

“Bavul Müze ile Sosyal Bilgiler” Projesi Kapsamındaki Tasarım Süreçlerine İlişkin Öğrenci Deneyimleri*

Özlem Ulu Kalın¹, Arcan Aydemir²

Özet: Araştırmanın temel amacı “Bavul Müze ile Sosyal Bilgiler” projesi kapsamında gerçekleştirilen tasarım atölyelerindeki tasarım süreçlerine ilişkin, bu süreçlerde yer alan öğrencilerin görüşlerini ortaya çıkarmaktır. Araştırmanın çalışma grubunu atölye tasarım sürecine katılan toplam 21 ortaokul 5. sınıf öğrencisi oluşturmaktadır. “Bavul Müze ile Sosyal Bilgiler” projesi kapsamında ortaokul 5. sınıf öğrencilerine yönelik 3 ayrı tasarım atölye çalışması (tablet yazma, müzik aleti tasarlama ve kıyafet oluşturma) gerçekleştirilmiştir. Tasarım atölyelerinde üretilecek ürünlerin içeriği ve tasarım sürecinin nasıl gerçekleştirileceği önceden katılımcılara anlatılmıştır. Tasarım sürecinde kullanılacak araç-gereçler katılımcılara hazır bir şekilde sunulmuştur. Tasarım süreçleri araştırmacılar tarafından yürütülmüştür. Araştırmada yöntem olarak durum çalışması kullanılmıştır. Tasarım atölyeleri sonucunda katılımcıların görüşleri yarı yapılandırılmış görüşme formları aracılığıyla alınmıştır. Elde edilen verilerin çözümlenmesinde betimsel analiz ve içerik analizi kullanılmış, veriler tablolarla ifade edilmiştir. Araştırma sonucunda katılımcılar atölyelerden zevk aldıklarını, konuyu daha kolay öğrendiklerini, sosyal bilgiler dersinin kendileri için keyifli hale geldiğini belirtmişlerdir.

Anahtar Kelimeler: Tasarım Süreci, Bavul Müze, Sosyal Bilgiler

Geliş Tarihi: 20.04.2020 – **Kabul Tarihi:** 17.11.2020 – **Yayın Tarihi:** 25.12.2020

DOI: 10.29329/mjer.2020.322.8

EXAMINATION OF THE OPINIONS OF STUDENT ON DESIGN PROCESSES IN THE SCOPE OF “BAGGAGE MUSEUM AND SOCIAL STUDIES” PROJECT

Abstract: The basic purpose of the present study was to determine the opinions of the students about the design processes in the design workshops performed in the scope of the “Baggage Museum and Social Sciences” project. A total of 21 secondary school students who were at the 5th Grade and who participated in the workshop design process were included in the Study Group. Three different design workshops (writing tablets, designing musical instruments, and creating clothes) were organized for secondary school 5th Grade students in the scope of the “Baggage Museum and Social Studies” project. The contents of the products that would be produced in the design workshops and how the design process would be performed were explained to the participants before the

* Bu çalışma Artvin Milli Eğitim Müdürlüğü TÜBİTAK 4007 Bilim Fuarı kapsamında desteklenmiş, 2020 yılında düzenlenen Uluslararası Sosyal Bilimler ve Eğitim Bilimleri Sempozyumunda sözlü bildiri olarak sunulmuştur.

¹ **Özlem Ulu Kalın**, Assoc. Prof. Dr., Eğitim Fakültesi, Artvin Çoruh Üniversitesi, ORCID: 0000-0001-9317-5261

² **Arcan Aydemir**, Research Assist. Dr., Eğitim Fakültesi, Artvin Çoruh Üniversitesi, ORCID: 0000-0001-8110-954X

Correspondence: arcan.aydemir@hotmail.com

study was initiated. The tools that would be used in the design process were presented to the participants in a ready-made fashion. The design processes were run by the researchers. The case study design was used as the method in the study. After the design workshops were completed, the opinions of the participants were collected with semi-structured interview forms. The descriptive and content analyses were used in analyzing the data that were obtained. The data are expressed in tables. As a result of the study, the participants stated that they enjoyed the workshops, learned the subject more easily, and that the social sciences class became enjoyable for them.

Keywords: Design Process, Baggage Museum, Social Studies

GİRİŞ

Özellikle 20. ve 21. yüzyıllarda bilim ve teknolojiadaki hızlı gelişmeler eğitim sistemini de etkilemiştir. Bu gelişmeler ihtiyaç duyulan bireylerin niteliklerinde de bazı değişikliklere sebep olmuştur. Bu bağlamda dünya kendi sorumluluklarının farkında olan, yenilik ve ilerlemeleri kavrayabilen bireylere ihtiyaç duymaya başlamıştır. Dünyada yapılan ve yaygınlaşan modern yaşamın koşulları, öğrenme anlayışının yenilenecek şekilde değişmesini gerekli hale getirmiştir. Toplumların ihtiyacı olan akılcı ve kaliteli bireylere ulaşmada ise eğitimcilere önemli sorumluluklar düşmektedir. Bunun için de öğretmen merkezli geleneksel öğretim süreçlerinin benimsenmesinden ziyade, öğrencilerin sosyal etkileşim içinde öğrenmelerini sağlayacak, öğrencileri de sürece dahil eden faaliyetler benimsenmelidir (Ünal ve Çelikkaya, 2009).

Eğitim-öğretim faaliyetlerinde önemli bir yer edinen yeni öğretim yaklaşımları, hedef kitleye bilgi ve beceri kazandırmanın yanı sıra bilgiyi yapılandırmayı ve yeni bilgiler üretmeyi hedeflemektedir. Yeni öğretim yaklaşımlarının eğitim-öğretim süreçlerine dahil edilmesi sonunda ise bütün öğretim etkinliklerinin merkezinde öğrenciler yer almakta, bilgiler öğrencilerin bizzat kendisi tarafından yapılandırılmaktadır (Sünbül, 2011). Öğrencinin öğrenme sürecinde geçirdiği zihinsel etkinliklere odaklanan ve öğrenme-öğretme süreçlerine yönelik ortaya atılan yaklaşımlar, öğrencinin öğrenme sürecinde aktif olması gerektiğine vurgu yapmaktadır (Koç, 2011).

Milli Eğitim Bakanlığı 2023 Eğitim Vizyonunda temel eğitim kapsamındaki hedefler ve alt hedeflerde tasarıma yönelik içeriklere yer vermiştir. Bu bağlamda “İlkokul ve ortaokullar gelişimsel açıdan yeniden yapılandırılacak” hedefi kapsamında “Tüm temel eğitim kurumlarında çocukların düşünsel, duygusal ve fiziksel ihtiyaçlarını destekleyen ‘tasarım-beceri atölyeleri’ kurulacak ve ulusal standartları oluşturulacaktır.” alt amacına yer verilmiştir (MEB, 2018). Bu amaçlar doğrultusunda oluşturulan tasarım-beceri atölyelerinin etkin bir şekilde kullanılması, tasarım süreçlerinin daha geniş kapsamda eğitim-öğretim faaliyetlerine dahil edilmesi gerekir.

Bu hedef doğrultusunda literatür incelendiğinde farklı alanlarda tasarım süreçlerine hem teorik hem de uygulamalı olarak odaklanılan çalışmaların yer aldığı görülmektedir (Ata, 2017; Danişan, 2013; Demirkan ve Hasırcı, 2009; Garvin, 1964; Larsen, 2018; Lee ve Jirousek, 2015; Özdemir, 2013;

Tekin, 2012) Buna ek olarak özellikle katılımcıların tasarım süreçleri deneyimlerinin değerlendirilmesine yönelik çalışmalar da literatürde yer almaktadır (Alım, 2012; Çoban ve Göktaş, 2013; Durusoy, 2019; Gökçe, 2009). Ancak özellikle ortaokul düzeyinde ürün tasarım süreçlerine odaklanan çalışmaların yetersiz olduğu görülmektedir.

Literatürdeki boşluğu kapatabilmek adına yapılan bu çalışmada aşağıdaki problem cümlelerine yanıt aranmaya çalışılmıştır:

1. Tasarım etkinliklerinin öğrencilere ne gibi etkileri olmuştur?
2. Etkinliklerde kendilerini hangi rolde tasarlamışlardır?
3. Katılımcılar etkinliklerin hangisini kolay/zor bulmuşlardır?
4. Tasarım etkinliklerinin öğrencilerin akademik başarılarına etkisi olmuş mudur?

Araştırmanın Amacı

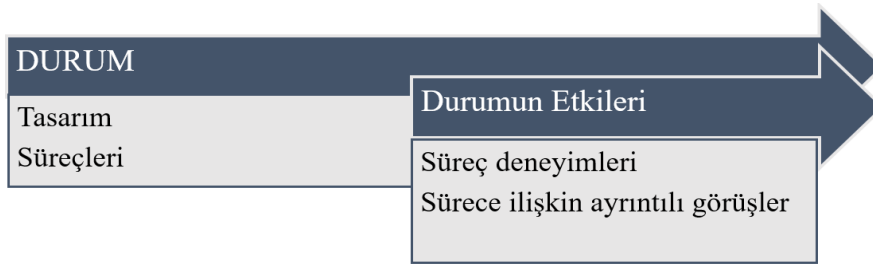
Araştırmanın temel amacı “Bavul Müze ile Sosyal Bilgiler” projesi kapsamında gerçekleştirilen tasarım atölyelerindeki tasarım süreçlerine ilişkin, bu süreçlerde yer alan öğrencilerin görüşlerini ortaya çıkarmaktır. Bu temel amaç doğrultusunda süreçte yer alan katılımcıların süreç deneyimleri, süreçte yaşanan zorluklar, sürecin kolay yönleri, süreçteki görevleri, sürecin eksiklikleri ile sürecin akademik başarılarına etkilerine yönelik görüşleri kapsamında incelenmiştir.

YÖNTEM

Bu bölümde araştırmanın modeline, çalışma grubuna, uygulama sürecine, veri toplama aracına ve verilerin analizine yer verilmiştir.

Araştırmanın Modeli

Araştırmada durum çalışması modeli kullanılmıştır. Durum çalışmaları aracılığıyla hedef kitlenin durumlardan nasıl etkilendiği ortaya çıkarılabilir (Yıldırım ve Şimşek, 2013). Bu bağlamda belirlenen tasarım süreçleri sonrasında katılımcıların bu süreçlerden ne şekilde etkilendiklerine ilişkin görüşleri incelenmiştir. Şekil 1’de araştırma kapsamında gerçekleştirilen durum çalışması modeli içeriğine yer verilmiştir.



Şekil 1. Durum Çalışması Modeli İçeriği

Araştırma kapsamında tasarım süreçleri durum olarak belirlenmiş, hedef kitlenin bu durumdan nasıl etkilendiği ise süreç deneyimleri ile sürece ilişkin görüşleri bağlamında ele alınmıştır.

Çalışma Grubu

Araştırmanın çalışma grubunu amaçlı örnekleme yöntemiyle belirlenmiş, atölye tasarım sürecine katılan toplam 21 ortaokul 5. sınıf öğrencisi oluşturmaktadır. Katılımcılar 2018-2019 eğitim-öğretim yılında Artvin Merkez ilçede bir ortaokulun öğrencileridir. Tablo 1’de çalışma grubunda yer alan katılımcıların cinsiyetlerine göre dağılımına yer verilmiştir.

Tablo 1: Çalışma Grubunun Cinsiyete göre Dağılımı

Cinsiyet	Kişi Sayısı (n)
Kız öğrenci	10
Erkek öğrenci	11
Toplam	21

Tablo 1 incelendiğinde 11 erkek öğrenci, 10 kız öğrenci olmak üzere toplama 21 katılımcı öğrencinin çalışma grubunda yer aldığı görülmektedir.

Uygulama Süreci

“Bavul Müze ile Sosyal Bilgiler” projesi kapsamında ortaokul 5. sınıf öğrencilerine yönelik 3 ayrı tasarım atölye çalışması (tablet yazma, müzik aleti tasarlama ve kıyafet oluşturma) gerçekleştirilmiştir. Bu tasarım atölyeleri ise 2018 Sosyal Bilgiler Öğretim Programı dikkate alınarak Tablo 2’de yer alan içeriğe göre hazırlanmıştır.

Tablo 2: Tasarım Atölyelerinin Genel İçeriği

Sınıf Düzeyi	Öğrenme Alanı	Kod	Kazanım
5	Kültür ve Miras	SB.5.2.1.	Somut kalıntılardan yola çıkarak Anadolu ve Mezopotamya uygarlıklarının insanlık tarihine önemli katkılarını fark eder.

Kültür ve Miras öğrenme alanında 5. sınıf düzeyindeki Tablo 2’de yer alan kazanım dikkate alınarak 3 alt kazanım/amaç belirlenmiş ve içerik buna göre hazırlanmıştır. Belirlenen amaçlar;

- 1. Tarihsel süreçte kullanılan müzik aletlerini bilir.*
- 2. Yazının öneminin farkına varıp, ilk yazı örneklerinden günümüze değişimini fark eder.*
- 3. İlkçağ medeniyetlerinin ticari ve sanatsal faaliyetlerin nasıl gerçekleştirildiğinin farkına varır. şeklindedir.*

Tasarım atölyelerinde üretilecek ürünlerin içeriği ve tasarım sürecinin nasıl gerçekleştirileceği önceden katılımcılara anlatılmıştır. Tasarım sürecinde kullanılacak araç-gereçler katılımcılara hazır bir

şekilde sunulmuştur. Tasarım süreçleri ise araştırmacılar tarafından yürütülmüştür. Tablo 3'te müzik aleti tasarlama atölyesi uygulama sürecine ilişkin bilgilere yer verilmiştir.

Tablo 3: Müzik Aleti Tasarlama Atölyesi Uygulama Süreci

Tasarım Atölyesi	Kazanım	Kullanılan Malzemeler	Uygulanan Yöntemler	Uygulama Süreci
Müzik Aleti Tasarlama	Tarihsel süreçte kullanılan müzik aletlerini bilir.	Balon, kasnak, ip, deri	Gösterip yaptırma, Grupla çalışma	Katılımcılara, Türkiye müzelerinde bulunan müzikle ilgili Neolitik-Kalkolitik, Tunç, Hitit, Demir ve Roma Çağlarına ait müzik nesnelere Derili Vurmalı Çalgılarda darbuka, davul, def) örnekleri gösterilir. Deri, kasnak, ip vb malzemeler yardımıyla o dönemde kullanılan vurmalı çalgılardan esinlenerek kendi davullarını yapmaları istenir.

“Tarihsel süreçte kullanılan müzik aletlerini bilir.” Alt amacı dikkate alınarak hazırlanan müzik aleti hazırlama atölyesi kapsamında balon, kasnak ve deri gibi malzemeler kullanılmıştır. Gösterip yaptırma ve grupla çalışma gibi tekniklerin kullanıldığı etkinlik sonucunda katılımcılar vurmalı çalgılar tasarlamışlardır. Tasarlanan vurmalı çalgı fotoğrafları Fotoğraf 1.'de gösterilmiştir.



Fotoğraf 1. Katılımcılar tarafından tasarlanan vurmalı çalgılar

Tablo 4'te ise bir başka tasarım etkinliği atölyesi olan tablet yazma etkinliğinin uygulama sürecine yer verilmiştir.

Tablo 4: Tablet Yazma Atölyesi Uygulama Süreci

Tasarım Atölyesi	Kazanım	Kullanılan Malzemeler	Uygulanan Yöntemler	Uygulama Süreci
	Yazının önemini	Plasterin,	Gösterip Yaptırma,	Lider tarafından yüzyıllar boyunca insanların yazıyı hangi amaçla kullandıkları kısaca anlatılır. Anadolu Medeniyetleri Müzesi tanıtım CD'si izletilerek, kil tablet resimleri ve kopya örnekleri gösterilir. Katılımcılar çivi yazısı örneklerinden yararlanarak plasterin malzemeye ahşap kalemle

Tablet Yazma	farkına varıp, ilk yazı örneklerinden günümüze değişimini fark eder.	ağşap kalem, Asur çivi yazısı alfabeti	Seramik Çalışması, Sergi Çalışması	adlarını yazarlar. Katılımcılardan çivi yazısı kullanarak geleceğe gönderilmek üzere mektup yazmaları istenir. Etkinliğin ardından plasterin kurumaya bırakılır. Katılımcılar tarafından yazılan tabletler ve mektupların sergilenmesi sağlanır. Etkinlik sona erer.
--------------	--	--	------------------------------------	--

Tablet yazma etkinliğinde ise Asur çivi yazısı alfabeti, ağşap kalem, plasterin (özel bant) gibi araç-gereçler kullanılarak tablet ve mektuplar oluşturulmuştur. Etkinlik sonrasında ise bu tablet ve mektuplar katılımcılar tarafından sergilenmiştir. Bireysel ürün tasarımlarının ortaya çıktığı bu süreçte sergi düzenlenmesinin amacı ise süreçteki tüm öğrencilerin birbirlerinin tasarımlarını görmelerine olanak tanımadır. Tasarlanan bazı tabletler Fotoğraf 2’de verilmiştir.



Fotoğraf 2. Katılımcılar tarafından tasarlanan tablet ve paralar

Son olarak “İlkçağ medeniyetlerinin ticari ve sanatsal faaliyetlerin nasıl gerçekleştirildiğinin farkına varır.” şeklinde belirlenen alt kazanım kapsamında gerçekleştirilen kıyafet oluşturma tasarım etkinliği uygulama sürecine yer verilmiştir.

Tablo 5: Kıyafet Oluşturma Atölyesi Uygulama Süreci

Tasarım Atölyesi	Kazanım	Kullanılan Malzemeler	Uygulanan Yöntemler	Uygulama Süreci
Kıyafet Oluşturma	İlkçağ medeniyetlerinin ticari ve sanatsal faaliyetlerin nasıl gerçekleştirildiğinin farkına varır.	Grafon kâğıdı, makas, tel zımba, zımba teli, bant, renkli karton	Grupla Çalışma Rol oynama	Katılımcılar beşer kişiden oluşan dört gruba ayrılır. Lider tarafından önceden hazırlanan tüccarların kullandıkları yollar üzerinde konakladıkları yerler, dönemin din adamları (rahipler) ve tapınaklar, ticareti yapılan mallar ve ticari evlilikleri içeren rol kartları gruplara dağıtılır. Rol kartları ve renkli grafon kâğıtlarından makas, bant ve tel zımba yardımıyla tasarlanan kostümler kullanılarak ticarete ilişkin canlandırmalar yapılır.

Grup alıřması olarak gerekleřtirilen kıyafet oluřturma surcinde ise katılımcılara amaca uygun olarak belirlenen rol kartları dađıtılmıř ve dađıtılan malzemelerle (Grafon kađıdı, makas, tel zımba, zımba teli, bant, renkli karton) buna uygun kıyafet tasarımları istenmiřtir. Tasarımlar sonucunda her grup rol kartlarına uygun ierikte kıyafetleri de kullanarak canlandırmalar yapmıřlardır. Tasarlanan bazı kıyafetler Fotođraf 3'te verilmiřtir:



Fotođraf 3. Katılımcılar tarafından tasarlanan kıyafetler

Veri Toplama Aracı

Tasarım atlyeleri sonucunda katılımcıların grřleri arařtırmacılar tarafından geliřtirilen yarı yapılandırılmıř grřme formları aracılıđıyla alınmıřtır. Grřme formunda yer alan sorular geliřtirilirken, daha nce bir tasarım surci yrten ve tasarım surci deđerlendirmeye ynelik alıřmalar yapmıř uzman grř alınmıřtır. Grřme formunda 6 temel soru ve bu temel soruları destekleyici, aıklayıcı ve gerekelendirici tarzda sorulara yer verilmiřtir.

Verilerin Analizi

Elde edilen verilerin zmlenmesinde betimsel analiz ve ierik analizi kullanılmıř, veriler řekil ve tablolarla ifade edilmiřtir. Elde edilen veriler temalara, kategorilere, kodlara ayrılmıřtır. Her bir temada yer alan kodların tekrarlanma sıklıklarına da yer verilmiřtir. Arařtırma kapsamında elde edilen veriler đrencilere gre 1, 2,..... řeklinde kodlanmıřtır. Katılımcıların her bir soru iin birden fazla ifade kullanmalarına olanak tanınmıřtır.

BULGULAR VE YORUM

Bu blmde arařtırmanın problem cmlelerine gre elde edilen bulgulara yer verilecektir. Arařtırmanın ilk problem cmlesi olan ‘‘Tasarım etkinliklerinin đrencilere ne gibi etkileri olmuřtur?’’ sorusuna ynelik elde edilen veriler Tablo 6’da verilmiřtir:

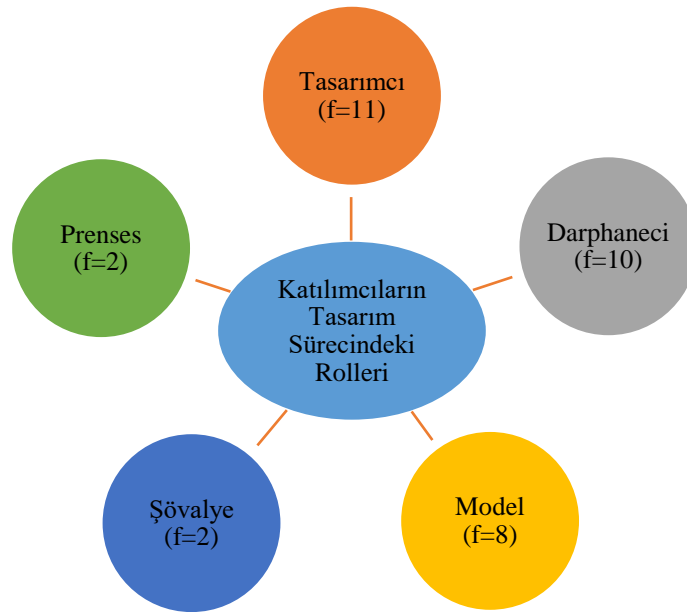
Tablo 6: Katılımcıların Tasarım Etkinliklerini Değerlendirmelerine Yönelik Bulgular

Kodlar	Katılımcılar	f
Konuyu kavramama yardımcı oldu.	Ö4, Ö6, Ö7, Ö10, Ö13, Ö21	6
Sosyal Bilgileri eğlenceli hale geldi.	Ö7, Ö10, Ö13, Ö14, Ö15, Ö16	6
Eski Çağ Uygarlıklarının ticaret yaparken kullandıkları paraları öğrendim.	Ö1, Ö2, Ö3, Ö5, Ö11, Ö14	6
Eski uygarlıkların nasıl yaşadığını öğrendim.	Ö8, Ö9, Ö17, Ö19, Ö20	5
Eski Çağ Uygarlıklarının giydiği kıyafetlerin nasıl olduğunu öğrendim.	Ö1, Ö2, Ö3, Ö5, Ö14	5
Eski Türk alfabesini öğrendim.	Ö5, Ö15	2
El becerim gelişti.	Ö11, Ö18	2
İyi yönde etkilendim.	Ö2	1
Geçmişimi öğrendim.	Ö4	1
Eski uygarlıklara olan merakımı giderdim.	Ö12	1

Tablo 6’da katılımcıların yer aldıkları tasarım etkinliklerini genel olarak değerlendirmelerine yer verilmiştir. Tablo 6 incelendiğinde katılımcıların çoğunlukla tasarım süreçlerinin konuyu anlamalarına yardımcı olması (f=6), Sosyal Bilgileri eğlenceli hale getirmesi (f=6) ve Eski Çağ Uygarlıklarının ticaret yaparken kullandıkları paraları öğrenmelerine(f=6) katkı sağlaması şeklinde değerlendirdikleri görülmektedir. Katılımcıların süreç değerlendirmelerinin çoğunun olumlu yönde olması ise tasarım etkinliklerinin sürece katılanlar üzerinde faydalı ve olumlu etkiler bıraktığı şeklinde yorumlanabilir.

Araştırmanın 2. alt problemi olan “Etkinliklerde kendilerini hangi rolde tasarlamışlardır?” sorusuna yönelik bulgular Şekil 2’de verilmiştir:

Tasarım sürecinde katılımcılar bazı rolleri üstlenmişlerdir. Şekil 2’de katılımcıların tasarım sürecindeki rollerine yönelik görüşlerine yer verilmiştir.



Şekil 2: Katılımcıların Tasarım Sürecinde Rollerine İlişkin Bulgular

Şekil 2 incelendiğinde katılımcıların çoğunun süreçte tasarımcı olarak, ürün geliştirme aşamasında aktif olduğu görülmektedir. Bu bağlamda katılımcılar tasarımcı rolünde kesme, birleştirme, yapıştırma, çizme, boyama, şekil verme, anlamlandırma, ilişki kurma gibi beceriler sergilemişlerdir.

Araştırmanın 3. alt problemi olan “Katılımcılar etkinliklerin hangisini kolay/zor bulmuşlardır?” sorusuna yönelik elde edilen bulgular şu şekildedir:

Katılımcılara yönelik olarak gerçekleştirilen 3 tasarım etkinliğinden süreçte en fazla zorluk çekilen etkinliğin hangisinin olduğunu gerekçeleriyle birlikte ortaya çıkarmak amacıyla, çalışma grubunda yer alan katılımcılara “*Tasarım etkinliklerini yapmakta zorlandınız mı? Eğer zorlandıysanız, hangi tasarım etkinliğini yapmakta daha fazla zorlandınız? Nedenleriyle açıklayınız*” soruları sorulmuş ve Tablo 7’de yer alan bulgulara ulaşılmıştır.

Tablo 7: Katılımcıların Süreçte Yaşadıkları Zorluklara İlişkin Bulgular

Zorlanma Durumu	f	Zorlanılan Etkinlik Türü	Gerekçe	Katılımcılar	f
Zorlandım	17	Tablet Yazma	Harfler çok detaylıydı.	Ö1, Ö11, Ö14, Ö16, Ö20	5
			Kile yazmak zordu.	Ö1, Ö11	2
			Harfleri yazmak zamanımı aldı.	Ö1	1
			Kuruması uzun sürmüştü.	Ö21	1
		Kıyafet Oluşturma	Grafon kâğıtları zimba ile tutturmak zordu.	Ö3, Ö5, Ö9, Ö13, Ö18, Ö12	6
			Çok zamanımı aldı.	Ö4, Ö15	2
			Kâğıtları kesmek zor ve yorucuuydu.	Ö6	1
Zorlanmadım	4		Hepsi kolaydı.	Ö2, Ö17, Ö19	3
			Hayal gücümü kullandım.	Ö8	1

Tablo 7 incelendiğinde katılımcıların çoğunun (f=17) süreçte zorlandıkları görülmektedir. Diğerlerine göre en fazla zorlanılan tasarım etkinlikleri ise kıyafet oluşturma etkinlikleri olmuştur. Kıyafet oluşturma atölyesinde zorluk yaşayan katılımcılar ise buna gerekçe olarak sürecin bazı beceriler gerektirmesi, malzemenin uygun olmaması, sürecin yorucu olması ve fazla zaman almasını göstermişlerdir. Bir diğer zorluk yaşanan atölye ise tablet yazma atölyesi olmuştur. Tablet yazma atölyesinde zorluk çeken katılımcılar, buna gerekçe olarak harflerin çok detaylı olmasını, kile yazı yazmanın zor olmasını, sürecin zaman alıcı olmasını (harfleri yazmak, tabletin kuruması) göstermişlerdir. Buna ek olarak süreçte zorluk çekmeyen katılımcılar, içeriğin kolay olması ve hayal gücünün kullanımı gibi gerekçeler sunmuşlardır.

Süreçte yer alan katılımcıların hangi atölyeyi diğerlerine göre daha kolay bulduklarına odaklanılmıştır. Katılımcıların en kolay buldukları tasarım atölyesine ilişkin bulgulara ise Tablo 8’de yer verilmiştir.

Tablo 8: Katılımcıların Kolay Buldukları Tasarım Süreçlerine İlişkin Bulgular

Tasarım Etkinliği Türü	f	Gerekçe	Katılımcılar	f
Tablet Yazma	6	İçeriğin basit olması	Ö4, Ö5, Ö6, Ö9, Ö15, Ö19	6
Müzik Aleti Tasarlama	10	Malzemelerin önceden temin edilmiş olması	Ö1, Ö2, Ö8, Ö10, Ö11, Ö13, Ö17, Ö18	8
		Detayının az olması	Ö7, Ö12	2
Kıyafet Oluşturma	3	Üst düzey beceri gerektirmemesi	Ö2, Ö21	2
		Süreç yöneticisinin yardımcı olması	Ö16	1

Tablo 8 incelendiğinde diğerlerine göre katılımcıların en kolay bulduğu tasarım atölyesinin müzik aleti tasarlama olduğu görülmektedir. Katılımcılar buna gerekçe olarak içeriğin basit olmasını ve malzemelerin önceden temin edilmiş olmasını gerekçe olarak göstermişlerdir. En kolay tasarım süreci olarak tablet yazma etkinliği olduğunu savunan katılımcılardan bazıları gerekçelerini aşağıdaki şekilde ifade etmişlerdir:

"İçerik basitti. Verilen numuneyi, kile bastık. Bu yüzden en kolayı tablet yazma etkinliğiydi."
(Ö15)

"Kolay olarak yaptığımız etkinlik tablet yazma etkinliğiydi. Çünkü etkinliğin detayı fazla değildi." (Ö12)

En kolay tasarım süreci olarak kıyafet oluşturma etkinliği olduğunu savunan katılımcılardan bazıları gerekçelerini aşağıdaki şekilde ifade etmişlerdir:

"Zorlanmadan yaptığım etkinlik kıyafet oluşturmaktı. Bu etkinlikte kâğıtları birleştirdik ve kafamızdan geçirdik." (Ö21)

"Kıyafet yaparken çok fazla zorlanmadım. Çünkü öğretmenlerimiz bu süreçte bize yardımcı oldular. Farklı kıyafetler oluşturmamızı sağladılar." (Ö16)

Araştırmanın son problem cümlesi olan "Tasarım etkinliklerinin öğrencilerin akademik başarılarına etkisi olmuş mudur?" sorusuna yönelik elde edilen veriler aşağıda verilmiştir:

Katılımcıların süreçteki deneyimlerinin akademik başarılarını ne şekilde etkilediğini belirlemek amacıyla "*Tasarım etkinlikleri akademik başarılarınızı nasıl etkiledi? Nedenleriyle açıklayınız.*" sorusu sorulmuş ve Tablo 9'daki bulgulara ulaşılmıştır.

Tablo 9: Tasarım Sürecinin Akademik Başarı Üzerine Etkisine İlişkin Görüşlere Yönelik Bulgular

Kodlar	Katılımcılar	f
İyi yönde etkiledi.	Ö1, Ö2, Ö8, Ö9, Ö14, Ö15, Ö19, Ö20, Ö21	9
Konuları daha kolay öğrendim.	Ö2, Ö3, Ö10, Ö13, Ö14, Ö17, Ö18	7
Daha iyi öğrendim, halen aklımda.	Ö4, Ö5, Ö6, Ö7, Ö9, Ö13, Ö14	7
Deneyerek öğrenmiş olduk.	Ö9, Ö11, Ö12, Ö15, Ö16, Ö21	6
Tüm her şeyi biz yaptık, ders kaynamış oldu.	Ö9, Ö11, Ö20	3
Eğlenceliydi.	Ö7, Ö13, Ö18	3
Geçmişimi öğrendim.	Ö19	1

Araştırma kapsamında katılımcıların tasarım sürecine yönelik eksikliklerin olup olmadığına yönelik görüşleri incelenmiş ve Tablo 10'daki verilere ulaşılmıştır.

Tablo 10: Katılımcıların Tasarım Sürecindeki Eksikliklere Yönelik Görüşlerine İlişkin Bulgular

Eksiklik Durumu	Katılımcılar	f
Eksiklikler yoktu.	Ö1, Ö2, Ö3, Ö4, Ö5, Ö6, Ö7, Ö8, Ö9, Ö10, Ö11, Ö12, Ö14, Ö15, Ö16, Ö17, Ö18, Ö19, Ö20, Ö21	20
Eksiklikler vardı.	Ö13	1

Tablo 10 incelendiğinde katılımcılardan sadece 1 tanesinin süreçte bazı eksiklikler olduğunu ifade ettiği görülmektedir. Ö13 katılımcısı tasarım sürecindeki eksikliği ise aşağıdaki şekilde ifade etmiştir:

“Tasarım etkinliğinde bazı eksiklikler vardı. Özellikle kıyafetleri tasarlarken gramofon kartonu yerine gerçek kumaşlar kullanabilirdik.” (Ö13)

TARTIŞMA VE SONUÇ

Araştırma sonucunda tasarım süreçlerinin katılımcılara konuyu kavramaları açısından yardımcı olması, dersi eğlenceli hale getirmesi, el becerilerini geliştirmesi, yaparak yaşayarak öğrenmelerine fırsat tanınması, konuların daha kolay öğrenilmesi gibi açılardan faydalı olduğuna ulaşılmıştır. Benzer şekilde Gökçe (2009) öğretmen adayları ile genel fiziki coğrafya dersine yönelik materyal tasarlama süreçlerinden elde ettiği deneyimler doğrultusunda, katılımcılar materyal tasarlama sürecini farklı, eğlenceli, kalıcı öğrenmeye katkı sağlayan, konuların kolay bir şekilde öğrenilmesine olanak tanıyan bir süreç olarak değerlendirmişlerdir.

Katılımcıların süreç değerlendirmeleri sonucunda tasarım etkinlikleri aracılığıyla birçok yeni bilgi (Eski uygarlıkların yaşam biçimleri, kullandıkları paralar, alfabeler ve kıyafetler) öğrendiklerine ilişkin görüşler ifade ettiklerine ulaşılmıştır. Durusoy (2019) da materyal geliştirme sürecine yönelik deneyimlere odaklandığı çalışma sonucunda katılımcıların bu süreçte birtakım yeni bilgiler (yeni teknolojiler, internet, programlar...) öğrendiklerini ifade ettiklerine ulaşılmıştır.

Katılımcıların çoğu tasarım etkinliklerini uygulama aşamasında çeşitli zorluklar yaşamışlardır. Özellikle tablet yazma etkinliğinde zorlanan katılımcılar buna gerekçe olarak, içeriğin zaman alıcı olmasını; kıyafet oluşturma etkinliğinde zorluk yaşayan katılımcılar ise bazı becerileri sergilemekte zorluk yaşamalarını gerekçe olarak göstermişlerdir. Gökçe (2009) da materyal tasarım deneyimlerine odaklandığı çalışmasında katılımcıların tasarım etkinliği sürecinde bazı zorluklar (Grup çalışması kaynaklı zorluklar, malzeme temin etmede yaşanan zorluklar, uygun çalışma mekânının olmaması, ekonomik sorunlar, zaman sorunu, iyi bir planlamanın yapılmaması...) yaşadıklarına ulaşılmıştır.

Katılımcıların en kolay bulduđu tasarım etkinliđi ise detayının az olması ve içeriđin basit olması gibi gerekçelerle ifade edilen tablet yazma tasarım etkinliđi olmuřtur. Katılımcılar tasarım süreçlerinde tasarımcı, darphaneci, řövalye ve model gibi roller üstlenmişlerdir.

Arařtırma sonucunda katılımcı görüşlerine göre tasarım süreçlerinin deneyerek öğrenmeye fırsat vermesi, kalıcı öğrenme sağlaması, süreci eğlenceli hale getirmesi açısından akademik başarılarını olumlu yönde etkilediđine ulařılmıştır.

Katılımcıların çođu tasarım süreçlerinde herhangi bir eksikliđin olmadığını ifade etmişlerdir. Süreçte eksiklik olduđunu belirten katılımcı ise bu eksikliđin kullanılan malzeme cinsinden kaynaklandığını ifade etmiştir.

Öneriler

Arařtırmadan elde edilen sonuçlar dođrultusunda hem arařtırmacılara hem de uygulayıcılara yönelik ařađıdaki öneriler geliřtirilmiştir:

- Arařtırma sonucunda tasarım süreçlerinin katılımcılar üzerinde olumlu etkiler bıraktığına ulařılmıştır. Bu yüzden özellikle eğitim-öđretim ortamlarında kolay, etkili ve kalıcı öđretimin gerçekleştirilmesi amacıyla daha fazla tasarım etkinliđi kullanılabilir.
- Daha etkili, eksiksiz ve sorunsuz tasarım süreçlerinin planlaması için farklı yař gruplarıyla farklı yöntemler (Eylem arařtırması vb.) kullanılarak uygulamalar yapılabilir.
- Tasarım süreçlerinin öđrenciler üzerindeki etkisine yönelik nicel veri toplama araçları kullanılarak daha genellenebilir sonuçlara ulařılabilir.
- Tasarım süreçlerinin eğitim-öđretim ortamlarında daha aktif bir şekilde uygulanması için öđretmenlere yönelik hizmet içi eğitimler (Tasarım eğitimi, tasarım ve uygulama, tasarım süreçleri tasarlama vb.) verilebilir.
- Okullarda tasarım etkinliklerine, yaparak yařayarak öğrenmeye fırsat veren alanlar artırılabilir.

KAYNAKÇA

- Alım, M. (2012). Cođrafya dersleri için materyal tasarımı. *Dođu Cođrafya Dergisi*, 17(27), 73-84.
- Ata, A. (2017). *Etkili video ders çekim ve tasarım sürecinin incelenmesi: bir model önerisi* (Yayımlanmamış Doktora Tezi). Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Erzurum.
- Çoban, M. & Göktař, Y. (2013). Üç boyutlu sanal dünyalarda öđretim materyalleri geliřtiren tasarımcıların karřılařtıkları sorunlar. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 9(2), 275-287.

- Danışan, K. (2013). *Tasarım sürecinde, öğrencilerin yaratıcılığını etkileyen faktörler* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Kütahya.
- Demirkan, H. & Hasırcı, D. (2009). Hidden dimensions of creativity elements in design process. *Creativity Research Journal*, 22, 228-235.
- Durusoy, O. (2019). *Öğretim materyali tasarım sürecini matematik öğretmen adaylarının teknolojik pedagojik alan bilgilerine etkisi* (Yayımlanmamış Doktora Tezi). Balıkesir Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Balıkesir.
- Garvin, W.L. (1964). Creativity and design process. *Journal of Architectural Education (1947-1974)*, 19, 3-4.
- Gökçe, N. (2009). Genel fiziki coğrafya dersinde öğretim materyali hazırlama projesi. *Marmara Coğrafya Dergisi*, 20, 20-41.
- Koç, C. (2011). Aktif öğrenmenin okuduğunu anlama ve eleştirel düşünme üzerindeki etkileri. *CÜ Sosyal Bilimler Dergisi*, 35(1), 28-37.
- Larsen, L. J. (2018). Juicing the game design process: towards a content centric framework for understanding and teaching game design in higher education. *Educational Media International*, 55(3), 231-254.
- Lee, J. S. & Jirousek, C. (2015). The development of design ideas in the early apparel design process: a pilot study. *International Journal of Fashion Design, Technology and Education*, 8(2), 151-161.
- Meb (2018). *2023 eğitim vizyonu*, Retrieved from: http://2023vizyonu.meb.gov.tr/doc/2023_EGITIM_VIZYONU.pdf
- Özdemir, C. D. (2013). *Lisans düzeyinde moda tasarımı eğitimi alan öğrencilerin tasarım sürecinde etkilendikleri faktörlere ilişkin görüşler* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Sünbül, A.M. (2011). *Öğretim ilke ve yöntemleri (5.baskı)*. Konya: Eğitim Kitabevi.
- Tekin, A. (2012). *Matematik öğretmenlerinin model oluşturma etkinliği tasarım süreçleri ve etkinliklere yönelik görüşleri* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Dokuz Eylül Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İzmir.
- Ünal, Ç. & Çelikkaya, T. (2009). Yapılandırmacı yaklaşımın sosyal bilgiler öğretiminde başarı, tutum ve kalıcılığa etkisi (5.sınıf örneği). *Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 13(2), 197-212.
- Yıldırım, A. & Şimşek, H. (2013). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri (9.baskı)*. Ankara: Seçkin Yayıncılık.

EXAMINATION OF THE OPINIONS OF STUDENT ON DESIGN PROCESSES IN THE SCOPE OF “BAGGAGE MUSEUM AND SOCIAL STUDIES” PROJECT

EXTENDED ABSTRACT

The main purpose of the study is to explore the views of the students involved in the design processes during the design workshops conducted within the scope of the “Social Studies with Suitcase Museum” Project. To this end, it investigated participants’ experiences, challenges encountered in the process, tasks in the process, easy aspects of the process, deficiencies of the process and views on the effects of the process on academic achievement.

The study used a case study design. After the planned design processes, participants’ views on how they were affected by these processes were explored. For the purpose of the study, design processes were defined as situations and how the target audience is affected by this situation was discussed in relation to process experiences and views. The sample was selected using purposive sampling and consisted of 21 fifth-grade students (11 boys and 10 girls) participating in the workshop design process. The students were attending a middle school in the Central District of Artvin in the 2018-2019 academic year. Within the scope of the “Social Studies with Suitcase Museum” Project, three design workshops (writing on clay tablets, designing a musical instrument, and creating clothes) were conducted for the fifth-grade students. These design workshops were planned and prepared in keeping with the learning outcome “*Students recognize the important contributions of Anatolian and Mesopotamian civilizations to human history in the light of tangible remains*” in the Fifth-Grade Unit “Culture and Heritage” in the 2018 Social Studies Curriculum. In relation to this learning outcome in the Fifth-Grade Unit “Culture and Heritage”, three following sub-objectives/outcomes were defined and the content was prepared accordingly: *Students 1) recognize the musical instruments used in history, 2) realize the importance of writing and its change from the first writing examples to the present, and 3) know how the commercial and artistic activities of ancient civilizations were carried out.* The participants were beforehand informed of the content of the products to be produced in the design workshops and how to perform the design process. The ready-to-use tools to be used in the design process were also introduced to the participants. The design processes were carried out by the researchers. At the end of the design workshops, participants’ views were collected through semi-structured interview forms developed by the researchers. While the interview questions were developed, opinions were sought from an expert who had previously carried out a design process and conducted studies to evaluate the design process. The interview form comprised six basic questions and sub-questions supporting, explaining and justifying the basic questions. The data were analysed using descriptive analysis and content analysis and displayed in figures and tables. The data were divided into themes, categories, and codes. The frequency of the codes in each theme was also given. The data were coded based on student views as follows: S1, S2, and so on. The participants were allowed to use more than one phrase for each question.

The study found that the design processes are useful in helping participants to understand the subject, making the course fun, improving their hand skills, giving them the opportunity to learn by doing and living, and making the subjects easier to learn. The results of the interview data showed that the participants learned a lot of new information through design activities (such as the lifestyles of ancient civilizations, currencies that they used, alphabets, and clothes). Most of the participants experienced various difficulties in implementing design activities. The participants who had difficulty particularly in writing on clay tablets reported that this was due to the time-consuming nature of the content. The participants who had difficulty in creating clothes explained that they had difficulty in demonstrating certain skills. The easiest design activity for the participants was writing on clay tablets because, as they reported, the activity had fewer details and easier content. The participants played various roles such as a designer, mint worker, knight and model during the design processes. Based on the participants' views, the study showed that the design processes have a positive effect on academic achievement because it gave them the opportunity to learn by doing and living, ensured permanent learning and made the process fun. Most of the participants stated that there was no shortcoming in the design processes. The participant who stated that the process had a shortcoming reported that this shortcoming was due to the material used. The results of the study showed that the design processes had positive effects on the participants. Therefore, more design activities can be used in educational settings to achieve easy, effective and permanent learning. Activities can be performed for different age groups using different methods (e.g. action research) to plan more effective, complete and smoother design processes. More generalizable results for the impact of design processes on students can be obtained using quantitative data collection tools. Teachers could be given in-service training (such as design education, design and implementation, and designing processes) for more active implementation of design processes in educational environments.