diğerlerinden farklı olduğunu düşündüğü, yüz ifadeleri farklı olan eserin dikkatini çektiğini belirtmiştir (video kaydında 00' 25").

Rose rumuzlu öğrenci, müzede torsun yanındaki kahverengi heykelin ona değişik geldiğini ve bundan dolayı ondan etkilendiğini dile getirmiştir (video kaydında 00' 22").

Arts rumuzlu öğrenci, gökyüzünü çok sevdiği için gökyüzünde kuşların uçtuğu ve kırmızı bir ayın, üç ağacın bulunduğu eserin onu etkilediğini belirtmiştir (video kaydında 00' 24").

Pihiso rumuzlu öğrenci, müzede en çok Linolyum tekniği ile yapılmış olan eserlerden etkilendiğini dile getirmiştir. Hem bu tekniği uygulayacakları için hem de oyma işleminin hoşuna gittiği için bu eserlerden

etkilendiğini belirtmiştir (video kaydında 00' 30").

Beglox rumuzlu öğrenci, onu en çok etkileyen eserin ismini hatırlamadığını ancak yüksekte aşağıya düşen, elinde köpek olan bir kadının bulunduğu eserden etkilendiğini ifade etmiştir (video kaydında 00' 29").

Kertenkele rumuzlu öğrenci, müzedeki Özgün Baskıresimlerin hepsinin ilgisini çektiğini belirtmiştir. Çukur baskı tekniğinin teknik olarak hoşuna gittiğini ifade etmiştir (video kaydında 00' 23").

TacTool rumuzlu öğrenci, müze gezimi sırasında ters dönmüş bir kadın figürün yer aldığı eserin onu etkilediğini belirtmiştir. Farklı bir şey anlattığını düşündüğü eseri diğer eserlerden farklı bulunduğunu ifade etmiştir (video kaydında 00' 30").

Lazrail rumuzlu öğrenci, ön planda şaşırmış insanların yer aldığı eserin ilgisini çektiğini belirtmiştir (video kaydında 00' 44").

Seçtiğin eserin seçim sürecini benimle paylaşır mısın?

Els rumuzlu öğrenci, eserin seçim aşamasında eserde güneş ve sonbahar kavramları olduğu için etkilendiğini ve eseri bu sebeple seçtiğini ifade etmiştir (video kaydında 01' 00").

Rose rumuzlu öğrenci, seçim yaparken seçtiği eseri anlamlı bulunduğunu ve yoksulluğu çağrıştıran bir eser seçtiğini belirtmiştir (video kaydında 00' 46").

Arts rumuzlu öğrenci, seçtiği eserin renklerinden hoşlandığını ve İstanbul'u betimlediğinden dolayı eserini seçtiğini belirtmiştir (video kaydında 01' 05").

Pihiso rumuzlu öğrenci, yaşadığı seçim sürecinin iyi geçtiğini belirtmiş ve seçtiği eserde temanın ve tekniğin onu çektiğini ifade etmiştir (video kaydında 01' 00").

Beglox rumuzlu öğrenci, bütün çalışmaları dikkatle incelediğini, tekrar tekrar değerlendirme yapmasının sonucunda bina ve kayıkların bulunduğu eserden başka ilgisini çeken bir eser olmadığını ifade etmiştir (video kaydında 01' 04").

Kertenkele rumuzlu öğrenci, ilk önce sanal sergiyi gezdiğini ve bilgi edindiğini, daha sonrasında gezdiği IMOĞA müzesinden bir hat çalışmasını beğendiği için seçtiğini belirtmiştir (video kaydında 00' 53").

TacTool rumuzlu öğrenci, seçim sürecinde zorlanmadığını ancak birkaç eser arasında gidip geldikten sonra kendisine yakın bulunduğu eseri seçtiğini ifade etmiştir (video kaydında 00' 57").

Lazrail rumuzlu öğrenci, seçtiği eserde kadın ve erkek figürün bulunduğunu ve bu figürlerin kendisinde olumlu hisler uyandırdığı için seçtiğini belirtmiştir (video kaydında 01' 08").

Seçtiğin eserin, 3D müze sonrasında yapacağın eskiz ile bir ilişkisi olabilir mi? Seçtiğin eser ile yapacağın Linolyum Özgün Baskıresim öncesi eskizi nasıl ilişkilendirirsin?

Els rumuzlu öğrenci, seçtiği eser ile yapacağı eskizin ilişkili olacağını düşündüğünü belirtmiştir (video kaydında 01' 40").

Rose rumuzlu öğrenci, eskizi ile seçtiği eser arasında bir ilişki olacağını tahmin ettiğini belirtmiştir (video kaydında 00' 58").

Arts rumuzlu öğrenci, eskizinde seçtiği eserdeki gibi gökyüzü kullanacağını bu nedenle seçtiği eser ile yapacağı eskiz arasında ilişki olabileceğini vurgulamıştır (video kaydında 01' 28").

Pihiso rumuzlu öğrenci, üreteceği çalışmanın seçtiği çalışma ile ilişkili olabileceğini söyleyerek aynı temayı başka bir şekilde ifade edeceğini belirtmiştir (video kaydında 00' 24").

Beglox rumuzlu öğrenci, seçmiş olduğu eserde soyutlamaların olduğunu; bu nedenle yapacağı eskizde de bu türde bir soyut anlatım kullanacağını belirterek ilişkili olacağını vurgulamıştır (video kaydında 01' 44").

Kertenkele rumuzlu öğrenci, seçtiği eser ile eskizi arasında biraz ilgi olabileceğini düşündüğünü belirtmiştir (video kaydında 01' 29").

TacTool rumuzlu öğrenci, seçtiği hat sanatı çalışmasının yapacağı eskize de yansıtacağını düşündüğünü belirtmiştir (video kaydında 01' 27").

Lazrail rumuzlu öğrenci, seçtiği eser ile eskizinin arasında bir bağlantı olabileceğini belirtmiştir (video kaydında 01' 36").

Linolyum Özgün Baskıresim eskizinde hangi imgeleri/anlamları/kodları ele almayı düşünüyorsun?

Els rumuzlu öğrenci, seçtiği çalışmadaki kodları eskizinde de kullanacağını belirtmiştir (video kaydında 02' 05").

Rose rumuzlu öğrenci, seçtiği çalışmanın imgelerini eskizine eklemeyi, ancak farklı imgelerin de olabileceğini

vurgulamıştır (video kaydında 01' 14").

Arts rumuzlu öğrenci, ay, güneş, gökyüzü ve bulut gibi kodları eserine uyarlamayı düşündüğünü söylemiştir (video kaydında 01' 48").

Pihiso rumuzlu öğrenci, eskizinde insan figürünü kullanacağını ve tarla gibi bir mekân içerisinde betimleme yapacağını belirtmiştir (video kaydında 02' 33").

Beglox rumuzlu öğrenci, eskizinin ilk düşüncesinde figür olduğunu; ancak sonrasında bu düşünceden sıyrılıp eskizi için bina, gemi ve kayak gibi kodları düşündüğünü vurgulamıştır (video kaydında 02' 01").

Kertenkele rumuzlu öğrenci, seçtiği hat çalışmasındaki harfleri çalışmasında kullanabileceğini belirtmiştir (video kaydında 02' 05").

TacTool rumuzlu öğrenci, Kertenkele gibi harf imgesini ele almayı düşündüğünü belirtmiştir (video kaydında 01' 53").

Lazrail rumuzlu öğrenci, insan figüründen başka hayvan figürünü de kullanacağını vurgulamıştır (video kaydında 01' 48").

Sanat eseri incelemesi yaparken karşılaştığın zorluklar oldu mu? Olduysa bu zorluklar nelerdir?

Els rumuzlu öğrenci, zorluk yaşamadığını ifade etmiştir (video kaydında 02' 33").

Rose rumuzlu öğrenci, zorluk yaşamadığını belirtmiştir.

Arts rumuzlu öğrenci, henüz eleştiri yapmadığını, biraz zorlandığını belirtmiştir (video kaydında 02' 35").

Pihiso rumuzlu öğrenci, zorluk yaşamadığını ifade eden bir tepkide bulunmuştur (video kaydında 03' 03").

Beglox rumuzlu öğrenci, eleştiri yaparken biraz zorlandığını ifade etmiştir. Cümleleri toparlayamadığını ve bunun gibi zorluklarla karşılaştığını vurgulamıştır. (video kaydında 02' 31").

Kertenkele rumuzlu öğrenci, çok fazla zorluk yaşamadığını ifade etmiştir (video kaydında 02' 24").

TacTool rumuzlu öğrenci, fazla zorlayıcı bir süreç yaşamadığını dile getirmiştir (video kaydında 02' 18").

Lazrail rumuzlu öğrenci, zorluk yaşamadığını ifade etmiştir (video kaydında 02' 28").

IMOGA hakkındaki düşüncelerini benimle paylaşır mısın?

Els rumuzlu öğrenci, bir önceki etkinlik olan sergi gezimindeki mekândan farklı olduğunu ifade ederek müzenin sade ve güzel olduğunu vurgulamıştır (video kaydında 02' 42").

Rose rumuzlu öğrenci, diğer gezdikleri sanal sergiden farklı olduğunu vurgulamıştır (video kaydında 00' 30").

Arts rumuzlu öğrenci, müzeye gitmek istediğini belirterek; gezdikleri tarihi sergi alanından farklı olduğunu, beyaz olmasının hoşuna gittiğini ifade etmiştir. Güzel olarak niteleyip beğendiğini eklemiştir (video kaydında 02' 55").

Pihiso rumuzlu öğrenci, ilk defa gezdiğini ve güzel bulduğunu ifade etmiştir (video kaydında 03' 10").

Beglox rumuzlu öğrenci, IMOGA'yı güzel bulduğunu ve yöneten kişilerle tanışmak istediğini belirtmiştir. Böylesine güzel bir müzenin Türkiye'de olduğu için mutluluk duyduğunu vurgulamıştır (video kaydında 02' 46").

Kertenkele rumuzlu öğrenci, müzeye gitmeyi düşündüğünü ileride Özgün Baskıresme devam edebileceğini belirtmiştir (video kaydında 02' 42").

TacTool rumuzlu öğrenci, IMOGA'yı gezmeden önce kendisine sıkıcı geldiğini ama gezdikten sonra fikirlerinin değiştiğini ve ilgisini çeken çalışmaların olduğunu ifade etmiştir (video kaydında 02' 28").

Lazrail rumuzlu öğrenci, daha öncesinde yapmış olduğumuz 3D sergiden farklı olduğunu, değişik eserler gördüğünü belirtmiştir (video kaydında 02' 43").

Fotoğraf 2, 3D müze gezim anını göstermektedir.



Fotoğraf 2. 3D Müze Gezimi (20.03.2019 tarihli video kaydından görüntü).

Resim 1, Pihiso rumuzlu öğrencinin seçmiş olduğu, İstanbul Grafik Sanatlar Müzesinde bulunan Yunus Güneş'e ait Özgün Baskiresmi göstermektedir.



Resim 1. Yunus Güneş'in Zeyneli Albümünden Linolyum Baskısı (IMOGA Kataloğu'ndan).

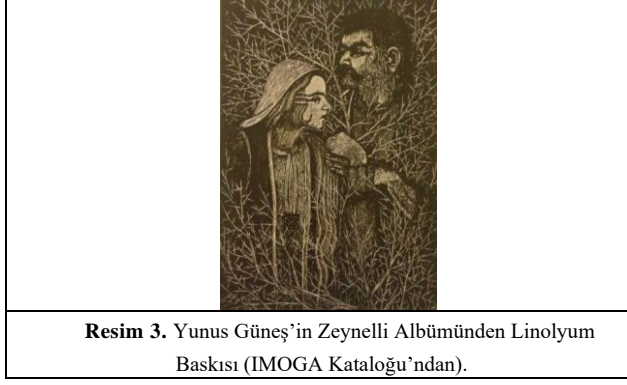
Pihiso yapıtın konusunu; tarla, adam, at olarak belirlemektedir. Resim 2, Pihiso rumuzlu öğrencinin seçtiği eser sonrasında gerçekleştirmiş olduğu eskizi göstermektedir.



Resim 2. Pihiso Rumuzlu Öğrencinin Eskizi.

Resim 2'ye bakıldığında öğrencinin, seçtiği eserde dinlenen figürlerin aksine figürleri hareket halinde tasarladığı görülmektedir. Seçtiği eserdeki atın aksine tarım makinesi kullanmayı tercih etmiştir.

Resim 3, Lazrail rumuzlu öğrencinin seçmiş olduğu, İstanbul Grafik Sanatlar Müzesinde bulunan Yunus Güneş'e ait Özgün Baskiresmi göstermektedir.

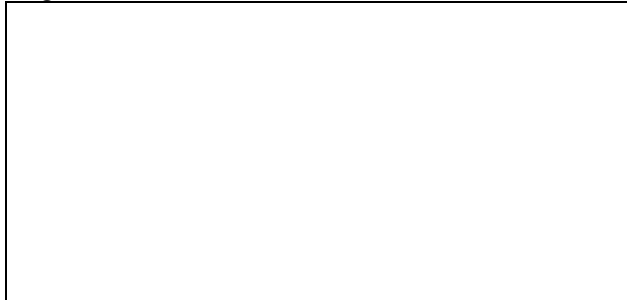


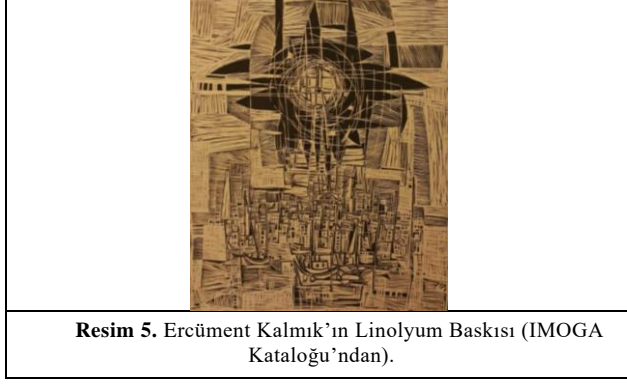
Lazrail rumuzlu öğrenci eserin konusunu aşk olarak belirtmekte ve ağaç dallarının kendisini etkilediğini ve kadın-erkek figürünün dikkatini çektiğini ifade etmektedir. Resim 4, Lazrail rumuzlu öğrencinin hazırlamış olduğu eskizi göstermektedir.



Resim 4'e bakıldığında, Lazrail rumuzlu öğrenci, seçtiği eserdeki figürlerin yarım boy portre olmasına rağmen kendi tasarımında figürleri uzakta ve silüet olarak gösterdiği görülmektedir. Seçtiği eserde bulunan ağaç dallarını kendi tasarımında da kullandığı ancak kalp şeklinde dalları şekillendirdiği anlaşılmaktadır. Ayrıca seçtiği eserde bulunmayan bir imgeyi tasarımına eklemiştir. Bu imge güneştir.

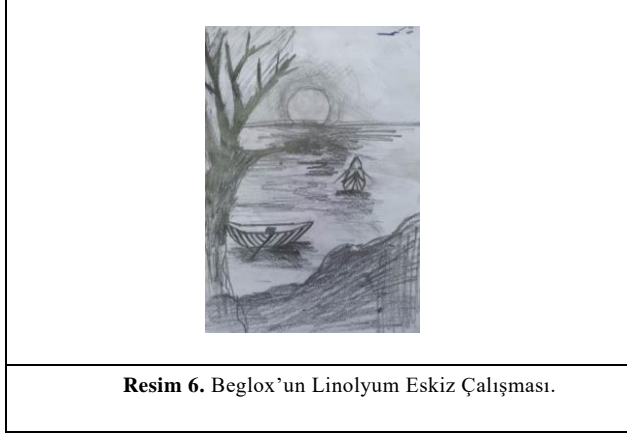
Resim 5, Beglox rumuzlu öğrencinin seçmiş olduğu, İstanbul Grafik Sanatlar Müzesinde bulunan Ercüment Kalmık'a ait Özgün Baskıresmi göstermektedir.





Resim 5. Ercüment Kalmık'ın Linolyum Baskısı (IMOGA Kataloğu'ndan).

Beglox rumuzlu öğrenci eserin konusunu güneşin bize getirdiği güzellikler olarak ifade etmekte ve sanatçının kayık, bina ve güneş imgelerini kullanarak eserde bir bütünlük oluşturduğunu ifade etmektedir. Eserin göze güzel görüldüğünü ve insanı derin düşüncelere yönlendirdiğini de belirtmektedir. Resim 6, Beglox rumuzlu öğrencinin eskizini göstermektedir.



Resim 6. Beglox'un Linolyum Eskiz Çalışması.

Beglox' un seçtiği eserden farklı olarak seçtiği eserde bulunan binaları eskizinde kullanmadığı dikkat çeker.

Resim 7, Els rumuzlu öğrencinin seçmiş olduğu, İstanbul Grafik Sanatlar Müzesinde bulunan Neşe Telci Ölmeztürk'e ait Özgün Baskiresmi göstermektedir.



Resim 7. Neşe Telci Ölmeztürk'ün Tükenen Doğa Üzerine İsimli Linolyum Baskısı (IMOGA Kataloğu'ndan).

Els rumuzlu öğrenci eserin konusunu "Sonbahar" olarak belirtmektedir. Els rumuzlu öğrenci, esere ilişkin olarak '*Linolyum kullanılmış. Benim dikkatimi çeken yapraklar. Ağaç yapraklarının dökülmesi. Güneşin olması.*

Sanki toprak altındaymış gibi." ifadesini kullanmaktadır. Resim 8, Els rumuzlu öğrencinin seçtiği eserden esinlenerek yaptığı eskizi göstermektedir.



Resim 8. Els Rumuzlu Öğrencinin Linolyum Eskizi.

Resim 8'e bakıldığında Els rumuzlu öğrencinin seçtiği eserdeki yapraklardan etkilendiği, ancak farklı olarak eskizine figür eklediği görülmektedir. Ağaca bağlı bir salıncakta sallanan bu figürü arkadan göstermektedir.

Resim 9, Rose rumuzlu öğrencinin seçmiş olduğu, İstanbul Grafik Sanatlar Müzesinde bulunan Neşet Günal'a ait Özgün Baskıresmi göstermektedir.



Resim 9. Neşet Günal'ın Yaşantı İsimli Elek Baskısı
(IMOGA'nın Ölümsüz İzleri Kataloğu'ndan).

Rose rumuzlu öğrenci, eserin konusunun yoksulluk olduğunu ifade etmektedir. Rose'nin seçtiği sanat eserini incelerken; eserin yoksulluk çeken insanları konu aldığını, tekrar eden imgelerin evler olduğunu ve eseri anlamlı bulduğunu ifade etmektedir.

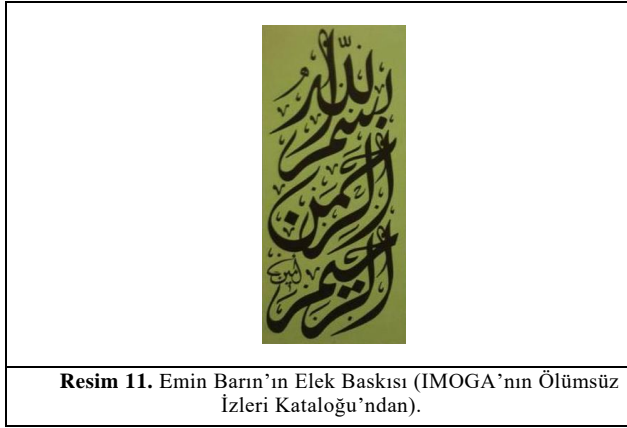
Rose rumuzlu öğrenci, seçtiği eserden yola çıkarak Resim 10'da görülen eskizi oluşturmaktadır.






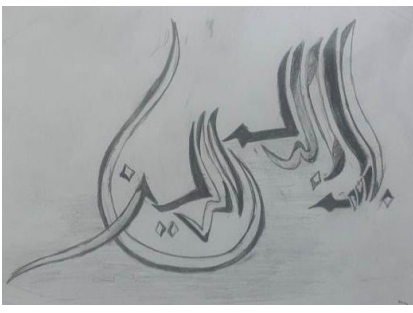
Resim 10'a bakıldığında, Rose rumuzlu öğrencinin seçtiği eserden etkilendiği, ancak kucağında çocuk tutan erkek figürü yerine tek bir portre ile temayı vurguladığı görülmektedir. Portrenin ağzını fermuar ile kapatıp yanağına sembolik bir gözyaşı eklemektedir. Yoksulluk anlatımının yanı sıra kompozisyonunun alt kısmına eklediği çöp poşetleri ile kirliliğe de atıf yaptığı hissedilmektedir.

Resim 11, Kertenkele ve TacTool rumuzlu öğrencilerin seçmiş oldukları, İstanbul Grafik Sanatlar Müzesinde bulunan Emin Barın'a ait Özgün Baskı resmi göstermektedir.





Kertenkele ve TacTool rumuzlu öğrenciler, eserin konusunu hat olarak ifade etmektedir. TacTool seçtiği eser ile ilgili olarak; "Seçtiğim eserin daha çok hat üzerine olduğunu ve daha rahat yapabileceğimi düşündüm." şeklindeki düşüncelerini aktarmaktadır. Kertenkele rumuzlu öğrenci ise esere ilişkin görüşlerini; "Seçtiğim resimde huzur var. Kokusu tabii tatlı; çizgileri düz, yamuk, kırık, karışık çizgiler var." olarak ifade etmektedir. Resim 12 ve 13, bu eseri seçen öğrencilerin eskizlerini göstermektedir. Resim 12 Kertenkele rumuzlu öğrencinin yaptığı eskizi göstermektedir. Resim 13 ise TacTool rumuzlu öğrencinin eskizini göstermektedir.

Resim 12'ye bakıldığında dik; Resim 13'e bakıldığında ise yatay bir kompozisyon görülmektedir. Öğrencilerin Linolyum baskı sonucunda siyah olarak görmek istedikleri kısımları karakalem yardımıyla boyayarak belirledikleri anlaşılmaktadır.

	
Resim 12. Kertenkele Rumuzlu Öğrencinin Eskiz Çalışması.	Resim 13. TacTool Rumuzlu Öğrencinin Hazırladığı Eskiz.

Resim 14, Arts rumuzlu öğrencinin seçmiş olduğu, İstanbul Grafik Sanatlar Müzesinde bulunan Devrim Erbil'e ait Özgün Baskıresmi göstermektedir.

	
Resim 14. Devrim Erbil'in Elek Baskısı (IMOGA Kataloğu'ndan).	Resim 15. Arts'ın Linolyum Eskizi.

Resim 15, Arts rumuzlu öğrencinin yapmış olduğu eskizi göstermektedir. Resim 15'e bakıldığında, öğrencinin seçtiği eserden farklı olarak bakış açısını değiştirdiği görülmektedir. Kuş bakışı yerine karşıdan gördüğü Galata Kulesi'ni, denizi ve boğazı görmeden sadece binalar arasında gökyüzüne ay ekleyerek ifade etmektedir.

3D Müze Gezimi Değerlendirmesine Dair Bulgular

Tablo 2'de, 20.03.2019 tarihinde gerçekleştirilen sanal müze gezimi etkinliği sonrası uygulanan "3D Müze Gezimi Etkinlik Değerlendirme Formu" sonucunda elde edilen veriler sunulmaktadır. Bu form, 7 adet 5'li likert tipi sorudan oluşmaktadır ve soru maddeleri "kesinlikle katılıyorum", "katılıyorum", "kararsızım", "katılmıyorum", "kesinlikle katılmıyorum" olarak düzenlenmiştir. Analiz aşamasında "kesinlikle katılıyorum" 5, "katılıyorum" 4, "kararsızım" 3, "katılmıyorum" 2, "kesinlikle katılmıyorum" 1 puan olarak değerlendirilmektedir.

Tablo 2'ye bakıldığında, müze etkinliğinin ortalaması 4,30 ortalama ile çok iyidir. IMOGA 3D müze gezimi etkinliğini faydalı buldum maddesinde; 7 öğrenci kesinlikle katılıyorum, 1 öğrenci ise katılıyorum olarak katılma derecelerini belirtmektedirler. Bu ilk maddede kesinlikle katılıyorum %87,5, katılıyorum %12,5 olarak hesaplanmaktadır.

İkinci maddeye ilişkin olarak, IMOGA 3D müze gezimi etkinliğini, daha önceden yaşadığım müze deneyimlerimden farklı buldum maddesinde; kesinlikle katılıyorum 1 öğrenci, katılıyorum 2 öğrenci ve kararsızım olarak katılma ya da katılmama derecesini belirten 5 öğrenci bulunmaktadır. Bu bağlamda kesinlikle katılıyorum %12,5, katılıyorum %25 ve kararsızım %62,5 olarak dağılım göstermektedir.

Tablo 2. Öğrencilerin 3D Müze Etkinliğine İlişkin Değerlendirmesi.

Değerlendirme Maddeleri	\bar{x}
IMOGA 3D müze gezimi etkinliğini faydalı buldum.	4,87
IMOGA 3D müze gezimi etkinliğini, daha önceden yaşadığım müze deneyimlerimden farklı buldum.	3,5
Daha önce hiç görmediğim özgün baskiresim tekniklerini izleme imkânım oldu.	4,62
Türk Özgün Baskiresim sanatçılarının isimlerini öğrendim.	4,12
IMOGA 3D müze gezimi etkinliği, benim özgün baskiresme karşı ilgimi uyandırdı.	4,12
Sanat eğitiminin müze, sergi gibi farklı sosyal ortamlarda da gerçekleşebileceğini fark ettim.	4,37
IMOGA 3D müze gezimi etkinliği sonrasında yaptığımız çalışmayı çok yararlı buldum.	4,50
Toplam	4,30

Değerlendirme: Çok kötü: 0.00-1.00, Kötü: 1.01-2.00, Orta: 2.01-3.00, İyi: 3.01-4.00, Çok iyi: 4.01-5.00

Üçüncü madde kesinlikle katılıyorum seçeneğini 5 öğrenci işaretlerken, katılıyorum seçeneğini 3 öğrenci işaretlemektedir. Bu durumda grubun, daha önce hiç görmediğim Özgün Baskiresim tekniklerini izleme imkânım oldu maddesine, kesinlikle katılıyorum 62,5, katılıyorum 37,5 olarak ifade edilebilmektedir.

Dördüncü madde, Türk Özgün Baskiresim sanatçılarının isimlerini öğrendim ifadesine; kesinlikle katılıyorum olarak 2 öğrenci, katılıyorum 5 öğrenci ve kararsızım 1 öğrenci cevap vermektedir ve buna ilişkin olarak yüzdelerde şu şekildedir: kesinlikle katılıyorum %12,5, katılıyorum %62,5 ve kararsızım %12,5'tir.

Beşinci maddedeki IMOGA 3D müze gezimi etkinliği, benim Özgün Baskiresme karşı ilgimi uyandırdı sorusu ile ilgili olarak öğrenci katılma ve katılmama durumları; kesinlikle katılıyorum 2 öğrenci ve katılıyorum 5 öğrenci ve kararsızım 1 öğrenci olarak dağılım göstermektedir.

Beşinci maddeye ilişkin olarak kesinlikle katılıyorum %12,5, katılıyorum %62,5 ve kararsızım %12,5'dir. Sanat eğitiminin müze, sergi gibi farklı sosyal ortamlarda da gerçekleşebileceğini fark ettim altıncı maddesine ilişkin olarak; 3 öğrenci kesinlikle katılıyorum ve 5 öğrenci katılıyorum seçeneğini seçmişlerdir. Bu bağlamda altıncı maddede kesinlikle katılıyorum %37,5, katılıyorum %62,5'tir.

Son madde olan IMOGA 3D müze gezimi etkinliği sonrasında yaptığımız çalışmayı çok yararlı buldum maddesine; 4 öğrenci kesinlikle katılıyorum %50 olarak, diğer 4 öğrenci katılıyorum seçeneğini işaretlemektedirler.

Öğrencilerin hiçbiri, değerlendirme maddelerinde kesinlikle katılmıyorum ve katılmıyorum seçeneği işaretlememiştir.

Öz Değerlendirmeye Dair Bulgular

Eylem araştırmasının son iki haftasında; öğrenciler, kendi yapmış oldukları Linolyum baskıları değerlendirmişlerdir. "Öz değerlendirme, bireyin belli ölçütler yardımıyla kendi öğrenmesini değerlendirdiği bir süreç olarak tanımlanmaktadır (Logan, 2009: 29-35)."

Kimi öğrenciler 17.04.2019 tarihinde, kimileri ise 24.04.2019 tarihinde bu değerlendirmeyi "Öz Değerlendirme Formu" sayesinde gerçekleştirmişlerdir. Öğrencilerin farklı tarihlerde öz değerlendirme yapmış olmalarının nedeni, aynı anda çalışmalarını bitirip, aynı anda basamamalarından kaynaklanmaktadır. Tek bir baskı makinesinin olduğu da göz önüne alınırsa bu durumun yaşanması normal sayılabilmektedir. "Öz Değerlendirme Formu", 5 adet 5'li likert tipi maddeden oluşmaktadır. Bu form; çalışmanın konu ile uygunluğu, çalışmanın plastik değerleri, çalışmanın kompozisyonu, çalışmanın özgünlüğü ve teknik yeterlilik gibi maddelerden oluşmaktadır ve soru maddeleri "tamamen uygun", "uygun", "tarafsızım", "uygunsuz", "kesinlikle uygunsuz" olarak düzenlenmektedir. Analiz aşamasında "tamamen uygun" 5, "uygun" 4, "tarafsızım" 3, "uygunsuz" 2, "kesinlikle uygunsuz" 1 puan olarak değerlendirilmektedir.

Tablo 3'te, öğrencilere uygulanan "Öz Değerlendirme Formu" sonucunda elde edilen veriler sunulmaktadır. Tablo 3'e bakıldığında, araştırmaya katılan öğrencilerin öz değerlendirmelerinin ortalaması 4,27 ortalama ile çok iyidir.

Tablo 3. Öğrencilerin Linolyum Özgün Baskıresimlerinin Öz Değerlendirmesi.

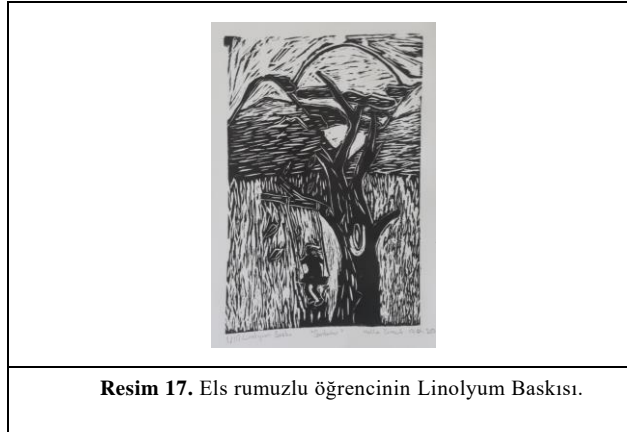
Değerlendirme Maddeleri	\bar{x}
Çalışmanın konu ile uygunluğu	4,37
Çalışmanın plastik değerleri	4,12
Çalışmanın kompozisyonu	4,37
Çalışmanın özgünlüğü	4,75
Çalışmamdaki teknik yeterlilik	3,75
Toplam	4,27

Değerlendirme: Çok kötü: 0.00-1.00, Kötü: 1.01-2.00, Orta: 2.01-3.00, İyi: 3.01-4.00, Çok iyi: 4.01-5.00

Resim 16, Rose rumuzlu öğrencinin yapmış olduğu Linolyum baskıyı göstermektedir. Resim 16'ya bakıldığında, Rose rumuzlu öğrencinin kalıbın üst kısmını keserek tamamen beyazı elde ettiği görülmektedir. Portrenin yüzüyle beyazı, çöp poşetleriyle siyahı ve diğer doku verdiği alanlarla da orta tonları yakalayarak açık-koyu-orta ton dengesini kurduğu gözlemlenmektedir.



Resim 17, Els rumuzlu öğrencinin yapmış olduğu Linolyum baskıyı göstermektedir. Resim 17'ye bakıldığında, baskı işlemi sırasında Linolyuma çizilip oyulan tüm nesnelerin tersi kağıda çıkmaktadır. Bu bağlamda Els rumuzlu öğrenci, eskizinin aynasını almadığı için tüm resmin tersini bastığı görülmektedir.





Resim 18, Beglox rumuzlu öğrencinin yapmış olduğu Linolyum baskıyı göstermektedir. Resim 18'e bakıldığında Beglox rumuzlu öğrencinin eskizin aynasını aldığı için baskısı da eskizi ile aynı olduğu görülmektedir. Ön planda koyu tonları kullanan Beglox, bu sayede baskının derinliğini arttırmıştır.

Resim 19, Pihiso rumuzlu öğrencinin yapmış olduğu Linolyum baskıyı göstermektedir.

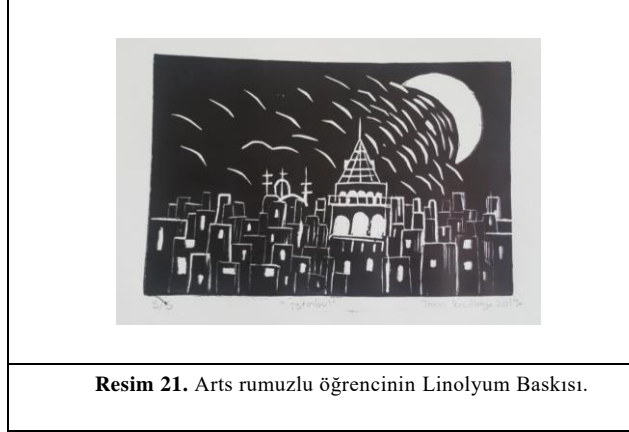


Resim 19'a bakıldığında, Pihiso rumuzlu öğrenci eskizinde görüldüğünden farklı olarak doku eklediği ve bu sayede ton dengesi ifade edebildiği görülmektedir.



Resim 20, Lazrail rumuzlu öğrencinin yapmış olduğu Linolyum baskıyı göstermektedir. Resim 20'ye bakıldığında, Lazrail rumuzlu öğrenci eskizinin aynasını yani tersini linolyuma aktarmadığı için figür ve nesnelerin yer değiştirip yatay olarak tersine döndüğü görülmektedir.

Resim 21, Arts rumuzlu öğrencinin yapmış olduğu Linolyum baskıyı göstermektedir. Resim 21'e bakıldığında Arts rumuzlu öğrencinin hem eskizinin aynasını almadığı hem de beyaz olan alanları siyah, siyah alanları da kalıpta oyarak beyaz bıraktığı görülmektedir.



Resim 21. Arts rumuzlu öğrencinin Linolyum Baskısı.

Resim 22, Kertenkele rumuzlu öğrencinin yapmış olduğu Linolyum baskıyı göstermektedir. Resim 22'ye bakıldığında eskizde görülen orta tonların baskıda siyah olacak şekilde oyulmadığı ve beyaz kısımların ise oyma bıçakları sayesinde doku verilerek orta tonun yakalandığı görülmektedir.



Resim 22. Kertenkele rumuzlu öğrencinin Linolyum Baskısı.

Resim 23, TacTool rumuzlu öğrencinin yapmış olduğu Linolyum baskıyı göstermektedir. Resim 23'e bakıldığında Kertenkele rumuzlu öğrencinin yaptığı gibi TacTool rumuzlu öğrenci de tasarımın harflerden oluşmasından dolayı aynasını alarak baskı yaptığı görülmektedir. Ancak eskizindeki negatif pozitif alanları tam tersine çevirerek kalıbı oyduğu anlaşılmaktadır. Bu sayede eskizde bulunan siyah harfler baskıda beyaz olarak basılmış ve beyaz dış alan ise kalıpta oyulmayarak siyah elde edilmiştir.



Resim 23. TacTool rumuzlu öğrencinin Linolyum Baskısı.

Grafik Tasarım Dersi Öğretmeninin Değerlendirilmesine Dair Bulgular

“Bireylerin metafor üretmeleri istenen olgu, durum ya da kavram ile ilgili sahip oldukları derinlik, genişlik ve zenginlik, belirleyici bir role sahiptir (Erarslan, 2011: 1-22).” Eylem araştırmasında Grafik Tasarım ders öğretmenini değerlendirmeleri için öğrencilerin her birine “Grafik Tasarım ders öğretmeni” kavramına ilişkin sahip oldukları algıyı ortaya çıkarabilmek amacıyla 17.04.2019 ve 24.04.2019 tarihlerinde “Grafik Tasarım ders öğretmeni..... gibidir. Çünkü” sorusunun bulunduğu veri toplama aracı uygulanmıştır. Öğrencilere metafor ile ilgili genel bir açıklama yapıldıktan sonra, öğrencilerden formdaki örneği incelemeleri, düşüncelerini ifade ederek formları doldurmaları istenmektedir. Bu aşamada birbirlerinin görüşlerinden etkilememeleri istenmiştir. Ayrıca üretecekleri metaforların ders değerlendirmesini etkilemeyeceği; böylelikle özgürce doldurmalarının önemli olduğu ifade edilmiştir. Formu doldurmaları için süre olarak 15 dakika verilmiş ve bu sürede mümkün olduğunca nesnel tavır sergilenecek dış güvenirlüğün sağlanmasına çalışılmıştır. Metaforların analizinde paket program kullanılmamıştır.

Tablo 4’te, öğrencilere uygulanan formlardan elde edilen, öğrencilerin üretilmiş oldukları metaforlar sunulmaktadır. Tablo 4’e bakıldığında, Grafik Tasarım öğretmenin hem soyut hem de somut kavramlara benzetildiği görülmektedir

Tablo 4. Grafik Tasarım Ders Öğretmenine İlişkin Üretilen Metaforlar

Üretilen Metaforlar

Aslan
Melodi
Navigasyon
Komutan
Gül
İlham kaynağımız
Hayat
Zeka küpü ustası

Veri toplama aracındaki biçimiyle öğrenci ifadeleri aşağıda birebir aktarılmaktadır:

Beglox rumuzlu öğrencinin ifadesi şu şekildedir: “Grafik Tasarım ders öğretmeni zeka küpü ustası gibidir. Çünkü sizi çabucak çözer ve çıkaracağımız eskizin nasıl birşey olacağını tahmin edip ona göre yardım eder.”

Pihiso rumuzlu öğrencinin ürettiği metaforun veri toplama aracındaki birebir ifadesi şu şekildedir:

“Grafik Tasarım ders öğretmeni aslan gibidir. Çünkü sürüye liderlik eder.”

Els rumuzlu öğrencinin ifadesi "*Grafik Tasarım ders öğretmeni melodi gibidir. Çünkü sesi huzur veriyor ve daha güzel düşünmemi sağlıyor.*" şeklindedir.

Lazrail rumuzlu öğrenci metafor üretirken "*Grafik Tasarım ders öğretmeni navigasyon gibidir. Çünkü bizim bu derste yanlış yapmamızı anlar, doğru yapmamızı gösterir.*" şeklinde bir ifade kullanmaktadır.

TacTool rumuzlu öğrenci Grafik Tasarım ders öğretmeni için, "*Grafik Tasarım ders öğretmeni komutan gibidir. Çünkü sana yaptığın iş alanında yol gösterir; sana öncülük eder.*" ifadesini kullanmaktadır.

Kertenkele rumuzlu öğrenci Grafik Tasarım ders öğretmeni kavramına yönelik düşüncesini "*Grafik Tasarım ders öğretmeni gül gibidir. Çünkü nerede olursam olayım, nereye gidersem gideyim, yani gittiğim her yerde onu görürsem rahatlarım; kokladığımda içim huzur bulur. Hocam da öyle birisi.*" diyerek belirtmektedir.

Rose rumuzlu öğrenci, "*Grafik Tasarım ders öğretmeni ilham kaynağımız gibidir. Çünkü ondan öğrendiğimiz ve onun yaptıklarına bakarak kendi yolumuzu bulduğumuz için bizim ilham kaynağımız oluyor.*" ifadesi ile sözü edilen kavrama yönelik metafor üretmektedir.

Öğrencilerin "Grafik Tasarım ders öğretmeni" kavramına yönelik 8 adet metafor geliştirdikleri, ancak bunlardan 7 tanesinin anlamlı olduğu görülmektedir. Arts rumuzlu öğrenci tarafından üretilen hayat metaforu kavrama yönelik bulunmadığı için değerlendirmeye alınmamıştır. Arts rumuzlu öğrencinin veri toplama aracında ürettiği metaforun birebir ifadesi şu şekildedir: "*Grafik Tasarım ders öğretmeni hayat gibidir. Çünkü grafik hayatımızın bir parçasıdır. Hayatın her köşesi grafiklerle doludur.*" Üretilen bu metaforda görülüyor ki ders öğretmeni değil grafik kavramı üzerine metafor üretilmiştir. Bu nedenle araştırmaya tabi tutulmayıp elenmiştir.

Öğrencilerinin "Grafik Tasarım ders öğretmeni" kavramına ilişkin ürettikleri metaforlar incelenerek kavramsal kategoriler oluşturulmaktadır. Bu kategoriler bu çalışmaya özgü olarak yapılmaktadır ve Tablo 5'te belirtilmektedir.

Tablo 5. Grafik Tasarım Ders Öğretmenine İlişkin Kavramsal Kategoriler

Kavramsal Kategoriler

- "Yardım edici ve ileri görüşlü" olarak öğretmen
 - "Lider, yol gösterici ve ilham verici" olarak öğretmen
 - "Huzur verici, rahatlatıcı ve düşünmeye sevk edici" olarak öğretmen
 - "Doğruyu gösteren" olarak öğretmen
-

Tablo 5'e bakıldığında, öğrenciler tarafından üretilen anlamlı 7 metafor ortak özellikleri bakımından incelenerek araştırmaya özgü olarak 4 kategoride sunulmaktadır.

Kategori 1: "Yardım edici ve ileri görüşlü" olarak öğretmen

Bu kategoride 1 öğrenci Grafik Tasarım ders öğretmenini "ileri görüşlü bir yardımcı" olarak betimlemektedir. Beglox rumuzlu öğrenci tarafından üretilen bu metafor, "zeka küpü ustası"dır. Bu kategorinin oluşturulmasının nedeni, bu öğrencinin veri toplama aracında çünkü kısmına "...sizi çabucak çözer ve çıkaracağımız eskizin nasıl birşey olacağını tahmin edip ona göre yardım eder." yazarak ders öğretmenini hem ileri görüşlü hem de yardımcı olarak ifade etmesidir.

Kategori 2: "Lider, yol gösterici ve ilham verici" olarak öğretmen

Bu kategoride 3 öğrenci Grafik Tasarım ders öğretmenini "lider, yol gösterici ve ilham verici" olarak betimlemektedir. Pihiso, TacToll ve Rose rumuzlu öğrenciler tarafından üretilen bu metaforlar; "aslan, komutan ve ilham kaynağımız"dır. Üretilen bu metaforların bu kategori altında toplanmasının sebebi de veri toplama aracındaki çünkü kısmına Pihiso'nun; "...sürüye liderlik eder.", TacToll'un "...sana yaptığın iş alanında yol gösterir, sana öncülük eder." ve Rose'nin "...ondan öğrendiğimiz ve onun yaptıklarına bakarak kendi yolumuzu bulduğumuz için bizim ilham kaynağımız oluyor." ifadelerini kullanmış olmalarıdır.

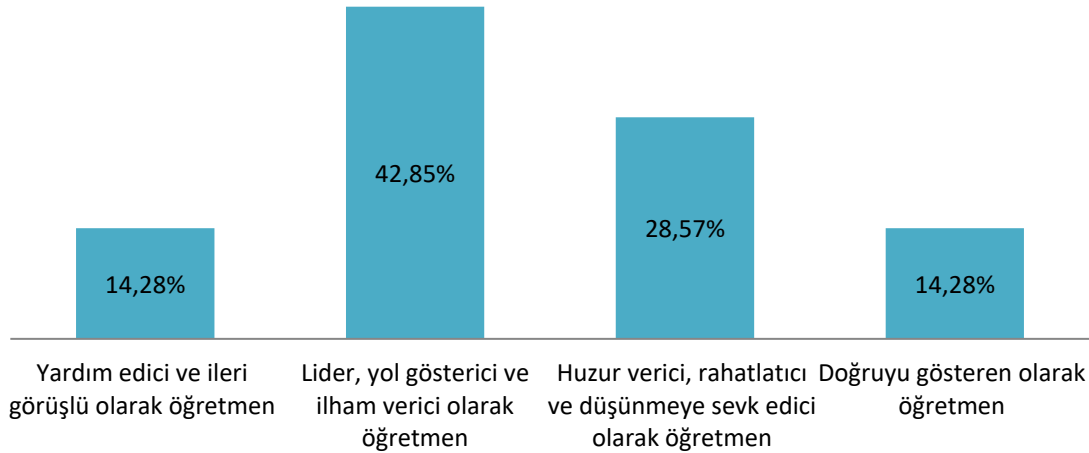
Kategori 3: "Huzur verici, rahatlatıcı ve düşünmeye sevk edici" olarak öğretmen

Bu kategoride 2 öğrenci Grafik Tasarım ders öğretmenini "huzur verici, rahatlatıcı ve düşünmeye sevk edici" olarak betimlemektedir. Els ve Kertenkele rumuzlu öğrenciler tarafından üretilen bu metaforlar; "melodi ve gül"dür. Metaforların bu kategoriye oluşturulmasının nedeni veri toplama aracındaki çünkü kısmına Els; "...sesi huzur veriyor ve daha güzel düşünmemi sağlıyor.", Kertenkele "...nerede olursam olayım, nereye gidersem gideyim, yani gittiğim her yerde onu görürsem rahatlarım; kokladığımda içim huzur bulur. Hocam da öyle birisi." ifadelerini kullanmış olmalarıdır.

Kategori 4: "Doğruyu gösteren" olarak öğretmen

Bu kategoride 1 öğrenci Grafik Tasarım ders öğretmenini "doğruyu gösteren" olarak ortaya koymaktadır. Lazrail rumuzlu öğrenci tarafından üretilen bu metafor; navigasyondur. Metaforun bu kategoriye oluşturulmasının nedeni ise veri toplama aracındaki çünkü kısmını "...bizim bu derste yanlış yapmamızı anlar, doğru yapmamızı gösterir." şeklinde açıklamasıdır.

Grafik 1, "Grafik Tasarım ders öğretmeni" kavramına yönelik oluşturulan kavramsal kategorilerin yüzdeleri dağılımını göstermektedir.



Grafik 1. Grafik Tasarım Ders Öğretmeni Kavramına Yönelik Oluşturulan Kavramsal Kategorilerin Yüzdeleri Dağılımı.

Grafik 1 incelendiğinde, öğrencilerin;

3'ü (%42,85) Grafik Tasarım ders öğretmenini lider, yol gösterici ve ilham verici olarak,

2'si (%28,57) Grafik Tasarım ders öğretmenini huzur verici, rahatlatıcı ve düşünmeye sevk edici olarak,

1'i (%14,28) Grafik Tasarım ders öğretmenini yardımcı ve ileri görüşlü olarak,

1'i (%14,28) Grafik Tasarım ders öğretmenini doğruyu gösteren olarak algılamaktadır.

Tüm öğrencilerin 11. sınıf olmasından dolayı metaforlar sınıf düzeyi bağlamında incelenmemiştir. Ancak cinsiyet bağlamında, üretilen metaforlar arasında bir farkın olup olmadığı incelenmektedir. Araştırmaya katılan öğrencilerin cinsiyet dağılımı incelendiğinde; "Grafik Tasarım ders öğretmeni" kavramına yönelik üretilen metaforların 3 tanesini kız öğrencinin, 5 tanesini erkek öğrencinin ürettiği görülmektedir. Ancak cinsiyeti kız olan öğrencinin ürettiği hayat metaforu değerlendirmeye uygun bulunmadığından dolayı elenmiştir. Bu nedenle değerlendirmeye tabi tutulan 7 metaforu üretenlerin 2 tanesi kız, 5 tanesi erkektir. Tablo 6'da hem metaforların

hem de kavramsal kategorilerin cinsiyet dağılımı gösterilmektedir.

Tablo 6. Grafik Tasarım Ders Öğretmenine İlişkin Metafor ve Kavramsal Kategorilerin Cinsiyet Dağılımı

Metaforlar	Kavramsal Kategoriler	Cinsiyet
Zeka küpü ustası	Yardım edici ve ileri görüşlü olarak öğretmen	Erkek
Aslan	Lider, yol gösterici ve ilham verici olarak öğretmen	Erkek
Komutan	Lider, yol gösterici ve ilham verici olarak öğretmen	Erkek
İlham kaynağımız	Lider, yol gösterici ve ilham verici olarak öğretmen	Kız
Melodi	Huzur verici, rahatlatıcı ve düşünmeye sevk edici olarak öğretmen	Kız
Gül	Huzur verici, rahatlatıcı ve düşünmeye sevk edici olarak öğretmen	Erkek
Navigasyon	Doğruyu gösteren olarak öğretmen	Erkek

Tablo 6'ya bakıldığında, erkek katılımcıların sayısının kızlara göre daha fazla olduğu görülmektedir. Kız ve erkek katılımcıların ürettikleri metaforlar incelendiğinde ise; "lider, yol gösterici ve ilham verici" olarak görülen öğretmen kategorisine uyacak metaforları en fazla sayıda üretenlerin erkek öğrenciler olduğu görülmektedir. "Huzur verici, rahatlatıcı ve düşünmeye sevk edici" olarak öğretmen kategorisinde üretilen metaforların birini kız, diğerini erkek öğrencinin ürettiği görülmektedir. "Yardım edici ve ileri görüşlü" olarak öğretmen kategorisini oluşturan metaforu erkek öğrencinin ürettiği görülürken; soyut anlamdaki metaforları çoğunluk olarak kız öğrencilerin ürettiği görülmektedir.

Sonuçlar ve Öneriler

Bu araştırmada, Güzel Sanatlar Lisesi resim alanı öğrencilerinin Grafik Tasarım dersinin Özgün Baskiresim uygulamasında, atölye dışı öğrenme ortamı olan müzeler bağlamında İstanbul Grafik Sanatlar Müzesinin ele alınmasıyla sözü edilen derse olan etkileri eylem araştırması yöntemi ile araştırılmıştır. Bunun sonucu olarak; sanal müze gezimi ile Güzel Sanatlar Lisesindeki Grafik Tasarım dersinin Özgün Baskiresim konusunda IMOĞA'nın dersin işlenişine dâhil edilebileceği sonucuna ulaşılmaktadır. Ayrıca IMOĞA'daki Türk Özgün Baskiresim eserlerinin, derste öğrenme materyalleri olarak kullanılabilirliği anlaşılmaktadır. 3D müze geziminin, Grafik Tasarım dersinin Özgün Baskiresim teknikleri ünitesinin ders sürecine olumlu katkılar sağladığı anlaşılmaktadır.

Öğrencilerin Grafik Tasarım ders öğretmenini (% 42,85) "lider, yol gösterici ve ilham verici" olarak algıladıkları ve ürettikleri Özgün Baskiresim sanatsal çıktıların öz değerlendirmesinde 4,27 ortalama ile sürecin başarılı olduğu sonucu elde edilmektedir. Ders öğretmenini değerlendirirken ürettikleri metaforlarda Grafik Tasarım dersinin öğretmenini; aslan, komutan, gül vb. somut; melodi, ilham kaynağımız, hayat vb. soyut kavramlarla bağdaştırdıkları görülmektedir.

IMOĞA 3D müze gezimi sonrasında uygulanan değerlendirme sonucuna göre; etkinliğinin faydalı bulunduđu (4,87), öğrencilerin daha önceden yaşadıkları müze deneyimlerimden farklı olduđu (3,50), öğrencilerin daha önceden hiç görmedikleri Özgün Baskıresim tekniklerini izleme imkânı yakaladıkları (4,62), Türk Özgün Baskıresim sanatçılarının isimlerini öğrendikleri (4,12), Özgün Baskıresme karşı ilgilerinin uyandıđı (4,12), sanat eğitiminin müze, sergi gibi farklı sosyal ortamlarda da gerçekleşebileceğini fark ettikleri (4,37) ve ayrıca IMOĞA 3D müze gezimi etkinliği sonrasında yaptıkları çalışmayı çok yararlı buldukları (4,50) sonucuna ulaşılmaktadır.

Ürettikleri sanatsal çıktılar üzerinden öz değerlendirme de yapan öğrenciler; çalışmanın konu ile uygunluđunu (4,37), plastik değerlerini (4,12), kompozisyonunu (4,37), özgünlüğünü (4,75) ve teknik yeterliliklerini (3,75) ortalama ile çok iyi olarak değerlendirmektedirler.

Sanal müze gezimi sonrası yapılan değerlendirme ve öğrencilerin kendi kendilerini değerlendirdikleri öz değerlendirmelerinin sonuçları şu şekilde değerlendirilmektedir: 5'li likert uygulanan bu değerlendirme sonuçları çok kötü: 0.00-1.00, kötü: 1.01-2.00, orta: 2.01-3.00, iyi: 3.01-4.00, çok iyi: 4.01-5.00 şeklindedir.

Araştırmanın sonuçları benzer çalışma sonuçlarıyla karşılaştırma yapılabilecek bir özelliđe sahip değildir. Bunun nedeni benzer çalışmaların alanyazında var olmamasından kaynaklı olduđu söylenebilir.

Öğrencilerin 3D müze gezimini değerlendirmelerinden elde edilen sonuçlardan, teknoloji yardımıyla sanata ilgilerinin artmasından yola çıkarak dersin diđer ünitelerinde de benzer uygulamaların yapılmasının yarar sağlayacağı çıkarımında bulunulabilir.

Kaynaklar

- Erarslan, Levent. "Sosyolojik Metaforlar". *Akademik Bakış Dergisi*, 27 (2011): 1-22.
- Glanz, J. "A Primer On Antian Rresearch For The School Administrators". *The Clearing House* (May-June 1999): 301-304.
- Johnson, J. C. *Reading Comprehension Strategy Instruction Of Fourth Grade Students*. Yayınlanmamış doktora tezi. Minnesota: Minnesota Üniversitesi, 2002.
- Karasar, N. *Bilimsel Araştırma Yöntemi*. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım, 1999.
- Kuş, E. *Sosyal Bilimlerde Araştırma Teknikleri Nitel mi, Nicel mi?*. Ankara: Anı Yayıncılık, 2003.
- Logan, E. *Self And Peer Assessment In Action*. *Practitioner Research in Higher Education*, 3(1) (2009): 29-35.
- Mertler, C. A. *Action Research: Tteachers As Researchers In The Classroom*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications, 2006.
- Mills, G. E. *Action Research, A Guide For The Teacher Research*. New Jersey: Merrill Prentice Hall, 2003.
- Pişkin, M., Öner, U. *Görüşme İlkeleri Ve Teknikleri*. Ankara: Siyasal Yayıncılık, 1999.
- Yıldırım, A., Şimşek, H. *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*. Ankara: Seçkin Yayıncılık, 2005.

IMOĞA AS AN EDUCATIONAL MUSEUM: ACTION RESEARCH

Esra YILDIRIM¹
Handan Müjde AYAN²

ABSTRACT

In this study, it is aimed to deal with IMOĞA in the context of museums with a non-workshop learning environment in the Printmaking application of the Graphic Design course of the students of the painting department of Fine Arts High Schools. It is aimed to make learning through interdisciplinary active life by increasing students' awareness of Printmaking. The action research pattern was used in the research and the research was planned as ten weeks. The study group of the research is the students who studied in the 11th grade painting department of Rize Türk Telekom Fine Arts High School and teachers who entered the Graphic Design course in 2018-2019 academic year. In the research, 3D museum tour activity evaluation form, self-evaluation form and Graphic Design course teacher (Painting / Visual Arts) evaluation form were used. As a result of the research, it is understood that the works in Istanbul Museum of Graphic Arts can be used as educational material, virtual museum visit provides positive development for students and the results of the evaluation of the 3D museum tour activity are very good with an average of 4.30. The average is 4.27 after the self-evaluation, where the students evaluate the artistic outputs they produce based on their chosen work, and this ratio is very good. As a result of the semi-structured interviews made after the museum visit, the event seems to be beneficial. It is concluded that the students who evaluate the Graphic Design course teacher (42.85%) see them as leaders, guiding and inspiring.

Keywords: Istanbul Museum of Graphic Arts, Printmaking, Graphic Design, Fine Arts High School