

OKUL ÖNCESİ DÖNEMDE DİJİTAL YOLLA SANAT EĞİTİMİNİ DESTEKLEYEN ÖRNEK BİR ÇALIŞMA

MERVA KELEKÇİ OLGUN¹⁰

ÖZET

Okul öncesinde verilen sanat eğitiminin asıl amacı bireyin yaratıcılığını ön plana çıkarmasıdır. Sanat eğitimi, bireylerin daha güçlü bir anlatıma sahip olabilmesi için bir iletişim kurma aracı olarak görülür. Bireyin duygu ve düşüncelerini somut kavramlardan yararlanarak aktarması becerilerinin geliştiğini göstermektedir. Sanat eğitimi okul öncesi dönemde olan bireylerde geleneksel yöntemin yanında uygulamalı etkinliklerle şekillenmeye başlamıştır.

Teknolojinin gelişmesi her alanda olduğu gibi eğitim alanına yansımıştır. Dijital teknolojinin sanat eğitimine doğru yeni yöntemler kullanılarak aktarılması, öğrenme sürecini hızlandırmaktadır. Okul öncesi dönemde sanatsal gelişimlerini destekleyecek çalışmalar, bireyin yaratıcılığını ön plana çıkarmaya yardımcı olacaktır.

Araştırmada, sanat eğitimi destekleyecek bir uygulama geliştirilmiştir. Uygulamada oyun yoluyla öğretim yöntemi okul öncesi bireylere uygulanmıştır. Bu uygulamada bireylerin sanatçı ve eseri hakkındaki görsel algılarının gelişmesi sağlanmıştır. Uygulamada aktif öğrenme desteklenerek kısa sürede fiziksel ve zihinsel olarak gelişim sağlanması hedeflenmiştir. Uygulama sonunda yapılan anket çalışmasına ait sonuçlar grafiklerde gösterilmiş olup sanat eğitimi açısından değerlendirilmiştir. Sonuç olarak; sanat eğitiminin dijital yolla öğretilmesi bireylerin yaratıcılıklarının gelişmesine ve estetik değer yargılarının oluşmasına yarar sağladığı görülmüştür.

Anahtar Kelimeler: Sanat Eğitimi, Okul Öncesi Sanat, Uygulama

¹⁰ Öğr. Gör. Beykoz Üniversitesi, Meslek Yüksekokulu, mervakelekciolgun@beykoz.edu.tr

JEL Kodları: C93, I21, O31

A PRACTICAL STUDY SUPPORTS ART EDUCATION BY DIGITAL WAYS IN PRE-SCHOOL PERIOD

ABSTRACT

The main aim of art education given in pre-school period is to bring the creativity of the individual to the forefront. Art education is seen as a means of communication for individuals to have a stronger narrative. Transferring emotions and thoughts of an individual using concrete concepts shows that their skills have improved. Art education has begun to be shaped by practical activities besides the traditional method in pre-school individuals.

The development of technology is reflected in the field of education as it is in every area. The transfer of digital technology to art education using new methods accelerates the learning process. Working to support the artistic development of pre-school individuals will help to bring the creativity of the individual to the forefront.

In the research, an application was developed to support art education. In the application, teaching through gaming has been applied to preschoolers. In this application, the visual perception of the artist and the work of the individual has been improved. It is aimed to develop physical and mental development in a short time by supporting active learning in the application. The results of the survey conducted at the end of the study are shown in the graphs and evaluated from the point of view of art education. As a result; the teaching of arts education in a digital way has been seen to benefit the development of the creativity of individuals and the creation of aesthetic value judgments.

Keywords: Art Education, Pre-School Arts, Application

JEL Codes: C93, I21, O31

1. GİRİŞ

İnsanlar küçük yaşlardan itibaren duygularını ifade etme biçiminde farklı yollar denemişlerdir. Kişinin duygu ve düşüncelerini çizgi, renk, ses, ritim gibi ilkeler kullanılarak ifade edilmesidir. Duyuların yardımıyla soyut olan duygu, düşünce gibi kavramların somutlaştırılmasıdır. İnsanın duyularına hitap eden, ruhuna, gözüne güzel gelmesi ve estetik biçim kazandırılmasıdır.

Sanatın evrensel olması her dilde herkes tarafından anlaşılabilirliği sağlamaktadır. Duyguların dışı vurumu olarak ifade edilen resim, heykel, müzik, fotoğraf vb. birçok sanat dalı kullanılmaktadır. Sanat, özgün fikirlerin yansıması olarak kişinin kendini ifade etmesi, farklı bakış açılarından ortaya koyulan sevinç, özlem, nefret, umut, ayrılık, ölüm, aşk vb. birçok duygunun hissedildiği şekliyle somut öğelerin oluşturulmasıdır.

Sanatı etkileyen öğeler toplum, çevre, doğa, insan ve dış dünyanın insanda bıraktığı olumlu ve olumsuz etkilerdir. Bu etkilerle içinden gelen duyguların yansıması ve estetik bir biçim içinde yaratıcılığı ön plana çıkararak bir anlam oluşturmasıdır. Her yaştan ve her insana hitap edebilen sanat, eğitim ile geliştirilerek farklı yöntem ve tekniklerle uygulanmaya devam etmektedir.

Duyguyu ifade etmenin yollarından biri de sanattır. Kişi sanatı müzik, resim, heykel, tiyatro vb. sanat dallarıyla yaratıcılığını geliştirebilir. Yaratıcılığı geliştirmenin en önemli yolu ise sanat eğitimidir. Sanat eğitimi yaratıcı düşünmeyi ve problem çözmeye öğrenilen bilgiyi hızlı bir biçimde aktarılmasını sağlar.

Okulöncesi dönemden başlanarak verilen olan sanat eğitimi bireyin akademik başarısını doğrudan etkileyecektir. Bireyin öğrendiklerini kolayca anlayıp kavramasını, farklı düşünebilmeyi, düşündüklerini becerilerine yansıtabilmesini sağlayacaktır.

a. Sanat Eğitimi

Sanat eğitimi, insanın duygu ve düşüncelerini aktarmak için yaratıcılığını kullanarak estetik biçim kazandıran eğitim faaliyetleridir. Sanat eğitimi her yaştan bireyin gelişimi için gereklidir. Sanat eğitimi alan bireyin kültürel çevreyle daha güçlü iletişim kurarak bireyin anlaşılmasına yardımcı olur. Kişinin hayal dünyasındaki yaratıcılığını ön plana çıkarmasına yardımcı olur. Sanat eğitimi, küçük yaşlardan başlanarak bireydeki devinimsel hareketlerin gelişmesini, olumlu yönde düşünebilmesini sağlar.

Sanat eğitimi sadece okullarda faaliyet yapılan bir ders gibi algılsa da bir bilim dalı olarak bakıldığı zaman farklı bilim dallarıyla ilişkili olarak çözümlenmeye yardımcı olur.

Bireyin sanat ve öğrendiği bilim dalıyla birlikte bir çözümlenme yapması yaratıcılığını ön plan çıkarmasını sağlar. Sanat ve akademik becerileri destekleyerek konulara farklı bir bakış açısıyla yaklaşmayı sağlayacaktır.

Okulöncesi dönemde olan bireylerin sanat eğitimini görsel sanatlar dersi adı altında alarak resim, müzik, drama, tiyatro gibi sanatın dallarıyla etkinlikleriyle icra etmeleri bireyin gelişimi açısından önemli bir yere sahiptir. Teori ve uygulamayı kapsayan sanat eğitimi faaliyetlerinde sembolik kavramların öğrenmedeki kişisel gereksinimlerin üzerindeki etkisini göstermektedir. Sanat yoluyla bireyin kişisel duygu, davranış, görgü, bilgi ve becerilerin amacına göre estetik bir yaklaşım sergilenerek sanatı seven ve ilgi duyan bireylerin yetişmesi hedeflenmektedir.

Sanat eğitimi kapsamında sanatçı ve eserlerinin yer aldığı etkinliklerde bireylerin bilgi, uzmanlık ve yaratıcılık sürecinin bir parçasıdır. Yapılan sanat eğitimi uygulamasında teknik beceriler bireylerin yaratıcılık ve estetik deneyimlerinin artmasını sağlamaktadır. (Savva & Sanderson, 2004).

Sanat eğitimi küçük yaşlardan başlanarak öğrenme güdüsünü desteklemektedir. Okulöncesindeki sanat eğitimi, hayal gücünü kullanarak bireyin zihninden geçenlerin aktarılması ve yaratıcılıkla birleşmesidir. Yaratıcılık öğrenilen bir beceri değildir, etkinliklerle geliştirilebilen bir beceri çeşididir.

Sanat eğitiminde öğretme yöntemlerinden, geleneksel yöntemler kullanılarak öğrenme gerçekleşse de, gelişen teknoloji sanat eğitiminin içinde kullanılmaya başlanmıştır. Teknolojinin gelişimi eğitimin bir parçası haline gelmiştir. Okullarda kullanılan akıllı tahtalar, tabletten uygulamalı ders anlatımları gibi eğitim alanındaki teknolojik gelişimlerine ve müfredatlara uygun bir biçime dönüştürülmüştür. Ders kapsamında yapılan bu değişiklikler diğer ders içeriklerine de uygun olarak düzenlendiğinde öğrenme düzeyi daha üst seviyeye ulaşacaktır.

Sanat ve sanat eğitimi, becerilerin gelişimi için duyuşsal ve zihinsel yeteneklerin ortaya çıkmasına yardımcı olur. Bireye özgü olan duyuşların somut olarak şekillenip estetik bir seviyeye ulaşmasını sağlar. Bu da bireyin sanat eğitimindeki eğilimini gösterir. Küçük yaşlardan başlanarak verilen sanat eğitimi, bireyin yaratıcılığını geliştirerek, estetik bir görüşe sahip olmasına ve yeni fikirler üretebilmesine olanak sağlar.

Sanat eğitimiyle öğrenme becerilerinin geliştirilmesi gibi öğrenme potansiyeli olan bireylerin yaratıcılıkları da geliştirilebilir. Sanat eğitimini yeteri düzeyde almış bireyler, içinde olduğu dünyaya eleştirel bir yaklaşımla bakabilir, karşılaştığı sorunlarla yeni çözümler yolları üretebilirler (Etike, 1995).

b. Okul Öncesi Dönemde Sanat Eğitimi

Okul hayatına başlamadan önceki evrede ebeveyn ve çevresel etkiler, bireyin yeni öğrenmeye başladığı dönemde etkin kimselerdir. Okula başlandıktan sonra artık bilimsel olarak akademik becerilerin gelişmesine yardımcı olan okulöncesi dönem bireyin, akademik becerilerinin başladığı ilk duraktır. 4-6 yaş aralığında duyularıyla hareket eden çocukların gelişimleri yaratıcılıklarının ön plana çıkmasıyla gerçekleşir bu sebeple duygularını sanat eğitimi olarak dışa vuran bireylerin kendilerini estetik bir biçimde ifade etmelerini sağlar.

İskoç ve İngiliz eğitim sisteminde sınıf ve sanat, ilgili etkinliklerde sanatçıları eğitim süreci içene dahil etmeleri beklenmektedir. Okul öncesi bireylerin sanat eğitiminde sanatçılarla işbirliği yapılması eğitimin kalitesini, niteliğini arttırmaktadır. (Acer, 2015).

Okul öncesi dönemde nitelikli bir sanat eğitimi alan bireyin çok yönlü kapasitesini ortaya koyar. Merak duygusu, keşfetmeyi sağlar ve öğrenmeyi kolaylaştırır. Okulöncesi bireyler kendilerini ifade etmek için çizdikleri resimlerle kendi hayal dünyalarında biriktirdikleri karakterleri, fikirleri yansıtır. Okul öncesinde bireylerin yaratıcılıkları yadsınız bir biçimde gelişim sağlamaktadır. Çizdikleri resimlerdeki çizgi, şekil ve formlar zihinsel bir egzersiz olup, farklı araç-gereç kullanarak soyut fikirleri somut biçimlere dönüştürürler.

Görsel sanatlar, tüm insanlar için önemli bir uyarıcı etki sağlamaktadır. Uyarıcının rengi, şiddeti, sesi, büyüklüğü ve küçüklüğü konu üzerindeki etkisini göstermektedir. Uyarıcı ne kadar dikkat çekici olursa o kadar akılda kalıcılığı artar. Okulöncesi dönemlerde hazırlanan sanatsal etkinlik ve faaliyetlerde kullanılan materyallerin çeşitliliği ve uyarıcı araç, gereçler bireyin öğrenmesinde etkin rol oynamaktadır. Bu dönemde kullanılan teknolojik materyaller bireylerin dikkatini çekeceğinden onların öğrenme düzeyleri göz önünde bulundurularak öğrenme programları hazırlanmalı ve müfredatların içeriklerinde öğrencilere anlatılmalıdır.

Okul öncesinde olan bireylerin sanat eğitimleri sadece görsel, plastik sanatlarda değil diğer sanat dallarını da içeren bir eğitim olmalıdır. Bireylerin gelişimlerini sağlayacak olan sanat dalları birbirlerini destekleyecek nitelikte olmalıdır (Dizdar Terwiel, (2010).

Okul öncesinde verilen sanat eğitiminin teknoloji ile desteklenerek öğretilmesi bireylerin farklı alanlarda becerileri ve yeteneklerinin farkına varmasını sağlayacaktır. Böylece sanat eğitimi sadece geleneksel yöntemle öğretilmeyerek teknolojiden de yararlanılmasına zemin hazırlayacaktır (Kelekçi Olgun & Kahraman, 2016).

c. Dijital Yolla Sanat Öğretimi

Bilgisayarların insan hayatına girdiği andan bu yana sanat eğitimcileri dijitali kullanmayı henüz benimseyememişlerdir. Geleneksel yolla öğrenim sağlanmasının yanında yeni teknolojileri

kendi konularına uyarlayarak entegre etmek, pedojik eğitime destek veren önemli çalışmalar oluşturmak önemli ölçüde gelişim sağlayacaktır.

Dijitalin başlangıcı bilgisayarların hayatımıza girmesiyle başlamıştır. Görsellerin, ses, grafik ve algılama da kolaylık sağlaması açısından uyanları önemli bir etkidir. Dijital dünyada gelişimle sayısal ortam kullanılarak gerçekleşir. Oyun dünyasında etkileyici bir ortam oluşturulduğundan uyanlar, kişinin duygu dünyasındaki karmaşık durumların içeriğine dikkat çeker. Kişi kendinden bir parça bularak oyun içindeki konsantrasyonunu sağlar. Böylece oyunun içeriği bireyin hayal dünyasında önemli bir yer tutar.

Oyun kavramı, dijital dünyanın hızına ulaşarak insanları gerçek ve sanal ortamda bir bağ kurmasını sağlar. Teknolojik materyalleri kullanarak kişinin gelişimine destek olacak alanlarda alternatif bir öğrenme sağlayabilir. Dijital dünyada oyun tabanlı aplikasyon uygulamaları eğitsel ortamda etkin rol oynamaktadır. Oyun oynamak kişi motive eder. Dijital ortamda oynanan oyunlar bilişsel destek sağladığından koordinasyon kurmak bireyin canlı ve durgun olmasını tetiklemektedir.

Sanat eğitimini dijital yolla öğretirken bireyin uygulamada esnasında algılama sürecini, analiz etme yeteneğini ve tanımlamaya yönelik tepkileri eleştirel bir dille geliştirmelerine olanak sağlar (Madeja & Onuska (1977)).

Okulöncesi dönemde 4-6 yaş aralığında olan bireylere somut bilgiler aktarmak için görsel, şekil, biçimlerden yardım alarak oyun yoluyla ya da farklı malzemeler kullanılarak anlatım sağlanır. Geleneksel yöntemlerle oyun oynayan çocukların gelişen teknolojiyle bağlantı kurarak yazılım, donanım, desteğiyle öğrenmeyi destekleyecek yöntemler geliştirilmesi, dijital ile kolay öğrenme sağlayacaktır.

Sanat eğitimi alanındaki etkiler uzun süren etkilere sahiptir. Öğrenim süresini kısaltıp, öğrenme sürecini hızlandırmak için teknolojiden yararlanılarak öğrenmeyi pekiştirmek adına dijital materyallerden destek alınması öğrenmeyi pekiştirecektir. Teknolojiyi sanat eğitimi alanına uygun yollar kullanılarak entegre etmek öğrenmenin yaratıcılığa destek veren ve işbirliğine dayalı bir öğrenme gerçekleştirir.

Dijital materyallerden okul öncesi bireylerin kullanabileceği bilgisayar, tablet gibi cihazlar konu içeriğinde kolay öğrenme sağlamaktadır. Sanat eğitimi konusunda düşünüldüğü zaman tabletin kolay kullanımı bireyin aktif öğrenmesini desteklemektedir. Yazı, görüntü, ses, video kullanılan öğretim yöntemlerinin daha etkili olduğu görülmüştür. Bu fikirle yola çıkarak aktif öğrenmeyi destekleyecek araştırma yöntem, dijital cihazlardan tablet kullanılarak sanat eğitimi gerçekleştirilmiştir.

d. Araştırmanın Amacı

Bu araştırmanın amacı, okul öncesi bireylerin sanat eğitimini farklı bir uygulama ile göstererek, ünlü ressam ve eserlerini öğretip düşüncelerini belirleyerek, farkındalıklarını arttırmaktır.

2. YÖNTEM

a. Araştırma Modeli

Sanat eğitimini dijital bir yol kullanarak öğretilmesi okul öncesi bireylerin düşüncelerini geliştirerek, farkındalıklarını arttırmak hedeflenmiştir. Amaçlanan çalışmanın nitel araştırma yöntemi esas alınarak hazırlanmıştır.

b. Araştırma Alanı

Araştırmanın evreni Milli Eğitim Bakanlığına bağlı anaokuluna devam eden 4-6 yaş grubu okulöncesi bireylerle sınırlandırılmıştır. Sanat eğitimi kapsamında gerçekleştirilecek olan aplikasyon uygulamasının Halide Edip Adivar Anaokuluna devam eden kız ve erkek öğrencilerle gerçekleştirilmiştir. Araştırma grubu 4-6 yaş grubunda olan 34 öğrenci ile sınırlandırılmıştır.

c. Verilerin Toplanması

Okulöncesi bireyler üzerinde dijital bir yol kullanılarak tablette sanat eğitimi uygulaması, oyun yöntemiyle öğretilmesi hedeflenmiştir. Sanatçı ve sanatçıya ait olan bir eseri tanıtılarak oyun yöntemiyle tablette uygulanmıştır. Uygulama sonrasında bireylere aplikasyon uygulamasında olan sanatçı ve eser hakkında sorular sorulmuştur.

Aplikasyon, kız ve erkek öğrencilerin katılımıyla sınıf içinde tek tek uygulanmıştır. Her uygulama 10-15 dakika sürmüştür. Tablette uygulanan oyun yapboz olarak hazırlanmıştır. Uygulama sonrasında anket uygulamasında sanatçı ve eseri hakkında verilen bilginin öğrenildiğini ölçen sorular sorulmuştur. Bireylerin sanat eğitimi kapsamında sanatçı ve eserlerinin kısa sürede öğrenilip kavranılması için hazırlanan aplikasyon uygulaması okulöncesi bireylerin hayal dünyalarını geliştirerek yaratıcılıklarını ön plana çıkarma amacıyla hazırlanmıştır.

Okul öncesi bireylerin sanat ile ilgili düşüncelerinin şekillendirerek farkındalıklarının artırılması hedeflenmiştir. Aplikasyon uygulamasıyla sanat eğitiminde bireylerin yaşadıkları deneyimlerinin ve etkileşimlerinin sonuçları yansıtılmıştır. Sanat eğitimi aplikasyon uygulamasında bireylerin, düşünce ve paylaşımlarının sanata ilişkin fikirlerinin oluşmasıyla olumlu yönde katkılar sağladığı görülmüştür.

3. BULGULAR VE YORUM

Halide Edip Adivar Anaokulu'nda gerekleřtirilen sanat eđitimi aplikasyon uygulaması bireylerin kısa sre iindeki đrenme ve kavrama becerilerini gstermektedir. Yapboz uygulaması her birey tarafından kısa srede đrenilmektedir ve đrenme esnasında nemli bir yntem olarak kullanılmaktadır.

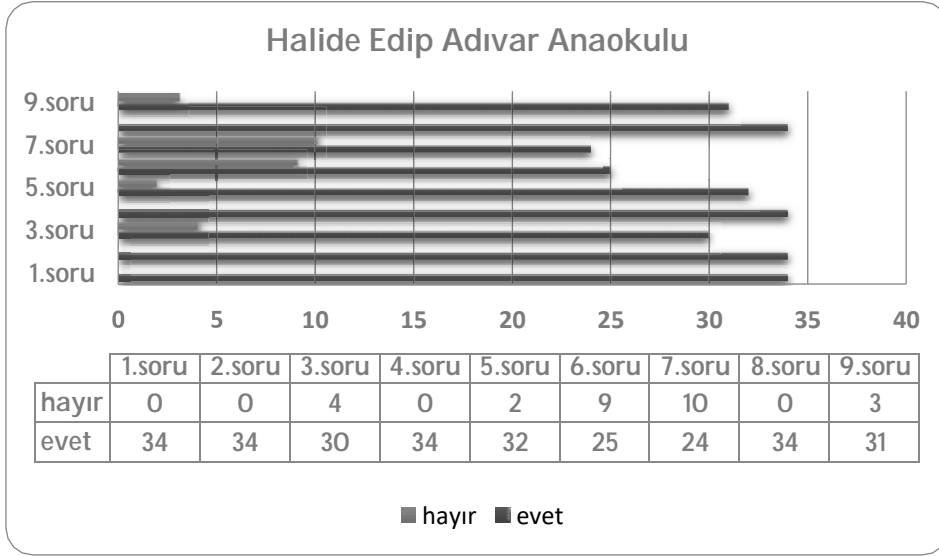
Tablette sanat eđitimi kolay đrenmeyi amalamaktadır. Uygulamayı kısa srede đreterek sanatı ve eserini tanıması hedeflenmektedir. Yapboz paraları bir btn haline getirilene kadar resim tamamlanmamaktadır. Burada bireyin para btn iliřkisini kavrayıp anlama becerilerinin geliřmesi hedeflenmektedir.

Ressam eserlerinden Joan Miro'ya ait 'Sirk' resmi bireylerin sanat eđitimi đretiminde aplikasyon uygulamasında kullanılmıřtır. 4-6 yař aralıđındaki bireylerin basit geometrik Őekillerin ve nesnelerin izimlerini kolayca anlayabildikleri ve kavrayabildikleri iin sanatının bu eseri tercih edilmiřtir.

Dijital bir yol kullanılarak gerekleřtirilen sanat eđitimi bir aplikasyon uygulaması olarak hazırlanmıřtır. Uygulama esaslı gerekleřen arařtırmada bireylerin đrenme becerileri anket sonularına yansımıřtır.

Ressamın ve eserin bilgileri bireye aktarıldıktan sonra resim gsterilip aplikasyon uygulamasına geilmiřtir. Yapboz oyunu tablette tamamlandıktan sonra đrenilen bilgilerin pekiřtirilmesi iin bireye sorular sorulmaktadır. Bu soruların ieriđinde bireylerin cevaplayacađı trden iki Őık kullanılmıřtır. Őıklar; 'Evet', 'Hayır' dan oluřmaktadır.

Tablo 1: Anket Sorularına Verilen Cevapların Grafiği



Tablo 1' de görüldüğü gibi anket sorularını verdikleri cevapların dağılımı görülmektedir. Soruların kendi içindeki başarıları tabloya yansımıştır.

Tablo 2: Anket Sorularına Yüzdeler Dağılımı



Aplikasyon uygulamasının bireylerin cevapları sonucundaki başarısını göstermektedir. Verilen cevapların %9 'Hayır', %91 'Evet' çıkmıştır.

Tablette kullanılmak üzere geliştirilen aplikasyon uygulaması cinsiyet farklılığı olmadan uygulanmıştır. Tüm sınıfın verdiği cevapların tamamı Tablo 2'de görülmektedir.

Sanat eğitimi, küçük yaşlarda başlanarak öğretilmesi bireyin ileri yaşlardaki akademik becerilerini doğrudan etkilemektedir. Okulöncesi dönemde olaran bireylerde öğrenmeyi hızlandırmak için eğitsel oyunlar geliştirilerek öğrenmelerini destekleyecek aplikasyon uygulamaları oluşturularak oyun içerikli öğrenmele sağlanabilir. Küçük yaşlarda öğrenmenin kalıcı olabilmesi için eğlenceli ve merak uyandırıcı unsurların birlikte kullanılması öğrenmenin hızlanmasını ve kolay öğrenilmesini sağlamaktadır.

Sanat eğitiminin temeli, odaklanmadır. Sanat eğitimini aplikasyon uygulamasıyla verilmesi bireyin kişisel becerilerini arttırarak, düşünebilme, yorum yapabilme ve çözüm bulabilmeyi sağlamaktadır. Okulöncesi bireylerde kolay öğrenme sağlanabilecek yöntem ve metodların kullanımı bireyin konu hakkında kolayca öğrenmesini sağlamaktadır. Bu sebeple geliştirilen dijital yol ile sanat eğitim yöntemi, sözel ve yaratıcı düşünceyi olumlu yönde etkilediği gibi merak duygusuyla keşfederek öğrenmeyi de hızlandırmaktadır.

4. SONUÇ VE ÖNERİLER

Okulöncesi dönem bireyin kendinin farkına vardığı dönemdir. Bu sebeple oyun ile öğrenmeyi teknoloji desteğini temin ederek, bireye hem eğlenceli hem de öğretici aktif zaman geçirmesine yardımcı olacaktır.

Sanat eğitiminde yapılan çalışmalar teknolojik destek alarak konuya uygun bir şekilde uyarlanması bireyin akademik gelişimine olumlu yönde katkı sağlayacaktır. Bu sebeple yapılan görsel sanatlar etkinlikleri bilişsel ve duyuşsal olarak öğrenmeyi kolaylaştıracaktır.

Dijital ortamın okulöncesi dönemde kullanılması bireyin görsel algı dünyasını doğrudan etkileyecektir. Aynı zamanda sanat ve bilim alanında yaşamsal sınırlarını genişletmesine yardımcı olacaktır. Bireyin öğrenme esnasında teknoloji desteği alması yaptıklarını görerek uygulayarak öğrenme şeklini daha verimli hale getirecektir. Sanatsal öğrenmeyi dijital ile pekiştirmek aktif öğrenmede büyük yarar sağlayacaktır. Teknoloji her yaştan her bireyin öğrenme düzeyine göre uyarlanarak sanatsal bir etkinlik olarak ders içeriğine konulabilir.

Aplikasyon destekli sanat eğitimi, görsel algıyı harekete geçirerek sanat eleştirisi yapmayı, yenilikçi ve yaratıcı fikirler bulabilmeyi, sanatsal ve eleştirel becerileri geliştirmeyi desteklemektedir. Sanat eğitiminin teknolojik gelişimlerle öğretme yöntemine yansıtılarak etkinlikler içinde kullanılması pedagojik disiplini sağlayacaktır.

Aplikasyon uygulaması güncellenerek geliştirilebilir. Okul öncesi bireylerin sanat eğitimi etkinlerini düzenli olarak geliştirilen aplikasyonla ile uygulanabilir. Böylece bireylerde düzenli olarak uygulanan aplikasyonda sanat eğitimi öğrenimi gözlenebilir.

KAYNAKÇA

Acer, Dilek (2015). The Arts in Preschool Education. Arts Education Policy Review, 116/1, s. 43-50.

Dizdar Terziel, Canan (2010). Okulöncesi Sanat Eğitiminde Bir Malzeme Olarak 'Kil'in Yeri, Ankara Üniversitesi Rektörlüğü Yayınları.

Etike, Serap (1995). Sanat Eğitimi. Öğretmen Dünyası, s. 234-24.

Kelekçi Olgun, Merva ve Kahraman, Mehmet Emin (2016). Okul Öncesi Dönemde Sanat Eğitiminin Farklı Teknikler Kullanılarak Öğretilmesi, Beykoz Akademi Dergisi, 4(2), s. 65-77.

Madeja, Stanley and Sheila Onuska (1977). Through The Arts To The Aesthetic: The CEMREL Aesthetic Education Curriculum, Eric.

Savva, Andri and Patrica Sanderson (2004). Artists in Cypriot Primary Schools: The Pupils' Perspective. Music Education Research 6/1, s. 5-22.