

TASARIM TARİHİ EĞİTİMİNDE YENİ YÖNTEM VE YAKLAŞIMLAR

Doç. Özden Pektaş Turgut
Gazi Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi
Görsel İletişim Tasarımı Bölümü
ozdenpektas@gmail.com

Özet

Tasarımın kendi içinde sahip olduğu birden fazla anlam basamağı sebebiyle karmaşık olan ifade durumu John Heskett'in "design is to design a design to produce a design / tasarım, bir tasarım üretmek için bir tasarım tasarlamaktır" sözü ile çarpıcı biçimde ortaya konmaktadır. Dilbilgisel olarak doğru olan bu kullanım birbirinden farklı tasarımın dört anlamını içermektedir. Bu anlam karmaşası temel olarak tasarım terminolojisinin; mimarlık, endüstriyel ürün, moda, grafik, etkileşim gibi geniş bir alana yayılmasından kaynaklanır. Tasarım yalnız bir disiplin değil gün boyunca insan hayatının her noktasında etkisini gösteren ayırt edici yaşamsal temel niteliklerdendir.

Tasarım tarihinin gelişimi incelendiğinde yeni olanın eskinin yerini aldığı değil, üzerine eklendiği katmanlaşma biçimindeki bir süreç olduğunu gözlemleriz. Geçmişteki tasarım süreçlerinin nasıl ve neden var olduğunu anlamak, bugün ve geleceğin tasarım eğilimlerinin şekillenmesinde büyük önem taşır. Bu bilgilerin aktarımında ise gelişmiş teknolojiler, çoklu ortam ve etkileşimli ürünlerin kullanımı, yeni yöntemlerin katkısı, doğru ve etkili bir tasarım eğitiminde temel gerekliliktir.

Anahtar Sözcükler: Tasarım, Etkileşim, Çoklu ortam, Tasarım Eğitimi.

NEW APPROACHES IN DESIGN HISTORY EDUCATION

Abstract

Design is a complex expression due to the multiple meanings that have is demonstrated dramatically by John Heskett's "design is to design a designer to produce a design" statement. The usage which is grammatically correct, includes four distinct sense of the word design. This ambiguity of the word due to the interaction of the terminology spread over a large area as architecture, industrial products, fashion, graphics. Design is not only a discipline is also one of the essential qualifications in every aspect of human life.

When the development of design in history examined, we observed not that the new replaces the old, on which it is attached in the form of a process of stratification. So it has a great importance of learning and understanding the design process in past, owing to shape the present and future design trends. In the mean of transferring all these knowledge, using advanced technologies, multimedia and interactive products, the contribution of the new methods is the basic premise of accurate and effective design education.

Keywords: Design, Interactivity, Multimedia, Design Education.

GİRİŞ

Merriam-Webster sözlüğünde tasarım “yaratılan veya oluşturulan şey hakkında plan yapmak, karar vermek; nasıl yapılacağını göstermek için çizim, plan yaratmak; zihinde belirli bir amaç için düşüncenin planlanması” olarak tanımlanırken, TDK (Türk Dil Kurumu)’nın çevrimiçi Güncel Türkçe Sözlüğünde “zihinde canlandırılan biçim, tasavvur; bir sanat eserinin, yapının veya teknik ürünün ilk taslağı, tasar çizim, dizayn; bir araştırma sürecinin çeşitli dönemlerinde izlenecek yol ve işlemleri tasarlayan çerçeve” olarak tanımlanmıştır.

“Tasarım sözcüğü 3 dönemde incelenebilir. Birincisi terimin geniş kapsamlı ve değişik anlamlarda kullanıldığı dönemdir. Endüstri devrimi öncesi ve endüstrileşmenin ilk aşamalarında sahip olduğu bu kapsamlı içerik ikinci dönemde, çoğunlukla 19. yüzyıl İngiltere’sinde Fransızcadan gelen *design*, *desen* sözcüğünün etkisine girer ve tasarım çok sınırlı anlamlarda kullanılır. 20. yüzyılın başında bu sınırlı yorumlardan kurtulan tasarım giderek yaygın ve nitelikli bir kavram olarak karşımıza çıkar. 20. yüzyılın sonunda bütün tasarım alanlarını ifade eden, tek, belirleyici ve hakim bir deyim kimliğiyle durmaktadır.” (Balcıoğlu’ndan aktaran Eryayar, 2010: 71).

Tasarım yalnız bir disiplin değil; gün boyunca insan hayatının düşünme, planlama, eyleme geçme noktasından tüm yaşamsal pratiklerine kadar her alanda etkisini gösteren ayırt edici temel niteliklerdendir. Tek bir tasarım tanımının yapılması, terimin kendi başına birçok anlam basamağına sahip olmasından dolayı da oldukça zordur. Bu konudaki karmaşık ifade durumu Heskett tarafından İngilizce “design (tasarım)” sözcüğünün aynı cümle içindeki dört farklı anlamda kullanımıyla çarpıcı biçimde ortaya konmaktadır. “Design is to design a design to produce a design” / “Tasarım, bir tasarım üretmek için bir tasarımı tasarlamaktır.” (Heskett, 2013:13). Cümledeki tasarım sözcüğü, birinci kullanımında bütün olarak alanın genel kavramını, ikincide sürecini, üçüncü kullanımda temel fikri/öneriyi, dördüncüde ise tamamlanmış ürün/gerçekleştirilen fikri ifade etmektedir. Buna göre tasarım sözcüğü ortaya çıkan üründen sürece, fikirden planlamaya kadar çok sayıda anlamı içerebilmektedir. Sahip olduğu geniş anlam boyutu tasarım sözcüğünü birçok kavramı içinde barındıran ve mimarlık, moda, endüstri, grafik, iletişim, etkileşim, bilgilendirme vd. gibi farklı alanlarla ilişkili bir terim haline getirir.

Tasarlama eylemi, bilgi, yorum ve ifade olmak üzere üç aşamadan oluşur. Bu süreçler arasındaki ilişkilerin dinamiği ile çok boyutlu bir yapı kazanmaktadır. Buna göre, ayrı ayrı bilgiler anlamlı bütünler halinde yorumlanarak bir araya getirilmekte ve yorumlanan bilgi bir ifade dili olarak görselleştirilerek iletilmektedir (Akt. Akyıldız Hatırnaz, 2010:21). Bu anlamda çok çeşitli bilgi kümesi ile çevrelenmiş olan günlük hayatımızda tüm bu bilginin de nasıl tasarlandığı büyük önem taşımaktadır. Uluslararası Bilgilendirme Tasarımı Enstitüsü (International Institute for Information Design-IIID) bilgilendirme tasarımını “kullanıcıların gereksinimlerinin karşılanmasına yönelik bir amaç ile mesajın taşıyacağı içeriğin ve sunulacağı ortamın belirlenip, planlanması ve biçimlendirilmesi” olarak tanımlamaktadır. Wildbur ve Burke’e (1998:9) göre ise bilgilendirme tasarımı; bilginin seçilip, analiz edilerek planlanması ve belirli bir izleyici grubuna aktarımı şeklindedir. Bilgilendirme tasarımında kimi zaman metinsel çoğu zaman ise şekiller ve görseller aracılığıyla doğru, yalın, tarafsız içeriğin hızlı aktarımı temel amaçtır. Dilini bilmediğimiz bir ülkede yönlendirme işaretlerini, uyarı sembollerini, ulaşım sistemlerini rahatça anlayabilmek ve ilişkili eylemin kesintisiz devamlılığı, bilginin evrensel tasarım ilkelerine uygun bir görsel dilde tasarlanmasının başarısıdır.

Tasarım Tarihi Eğitimi

Toplumların siyasi yapısı, eğitim politikası, bulunulan topraklardaki kültürel, bilimsel, ekonomik, teknolojik gelişmeler, sanat - tasarım kavramlarını ve beraberinde eğitim anlayışlarını da etkilemiştir. Eğitim, toplumun yeniliklere ve çağdaş uygarlığa ayak uydurabilmesinin en önemli araçlarından biridir. Bireyin yaratıcılık ve yeteneklerinin ortaya çıkarılmasında, geliştirilmesinde ve kendini ifade etmesinin sağlanmasında eğitimin rolü tartışılmazdır. Eğitimin insana yapılan uzun vadeli bir yatırım olduğu düşünülerek, doğru planlanmalı ve amaçları iyi saptanmalıdır (Özsoy, 2007: 25). “Eğitimin temel amacı, bireyi mümkün olan en yüksek mükemmeliyet düzeyine ulaştırmaktır. Bu nedenle de her tür eğitim programı bu temel amaç doğrultusunda işlevsel olmak durumundadır” (Alkan ve diğ., 1991: 9). Bulunduğu zamana göre yetersiz kalarak etkinliğini yitiren eğitim sistemleri toplumun ihtiyaçlarına cevap verebilmesi, gelişimine liderlik edebilmesi yönünde sürekli bir yenilenme ihtiyacındadır. Bilgi çağı ile günümüzün değişen ve gelişen bilişim teknolojilerinde, eğitim

biçimlerinin yenilenme sürecine doğrusal olarak katkı sağlamaktadır. 20. yüzyıl sonlarına doğru ortaya çıkan İnternetin, bilgiye ulaşma, çoğaltma ve yayma konusunda sağladığı olanaklar ve kolaylıklar, bu teknolojiyi eğitim sektörü için de önemli bir mecra haline getirmiştir. Web üzerinden ses, müzik, görüntü içerikli çoklu ortam eğitim materyallerinin artışı, etkileşim özelliğine sahip e-kitap ve ders uygulamalarının çevrimiçi kullanımı, teknolojinin günümüz eğitimindeki yansımalarıdır. Konu hakkında Öngöz'ün aktardığı (2011:153) Chen vd. ait çalışmada; düzenli biçimde yapılandırılmış çoklu bağlantılardan oluşan web materyalleri ile öğrenmenin çok daha kolay gerçekleştiğine vurgu yapılmakta ve bunu sağlayacak en iyi kaynaklardan birisi olarak e-kitaplar gösterilmektedir. Çoklu ortam materyalleri kullanılarak biçimlendirilen eğitim ortamları öğrencilerin birden fazla duyusuna hitap ettikleri için daha etkili bir öğrenme sağlamaktadır. Bu saptamalar, Amerikalı eğitimci Edgar Dale'in geliştirmiş olduğu "yaşantı konisinin" dayandığı; "öğrenme işlemine katılan duyu organlarımızın sayısı ne kadar fazla ise o kadar iyi öğrenir ve o kadar geç unuturuz, en iyi öğrendiğimiz şeyler, kendi kendimize -yaparak- öğrendiğimiz şeylerdir, öğrendiğimiz şeylerin çoğunu gözlerimizin yardımıyla öğreniriz" temel ilkeleri destekler niteliktedir (Akt. Öztaş, 2008: 545).

Geleneksel okul sistemimizde öğrenme yerine öğretme yaklaşımı ağır basmaktadır. Bunun sonucu olarak öğrenciler bilgi depolayan ancak bunu hayata geçiremeyen, beceriye dönüştüremeyen bireyler olmaktadır. Son yıllarda yapılan araştırmalar her bireyin farklı tarzlarda öğrendiğini, öğrenmenin kişiye özgü çeşitlilik gösterdiğini ortaya koymuştur (Özden, 1999:101). Bu anlamda günümüz eğitim anlayışı, öğrenciyi tek başına bilgilendirme değil, aynı zamanda bilgiyi üretme yeterliğine sahip olabilmesi, edinilen bilgiyi yorumlayabilmesi ve anlamlandırması temelinde yeniden biçimlenmelidir.

Üniversitelerde verilen tasarım eğitimi müfredatı genel olarak teorik ve pratik (uygulamalı-atölye/stüdyo) derslerden oluşan 2 ana temelde şekillenir. Bu eğitimin sonucunda öğrencinin yorum yapabilmesi, tasarım problemlerine çözüm getirebilmesi, gözlemlerini değerlendirmesi, yaratıcı çözümler geliştirebilmesinin kazanımı hedeflenir. Güzel Sanatlar Fakültelerinin lisans programlarında, öğrencilerin uygulamalı derslerinin yanı sıra tasarımın tarihsel süreci hakkında bilgi sahibi olabilmesi amaçlı verilen teorik dersler "Görsel Tasarım Tarihi, Tasarım Tarihi, Grafik Tarihi, Grafik Sanatlar Tarihi" gibi farklı isimlere sahip, benzer içeriktedir. 1800'lerden 2000'lere kadar tasarıma yöne veren akımlar, hareketler, eserler ve tasarımcılar hakkındaki tarihenin sözlü anlatımı üzerine temellenen ders çoğunlukla iki temel yöntem kullanılarak yürütülmektedir. Birinci yöntem; öğrencinin en alışkın olduğu dersin öğretim elemanı tarafından sözlü anlatımıdır. Bilginin tek taraflı aktarıldığı bu yöntemde anlatıcı aktif durumda, öğrenci dinleyici pozisyonunda pasiftir. Derste anlatılan konunun önemli kısımları öğrenciler tarafında not alınabilir veya ders sorumlusu tarafından dağıtılan ders notları ile işlenen konulara ait bilgi kalıcı hale getirilebilmektedir. Bilgi iletiminin yoğun ve tek yönlü olması, konuların uzunluğu sebebiyle öğrencilerin geneli derse karşı isteksiz bir tutumdadır. İkinci yöntem ise; öğretim elemanının bölümleştirdiği ders içeriğinin öğrenciler tarafından sınıfa sunumu şeklindedir. Öğrencilerin anlatıcı olmaları sebebiyle kendilerine, sınıfa karşı sorumlulukları mevcuttur ve bu yöntem öğrencinin derse ön hazırlığını zorunlu hale getirmektedir. Etkileşimli ilerleyebilen ikinci yöntemin tek dezavantajı; konu hakkındaki araştırmanın doğruluğu, bilginin tasarlanması ve sunum başarısının aktaran öğrencinin becerisine göre değişken olmasıdır. Her iki yöntemde de sözlü anlatımlar ve konuya ilişkin görselleri içeren sunumların ekrana dijital cihazlar aracılığıyla yansıtılması içeriğin aktarımına temel oluşturmaktadır.

Tasarımın tarihsel sürecini incelediğimizde, çoğu kez yeni bulgular ışığında zaman içerisinde değişen hareket ve tarzları kronolojik olarak vurgulayan sanat tarihi anlatılarının alt bölümü olarak yer almıştır. Oysaki tasarım tarihi, var olan gelişmelere zaman içerisinde yenilerinin eklendiği, her yeni aşamanın elde bulunanın anlamını ve işlevini değiştirebildiği etkileşimli, katmanlaşma biçimindeki bir süreçtir. Buna göre geçmişteki tasarım süreçlerinin nasıl ve neden var olduğunu anlamak, bugün ve geleceğin tasarım eğilimlerinin şekillenmesinde büyük önem taşımakta, tasarımcı kimliğinin gelişimine katkı sağlamaktadır. Yapılan bu araştırma doğrultusunda, tasarım öğrencisinin akademik gelişiminde büyük etkisi olan tasarımın tarihenin anlatıldığı derslerin işlenişine ait yöntemlerin incelenmesi, öğrencilerin beklentilerinin saptanması ve gelecek dönemlere ait müfredatın iyileştirilmesinde yönünde bir yol haritasının şekillenmesi hedeflenmektedir. Gazi Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Görsel İletişim Tasarımı öğrencilerinin Görsel Tasarım Tarihi dersine ait öğrenim ve öğretim yöntemlerine ilişkin görüşlerini belirleme amacındaki çalışmada, dersin işleniş biçimine ait temel yöntemlerin uygunluğu, öğretim elemanının kullandığı ders materyallerinin türü ve yeterliliği, dersin daha etkin işleniş

amacıyla gereken ders materyallerinin neler olabileceği, öğrencilerin derse hazırlık sürecinde kullandıkları araştırma yöntemlerinin türlerine ait sorgulara cevaplar aranmıştır.

YÖNTEM

Görsel Tasarım Tarihi dersi Gazi Üniversitesi G.S.F. Görsel İletişim Tasarımı Bölümü'nün lisans müfredatında 4. ve 5. dönemde zorunlu ders olarak yer almaktadır. Dersin öğrenci mevcudu ortalama 12-15 kişi, eğitim dili Türkçe ve ders kredisi 2 (teorik) - 3 AKTS'dir. Dersin içeriği bir dönemde 16 haftalık plana göre sunumlar ve ders anlatımları şeklinde ilerlemekte, değerlendirme 1 ara sınav ve 1 final sınavı üzerinden yapılmaktadır. Ders, tasarımın tarihine ilişkin içeriğin kronolojik olarak 2-3'er kişilik öğrenci gruplarına bölünerek yapıldığı sunumlar ve öğretim elemanının anlatımı şeklinde sürdürülmektedir. Sınıf mevcuduna göre konuların gruplara dağıtılması ve hangi hafta anlatılacağı dönemin ilk dersinde öğretim elemanı tarafından belirlenir. Dersin ilk iki haftası ders sorumlusu tarafından anlatılırken, kaynak araştırması ve işleniş biçimi hakkında fikir sahibi olan öğrenciler araştırma, raporlama ve sunum çalışmalarını hazırlamaya başlarlar. Bunu takip eden haftalar boyunca sırasıyla gruplar hazırladıkları sunumları gerçekleştirirler. Ders sorumlusu her hafta yapılan bu sunumların sonunda ve/veya başında konuyla ilgili genel bir anlatımda bulunur. İki dönem alınan Görsel Tasarım Tarihi I&II dersine ait öğrenme çıktıları şu şekildedir;

- Tasarıma yön veren akımlar&hareketler ve dönemlerin öğrenilmesi,
- Akım ve hareketlerin altındaki amaç&felsefeyi anlayabilme,
- Döneme damgasını vuran tasarımcıları tanıma, çalışmalarındaki yaklaşımı keşfedebilme,
- Tasarımın zaman içerisinde geçirdiği değişim ve gelişimin kavranabilmesi,
- Dönemin sosyal, siyasal, toplumsal gelişmelerinin tasarıma etkisinin kavranabilmesi,
- Öğrenilen bilgilerin nitelikli uygulama çalışmalarına katkı sağlaması becerisi kazanımı,
- Tasarımcı kimliğinin şekillenmesine zemin oluşturacak teorik birikimin edinilmesi.

Araştırmanın Türü

Güzel Sanatlar Fakültesi Görsel İletişim Tasarımı Bölümü'nde öğrenim gören öğrencilerin Görsel Tasarım Tarihi dersinin işleniş yöntemini değerlendirmesini amaçlayan bu çalışmada nitel araştırma yöntemi kullanılmıştır. "Nitel araştırma, gözlem, görüşme ve doküman analizi gibi nitel veri toplama yöntemlerinin kullanıldığı, algıların ve olayların doğal ortamda gerçekçi ve bütüncül bir biçimde ortaya konmasına yönelik nitel bir sürecin izlendiği çalışmadır" (Yıldırım, A. ve Şimşek, H., 2006: 39).

Çalışma Grubu

Araştırmanın çalışma grubunu Görsel İletişim Tasarımı Bölümü 1., 2. ve 3. sınıf öğrencileri oluşturmaktadır. Katılımcı öğrenciler dersi halen almakta, gelecek dönem alacak ve geçen dönem tamamlamış olmak üzere 3 farklı grupta toplam 43 kişidir.

Veri Toplama Araçları

Yapılan araştırma, dersin işleniş biçiminin yöntem olarak sorgulanması ve öğrencilerin ders ile ilgili sorumluluklarının kendileri tarafından değerlendirilmesi içerikli 2 ana bölümde yoğunlaşmaktadır. Çalışmada katılımcılara yüz yüze, kapalı uçlu 17 soru yöneltilmiş, "katılıyorum, kararsızım, katılmıyorum" seçeneği cevapları veri olarak toplanmıştır. Bu bağlamda yapılandırılmış görüşme veri toplama yöntemi kullanılmıştır.

Verilerin Analizi

Çalışmanın veri analizi betimsel analiz ve içerik analizi'dir. Betimsel analizle görüşme yapılan bireyleri tanıttı bulgular değerlendirilir, içerik analizi yoluyla veriler tanımlanmaya çalışılır; birbirine benzediği ve birbiri ile ilişkisi olduğu tespit edilen veriler belirli kavramlar ve temalar çerçevesinde bir araya getirilerek yorumlanır. İçerik analiziyle katılımcıların görüşlerinin içerikleri sistematik olarak tanımlanmaktadır (Altunışık ve diğ., 2010: 322).

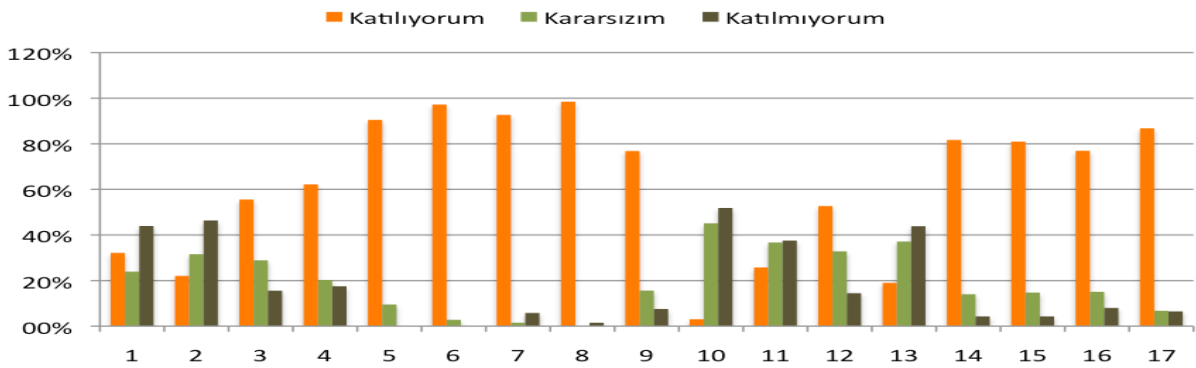
Araştırmanın verileri, Görsel Tasarım Tarihi dersini almış 3.sınıf, almakta olan 2. sınıf ve gelecek dönem alacak olan 1. sınıf öğrencilerinin katılımı ile sağlanmıştır. Katılımcıların sayısal dağılımı 22 kişi 1. sınıf, 12 kişi 2. sınıf ve 9 kişi 3. sınıf öğrencisidir. Verilerin analizi, öğrencilerin sayısal dağılımlarındaki fark sebebiyle sonuçların eşit ağırlık olacak şekilde normalize edilmesi sonrasında yapılmıştır ve sonuçlar Tablo 1'de gösterilmiştir.

Tablo 1: Verilerin, sayısal eşit ağırlık biçiminde normalize edilmiş değerlerine ait sonuç tablosu.

Sorular	Katılıyorum	Kararsızım	Katılmıyorum
Derste konunun yalnızca öğretim elemanı tarafından sunumu ilgimi çeker	32,2%	23,9%	43,9%
Ders işlenişinde öğrencilerin hazırladığı sunumları dinlemek ilgimi çeker	22,1%	31,6%	46,4%
Öğrenci sunumlarının 1-2 kişilik gruplar şeklinde olmasını tercih ederim	55,6%	28,9%	15,6%
Sözlü anlatımlarda dinlerken çabuk sıkılırım, dikkatim dağılır	62,2%	20,3%	17,5%
Konu anlatımı sırasında infografik elemanların kullanımı öğrenme hızında etkilidir	90,5%	9,5%	0,0%
Konu anlatımı sırasında yazıdan daha çok görselin ekrana yansıtılması öğrenme hızında etkilidir	97,2%	2,8%	0,0%
Konu anlatımında öğretim elemanının etkileşimli uygulamaları öğretici amaçlı kullanması derse ilgimi artırır	92,7%	1,5%	5,8%
Konu anlatımında öğretim elemanının video, animasyon ve ses destekli sunum biçimleri konuyu kavramamda etkilidir	98,5%	0,0%	1,5%
Öğrenilenin bir sonraki hafta, soru/cevap şeklinde hızlı tekrarı bilginin akılda kalıcılığını artırır	76,9%	15,6%	7,5%
10. Derse gelmeden önce mutlaka konuyla ilgili ön araştırma yaparım	3,0%	45,1%	51,9%
11. Derse hazırlanırken mobil cihazlara yönelik öğretici uygulamaları kullanırım	25,8%	36,7%	37,5%
12. Sunumların içeriğini hazırlarken Türkçe basılı kaynaklar kullanırım	52,7%	32,8%	14,5%
13. Sunumların içeriğini hazırlarken İngilizce basılı kaynaklar kullanırım	19,0%	37,1%	43,9%
14. Sunumları hazırlarken Youtube, Vimeo vb video paylaşım sitelerinden yararlanırım	81,7%	14,0%	4,3%
15. Sunumları hazırlarken Wikipedia vb çevrimiçi ansiklopedileri kullanırım	81,0%	14,7%	4,3%
16. Derste öğrenilen teorik bilgiler uygulamalı derslere katkı sağlar	76,9%	15,1%	8,0%
17. Derste öğrenilen teorik bilgiler tasarımcı kimliğimin şekillenmesinde etkilidir	86,8%	6,7%	6,5%

BULGU VE YORUMLAR

Görsel Tasarım Tarihi dersi kapsamında öğretim elemanının ders işleme yönteminin sorgulanması ve öğrencilerin ders ile ilgili bireysel sorumluluklarının değerlendirilmesi temelinde yapılan araştırmanın bulgularına ait nitel verilerin grafiksel biçimdeki gösterimi Şekil 1'de yer almaktadır.



Şekil 1: Araştırmaya ait sayısal verilerin grafiksel biçimdeki gösterimi.

1. Öğretim Elemanının Ders İşleme Yönteminin Sorgulanması Açısından Saptanan Bulgular

Çalışma grubuna yöneltilen “tasarım tarihi dersinin yalnızca öğretim elemanı tarafından anlatılması/sunumu ilgimi çeker” sorusuna %32,2 oranında katılıyorum, %43,9 oranında katılmıyorum cevabı alınmıştır. Karşılaştırma niteliğindeki diğer bir soru olan “ders işlenişinde öğrencilerin hazırladığı sunumları dinlemek ilgimi çeker” sorusuna %46,4 katılmıyorum cevabı verilmiştir. Elde edilen bu verilerden anlamlı farklılıklar görülmemesi sebebiyle ders anlatıcısının hem öğretim elemanı hem de öğrencilerden oluşan gruplar olabileceği yorumlanabilir. Ders anlatımında kullanılan teknik ve yöntemlerin öğrencinin üzerindeki etkisini ölçmeye yönelik “sözlü anlatımlarda dinlerken çabuk sıkılırım, dikkatim dağılır” sorusuna katılımcıların yarısından fazlası %62,2 ile katılıyorum cevabını vermiştir. Bu sonuçtan teorik derslerde sözel bilginin iletiminin görsel ve/veya işitsel elemanlar ile desteklenmediği takdirde öğrencinin derse ilgisinin azalması riskini taşıdığı anlaşılmaktadır. “Konu anlatımı sırasında infografik elemanların kullanımı öğrenme hızında etkilidir” sorusuna katılımcıların %90,5’i katılıyorum, “konu anlatımı sırasında yazıdan daha çok görselin ekrana yansıtılması öğrenme hızında etkilidir” sorusuna katılımcıların %97,2’si katılıyorum, “konu anlatımında öğretim elemanının etkileşimli uygulamaları öğretici amaçlı kullanması derse ilgimi artırır” sorusuna katılımcıların %92,7’si katılıyorum, “konu anlatımında öğretim elemanının video, animasyon ve ses destekli sunum biçimleri konuyu kavramamda etkilidir” sorusuna katılımcıların %98,5’i katılıyorum cevabını vermiştir. Toplanan veriler ışığında katılımcıların tamamına yakını görsel, işitsel, hareketli görüntülere sahip çoklu ortam (multimedia) öğelerin derse ait öğretim materyalinde etkisini ve tercih edilir olduğunu kanıtlamaktadır. “Öğrenilenin bir sonraki hafta, soru/cevap şeklinde hızlı tekrarı bilginin akılda kalıcılığını artırır” sorusuna öğrencilerin %76,9’u katılıyorum şeklinde cevaplandırmıştır. Bu veriye göre öğrencilerin her ders bir önceki haftanın bilgilerini tekrar ederek hatırlatılması bilginin kalıcılığı açısından fayda sağlayacağı sonucuna varılmıştır.

2. Öğrencinin Ders ile İlgili Bireysel Sorumluluğunun Değerlendirilmesi Açısından Saptanan Bulgular

Çalışma grubuna yöneltilen “derse gelmeden önce mutlaka konuyla ilgili ön araştırma yaparım” sorusuna yalnız %3’nün katılıyorum cevabı, öğrencilerin ders öncesi herhangi bir ön çalışma/okuma yapmadığı, derste anlatılan bilginin niteliğinin ve ders sorumlusunun oluşturacağı müfredatın belirleyici olduğu anlaşılmaktadır. Ders için yapacağı sunumlar, anlatımlar ve araştırmalarda öğrencilerin %52,7’sinin ağırlıklı olarak Türkçe kaynaklardan yararlandığı, İngilizce kaynak kullanımının ise %19 ile alt seviyede kaldığı saptanmıştır. Tasarım tarihi konusunda yayımlanan kaynak kitap, makalelerin büyük kısmının yabancı dilde olması ve dilimize çevirilen yayınların azlığı öğrencinin derse hazırlığında kısıtlı bir alandan faydalanma şansı olduğu şeklinde yorumlanabilir. Derslerde öğrenciler tarafından yapılacak anlatımların ve sunumların %81,7’si Youtube, Vimeo vb video paylaşım sitelerini, %81’i Wikipedia vb çevrimiçi ansiklopedileri kullandığı sonucuna ulaşılmıştır. Öğrencilerin basılı mecradan daha fazla çevrimiçi ve kolektif siteleri araştırmalarına kaynak olarak kullandıkları görülmektedir. Tasarım tarihi dersinde öğrenilen teorik bilgilerin öğrencilere sağladığı yarar ve katkılar çerçevesindeki “derste öğrenilen teorik bilgiler uygulamalı derslere katkı sağlar” yorumuna %76,9’u katılıyorum, “derste öğrenilen teorik bilgiler tasarımcı kimliğimin şekillenmesinde etkilidir” yorumuna ise % 86,8’i katılıyorum cevabını vermiştir. Çıkan sonuçlara göre katılımcıların büyük çoğunluğu görsel tasarım tarihi dersinin uygulamalı çalışmalarına ve tasarımcı kimliklerine katkısının önemini kavradığı yorumuna ulaşılabilir.

SONUÇ VE ÖNERİLER

Görsel Tasarım Tarihi dersi teorik içerikte, ağırlıklı olarak öğretim elemanının sözel bilgi aktarımındaki bir derstir. Dersin tek taraflı anlatıma sahip monoton yapısını kırmak ve etkileşimli hale getirebilmek adına anlatımlara öğrencilerin aktif katılımını sağlamak etkili bir yöntem olacaktır. Öğrencilerin yapacağı sunumlar, soru-cevap katkıları ve görseller üzerinden yapılan hızlı tekrarlar ile ders temposunun desteklenmesi ve ilgi çekici biçime getirilmesi sağlanabilir. Bu bağlamda yapılacak sunumlarda, çarpıcı metin& görsel birlikteliklerinden oluşan bilginin doğru tasarımı önemlidir. Sunumların tasarımında başarı ise, görsel tasarım ilkelerinden yararlanılarak; biçimsel kontrastlık, tipografik öğelerde değişken ağırlıklar (ince, orta, kalın vurgusu), beyaz boşluk, renk, grafiklerin kullanımı ve doğru izgara (grid) yapısının tercihi ile mümkündür. Ayrıca sunulacak içeriğin ne kadarının görüntüleneceği, hangi sıra ile görülüp-okunacağı ve izleyicinin etkileşime gireceği noktaların belirlenmesi kısaca bilginin hiyerarşisi, hızlı ve etkili öğrenmeye büyük katkı sağlayacaktır. Yapılan anlatımlar sırasında öğrencilerin kendilerinin not almasına teşvik etmek, bilgilerin uzun süre bellekte kalabilmesi için önemlidir. “Not alma öğrencilerin işleme yapmasını sağlayarak, konu ile ilgili kendi yorumlarını

ve tepkilerini eklemelerine ve geçmiş bilgileri ile yeni bilgilerini birleştirmelerine olanak tanır. Not alırken yazmak ve kendi düşünce süzgecinden geçirecek kendi cümleleri ile yazmak hatırlama düzeyini artırır” (Akt. Açıkgöz ve Çetingöz, 2009). İçeriğin organizasyonu noktasında ise yalnızca tarihler, dönemler ve tasarımcı isimlerinin verilmesi değil, çevresel etkilerin de belirtilmesi gereklidir. Konunun geçtiği döneme ait tarihsel olguları, etkileri, ilişkileri, benzerlik ve zıtlıkları, tasarıma yansımalarının neden-sonuç ilişkisi üzerinden anlatımı içeriğin öğrenci tarafından çok yönlü biçimde kavranmasında etkili olacaktır.

Teknolojinin hayatımızın her alanında varlığını gösterdiği günümüzde, ders içeriğinin hazırlığında ve konuların anlatımında yalnız basılı kaynaklardan yararlanmak ve ekrana yansıtılan klasik slayt sunumlar tek başına yeterli değildir. Hazırlanan anlatımların beraberinde infografikler, hareketli görseller, animasyonlar, videoların kullanımı, içeriğin hızlı&etkili iletimine katkı sağlayacağı, bilginin kalıcılığına destek olacağı düşünülerek önerilmektedir. Yapılan araştırmanın sonucu da göstermiştir ki; çoklu ortam materyallerin kullanımı öğrenciler tarafından öncelikle tercih edilmektedir. Günümüzde e-cihazların yaşamamızda oynadığı etkin rol, çevresel uyaranların çeşitliliği, her daim yeni olanı keşfetme merakı iletişim alışkanlıklarındaki değişimi de kaçınılmaz hale getirmiştir. Basılı kitap kaynaklara alternatif e-kitaplar, web siteleri, çevrimiçi ansiklopediler, etkileşimli uygulamalar ders materyali olarak öne çıkmaktadır. Eğitim amaçlı araç-gereç tercihinde tablet ve akıllı telefonlara özel tasarlanan uygulamaların takip edilmesi, öğrencilerin araştırmalarında kaynak olarak kullandığı kolektif içerikleri web sitelerinden doğru ve başarılı olanların önerilmesi, ders yürütücülerine öğretimde yeni teknolojilerin araştırılması ve değerlendirilmesi noktasında mutlak önerilmektedir. Bunun gibi mecraların sahip olduğu ses, görüntü, hareket gibi çoklu ortam özellikleri ve etkileşimli yapıları sayesinde farklı öğrenme biçimlerine sahip öğrencilerin öğrenim süreçlerinde önemli katkılar sağlayacağı bir gerçektir.

KAYNAKÇA

Açıkgöz, K. ve Çetingöz, D. (2009). Not Alma Stratejisinin Öğretiminin Tarih Başarısı ve Hatırda Tutma Üzerindeki Etkiler, *Kuram ve Uygulamada Eğitim Yönetimi*, 60, 577-600.

Akyıldız Hatırnaz, A. (2010). *Tasarım Eğitiminde Yaratıcılığı Geliştirmeye Yönelik Yöntem Önerisi: Tasarım Döngüsü*. Yayımlanmamış sanatta yeterlik tezi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, İstanbul.

Alkan, C., Doğan, H. ve Sezgin, İ. (1991). *Meslek ve Teknik Eğitim Esasları*. Ankara: Gazi Üniversitesi Yayını.

Altunışık, R., Coşkun, R., Bayraktaroğlu, S., & Yıldırım, E. (2010). *Sosyal Bilimlerde Araştırma Yöntemleri*. Sakarya: Sakarya Yayıncılık.

Eryarar, E. (2010). 554 Sayılı Endüstriyel Tasarımların Korunması ile İlgili Kanun Hükmünde Kararıyla Yer Alan “Tasarım” Tanımının İrdelenmesi, *Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat Tasarım Dergisi, Temmuz (1)*, 71-74.

Heskett, J. (2013). *Tasarım*. Ankara: Dost Yayınları.

Merriam-Webster Sözlüğü, <http://www.merriam-webster.com/dictionary/design> adresinden erişilmiştir.

Öngöz, S. (2011). Bir Öğrenme - Öğretme Aracı Olarak Elektronik Kitap. Zülfü Genç (Ed.), *5th International Computer & Instructional Technologies Symposium Proceedings Book*, (s.150-155). Elazığ: Fırat Üniversitesi Matbaası

Özden, Y. (1999). *Eğitimde Dönüşüm: Eğitimde Yeni Değerler*. Ankara: Pegem Yayıncılık

Özsoy, V. (2007). *Görsel Sanatlar Eğitimi*. Resim-İş Eğitiminin Tarihsel ve Düşünsel Temelleri. Ankara: Gündüz Eğitim Yayıncılık

Öztaş, S. (2008) Tarih Öğretimi ve Filmler. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, Ekim, 543-556.

TDK (Türk Dil Kurumu) Güncel Türkçe Sözlük, <http://www.tdk.org.tr> adresinden erişilmiştir.

Uluslararası Bilgilendirme Tasarımı Enstitüsü (International Institute for Information Design-IIID), <http://www.iiid.net/home/definitions/> adresinden erişilmiştir.

Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2006). *Sosyal Bilimlerde Nitel Arařtırma Yöntemleri*, Ankara: Seçkin Yayıncılık.

Wildbur, P. & Burke, M. (1998). *Information Graphics. Innovative Solutions In Contemporary Design* . London: Thames and Hudson.