

ACTIONBOUND PROGRAMININ SANAT EĞİTİMİNDE UYGULANMASI

Funda ÇETGİN

Şehit Osman Kablan Ortaokulu, Görsel Sanatlar Öğretmeni, tunafunda@hotmail.com , ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-5394-6308>

Çetgin, Funda. "Actionbound Programının Sanat Eğitiminde Uygulanması". idil, 81 (2021 Mayıs): s. 845-852. doi: 10.7816/idil-10-81-11

ÖZ

Gençlerin hem bir iletişim aracı olarak hem de sağladığı teknolojik kolaylık nedeni ile tercih ettikleri akıllı telefonların kullanım sıklığı herkesçe bilinmektedir. Sıklıkla kullanılan teknolojik araçların öğrencilerin görsel sanatlar eğitim sürecinde de kullanılmasının eğitime katkı sağlayabileceği düşünülmektedir. Bu çalışmada, Actionbound programı kullanılarak görsel sanatlar dersinin içeriğini zenginleştirebilecek, öğrencilerin sanata karşı duyarlılıklarına ve tutumlarına olumlu yönde katkı sağlayabilecek bir etkinlik oluşturulmuştur. Çocuklar ve gençler arasında popüler olan oryantiring oyunu Actionbound programı ile düzenlenerek, güvenli okul sınırları içinde "sanat eseri avı" uygulaması gerçekleştirilmiştir. Önceden oluşturulan öğrenci grupları arasında, okul binası, bahçe ve voleybol sahası içerisinde, zamana karşı bir yarış düzenlenerek, sanat eğitimi bünyesinde, öğrencilerin sanat eserlerini tanımaları ve sanata karşı farkındalık geliştirmeleri sağlanmıştır. Öğrencilerin yapılan uygulamadan duyuşsal haz aldıkları gözlenmiştir. Nitel veri ölçme araçlarından görüşme ve gözlemlere dayanan bu çalışma, sınıf, kütüphane veya okulun tamamında yapılabileceği gibi bir yerleşim yerinde bulunan sanat eserlerinin tanıtılması amacıyla da yapılabilir.

Anahtar Kelimeler: Actionbound, oryantiring, sanat eğitimi

Makale Bilgisi:

Geliş: 23 Kasım 2020

Düzeltilme: 14 Mart 2021

Kabul: 20 Nisan 2020

Giriş

Çağdaş eğitim anlayışının temel ilkesi; bireyleri, fiziksel, duygusal ve toplumsal anlamda bütüncül bir yaklaşımla yetiştirme amacı gütmektedir. Eğitimden beklenen kişinin bireysel gücünü ve fark etmediği yeteneklerini ortaya çıkartmak ve en üst seviyede bunu desteklemektir (Aracı, 2006 :19). Sürekli değişen dünyamızda, her gün yeni düşünüş şemaları ve sınıflamaları ortaya çıkmaktadır. Sayısız bilgilerin üstesinden gelebilmek için, bireyin bu bilgiler yoğunluğu arasındaki etkileşimi görebilecek biçimde eğitilmesi gereklidir. Bağımsız düşünebilen, doğru sorular sorabilen, eleştirel bir yaklaşımla disiplinler arası yanıtla ulaşabilen öğrencilerin yetiştirilmesi bir zorunluluktur (San, 2003:24).

Değişim düşüncesi, içinde uyumu da barındıran birbirleri ile ilişki düzeyleri ile verimliliği arttıran, ilerlemeyi sağlayan itici bir güçtür. Gücü doğru ve yerinde eğitim öğretim ortamında kullanabilmek adına; değişime her alanda uyum sağlamak gerekmektedir. Bu olanaklardan eğitim öğretim ortamında yararlanan öğrenci; teknolojinin kendisine sağladığı kolaylıkları da kullanabilmelidir. Akıllı telefonlar bu anlamda gençlerin ellerinden düşürmedikleri bir iletişim ve bilgi kaynağıdır. Cep telefonlarının fiziksel ve duygusal iletişimi engelleyen yapısına karşın spor ve oyun bünyesinde duyuşsal ve fiziksel deneyimler barındırır. Araştırmada irdelenmek istenilen tam olarak bu deneyimlerdir. Ancak bu deneyimlerde akıllı telefonlar oyun içerisindeki yönlendirmelerin alındığı birer teknolojik materyal konumundadır.

Yaşadığımız çağın gerektirdiği teknolojik ilerlemeler günlük hayatımızı etkisi altına almıştır. Bu nedenle algı ve anlatım olanakları da değişmektedir. Bilimde ve sanatta yaratıcılık yüksek bir değer olarak karşımıza çıkmaktadır. Öğrenciye deneme olanağı veren sanat eğitimine, dış ülkelerde ve eğitim programlarında geniş yer verilmektedir. Çocuğa görme, sorgulama, deneme ve sonuçlandırma yetilerini geliştirebilecek bir eğitim yaklaşımı kabul görmektedir (Gökaydın, 1998:3).

Tarihsel gelişim içinde toplumsal değişimler, kültürel, bilimsel ve teknolojik ilerlemeler eğitim politikalarını ve yöntemlerini derinden etkilemektedir (San, 2003:14). Öğrenci merkezli eğitim modelinde öğrencinin kendisi en önemli öğedir. Öğrencinin ilgileri, ihtiyaçları ve beklentileri göz önünde bulundurulmalıdır. Bu yaklaşım sayesinde öğretmen de öğrencinin etkin katılımında önemli bir rol oynamaktadır (MEB, 2007:6). Öğretmen merkezli eğitimin yerini öğrenciye öğrenme sürecinde rehberlik eden öğretmen modelinin yer aldığı bir yaklaşım benimsenmektedir.

Sanat eğitiminin amacı; öğrencilerin algısal ayımsama yetilerini geliştirmek, sanatın ortak dilini öğretmek, kültür farklılıklarını göstermek ve en önemlisi kendilerini ifade edebilecekleri bir yaklaşım oluşturmaktır (Stokrocki ve Kırıçoğlu, 1996:6).

Çocuklar için oyun bir öğrenme ortamıdır. Ruhsal, fiziksel ve zihinsel gelişimi destekleyen oyun, neşeli bir faaliyettir. Oyunun çocuk için önemi üzerinde birçok uzman fikir birliği içinde olmasına rağmen, formal öğrenmeyi teşvik etmek ve okula hazırlanmak amacı ile yetişkinler tarafından sınırlandırıldığı görülmektedir. Oyun ciddi bir iştir. Oyunun eğitsel değerini sağlayan öğe de bu ciddiyettir. Çocuklar dünyayı araştırma ve anlama yetilerini oyun sayesinde geliştirirler. Kendilerine güven duymayı ve başkaları ile iletişim kurmayı öğrenirler. Disiplin, takım ruhu ve fedakârlık gibi kavramları geliştirirler. Hayatın kendisi hakkında ipuçları edinirler (Mengütaş, 2005 :95).

Sporun gençlerin bedensel gelişimine katkıları bir yana, duygusal ve toplumsal gelişimine de etkisi büyüktür. Her spor etkinliğine katılım esnasında kişi, hem bir grubun üyesi hem de bireysel bir oyuncudur. Oyun sırasında kendisini başkaları ile karşılaştırma ve kendi yeterlilik-yetersizliğini fark etme olanağı bulur. Grup içinde aldığı görevi yerine getirmeye çaba göstererek ait olduğu grubun desteğini veya takdirini kazanmaya çalışır. İşbirliği ve sorumluluk alma bilinci ile bir araya gelen bireyler başarı ve başarısızlıkları birlikte duyumsama fırsatı bulurlar (Aracı, 2006: 25).

Spor, yalnızca sağlık ve gelişim için değil, aynı zamanda kişilik gelişimi için de önemlidir. Spor yapan çocuklar kişisel deneyimlerini, yaratıcılıklarını geliştirir ve sorumluluk duygusu kazanırlar. Yardımlaşma ve işbirliği yapma, arkadaşlarına, oyun kurallarına saygı gösterme ve olumlu benlik kazanma yolunda adım atarlar. Bu doğrultuda gelecekte yetişkin olacak bugünün çocuklarının iyi alışkanlıklar edinmesinde sportif faaliyetlerin varlığı büyük önem arz etmektedir (Koç, 2005: 209).

Bireyin sosyal çevreye katılımını sağlayan spor, bireylerin değişik insan grupları ile sosyal ilişkiye girmesine, bireyin kendi dar dünyasından kurtularak farklı inançlara, yeni insanlara, yeni dostluklara açılmasını sağlar. Spor,

kişinin kendi yeterliliklerini ve eksikliklerini fark etmesini sağlar (Aksoy, Bakış ve Ünveren, 2010:42). Oyun ise arkadaşlığı, dostluğu, takım olma duygusunu geliştirir. Çocuklar oyun içinde birbirlerine verdikleri destek ile grup çalışmasını öğrenirler ve hedefe varmak için bunun önemli olduğunun farkına varırlar (Onay, 2008:2)

Takım sporlarında sosyal uyum ve grup bağlılığı ön plandadır. Liderlik süreçlerinin takıma olan etkisinin yanında, dayanışma sürecinde katılım, cesaret, ya da olumsuz boyutları da olabilir (Karagözoğlu, 2005:36). Grup halinde hareket etme ve bir hedefe ortak kilitlenme duyguları bireyi bir bütünün parçası olduğu duyguyu besler. Takım halinde oynanan birçok spor dalı bulunmaktadır. Özellikle güvenli okul sınırları içinde oynanabilen spor dallarından biri de oryantiringdir.

Oryantiring, ilk defa 19. yüzyılda İskandinavya'da ordu eğitiminin bir parçası olarak başlamış, 1897'de Norveç'te halk arasında düzenlenen bir yarışma ile tanınmaya başlamıştır. Stockholm Amateur Athletic Association başkanı Ernst Killander tarafından geliştirilerek oryantiring sporunun temel yapısını oluşturmuştur. Güç, dayanıklılık, koşu yeteneği, zihinsel çeviklik, yön bulma yeteneklerinin uygulanması esasına dayalı bir spor olan oryantiring hem bireysel hem de takım olarak oynanabilen bir oyundur (Çoban, Özcan ve Tutarer, 2014:233).

Oryantiring oyununun mantığı ise bedensel bir etkinliğe dayanır. Bedensel faaliyet ile rahatlayan zihnin oyun kuralları içerisinde bilişsel bir bilgiyi de pekiştireceği düşüncesinden hareket edilerek oryantiring oyununun kurgusu sanat tarihsel bilgileri içeren ipuçları ile zenginleştirilmiştir.

Actionbound bilgisayar programı ilk olarak 2012'de Berlin'de başlamıştır. Başlangıç amacı medya eğitim projesi olan bu program, dünyada pek çok kişi tarafından farklı amaçlar için kullanılmaktadır. Geniş bir oyun yelpazesine sahip olan Actionbound, GPS lokasyonları, yönler, haritalar, pusula, resimler, görevler, videolar, çoktan seçmeli veya doğru-yanlış seçenekleri ile hem bireysel hem de takım olarak oynanabilen dijital bir alan yaratmaktadır. Actionbound ile tarihi-arkeolojik alanlarda, büyük kentlerde ve okullarda eğitim amaçlı müsabakalar düzenlenebilmektedir. Ülkemizde sınırlı sayıda uygulanan bu programın temel kazanımı grup bilinci oluşturmak, ekip çalışmasına katkı sağlamak, birlikte öğrenmek, birlikte keşfetmek ve aynı hedefe doğru işbirliği içinde yarışmaktır.

Yöntem

Araştırma Modeli

Çalışmanın yöntemi seçilirken öğrenci sayısı ve yapılacak uygulama etkinliği göz önünde bulundurularak, nitel araştırma tercih edilmiştir. Durum Çalışması (Örnek Olay) modeli kullanılmıştır. Durum çalışmalarında mümkün olduğunca birden fazla veri toplama aracı (gözlem-görüşme vs.) bir arada kullanılmalıdır. Araştırmanın güvenilirliği ve geçerliği önemli ölçüde artacaktır (Yıldırım, Şimşek, 2013: 83).

Uygulamaya katılan öğrenciler ekiplerini kendileri oluşturmuştur. Gönüllü olarak katılan bu öğrenciler bütün bir dönem aldıkları "Seçmeli Sanat Tarihi" ders kitabından sorumlu olmuşlardır. Sanat eğitimi ve oyunun bir arada verildiği bu etkinlikte amaç eğlenerek öğrenmektir. Oyuna katılanlar kendilerine verilen ipuçlarını bulurken aynı zamanda sanat tarihsel bir bilgiyi de pekiştirmiş olacaklardır.

Çalışma Grubu

Bu araştırmaya Kdz. Ereğli ilçesindeki Anadolu Lisesi 11.sınıfa devam etmekte olan (16-17 yaş) gönüllü 9 öğrenci katılmıştır. "Seçmeli Sanat Tarihi" dersini alan bu öğrenciler ekip arkadaşlarını kendileri seçmiştir. Bu uygulama için öğrenci velilerinden gerekli izinler alınmıştır.

Verilerin Toplanması

Bu çalışmada alanyazın taraması "spor", "sanat eğitimi" ve "Actionbound" ana başlıklarından oluşturulmuştur.

Veri toplama araçları

Görüşme Formu (Uygulama/ Duyuşsal): Öğrencilerin uygulama sürecine dair duyuşsal ifadelerin ortaya çıkarılması amacıyla görüşme formu hazırlanmıştır. Görüşme formu 4 açık uçlu sorudan oluşmaktadır.

Görüşmeler, anket ve gözlem gibi birçok yöntemle birleştirilerek de kullanılabilir. Görüşme, bütün araştırma yöntemlerinde olduğu gibi hatalara ve kişisel eğilimlere açıktır. En önemlisi de güvenilir ve geçerli sonuçlar elde etmenin zorluğudur(Büyüköztürk, Çakmak, Akgün, Karadeniz ve Demirel,2014: 150).

Gözlem Formu (Duyuşsal) :Öğrencilerin uygulama sürecine dair duyuşsal verilerinin ortaya çıkarılması

amacıyla gözlem formu hazırlanmıştır. Gözlem formu araştırmacı tarafından oluşturulmuştur. Araştırmacı, araştırmanın uygulama sürecinde öğrencilerin süreçlerini gözlemlemiş ve gözlem verilerini yazarak kayıt altına almıştır.

Verilerin Analizi

Verilerin analizi yapılırken; betimsel analiz, gözlem ve değerlendirmeler yapılmıştır. Burada kastedilen öğrencinin uygulama sürecinden aldığı duyuşsal hazzın ve uygulamaya dair görüşlerinin değerlendirmesidir.

Bulgular

Bu bölümde çalışmaya katılan 9 öğrenciye araştırmacı tarafından hazırlanan Görüşme Formu (Uygulama/Duyuşsal) uygulanmış, etkinlikte öğrencilerin uygulama süreçleri ve duyuşsal verileri hakkında sorular sorulmuştur. Kullanılan ölçekte öğrencilere 4 adet soru yönlendirilmiş ve yazılı olarak cevaplanması istenmiştir. Katılımcı öğrencilere yöneltilmiş sorulardan alınan cevaplar kodlanarak kullanma sıklığına göre sıralanmıştır. Görüşme formunda yer alan sorular şunlardır;

1-Sanat Tarihi dersi kapsamında oynadığınız Actionbound uygulaması hakkında düşünceleriniz nelerdir?

2- Actionbound oyununda karşılaştığınız zorluklar nelerdir?

3-Actionbound oyunu sırasında yaşadığınız duygular nelerdir?

4-Gerçekleştirdiğiniz Actionbound oyunu başka hangi derslerde, nasıl uygulanabilir? Örnek vererek açıklayabilir misiniz?

Aşağıda etkinlik sonunda uygulanan Görüşme Formuna, katılımcı öğrencilerin verdikleri cevaplarla oluşturulan kodların listesi ve yüzdeler oranları yer almaktadır.

Tablo1. Sıklık Tablosu

Kod Adı	Tekrar Sıklığı	%
Uygulamayı eğlenceli bulma	10	12.1
Hedef bulmada zorluk	8	9.7
Uygulamayı beğenme	7	8.5
Tüm derslerde uygulanabilirlik	6	7.3
Heyecan duyma	4	4.8
Teorik sorularda zorlanma	4	4.8
Stres altında odaklanamama	4	4.8
Rekabet	4	4.8
Heyecan duyma	3	3.6
Hırs/ Kararlılık	3	3.6
Yabancı dil eğitiminde kullanılabilirlik	3	3.6
Uygulamayı eğitici bulma	3	3.6
Mutluluk	3	3.6
Yorulma	3	3.6
Tarih dersinde uygulanabilirlik	2	2.4
Uygulamada zaman kaybı	2	2.4
Hareket	1	1.2
Boş zamanlarda uygulanabilirlik	1	1.2
Edebiyat dersinde uygulanabilirlik	1	1.2
Kimya dersinde uygulanabilirlik	1	1.2
Fizik dersinde uygulanabilirlik	1	1.2
Uygulamayı tekrar yapma isteği	1	1.2
Endişe	1	1.2
Actionbound'u diğer programlardan üstün bulma	1	1.2
İlk defa uygulama	1	1.2
Oyundan kopuş	1	1.2
Coşku	1	1.2
Heves	1	1.2
Uygulamaya yönelik öneri sunma	1	1.2
Toplam	82	%100

Tablo 1. incelendiğinde, öğrencilerden “Uygulamayı eğlenceli bulma”(10) kodunun % 12.1 ile en yüksek kod olduğu görülmektedir. Actionbound’un bir oyun uygulaması oluşu bu programın eğlenceli bulunmasını doğrulamaktadır. Ö5, “Kaybetsek de bence güzeldi. Ben mutlu oldum ve eğlendim diyebilirim” ifadesini kullanmıştır.

“Hedef bulmada zorluk” (8) ise Actionbound oyunun doğası gereği beklenen bir koddur. Hedefe ulaşırken yaşanan zorluğun öğrencide heyecan ve stres gibi duyguları arttırmış, bu stres altında sürekli hareket etmek zorunda olan öğrencilerin hedefleri kolaylıkla gözden kaçırabildikleri gözlemlenmiştir. Ö3 “Barkodları bulmak biraz zorlayıcıydı” ifadesini kullanırken Ö4 “Oyundaki soruları cevaplama ve sonra kodun yerini bulma oldukça yorucu olsa da zevkliydi” diyerek oyun esnasında yaşadığı zorluğu belirtmiştir.



Görsel 1-2. Uygulama sırasında öğrenci grupları

“Uygulamayı beğenme” (7) kodu tekrar oranı en yüksek kodlardan biridir. Ö6 “Düşündüklerim tamamen olumlu, uygulama sonunda başımızdan geçenleri birbirimize anlatıp güldük, eğlendik. Devamlı yapılan bir aktivite olmasını istiyorum” diyerek uygulamaya dair olumlu düşüncelerini belirtmiştir. “Uygulamayı beğenme” kodundan sonra gelen “Tüm derslerde uygulanabilirlik” (6), Actionbound programının güçlü yönleri ortaya çıkmaktadır. Etkinliğe katılan öğrenciler programı diğer derslerde rahatlıkla uygulanabileceğini belirtmişlerdir. Yabancı dil eğitiminde kullanılabilirlik (3), Tarih dersinde uygulanabilirlik (2), Edebiyat dersinde uygulanabilirlik (1), Kimya dersinde uygulanabilirlik (1) ve Fizik dersinde uygulanabilirlik (1) kodları da Actionbound’un kullanım kapasitesine dair öğrenci görüşlerini ortaya çıkarmıştır.

“Heyecan duyma”, “Teorik sorularda zorlanma” ve “Stres altında odaklanamama” kodlarının birbirleri ile doğrudan bağlantılı oldukları görülmektedir. Bu kodların tekrar sıklığının (4) da eşit olması, oyun sırasında hissedilen heyecan ve stresin, soruları anlama ve çözme becerisi üzerinde doğrudan etkili olduğu düşüncesini desteklemektedir. Ö4, “Ama bu sefer soruları heyecandan yapamıyorduk.” ifadesini kullanmıştır.

“Rekabet” (4) ise, Actionbound oyununda zamana karşı yarış ve tüm takımlardan önce nihai hedefe ulaşma amacının doğal bir sonucudur. Tüm takımlar birbirleriyle yarışırken rekabet kaçınılmaz bir kod karşımıza çıkmaktadır.



Görsel 3-4. Uygulama öncesi grup oluşturma

Actionbound programı ile oluşturulan "Sanat" oyunun temel amacı müfredat kapsamında okutulan Sanat Tarihi ders kitabının oyun öncesi, grup üyeleri tarafından genel tekrarının yapılmasını sağlamaktır. Öğrencilerin akademik bilgilerinin yanı sıra, odaklanma, hızlı olma, çabuk karar verebilme, grup olarak hareket edebilme becerilerini geliştirebilecekleri bir oyun tasarlanmıştır. "Oyuna başlamadan önce hırslı ve heyecanlıydım. Oyundan sonra tamamen hırslanıp bütün enerjimi barkodları bulmak için harcadım." diyen Ö4'ün bu ifadesi, oyun içinde oluşan rekabetin, öğrencilerde "Hırs/ Kararlılık (3)" gibi duygusal etkiler oluşturduğunu göstermektedir.

Ö2, Ö3 ve Ö5 uygulamayı eğitici bulduklarını belirtmişlerdir. Mutluluk (3) ve Yorulma (3) kodları ise Actionbound oyununun duyuşsal ve fiziksel yönlerini ortaya koyan öğrenci ifadelerini içermektedir. "Uygulamada zaman kaybı" (2), Actionbound oyununda en kritik faktörlerden biridir. Zamana karşı oynanan bu oyunda yapılan basit bir hata rakiplere karşı dezavantaj olarak takımı geri plana atabilmektedir.

"Hareket" (1), "Boş zamanlarda uygulanabilirlik" (1), "ActionBound'u diğer programlardan üstün bulma" (1), "Uygulamayı devamlı yapma isteği" (1), "Coşku" (1) ve "Heves" (1) oyun sonunda uygulanan görüşme formunda yer alan olumlu ifadelerdir. Uygulamaya gönüllü katılan öğrencilerin, oyuna ilişkin düşüncelerinin olumlu yönde olması ve tekrar oynama istekleri programın eğlenceli bulunmasının da bir göstergesi olarak kabul edilebilir.



Görsel 5-6. Okul içi ve dışı bilgi avı

"Endişe" (1) ve "Oyundan kopuş" (1) kodları görüşme formunda yer alan olumsuz ifadelerdir. Oyun sırasında duyulan heyecan ve stres Ö4'de endişe yaratmış ve "Rakiplerim bulup ben bulamayınca pes etmek istemişim" ifadesi ile oyundan kopma noktasına geldiğini belirtmiştir. Oryantiring oyunu ülkemizde tanınan ve özellikle izcilik faaliyetlerinde sıkça oynanan bir oyundur. Actionbound programı ise mobil telefon ve internet bağlantısı gibi teknolojik materyallere gereksinim duymaktadır. Teknoloji çağının gerekliliği olan mobil telefon ve internet artık bu programı yaygın olarak kullanılabilir kılmaktadır. "İlk defa uygulama" (1) kodu Actionbound uygulamasının öğrenciler tarafından tanınmadığını göstermektedir.

“Uygulamaya yönelik öneri sunma” (1) kodu ise uygulamada eksik görülen yönlere dair öneriyi içermektedir. Ö8 görüşme formunda, uygulamaya yönelik değerlendirmesini şöyle belirtmiştir; “Genel olarak iyiydi fakat soruyu yanlış yapınca -10 puan yerine doğru cevabı bilene kadar aynı soruyu sorsalardı iyi olurdu.”

Sonuç

Oyun, hangi yaşta olursa olsun bireyin eğlenme ve öğrenme dürtülerinin bir parçasıdır. Oyuna en çok ihtiyaç duyan çocuklar ise dünyayı ve kendilerini oyun oynayarak keşfedebilirler. Sanat eğitimi ve oyunun bir arada verildiği bu etkinlikte amaç eğlenerek öğrenmektir. Bu çalışmada Actionbound programı ile öğrenciler kendi akademik bilgilerini ölçmenin yanı sıra konuya odaklanma, hızlı ve doğru karar verebilme, grup olarak hareket etme ve en önemlisi oynama, eğlenme ve paylaşma gibi duyuşsal hazları birlikte yaşamışlardır. Yapılan uygulamaya dair öğrencilerden alınan geri bildirimlerin çoğunluğunun olumlu ifadeler içermesi Actionbound programının eğlenceli bir öğrenme yöntemi olduğunu göstermektedir. Bu çalışma, sınıfta veya okulun tamamında yapılabileceği gibi bir yerleşim yerinde bulunan sanat eserlerinin öğrencilere tanıtılması amacıyla da uygulanabilir. Tüm derslerde rahatlıkla uygulanabilecek bir uygulama olan Actionbound’un eğitim-öğretim faaliyetlerinin içeriğini zenginleştirme ve farklı materyaller kullanılması kapsamında yaygınlaştırılarak uygulanması gerektiği düşünülmektedir.

Kaynaklar

- Aksoy, R., Bakış, M. ve Ünveren, M. Spor Sosyolojisi, MEB Yayınları, İstanbul, 2010
Aracı, H. Öğretmenler ve Öğrenciler için Okullarda Beden Eğitimi, Nobel Yayın Dağıtım, Ankara, 2006
Büyüköztürk, Çakmak, Akgün, Karadeniz ve Demirel. Bilimsel Araştırma Yöntemleri, Pegem Akademi Yayıncılık, Ankara, 2014
Çoban, T. Özcan, S. ve Tutarer, H. Temel Spor Eğitimi, MEB Yayınları, Ankara, 2014
Gökaydın, N. Eğitimde Tasarım ve Görsel Algı, MEB Yayınları, Ankara, 1998
Karagözoğlu, C. Sporda Psikolojik Destek, MORPA Kültür Yayınları, İstanbul, 2005
Koç, S. Beden Eğitimi ve Sporda Beceri Gelişimi, MORPA Kültür Yayınları, İstanbul, 2005
MEB. Görsel Sanatlar Dersi Öğretim Programı (1-8), MEB Yayınları, Ankara, 2007
Mengütay, S. Çocuklarda Hareket Gelişimi ve Spor, MORPA Kültür Yayınları, İstanbul, 2005
Onay, C. Branşlara Göre Eğitsel Oyunlar, Özbiçer Ofset, Mersin, 2008
San, İ. Sanat ve Eğitim, Ütopya Yayınevi, Ankara, 2003
San, İ. Sanat Eğitimi Kuramları, Ütopya Yayınevi, Ankara, 2003
Stokrocki, M. ve Kırıçoğlu, O. Sanat Öğretimi (Ortaöğretim), MEGP Yayınları, Ankara, 1996
Yıldırım, A. ve Şimşek, H. Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri, Seçkin Yayıncılık, Ankara, 2013

USE OF ACTIONBOUND PROGRAM IN ART EDUCATION

Funda ÇETGİN

ABSTRACT

It is widely known that young people use smartphones commonly both as a communication tool and due to the technological convenience it provides. It is undeniable that there is a big contribution of commonly used technological tools in the students' visual arts education process. Using the Actionbound program, an activity has been created that can enrich the content of the Visual Arts course and contribute positively to students' sensitivity and attitudes towards art. The orienteering game, which is popular among children and young people, was organized with the actionbound program, and an "art hunt" was implemented within the boundaries of safe schools. Among the previously formed student groups, a race against time was organized in the school building, garden, and volleyball court, and within the scope of art education, it was ensured that students became familiar with artworks and developed awareness against art. It was observed that the students received affective pleasure from the application. This study, which is based on interviews and observations, which is one of the qualitative data measurement tools, can be carried out in the whole classroom, library, or school, or it can be done in order to introduce works of art in a settlement.

Keywords: Actionbound, Orienteering, Art Education