Sosyal Bilimler Dergisi / The Journal of Social Sciences

Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi, Yıl: 7, Sayı: 44, Şubat 2020, s. 145-156

ISSN: 2149-0821 Doi Number: <http://dx.doi.org/10.29228/SOBIDER.40497>

Dr. Sevda Ceylan DADAKOĞLU

Görsel Sanatlar Eğitimi Öğretmeni, MEB, svdeylul@gmail.com

Dr. Öğr. Üyesi Melike BAKAR FINDIKCI

Korkut Ata Üniversitesi, Mimarlık Tasarım ve Güzel Sanatlar Fakültesi, Resim

Bölümü, mbakarfindikci@osmaniye.edu.tr

ORTAÖĞRETİM ÖĞRENCİLERİNİN SANAT EĞİTİMİNDE MOBİL TASARIM UYGULAMALARININ KULLANIMINA BAKIŞ AÇILARI

Özet

Dijital teknoloji bilim, sanat, kültür, ekonomi gibi alanlarla beraber hayatın hemen hemen tüm yönlerini etkilemekte ve şekillendirmektedir. Dijital teknolojiler, yeni ifade yolları ve yeni biçim arayışlarına cevap vererek araç olmanın ötesine geçmiş ve artık bir kültür haline gelmiştir. Dijitalleşmenin açtığı pencere ile öğrenciler aynı anda farklı birçok mekânda var olabilme, istediği bilgiye hemen ulaşabilme ve ulaştığı bilgileri birçok kişiye transfer edebilme, görüntüleri kopyalayabilme, çoğaltabilme, depolayabilme, görüntülerin üzerinde değişiklik yapabilme gibi olanaklardan yararlanabilmektedir.

Dolayısıyla dijital dünyaya hızlı, kolay ve ucuz erişim, eğitim sistemi içerisinde de yeni olanakların yakalanmasını sağlamıştır. Bu olanaklardan bir tanesi de görsel sanatlar eğitiminde geleneksel olarak kullanılan araç ve gereçlerin çeşitlenmesi ile ilgilidir. Görsel sanatlar eğitimi konularının dijital/mobil uygulamalar aracılığıyla işlenmesi bu çeşitliliğin bir sonucu olarak düşünülmektedir. Nitel araştırma yöntemi ile yürütülen bu çalışmada, ortaöğretim öğrencilerinin mobil tasarım uygulamaları kullanarak tasarım yapma konusuna bakış açıları irdelenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Mobil tasarım uygulamaları, görsel sanatlar eğitimi, öğrenci görüşleri

PERSPECTIVES OF SECONDARY SCHOOL STUDENTS ON THE USE OF MOBILE DESIGN APPLICATIONS IN ART EDUCATION

Abstract

Digital technology influences and shapes almost all aspects of life along with fields such as science, art, culture and economy.

By responding to new ways of expression and searching for new forms, digital technologies have gone beyond being a tool and have become a culture.

Through the window opened by digitalization, students can take advantage of opportunities such as being able to exist in many different places at the same time, accessing the information they want immediately and transferring the information they have reached to many people, copying, reproducing, storing images and making changes on the images.

Therefore, fast, easy and inexpensive access to the digital world has created new opportunities within the education system.

One of these opportunities is related to the diversification of traditional tools and equipment used in visual arts education.

Processing of visual arts education through digital, mobile applications is considered as a result of this diversity.

In this study conducted with qualitative research method, secondary school students' perspectives on designing using mobile design applications have been examined.

Key words: Mobile Design Applications, Visual Art Education, Student's Views.

GİRİŞ

Bilgisayarın icadından günümüze hızla gelişen teknolojinin etkisiyle gittikçe dijitalleşen bir çağ yaşamaktayız. Bu dijitalleşme insan yaşamını her açıdan etkileyen bir teknoloji devrimi olma niteliği göstermektedir (Parlak, 2017: 1743). Dijitalleşme hayatımızın her alanında etkin olurken “eğitim” de dijital bir eksene doğru kaymaktadır. Parlak (2017: 1743) eğitimin, dijitalleşmenin hayatla en çok temas eden ve etkilerinin yoğun bir şekilde hissedildiği bir alan olduğunu ifade etmektedir.

Geçmişte eğitimin yalnızca yazılı kaynaklar kullanılarak yürütüldüğü, zamanla sesli, görüntülü, etkileşimli gibi çeşitli unsurları barındıran ve keşfedilen yeni materyaller ile geliştirildiği bilinmektedir. Bu materyallerle birlikte farklı eğitim ortamları da oluşturulmaya başlanmıştır. Teknolojinin gelişmesiyle önce masaüstü bilgisayarlara bağlı olan “e-öğrenme” ortaya çıkmış, ardından mobil cihazların daha esnek kullanım sağlamasıyla “mobil öğrenme” ortaya atılmıştır (Korucu, Biçer, 2019: 33-34).

Günümüzde akıllı cep telefonları bilgiye ulaşma, bilgiyi işleme, yayma ve iletişim kurma anlamında ciddi olanaklar sunmaktadır. Akıllı telefonlar olarak da bilinen cep telefonları,

telefon özelliğinin yanı sıra bilgisayarların olanaklarını da büyük ölçüde yapılarında bulundurmaktadır. Bucihazlar görüntüleri, sesleri işleyip dönüştürmek, internet erişimini sağlayabilmek, birtakım hesaplamalar yapabilmek gibi bilgisayarların yaptığı birçok işi yapabilmektedir. Bu özellikler öğrenmenin mobil ortamlarda gerçekleşebileceğini göstermektedir. Dolayısıyla eğitimde cep telefonları, mobil öğrenme olarak bilinen yeni bir paradigmayı geliştirmiştir (Gökdaş, Torun, Bağrıaçık, 2014: 44).

Mobil araçlar, herhangi bir yere, bir güç kaynağına bağlı kalmaksızın kullanılabilen, taşınabilir büyüklükteki cihazlar olarak düşünülmektedir (Jason'dan aktaran Ağca ve Bağcı, 2013). Bu cihazları akıllı telefonlar, tabletler, diz üstü bilgisayarlar vb. olarak tanımlamak mümkün olabilmektedir. Mobil cihazların taşınabilir olması ve bu cihazlara indirilebilen mobil uygulamalar, okul öncesi, ilköğretim ve özellikle yükseköğretimde oldukça kolaylaştırıcı, yaygınlaştırıcı olanaklar sunabilmektedir (Parlak, 2017: 1754). Eğitimde akıllı cep telefonlarının kullanılması, geleneksel eğitimin sınırlılıklarını önemli ölçüde gidermesi ve çevreyle etkileşim olanakları sağlaması bakımından önemli katkılar sunmaktadır. Son yıllarda gittikçe yaygınlaşan mobil uygulamaların eğitime adapte edilmeye çalışıldığı bilinmektedir. Günümüzde cep telefonları, öncelikle üniversiteler olmak üzere eğitim amaçlı birçok kurumun dikkatini çekmektedir (Gökdaş, Torun, Bağrıaçık, 2014: 45).

Günümüz öğrencileri, mobil öğrenme bağlamında verilebilecek eğitim için oldukça uygun özellikler göstermektedir. Prensky (2001)'ye göre bugünün öğrencileri bilgisayarların, video oyunlarının ve internetin dijital dilini konuşan 'dijital yerliler'dir. Dijital yerliler teknolojiyi öğrenme etkinliklerinde ve sosyal çevreleriyle iletişim kurmada kullanmaktadırlar (Lei, 2009). Ayrıca dijital yerliler bilişim teknolojilerini kullanarak farklı bilgi ve becerilere daha kolay sahip olabilmektedir. Bu nedenle bu çağı öğrencilerinin, önceki neslin öğrenme tercih ve stillerinden daha farklı tercih ve stillere sahip oldukları düşünülmektedir (Bennett, Maton ve Kervin, 2008; Dede, 2005).

21. yüzyıl eğitimden teknoloji ile uyumlu, girişimci, eleştirel düşünebilen, araştıran, sorgulayan, bilgiye ulaşabilen, grup çalışmasına yatkın bireyler beklemektedir. Coffman ve Klinger'a (2008) göre; 21. yüzyılda eğitim, iletişim, öğrencinin kendi öğrenmesi üzerindeki hakimiyeti, inovasyon ve yaratıcılık üzerine odaklanması gerekmektedir. Teknolojik ortamlarda, öğrenciler hem içerik üreticisi hem de tüketicisidir. Bu nedenle, dijital ortamlarda çalışma becerilerine ihtiyaç duymaktadırlar. Buldukları ve yarattıkları bilgiyi eleştirel olarak değerlendirmeli ve doğrulamalıdır (Niemi, Harju, Vivitsou, Viitanen, Multisilta, Kuokkanen, 2014, s. 660). Genelde eğitim özelde ise görsel sanatlar eğitimi kapsamında teknolojiyle beraber çağı getirdiği yenilikleri kullanmanın bu becerileri geliştireceği düşünülmektedir.

Sanat eğitimi çağı getirdiği olanakları, dijital uygulamaları kendi amaçları doğrultusunda kullanabilmektedir. Öğrenciler çeşitli mobil uygulamalar, videolar, sosyal medya araçları ve dijital/mobil tasarım araçları kullanarak sanal ortamlarda gerek biçimlendirme gerekse yaratıcılık açısından kendilerini ifade edebilmektedirler.

Mobil tasarım uygulamaları, mobil cihazlara yüklenebilen, tasarım yapmaya olanak sağlayan, görselleri yeniden yorumlamaya, değiştirmeye ve dönüştürmeye izin veren, basit uygulamalar olarak bilinmektedir. Dolayısıyla taşınabilir cihazlar ve internetin sunduğu olanaklarla öğrenenler, istedikleri zaman ve mekânda uygulama yapma sürecini başlatıp,

istediği anda sonlandırabilmektedir. Bu bağlamda mobil araçlar ve mobil tasarım uygulamaları kişiye ciddi ayrıcalıklar tanımaktadır.

Geleneksel yöntemlerle imgelerin değiştirilmesi veya yeniden yorumlanması uzun ve zorlu bir süreci içermektedir. Ancak mobil tasarım uygulamaları ile görseller üzerinde değişiklik yapmak oldukça basit, hızlı ve az maliyetli olarak nitelendirilebilmektedir.

Mobil tasarım uygulamaları kullanılarak üretilen veya yeniden şekillendirilen görseller, istenilen yorumun katılabildiği görüntülere dönüşebilmektedir. Bu görseller tek bir ifade şekline bağlı kalmaksızın istenildiği kadar çeşitlenebilmektedir. Bu bağlamda mobil tasarım uygulamaları ve görsel tasarım arasındaki ilişkiden söz etmek mümkün olabilmektedir. Eğitimin önemli bir bileşeni olan öğrencilerin bu konuya bakış açılarını ortaya koymak önemli görülmektedir.

Amaç

Bu çalışmada öğrencilerin sanat eserlerini, mobil tasarım uygulamaları kullanarak yeniden yorumlamaları sonucunda, öğrencilerin mobil tasarım uygulamalarını kullanma ve görsel tasarımlar yapma konularına bakış açıları sorgulanmıştır.

Yöntem

Araştırma 2018-2019 eğitim öğretim yılında Ankara ili Milli Eğitim Bakanı Ali Naili Erdem Anadolu Lisesi 11. Sınıfta öğrenim görmekte olan 32 öğrencinin katılımıyla gerçekleştirilmiştir. Katılımcı öğrencilerin yaş aralığı 16-17'dir. 11. sınıf 1. dönem Görsel Sanatlar dersi müfredatında yer alan Batı Sanatı konuları işlenmiştir. Gotik sanattan günümüze Batı sanatında yer alan eserler mobil tasarım uygulamaları kullanılarak yeniden yorumlanmış ve dijital sanatsal üretimler yapılmıştır. Bu sürecin sonunda öğrencilerden öz değerlendirme yapmaları istenmiş ve öğrencilere açık uçlu sorulardan oluşan “Öz değerlendirme formu” uygulanmıştır.

BULGULAR

Araştırma sürecinde öğrencilere uygulanan Öz Değerlendirme Formundan elde edilen bulgular şöyledir;

Tablo 1.

1. Uygulama süresince telefon uygulamaları veya bilgisayar programları kullandın mı?	
Hayır kullanmadım	-
Nadiren kullandım	6
Sıkça kullandım	26
Toplam	32

Tablo 1'e göre öğrencilerin % 81,25'i (büyük bir kısmı) tasarımlarında mobil tasarım uygulamalarını kullanmayı tercih ettiklerini belirtmişlerdir. Öğrencilerin %18,75'i ise tasarımlarında mobil tasarım uygulamalarını nadiren kullandıklarını belirtmişlerdir. Mobil uygulamaları hiç kullanmayan öğrencinin olmaması dikkat çekmektedir. Dolayısıyla öğrencilerin tamamı mobil tasarım uygulamalarını indirmişler ve tasarımlarında kullanmışlardır.

Tablo 2.

Kullanılan Uygulama	Frekans
PicsArt	20
Cap yap	5
Youcut	5
CS6	4
Photo editor	2
Pixlr	2
PS6	2
Fotoğraf birleştir	2
Photo Studio	2
Snapchat	2
Paint 3D	1
Photo Grid	1
Pizzap	1
AdobePhotoshop Express	1

“Eğer kullandıysan hangi programları veya uygulamaları kullandın?” sorusuna öğrencilerin verdikleri cevaplar Tablo 2’de kullanma sıklıklarına göre verilmiştir. 14 farklı program ve uygulama aracı kullanan öğrencilerin büyük bir çoğunluğu PicsArt programını kullanmayı tercih etmiştir. PicsArt mobil cihazlar için fotoğraf düzenleme uygulaması olarak pek çok seçeneğini içinde barındırmasının yanı sıra basit kullanımı ve Türkçe dil özelliği sayesinde öğrenciler tarafından en çok tercih edilen program olmuştur

Tablo 3.

3.Tasarımını elektronik ortamda, dijital araçlarla biçimlendirmek, dönüştürmek hoşuna gitti mi?	
Hayır, hoşuma gitmedi	1
Nadiren hoşuma gitti	12
Çok beğendim	19
Toplam	32

Tablo 3’e göre öğrencilerin yarısından fazlası mobil uygulamaları tasarımlarında kullanma konusunda olumlu düşüncelere sahiptirler. Öğrencilerden sadece biri mobil uygulamaları tasarımında kullanma konusunda olumsuz düşünceye sahiptir.

Tablo 4.

4.Tasarımını elektronik ortamda, dijital araçlarla biçimlendirmek, dönüştürmek sana neler hissettirdi?

Olumlu	28
Olumsuz	3
Nötr	1
Toplam	32

Tablo 4'ten elde edilen bulgulara göre, öğrencilerin büyük çoğunluğu tasarımlarını dijital araçlarla biçimlendirirken olumlu duygular hissettiklerini belirtmişlerdir. Dolayısıyla öğrenciler dijital araçları çalışmalarında kullanmaktan keyif almışlardır. Tablo 3 ve 4'ün sonuçları birbirini desteklemektedir.

Tablo 5.

5.Tasarımını dönüştürmek için mobil tasarım uygulamalarını kullanmanın daha yaratıcı sonuçlar verdiğini düşünüyor musun?

Hayır, daha yaratıcı olduğunu düşünmüyorum	1
Kısmen yaratıcı olduğunu düşünüyorum	11
Kesinlikle yaratıcı sonuçlar ortaya çıktığını düşünüyorum	20
Toplam	32

Tablo 5'ten elde edilen bulgularda, öğrencilerin büyük bir çoğunluğu tasarımlarında dijital araçları kullanmanın yaratıcılıklarını artırdığını düşündüklerini belirtmiştir.

Tablo 6.

6.Tasarımını dönüştürmek için mobil tasarım uygulamalarını kullanmanın yaratıcılığın üzerindeki etkileri nelerdir?

Olumlu	28
Olumsuz	4
Nötr	-
Toplam	32

Tablo 6 incelendiğinde, 28 öğrencinin tasarımlarını dönüştürmek için dijital araçları kullanmanın yaratıcılıkları üzerinde olumlu etkilerinin olduğunu belirttikleri görülmüştür. Öğrencilerin büyük bir kısmı dijital araçları kullanarak kendilerini geliştirdiklerini, farklı fikirler

edindiklerini ve daha yaratıcı hissettiklerini ifade etmişlerdir. Tablo 5 ve 6'nın sonuçları birbirini desteklemektedir. Öğrencilerin verdiği cevaplar daha yaratıcı olduklarını düşündükleri yönündedir.

Tablo 7.

7. Dijital araçları kullanarak yaptığın tasarımları beğendin mi?

Hayır, beğenmedim	-
Bazen beğendim	14
Çok beğendim	18
Toplam	32

Tablo 7'ye göre, öğrenciler dijital araçları kullanarak yaptıkları tasarımları beğendiklerini belirtmişlerdir. Yaptığı tasarımı beğenmeyen öğrencinin olmaması dikkat çekmektedir.

Tablo 8.

8. Dijital araçları kullanarak yaptığın tasarımların niteliği (sanatsal/estetik/sıradan) hakkında neler düşünüyorsun?

Estetik	16
Nötr	10
Sanatsal	6
Sıradan	3
Toplam	32

Tablo 8 incelendiğinde, öğrencilerin yarısı dijital araçları kullanarak yaptıkları tasarımları sanatsal bulduklarını ifade etmişlerdir. Katılımcı öğrencilerin % 9.3'ü tasarımlarını sıradan bulduklarını belirtmişlerdir. Tablo 7 ve 8'in sonuçları birbirini destekler niteliktedir.

Tablo 9.

9. Bu uygulama sana ne kattı?

Yaratıcılığımı geliştirdi	13
Program/uygulama kullanmayı öğrendim	7
İşimi kolaylaştırdı	4
Dijital araçların ödevimize katkısı olabilir	3
Teknoloji bağımlılığını dikkate almamı sağladı	1
Uygulamaları kullanmanın zor olduğunu anladım	1
Toplam	32

Tablo 9’den elde edilen verilere göre, öğrencilerin yaklaşık yarısına yakını yaratıcılıklarının geliştiğini ifade etmişlerdir. Öğrencilerin bir kısmı program/uygulama kullanmayı tasarımlarını yaparken öğrendiklerini belirtmişlerdir. Dolayısıyla öğrenciler dijital araçları kullanarak tasarım yapmanın farklı açılardan kendilerine katkı sağladığını düşünmektedirler.

Öğrencilerden sadece biri dijital araçları kullanmanın zor olduğunu belirtmiştir. Diğer bir öğrenci ise teknoloji bağımlılığının zamanlarını çaldığını ancak bu bağımlılıktan kurtulmak için bu araçları daha faydalı konularda kullanmak gerektiğini ifade etmiştir.

Tablo 10a.

10a. Bu uygulama sonunda aşağıdaki konularda ne öğrendin? (Dijital uygulamalar – teknik)	
Dijital uygulamaları kullanmayı öğrendim	27
Çok fazla dikkat ve sabır gerektirdiğini öğrendim	2
Çalışmamda her türlü değişiklik yapabileceğimi öğrendim	1
Zaten kullandığım uygulamalardı	1
Dijital uygulamalar teknik açıdan daha iyi	1
Toplam	32

Tablo 10a’ya göre, öğrencilerin büyük bir çoğunluğu uygulama sonunda dijital uygulamaları kullanmayı öğrendiklerini ve bildikleri programları geliştirdiklerini ifade etmişlerdir. Öğrenciler, mobil tasarım uygulamalarını kullanmanın teknik becerileri üzerinde olumlu bir etkisi olduğunu düşünmektedirler. Katılımcı öğrencilerin ifadeleri genellikle “program kullanmayı öğrenmek ve program kullanmada ustalaşmak” olarak kendini göstermiştir.

Ö15 mobil tasarım uygulamalarının teknik anlamda sağladığı olanakların çeşitliliğinden bahsetmiştir. Ö18 ve Ö22 ise mobil tasarım uygulamaları kullanmanın “dikkatli ve sabırlı olmayı” gerektirdiğinden bahsetmişlerdir.

Tablo 10b.

10b. Bu uygulama sonunda aşağıdaki konularda ne öğrendin? Kompozisyon (düzenleme)	
Kompozisyon	18
Mesaj verme	9
Sanat Tarihi bilgisine katkı	2
Yaratıcılık	2
Düşünceyi geliştirme	2
Cevapsız	1
Toplam	32

Tablo10b'den elde edilen verilere göre, öğrencilerin yarıdan fazlası tasarımlarını yaparken kompozisyona dikkat ettiklerini belirtmişlerdir. Öğrenciler, üç boyutlu sanal ortamda tasarım yapma, düzeltme, kopyalama ve gölgelendirme olanağı yakalamışlardır. Öğrencilerin bir kısmı tasarımlarında mesaj verme kaygısı gütmüşlerdir. Ayrıca yaratıcılıklarını geliştirdiğini ve sanat tarihi bilgilerine de katkıda bulunduğunu ifade etmişlerdir. Yalnızca bir öğrenci bu soruya cevap vermemiş, bir kazanım belirtmemiştir.

Tablo 10c.

10c. Bu uygulama sonunda aşağıdaki konularda ne öğrendin?

Sanat Tarihi Bilgisi (sanatçı-eser eşleşmesi)

Sanat eserlerini ve sanatçıları öğrendim	26
Cevapsız	6
Toplam	32

Tablo 10c incelendiğinde, katılımcı öğrencilerin büyük bir çoğunluğu sanat eserlerini ve sanatçıları öğrendiğini söyleyerek genel ifadeler kullanmışlardır. Öğrenciler, öğrendikleri sanatçı ve eserlerini isimleriyle belirtebilmişlerdir ve net ifadeler kullanmışlardır. Öğrencilerin %18.6'sı bu soruya cevap vermemiştir.

Tablo 11.

11. Bu çalışmada mobil tasarım uygulamalarının kullanılması sana sanat ve tasarım bağlamında nasıl bir tecrübe yaşattı?

Olumlu tecrübeler	27
Olumsuz tecrübeler	3
Nötr	2
Toplam	32

Tablo 11'e göre, katılımcı öğrencilerin büyük bir çoğunluğu dijital uygulamaları kullanırken yaratıcı ve estetik düşünme, kendini geliştirme, farkındalık kazanma, program kullanmayı öğrenme ve sanat eserleriyle daha fazla etkileşime girme gibi olumlu düşüncelere sahip olduklarını ifade etmişlerdir. Birkaç öğrenci ise mobil tasarım uygulamalarını kullanmayı olumsuz veya nötr olarak değerlendirmiş ve geleneksel yöntemleri kullanmayı tercih edebileceklerini belirtmişlerdir.

TARTIŞMA, SONUÇ ve ÖNERİLER

Öğrenciler, mobil uygulamalara kolayca uyum sağlamış ve programları kullanırken bozmaktan ya da yanlış yapmaktan korkmamışlardır (Bennett, Maton ve Kevin, 2008). Katılımcı öğrenciler mobil tasarım uygulamalarını kullanma konusunda oldukça istekli davranmış ve hızlı bir şekilde adapte olarak tasarımlarını gerçekleştirdikleri görülmüştür. Yeni ifade biçimleri katılımcıların ilgilerini çekmiş ve bunu oldukça kolay, eğlenceli ve masrafsız olarak değerlendirmişlerdir. Katılımcılar mobil tasarım uygulamalarıyla tasarım yapma konusunda zorlanmadıklarını ifade etmişlerdir. Öğrencilerin Bennett, Maton ve Kevin (2008) ile benzer söylemlerde bulunduğu görülmektedir. Dolayısıyla mobil tasarım uygulamalarıyla yapılan tasarımlar sonucunda, katılımcı öğrencilerin çoğunun sanat ve tasarım bağlamında olumlu tecrübeler edindikleri söylenebilir.

McNeely'e göre (2005) öğrenciler, mobil uygulamalar üzerinde yaparak yaşayarak öğrenme yaklaşımını tercih etmektedir. Ayrıca bu öğrenme yaklaşımı öğrencilere etkileşimli ortamlar sunmaktadır. Bu çalışmada katılımcı öğrenciler mobil uygulamaları deneme yanılma yoluyla inceleyerek, kullanım konusunda zorlanmayacakları uygulamayı seçmiş ve tasarımlarını tamamlamışlardır. Öğrenciler mobil uygulamaları kullanarak yeni ifade biçimleri ve araçları keşfetmişlerdir. Bunun sonucunda katılımcı öğrencilerin tasarımlarını tamamlamak için birçok mobil uygulama öğrendikleri söylenebilir.

Mobil tasarım uygulamalarını kullanmanın katılımcı öğrenciler üzerindeki en belirgin etkisinin çeşitli programları kullanmayı öğrenmek olduğu söylenebilir. Katılımcı öğrenciler sanat eserlerini yeniden yorumlayabilmek için dijital araç ve ortamları kullanmıştır.

Öğrencilerin yarısından fazlası mobil uygulamaları tasarımlarında kullanma konusunda olumlu düşüncelere sahiptir. Öğrencilerin büyük çoğunluğu dijital araçları çalışmalarında kullanmaktan keyif aldıklarını ifade etmişlerdir. Bu durum, görsel sanatlar eğitiminde mobil uygulamaların öğrencilerin istekle kullanabileceği bir tasarım aracı olabileceğini düşündürmektedir.

Öğrenciler mobil tasarım uygulamalarını kullanarak seçme, birleştirme, yeniden organize etme gibi işlemleri yaparak görselleri yeniden yorumlama deneyimi yaşamışlardır. Dolayısıyla öğrenciler dijital araçları kullanarak tasarım yapmanın farklı açılardan kendilerine katkı sağladığını düşünmektedirler. Öğrenciler mobil tasarım uygulamalarının kullanılması sonucunda ortaya çıkan ürünlerin daha yaratıcı olduğunu düşünmektedir. Katılımcı öğrencilerin bu uygulamaları kullanarak yaratıcılık, tasarım, program öğrenme gibi konularda kendilerini geliştirdikleri söylenebilir.

Katılımcı öğrencilerin mobil tasarım uygulamaları ile yaptıkları tasarımları beğendikleri gözlenmiştir. Öğrencilerin yarısı daha sanatsal işler ortaya koyduklarını düşünmüştür. Dolayısıyla mobil tasarım uygulamalarını sanatsal çalışmalarda kullanmanın öğrencilerin sanatsal çalışma ortaya koyma konusunda teşvik edeceği düşünülmektedir.

Esnek öğrenme ortamı sunan mobil araçlar, öğrenenlerin bilgiye ulaşma, bilgiyi kullanma, bilgiyi paylaşma ve problem çözme becerilerini artırmakla beraber öğrenenlerin öğrenme motivasyonlarını da olumlu etkilemektedir (Chen, Chang & Wang, 2008). Mobil teknolojilerin kullanıcılarına “her zaman ve her yerde” öğrenme olanağı sunması nedeniyle öğrenme ortamlarında daha sık kullanılmasını sağlayacağı açıktır (Stockwell, 2008), (Gökdaş

Torun, Bağrıaçık, 2014: 44-45). Mobil tasarım uygulamalarıyla yapılan tasarımlar sonucunda, katılımcı öğrencilerin çoğunun sanat ve tasarım bağlamında olumlu tecrübeler edindikleri söylenebilir.

Katılımcı öğrenciler çalışmalarını için bir ve birden fazla sanat eseri belirleyebilmiş, sanat eserlerini tanıma, seçme ve bu eserleri yeniden yorumlayabilme davranışını sergilemişlerdir. Bu çalışmanın daha fazla sanatçı ve sanat eseri tanıma konusunda, katılımcı öğrencileri olumlu yönde etkilediği söylenebilir. Dolayısıyla bu çalışmanın öğrencilere sanatsal düzenleme, yaratıcılık, fikir üretme, sanat tarihi gibi konularda katkı sağladığı söylenebilir.

Bu çalışma sonucunda şu önerilerde bulunulabilir;

- Dijital çağda öğretme etkinliklerinin içine teknolojiyi nasıl dâhil edeceğimizi planlamak bir gereklilik olarak görülmelidir.
- Mobil tasarım uygulamaları öğrencilerin istekle kullanabileceği bir araç olarak görsel sanatlar eğitimi uygulamaları içerisinde kullanılabilmesi önerilmektedir.
- Mobil tasarım uygulamalarının kullanılmasının daha sağlıklı sonuçlar verebilmesi için farklı öğrenci düzeylerinin görüşlerinin alınması önerilmektedir.

KAYNAKLAR

- Ağca R., K. ve Bağcı H. (2013). Eğitimde mobil araçların kullanımına ilişkin öğrenci görüşleri. *Eğitim ve Öğretim Araştırmaları Dergisi (Journal of Research in Education and Teaching)*, 2(4), 295-302. 27 Kasım 2019 tarihinde <http://www.jret.org/FileUpload/ks281142/File/32.agca.pdf> erişilmiştir.
- Bennett, S., Maton, K. ve Kervin, L. (2008). The ‘digital natives’ debate: a critical review of the evidence. *British Journal of Educational Technology*, 39(5), 775-786.
- Chen, G. D., Chang, C. K., & Wang, C. Y. (2008). “Ubiquitous Learning Website: Scaffold Learners by Mobile Devices with Information-Aware Techniques.” *Computers & Education*, 50: 77-90.
- Coffman, T. & M. B. Klinger (2008). Utilizing Virtual Worlds in Education: The Implications for Practice. *International Journal of Social Sciences*, 2(1), 29-33. <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.124.93&rep=rep1&type=pdf> sayfasından erişilmiştir.
- Dede, C. (2005). Planning for new millennium learning styles. *Educational Quarterly*, 28(1), 7-12.
- Gökdaş İ., Torun, F., Bağrıaçık, A. (2014). Öğretmen adaylarının cep telefonlarını eğitsel amaçlı kullanım durumları ve mobil öğrenmeye ilişkin görüşleri. *Adnan Menderes Üniversitesi Eğitim Fakültesi Eğitim Bilimleri Dergisi*, 5(2), s.43-6. 15 Eylül 2019 tarihinde https://www.researchgate.net/publication/316644381_Ogretmen_Adaylarinin_Cep_Telefonlarini_Egitsel_Amacli_Kullanim_Durumlari_ve_Mobil_Ogrenmeye_Iliskin_Gorusleri erişilmiştir.

- Kurt, A. A.,Günüç, S. ve Ersoy, M. (2013). Dijitalleşmede Son Durum: Dijital Yerli, Dijital Göçmen ve Dijital Göçebe, Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi, Cilt:46, Sayı:1,1-22.
- Korucu, A.T., Biçer, H. (2019). Mobil Öğrenme: 2010-2017 Çalışmalarına Yönelik Bir İçerik Analizi. *Trakya Eğitim Dergisi*, 9, (1), s.32-43. 6 Kasım 2019 tarihinde <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/632860>erişilmiştir.
- Lei, J. (2009). Digitalnatives as preserviceteachers: Whattechnologypreparation is needed?..*Journal of Computing in TeacherEducation*, 25(3), 87-97.
- McNeely, B. (2005). Using Teknology as a Learning Tool, Not JusttheCool New Thing. Educause Publications.
- Niemi H. , Harju V. , Vivitsou M.,Viitanen K. , Multisilta J. , Kuokkanen A. (2014). DigitalStorytellingfor 21st-Century Skills in Virtual Learning Environments. Creative Education, 5, 657-671. Retrievedfromhttp://file.scirp.org/pdf/CE_2014052611292960.pdf
- Parlak, B. (2017). Dijital çağda eğitim: olanaklar ve uygulamalar üzerine bir analiz. *Süleyman Demirel Üniversitesi İktisadi Ve İdari Bilimler Dergisi*, 22(15), s.1741-1759.20 Eylül 2019 tarihinde<http://iibfdergi.sdu.edu.tr/assets/uploads/sites/352/files/yil-2017-cilt-22-sayi-kayfor15-yazi17-30122017.pdf>erişilmiştir.
- Prensky, M. (2001). Digitalnatives, digitalimmigrants. *On theHorizon*, 9(5), 1-5.
- Stockwell, G. (2008). Investigatinglearnerpreparednessforandusagepatterns of mobile learning. *ReCALL*, 20(3), 253-270.