

GÖRSEL SANATLAR DERSİNDE WEB 2.0 ARAÇLARI (KAHOOT) KULLANIMI (10. ve 11. SINIF ÖRNEĞİ)

Funda ÇETGİN

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

Çetgin, Funda. "Görsel Sanatlar Dersinde Web 2.0 Araçları (Kahoot) Kullanımı". idil, 80 (2021 Nisan): s. 678-684. doi: 10.7816/idil-10-80-11

ÖZ

Değişen dünya ile birlikte eğitim-öğretim faaliyetlerinde kullanılan eğitim materyalleri de sürekli gelişmektedir. Teknolojinin günlük hayata olan doğrudan etkisi, öğretim yöntemlerinde yeni arayışlara ve uygulamalara ihtiyaç doğurmaktadır. Görsel Sanatlar öğretmenleri, materyal zenginleştirme veya mevcut materyallerin geliştirilmesi için Kahoot Web 2.0 araçlarından daha fazla yararlanmaya başlamıştır. Bu çalışmada 10. ve 11. sınıf öğrencilerinin Türk ve Avrupa Sanatı ile ilgili öğrenme kazanımları, Kahoot programı ile oluşturulan çoktan seçmeli sorularla karşılaştırılarak değerlendirilmiştir. Görsel sanatlar dersinde işlenen teorik konuların öğrenme seviyelerini ölçmek amacı ile kullanılan Kahoot programında öğrenciler, yarışma formatı ile eğlenceli bir öğrenme- değerlendirme sürecine dahil olmuştur. Araştırma sonunda Web 2.0 araçlarının diğer derslerde olduğu gibi Görsel Sanatlar derslerinde de rahatlıkla kullanılabilceği yönünde öneriler sunulmuştur.

Anahtar Kelimeler: Web 2.0 araçları, sanat eğitimi, teknoloji

Makale Bilgisi:

Geliş: 23 Kasım 2020

Düzeltilme: 14 Ocak 2021

Kabul: 21 Şubat 2021

Giriş

Salgın döneminin de etkisiyle öğrenmeye açık, teknolojik gelişmeleri takip eden öğretmenler, Qizz, Kahoot, Action Bound gibi web 2.0 araçlarını okul ortamında ya da dışında sık sık kullanmaya başlamıştır. Sanat eğitiminde de çağın getirdiği bilgisayar, akıllı tahta ve akıllı telefon olanaklarının kullanılması kaçınılmazdır. Yaratıcı düşünce, günümüz dünyasında ihtiyaç duyduğumuz çağdaş uygarlık düzeyini yakalamanın en önemli koşuludur. Kendini ifade edemeyen, problem karşısında çözüm geliştiremeyen, yaratıcı yönü gelişmemiş bireyler gelişen dünyada zorluk yaşamaya mahkûmdur. *Eğitimde bilgisayar ve internetin önemine odaklanan Milli Eğitim Bakanlığı, Fatih Projesi kapsamında öğretmenlere ve öğrencilere derste kullanmak için sadece akıllı tahta, projeksiyon makinesi ve kablolu güvenli internet bağlantısı değil, verdiği tablet bilgisayarlar ile de zengin bir bilgi teknolojisi oluşturmaya çalışmaktadır. Akıllı tahta kullanımı konusunda hizmet içi eğitim alan öğretmenler, şifreleri ile EBA'ya yüklenen içeriklere kolayca erişebilmektedir.* (Tekin ve Polat, 2014: 1258).

Bilimsel ve teknolojik alandaki hızlı değişimlerle bireyler, sosyal ağlarla bilginin kaynağına ve kültürler arası ortamlara hızla ulaşabilmektedir. Bilim ve teknolojideki bu gelişmeler, insanların bilmedikleri yönlerini, kendi kültürünün yapı taşları ile başka kültür öğelerini değiş tokuş edebilme olanağı sağlamaktadır (Çokokumuş, 2012: 63).

Bu teknoloji alanındaki yenilikler eğitim ve öğretim süreç ve yöntemlerini de etkilemektedir. Etkili bir öğrenmeyi gerçekleştirecek öğretmen kadrosunun eğitimi hayati bir öneme sahiptir. Baş döndürücü bir hızla gelişen teknoloji, eğitimde de hızlı değişimlere gereksinim doğurmaktadır. Öğretmenler yaşam boyu öğrenmeye mesleki anlamda sürekli gelişmeye ve her gün kendini yenilemeye mecburdur. Çağın gerisinde kalan öğrenciye ulaşamayan öğretmen öğrencilerini geleceğin beklediği standartlara ulaştıramaz (Hacıoğlu, 1990: 49).

Öğretmenlerin gelişen teknoloji ve yenilikler karşısında güçlü becerilere sahip olması için öğretmen yetiştirme programlarının yeniden revize edilmesi gerekmektedir. Kaynak oluşturma ve kaynaklara öğrencilerin ulaşmasını sağlama, teknolojiyi eğitim amaçlı kullanma, öğrenenle karşılaşmadan önce tasarımı zenginleştirme, kaynak çeşitliliği, içeriğin zenginleştirilmesi, sunum hazırlama, sunma gibi süreçlerde uzmanlaşması geleceğin öğretmenlerinde olması gereken en önemli özelliktir. Burada hizmet öncesi ve hizmet içi eğitimin önemi büyüktür. (Pehlivan, 2006: 37-38).

Kahoot web 2.0 aracı yapısı gereği online bir oyundur. Öğrenciler zamana ve birbirine karşı yarışırken aynı zamanda bilgilerini test ederler. Eğitimin çocuklar için severek yapılan eğlenceli bir etkinliğe dönüştürülmesi öğrenci üzerindeki baskıyı azaltarak bilgiyi daha akılda kalıcı hale getirmektedir (Ayaydın, 2011:311). Çok yönlü düşünebilen, doğru bilgiye ulaşabilen, bilgiyi doğru aktarabilen, sorgulayan ve eleştiren bireyler yetiştirmek çağdaş eğitimin ön koşuludur. Çünkü 21. yüzyıl dünyasında ancak yaratıcı bireyler geleceği inşa edebilir. Çağdaş ve aydın insan yetiştirmede sanat eğitimine mutlaka yer verilmelidir. Yaratıcı insan yetiştirmenin ön koşulu sanat eğitiminden geçer. Nitelikli sanat eğitimcileri teknoloji sayesinde çağdaş, dinamik ve ilginç tasarımlar geliştirirken eleştirel ve araştırmacı düşünce yapısı ile farklı eğitim süreçleri yaratabilir (Pehlivan, 2006: 40).

Teknoloji ve Eğitim

İnternet teknolojileri ve yazılımlarında meydana gelen hızlı değişim literatüre web 1.0, web 2.0, web 3.0 ve web 4.0 kavramları ile eğitim ve endüstri alanlarında adlandırılmıştır. İnternetin ilk yılları olan 1990'lar döneminde bilgiye erişim olanağı sağlayan web 1.0 ile başlayan süreç, web 2.0 ile kullanıcılara içeriği takip etme, üye olma ve kendine ait bir alana sahip olup bu alanı düzenleme imkanı vermiştir. Web 2.0 ile öğrenmeyi ve paylaşmayı kolaylaştırıcı wikipedia, youtube, facebook, blogger gibi araçlar geliştirilmiştir. Kullanıcı merkezli olan web 2.0, öğrenciyi aktif olarak sürece dahil eden eğitim modelleri için oldukça uygun bir araç niteliğindedir. Öğrencilerin aktif, üretici, bilgiye ulaşan rolleri edindiği bu süreçte öğretmen rehberdir. İşbirlikçi öğrenme, proje tabanlı öğrenme gibi çağdaş yaklaşımlar için uygun bir çalışma olanağı sunmaktadır.

Web 2.0 araçlarını akıllı tahta, tablet ve mobil telefonla kullanabilen öğrenci ve öğretmenler aktif bir katılımcı olarak birçok derste kullanabilmektedir. Öğrenciler bilgiyi yalnız okuyarak, yazarak, görerek, ezberleyerek değil farklı aktivite ve programlar ile sınıf içinde etkin bir öğrenme gerçekleştirebilmektedir.

Web 2.0 araçlarının internet bağlantısı olan her yerde uygulanabilir olması okul sonrası eğitime de destek sağlamaktadır. Aktivitenin doğrudan içinde yer alan öğrenci, eğlenceli deneyim sayesinde öğrendiği bilgiyi daha akılda kalıcı hale getirmiştir. Web 2.0 araçları ile zengin içerikli bazı sunum programlarını (Prezi, SlideRocket vs.) kullanan öğrenci öğrenme faaliyetinin edilgen değil etken üyesi konumundadır (Elmas ve Geban, 2012: 250-251).

Çağdaş insan geleceğe bakabilen, dünde saklanıp kalmamış, yaratıcı, çok boyutlu düşünebilen, algılama yetenekleri gelişmiş kişidir. Sanat insanların birbiri ile iletişimde önemli bir yere sahiptir. Kendini anlama, anlatma ve karşısındakini anlamaya en çok ihtiyaç duyduğumuz çağdaş dünyada sanat iletişimin evrensel bir aracı konumundadır. Sanat aynı zamanda bireyin düş gücünü zenginleştirdiği gibi zihinsel gelişimini de desteklemektedir. Günümüze gelinceye kadar uygarlık geliştikçe farklı akımlar ve kavramlarla şekillenen sanat, teknolojik gelişmelerle yeni bir boyuta geçmiştir. Teknolojinin sağladığı olanaklar ile öğrenciler kişisel ve sosyal olarak kendilerini ifade edebilmektedir (Mercin ve Alakuş, 2007:16-17).

Çağdaş öğretim anlayışı, öğretmen ya da öğrenci merkezli öğretim etkinliğinin yerine, öğretim etkinliği sonunda öğrencide oluşması istenen nitelikleri belirlenen standartlara ulaşmasını merkeze alan bir öğretim yaklaşımına bırakmıştır (Alpar, Batdal ve Avcı, 2007:21). Günümüz eğitim alanında sıkça karşımıza çıkan yeni bir kavram STEM'dir. Avrupa Konseyi tarafından oluşturulan öğrenme kapsamında STEM eğitimi bilim, teknolojik, mühendislik ve matematik alanlarında gerçekleştirilen öğretim ve öğrenmeyi ifade etmektedir. STEM eğitiminde sınıf ortamında sunulan bilginin uygulama ve özgün eserler ortaya koyma olanağı sunması, öğrencilerin proje üretme, deneyimleme, tasarlama ve sunma becerilerini ortaya çıkarmasına olanak sağlamaktadır (Özkan, Umdu Topsakal 2020: 186).

Eğitim alanında geliştirilen son etkinliklerden bir diğeri ise Ters-Yüz sınıf sistemidir. Bu sistemde öğrenciler dersin teorik bölümünü sunum, video gibi çoklu eğitim araçları ile evde öğrenerek değerlendirmenin sınıf ortamında yapılması esasına dayanmaktadır. Geleneksel eğitimin tersine çevrilerek sınıf dışında ders ve bilgi alması sınıf içinde ise zorlu ve üst düzey bilişsel aktivitelerle çalışması gerekmektedir (Gençer, Gürbulak ve Adıgüzel, 2014:882).

Sanat Eğitimi ve Teknoloji

20. Yüzyılın başından bu yana sanat eğitimi kavramı, kavramsal ve genel anlamda, sanatsal tüm alanlarının ve biçimlerini içine alan, okul içi ve okul dışı yaratıcı sanatsal eğitimi tanımlamaktadır. Dar anlamda ise okullarda sınıflardaki ve ilgili bölümlerdeki bu alana ilişkin olarak verilen dersleri tanımlar (San, 2000:17). San (2004:20)'a göre, yaratıcılığı engelleyen unsurların başında çalıştığı alan ve konu hakkında yeterli bilgi sahibi olmama gelmektedir. Yanlış yapmaktan, alay edilmekten korkan, otoriteye bağımlı, mükemmelci, sadece akıl ve mantık ağırlıklı düşünme eğilimi, yaratıcı düşüncenin en büyük düşmanıdır.

Türkmenoğlu (2014)'e göre, sanatsal üretim, geçmişten günümüze 'geleneksel', 'mekanik' ve 'dijital' olmak üzere üç aşamada olmuştur. Sanayi devrimi ile mekanizasyon gelişmiş, geleneksel sanat üretiminin yerini yeniden üretim almıştır. Fotoğraf makinası ile başlayan teknolojik olanaklar bilgisayar aracılığı ile dijital üretimi geniş kitlelere ulaştırmıştır. Teknolojinin sanatın biçimlerine kattığı farklı tekniklerle arayışlar ve üsluplar değişime uğramıştır (Türkmenoğlu, 2014:91).

20. yüzyılın ikinci yarısında teknolojik unsurların, Pop Art, Op Art, Action Painting, Kinetik Art, Performans Sanatı ve Happening gibi farklı disiplinlerde yaygınlaşmıştır. İnternetin geniş bir sahada kullanılması, teknolojiye herkesin rahatlıkla ulaşabilmesi dijital ortamda yapılan ve takip edilebilen yeni sanat formları yaratmıştır (Değerli ve Türker, 2016:63).

Bilgisayar yazılımlarının ve teknolojinin önem kazanması ile birlikte sanat da bu gelişmelerden doğrudan etkilenmiştir. Teknoloji, sanatın yaratılmasında bir araç olarak yer aldığı gibi sanat eğitimcisi için de vazgeçilmez bir unsur olmuştur. Yaratıcı bireylerin yetiştirilmesi, akıcı düşünme, sorunlara özgün çözümler bulma, ulusal eğitimin amaçlarından biridir. Ulusal eğitim çerçevesi belirlenirken sanatla ve teknolojik gelişmelerin ışığında belirlenmelidir (Karayağmurlar, 2002:3).

Yılmaz ve Bilici, (2016)'ye göre, sanat eğitimine teknoloji entegre ederek, sanat eğitimi zevkli, eğlenceli ve etkili hale getirilebilir. Bu sayede sanat alanı daha ilgi çekici kılınabilir ve öğrencide öğrenme isteği artabilir. Değerlendirme aşamasına gelindiğinde zamandan tasarruf sağlar ve sonuçlara daha hızlı ve hatasız ulaşılabilir (Yılmaz ve Bilici, 2016:66-67).

Güzel Sanatlar eğitiminde internet temelli eğitim hedeflere daha hızlı ve nitelikli bir şekilde ulaşılmasını

sağlarken öğretim programını ve atölye ortamlarını zenginleştiren kazanımlar sağlayabilir (Doğan,2011:140). Sanat eğitiminde ders içeriğini zenginleştirmek için, dersleri monotonluktan çıkarmak, farklı yerlerde eğitime devam etmek, öğrencilerin aktif katılımını sağlamak, araştırma yapmak ve bilgi alışverişinde bulunmak gerekmektedir. (Buyurgan ve Buyurgan, 2007: 19).

Yöntem

Görsel Sanatlar Dersinde Kahoot Web 2.0 aracı kullanılarak yapılan bu etkinlikte veriler görsel sanatlar öğretim programında yer alan konu ve kazanımlara uygun olarak hazırlanmıştır. Sanatçı ve eserler dönem başında öğrenciler arasında paylaştırılmıştır. Öğrenciler önceden hazırladıkları power point sunumlarını akıllı tahtada tüm sınıf arkadaşlarına sunmuştur. Her sunum sonrasında konu ile ilgili video/belgesel izletilmiştir. Etkinliğe 10.sınıf öğrencilerinden 33 öğrenci katılırken 11. sınıflardan 41 öğrenci gönüllü olarak katılmıştır. Öğrenci velilerinden izin belgesi alınmıştır.

Bulgular

19/01/2018 tarihli 652 sayılı Milli Eğitim Bakanlığının Teşkilat ve Görevleri Hakkında Kanun Hükmünde Kararnamenin 28. Maddesinin 6. Fıkrasının (a) bendi hükmü gereğince Ortaöğretim Görsel Sanatlar Dersi (9, 10, 11 ve 12. Sınıflar) Öğretim Programı'nın 2018-2019 eğitim ve öğretim yılından itibaren tüm sınıflarda uygulanmaya başlanmıştır. Program gereğince 10. sınıf Görsel Sanatlar Dersi Programı, Sanat Eleştirisi ve Estetik Alanı, Geleneksel Türk Resim Sanatları (10.1.1), Cumhuriyet Dönemi Öncesi Türk Resim Sanatı (10.1.2)konu kazanımlarını içermektedir. Aynı zamanda Çağdaş Türk Sanatı Resim Sanatı (10.1.3) ile 11. sınıf Görsel Sanatlar Dersi Programı Sanat eleştirisi ve Estetik Alanı, Batı Resim Sanatına Genel Bakış (11.1.1) ve Modern Sanat Akımları (11.1.2) konu/ kazanımları yer almaktadır.

Konular tamamlandığında sanatçı ve eserlerini içeren çoktan seçmeli 10 soru, Kahoot programında hazırlanmıştır. Öğrenciler Kahoot uygulamasını, önceden akıllı telefonlarına yükleyerek yarışmaya katılmıştır. Yarışma sonunda öğrenciler, Kahoot programı hakkında 'Eğlenceli buldunuz mu?', 'Eğitici bir uygulama mı?' ve 'Tavsiye eder misiniz?' sorularını içeren bir mini ankete de cevap vermiştir.



Görsel 1ve 2: 10. ve 11. sınıf öğrencileri Kahoot uygulaması

Yarışma sonunda 10.sınıf öğrencilerinin başarı oranları Tablo 1'de belirtilmiştir.

Tablo 1. 10.sınıf başarı oranları

| 10. sınıf öğrenci grubu | Oyuncu Sayısı | Doğru cevap % | Yanlış Cevap % |
|-------------------------|---------------|-------------------|-------------------|
| 1.Grup | 20 | % 50,57 | % 49,43 |
| 2.Grup | 11 | % 44,95 | %55,05 |
| Toplam | 33 | Ortalama: % 47.76 | Ortalama: % 52.24 |

Tablo 1. incelendiğinde, Cumhuriyet Dönemi Öncesi Türk Resim Sanatı ve Çağdaş Türk Sanatı Resim Sanatı konulu Kahoot Yarışmasına katılan 33 öğrenciden % 47.76 doğru cevap verirken % 52.24 yanlış cevap vermiştir.

Yarışma sonunda 11.sınıf öğrencilerinin başarı oranları aşağıdaki belirtilmiştir.

Tablo 2. 11.sınıf başarı oranları

| 10. sınıf öğrenci grubu | Oyuncu Sayısı | Doğru cevap % | Yanlış Cevap % |
|-------------------------|---------------|-------------------|-------------------|
| 1.Grup | 18 | %62,20 | % 37,80 |
| 2.Grup | 13 | %68,91 | % 31,09 |
| 3.Grup | 10 | %65,17 | %34,83 |
| Toplam | 41 | Ortalama: % 65.42 | Ortalama: % 34.57 |

Tablo 2. incelendiğinde, Batı Resim Sanatına Genel Bakış ve Modern Sanat Akımları konusunda Kahoot yarışmasına katılan 41 öğrenciden % 65.42 doğru cevap verirken % 34.57 yanlış cevap vermiştir. Başarı oranı 11. sınıflarda 10. Sınıflardan % 17.66 daha yüksektir.



Görsel 3 ve 4: 10. ve 11. sınıf öğrencileri Kahoot uygulaması ve atölye ortamı

Uygulama sonrası Kahoot programının katılımcılara yönelttiği ‘Eğlenceli buldunuz mu?’, ‘Bir şeyler öğrendiniz mi?’, ‘Tavsiye eder misiniz?’ ve ‘Nasıl hissettiniz?’ sorularına verilen cevaplar aşağıda verilmiştir. Mini ankete katılan 10.sınıf öğrencilerinin %77,78’i olumlu cevap verirken 11.sınıf % 55,56 olumlu dönüş yapmıştır. Aşağıda Tablo 3. ve Tablo 4.

Tablo 3. 10. Sınıf mini anket değerlendirme sonuçları

| 10. sınıf öğrenci grubu | Olumlu-Evet % | Olumsuz-Hayır % |
|---------------------------|---------------|-----------------|
| Eğlendiniz mi? | % 84,2 | % 15,8 |
| Bir şeyler öğrendiniz mi? | % 93,33 | % 6,67 |
| Tavsiye der misiniz? | % 85,71 | % 14,29 |
| Nasıl Hissettiniz? | % 77,78 | % 11,11 |

Tablo 4. 11. Sınıf mini anket değerlendirme sonuçları

| 10. sınıf öğrenci grubu | Olumlu-Evet % | Olumsuz-Hayır % |
|---------------------------|---------------|-----------------|
| Eğlendiniz mi? | % 77,8 | %22,2 |
| Bir şeyler öğrendiniz mi? | % 85,71 | % 14,29 |
| Tavsiye der misiniz? | % 85,71 | % 14,29 |
| Nasıl Hissettiniz? | %55,56 | % 33,33 |

Sonuç

İçinde bulunduğumuz Covid-19 salgını, bizlere teknolojinin eğitimde kullanılmasının zorunlu hale geldiğini göstermiştir. Eğitim alanı içinde yer alan tüm kodronun ve aynı zamanda sanat eğitimcilerinin de bu teknolojiye hazır olabilmesi, gerekli donanımına sahip olması, teknolojik bilgi ve donanımı verimli bir şekilde kullanabilmesi oldukça önemlidir. Bu araştırmada Web 2.0 araçlarından Kahoot uygulaması ile okul sınırları içinde eğitici bir oyun kurgusu yaratılmış ve uygulama sonrasında öğrencilerden olumlu yönde geri bildirimler alınmıştır.

Görsel Sanatlar dersi içerik bakımından uygulama ağırlıklı bir müfredata sahip olmasına rağmen 'Sanat Eleştirisi ve Estetik' ve 'Kültürel Miras' öğrenme alanları teorik konularını da içermektedir. Bu alanlarda yürütülen eğitim-öğretim çalışmalarının değerlendirilmesi aşamasında Görsel sanatlar öğretmenleri, farklı ve zengin içerikler barındıran web 2.0 araçlarından faydalanabilir. Eğlenceli ve eğitici olduğu kadar anında geri bildirim alınabilen Kahoot web. 2.0 aracı sayesinde Görsel sanatlar öğretmenleri, daha etkili bir sanat eğitimi ve değerlendirme sürecini yürütebilir.

KAYNAKLAR

- Alpar, D., Batdal, G. ve Avcı, Y. Öğrenci merkezli eğitimde eğitim teknolojileri uygulamaları. HAYEF:Journal of Education, 4(1), 2007
- Ayaydın, A. Çocuk gelişiminde bir oyun olarak sanat ve resim. Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi, 10(37), 303-316, 2011
- Buyurgan, S., ve Buyurgan, U. Sanat Eğitimi ve Öğretimi, Pegem Yayıncılık, 2. Baskı, Ankara, 2007
- Çokokumuş, B. Dijital ortamda kültür ve sanat. International Journal of New Trends in Arts, Sports & Science, Education (IJTASE), 1(3), 51-66, 2012
- Değerli, A. S., ve Türker, H. Öğretmen Adaylarının Sanat Eğitimi Sürecindeki Teknoloji Algıları. Uluslararası Türk Eğitim Bilimleri Dergisi, (6), 62-74, 2016
- Doğan, Z. Güzel Sanatlar Eğitiminde İnternet Temelli Teorik Öğretim, 1. Sanat Ve Tasarım Sempozyumu Dün Bugün Gelecek Bildiriler Kitabı, Başkent Üniversitesi, Güzel Sanatlar Eğitimi, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi, 2011
- Elmas, R., ve Geban, Ö. 21. Yüzyıl Öğretmenleri için Web 2.0 Araçları. International Online Journal of Educational Sciences, 4(1), 2012
- Gençer, B. G., Gürbulak, N., ve Adıgüzel, T. Eğitimde yeni bir süreç: Ters-yüz sınıf sistemi. Uluslararası Öğretmen Eğitimi Konferansı, 5-6, 2014
- Hacıoğlu, F. 21. Yüzyıl İçin Öğretmen Eğitimi. Eğitim ve Bilim, 14(77), 1990
- Karayağmurlar, B. Günümüz Türkiye'sinde Sanat Eğitimi ve Eğitimde Yeniden Yapılanma. earsiv.anadolu.edu.tr, 2002
- Mercin, L., ve Alakuş, A. O. Birey ve toplum için sanat eğitiminin gerekliliği. D.Ü. Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi 9, 14-20, 2007.
- Özkan G., ve Topsakal Ü. U. "A steam activity that can be used in science education" ulakbilge, 45 (2020 Şubat): s. 185-199. doi: 10.7816/ulakbilge-08-45-06, <https://www.ulakbilge.com/makale/pdf/1583834349.pdf>
- Pehlivan, H. İlköğretim sınıf öğretmenleri adaylarının sanat eğitiminde internet sitesi oluşturmaları ve görüşleri. İlköğretim Online, 5(2), 2006
- San, İ. Sanat Eğitimi Kuramları, Ütopya Yayınevi, Ankara, 2000

San, İ. Sanat ve Eğitim, Ütopya Yayınevi, 3. Baskı, Ankara, 2004

Tekin, A., ve Polat, E. Eğitimde Teknoloji Politikaları: Türkiye ve Bazı Ülkeler. Eğitimde Kuram Ve Uygulama, 10(5), 1254-1266, 2014

Türkmenoğlu, H. Teknoloji İle Sanat İlişkisi ve Bir Dijital Sanat Örneği Olarak Instagram. Ulakbilge Sosyal Bilimler Dergisi, 2(4), 2014 <https://ulakbilge.com/makale/pdf/1414431733.pdf>

Yılmaz, E., ve Bilici, S. Görsel sanatlar alanına yönelik öğretim teknolojileri ve materyali durumu. Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 3(1), 64-74, 2016



THE USE OF WEB 2.0 TOOLS (KAHOOT) IN VISUAL ARTS COURSES (10 AND 11TH GRADE SAMPLE)

Funda ŞİŞÇİ

ABSTRACT

The educational materials used in education and training activities in the changing world are constantly developing. The direct impact of technology on everyday life necessitates new researches and practices in teaching methods. Visual Arts teachers have started to benefit more from Kahoot Web 2.0 tools for material enrichment or the development of existing materials. In this study, learning outcomes of the 10th and 11th-grade students on Turkish and European Art are evaluated by comparing them with multiple-choice questions formed by Kahoot program. By the Kahoot program, applied in a contest format, which was used to assess the learning levels of theoretical subjects in the visual arts course, students were involved in an enjoyable learning-evaluation process. At the end of the research, suggestions have been made in that Web 2.0 tools can be used easily in Visual Arts courses as in other courses.

Keywords: Web 2.0 tools, art education, technology