

BÖLÜM 7

GÖRSEL SANATLAR EĞİTİMİNDE DİSİPLİNLERARASI YAKLAŞIM VE UYGULAMA ÖNERİLERİ¹

Belgin BORAN ŞENOCAK²
Suat KARAASLAN³

GİRİŞ

Eğitimin her kademesinde disiplinlerarası yaklaşıma yönelik artan bir ilgi görülmektedir (Kim, 2018). Araştırmacılar çeşitli eğitim kademelerinde araştırma yazıları, uygulamalar ve projeler yürütmektedirler. Lisans düzeyinde de yine disiplinlerarası yaklaşım, eğitim planı içerisine alınmış ve uygulanmaya başlanmıştır. Lisans programlarında alan eğitiminin yanı sıra farklı bilgi alanlarını kapsayan bütüncül eğitim deneyimlerini destekleyen eğitim planlarına yer verilmesi, öğrencilerin meslek hayatlarında da bütüncül bir yaklaşımla eğitim verme yeteneklerini geliştireceği öngörülebilir. Bu doğrultuda, disiplinlerarası yaklaşımla hazırlanmış uygulamalar önem kazanmaktadır.

Bu çalışmada disiplinlerarası eğitimin yanı sıra görsel sanatlar eğitiminde disiplinlerarası eğitimin öneminden bahsedilmiş, disiplinlerarası yaklaşımı inceleyen çeşitli araştırma örneklerine yer verilmiştir. Son olarak bu çalışmanın asıl amacı olan sanat disiplini temel alınarak disiplinlerarası uygulama örneklerine yer verilmiştir. Araştırmacı tarafından hazırlanan *Konstrüktivist kule tasarımı* ve *Hareketli bir form tasarımı* uygulamaları sanat disiplini temelinde hazırlanmış olup çağdaş bir sanat eğitimine uygulama örnekleri olması öngörülmüştür. Bu uygulama örnekleri ile öğrencilere temel sanat bilgisinin yanı sıra teknoloji, fen, matematik, mühendislik, tarih vs. gibi farklı bilgi alanlarının bilgisine, araştır-

¹ Bu araştırma birinci yazarın ikinci yazarın danışmanlığında hazırladığı ve 2024 yılında tamamlanan “STEAM Eğitiminin Görsel Sanatlar Öğretmen Adaylarının STEM Pedagojik Alan Bilgilerine ve Tutumlarına Etkisinin İncelenmesi” doktora tezinin uygulamalarından geliştirilmiştir.

² Dr. Öğr. Üyesi, Giresun Üniversitesi, belgin.boran@giresun.edu.tr, ORCID iD: 0000-0003-2464-2385

³ Prof., Çukurova Üniversitesi, karaas01suat@gmail.com, ORCID iD: 0000-0002-6957-9212

ması, işbirliği yapılması da süreci zenginleştirebilir. Bu yaklaşım, bireyleri sadece sanatla değil, içinde yaşadıkları karmaşık dünya ile bağlantı kurmaya teşvik ederek, onları daha bilinçli ve çok yönlü bireyler olarak yetiştirmenin yolunu açmaktadır. Bunları önceleyen uygulamaların hazırlanması bu yaklaşımı uygulayacak eğitimcilere rehberlik etmesi bakımından önemlidir.

KAYNAKLAR

- Aksakal, F. (2011). *Konstrüktivist mimari ve hesaplamalı tasarım ilişkisi*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi. Yıldız Teknik Üniversitesi, İstanbul.
- Alexander Calder. *Untitled, 1937*. (17/09/2025 tarihinde <https://www.tate.org.uk/art/art-terms/m/mobile> adresinden ulaşılmıştır).
- Anthony Howe. *Mums the word*. (17/09/2025 tarihinde <https://www.howeart.net/mums-the-word-icl4> adresinden ulaşılmıştır).
- Antmen, A. (2014). *Sanatçılardan yazılar ve açıklamalarla 20. yüzyıl Batı sanatında akımlar* (6. bası). Sel Yayıncılık.
- Boran Şenocak (2024). *STEAM eğitiminin görsel sanatlar öğretmen adaylarının STEM Ppedagojik alan bilgilerine ve tutumlarına etkisinin incelenmesi*. Yayınlanmamış doktora tezi. Çukurova Üniversitesi, Adana.
- David Černý. *Franz Kafka'nın kafası*, 2014. (17/09/2025 tarihinde <https://prague.org/tr/franz-kafkas-rotating-heads/> adresinden ulaşılmıştır).
- Edeer, Ş. (2005). Sanat eğitiminde disiplinlerarası yaklaşım. *Ondokuz Mayıs Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, (19), 78–84.
- Erdoğan, S. (2018). *Sanat ve bilim ilişkisinin eğitime yansımaları hakkında öğretim elemanlarının görüşlerinin değerlendirilmesi*. Necmettin Erbakan Üniversitesi, Konya.
- Erdoğan, Y. (2023). *Görsel sanatlar öğretmen eğitiminde STEAM odaklı öğrenme süreci geliştirme*. Yayınlanmamış doktora tezi. Anadolu Üniversitesi, Eskişehir.
- Golding, C. (2012). An interdisciplinary approach. In *Reshaping environments: An interdisciplinary approach to sustainability in a complex world* (pp. 256–274).
- Gökaydın, N. (1990). *Eğitimde tasarım ve görsel algı*. Sedir Yayınevi.
- Guo, X., & Li, Z. (2023). Exploring the significance and path of interdisciplinary integration of art education in primary and secondary schools in the era of artificial intelligence. *Journal of Contemporary Educational Research*, 7(12), 326–333. <https://doi.org/10.26689/jcer.v7i12.5840>
- Helvacı, İ., & Yılmaz, M. (2020). Görsel Sanatlar Eğitiminde Disiplinler Arası Yaklaşım: STEAM. *Kastamonu Education Journal*, 28(6), 2203–2213. <https://doi.org/10.24106/kefdergi.797480>
- Karaaslan, S. (2005). Heykel ve mekân. *Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 14(1), 289–295.
- Kao, Y. F., Chen, H. C., & Lo, J. H. (2023). Exploring an interdisciplinary curriculum in product and media design education: Knowledge innovation and competency development. *Sustainability*, 15(23), 16369.
- Kim, H. (2018). An analysis of creative effect on interdisciplinary practices in art education. *International Journal of Education Through Art*, 14(2), 179–196.
- Li, J., & Chin, L. F. B. H. (2024). Interdisciplinary integration in dance education: The intersection of art and science. *Contemporary Education Frontiers*, 2(2), 5–12.
- Li, Z. (2023). Analysis of “teaching” and “learning” in interdisciplinary learning. *Journal of Contemporary Educational Research*, 7(12), 248–252.
- Naum Gabo. *Linear construction in space no. 2*. 1958. (17/09/2025 tarihinde <https://www.guggenheim.org/artwork/1385> adresinden ulaşılmıştır).

- OECD (2011). Organisation for Economic Co-operation and Development. Education for innovation: the role of arts and STEM education Workshop Summary Report. EDU/CERI/CD(2011)8.
- Ocvirk, O. G., Stinson, R. E., Wigg, P. R., Bone, R. O., & Cayton, D. L. (2015). *Sanatın temelleri: Teori ve uygulama*. Karakalem Kitabevi Yayınları.
- Partnership for 21st Century Skills. (2019). *A network of Battelle for kids*. (15.09.2025 tarihinde https://www.battelleforkids.org/wp-content/uploads/2023/11/P21_Framework_Brief.pdf adresinden ulaşılmıştır)
- Pavlou, V. (2020). Art technology integration: Digital storytelling as a transformative pedagogy in primary education. *International Journal of Art & Design Education*, 39(1), 195–210.
- Petry, E. (2022). *Visual design evaluation rubric (Görsel tasarım değerlendirme rubriği)*. Adobe Education Exchange. (16.09.2025 tarihinde <https://edex.adobe.com/teaching-resources/visual-design-evaluation-rubric> adresinden ulaşılmıştır)
- Read, H. (2020). *Modern sanatın felsefesi* (1. baskı). Hayalperest Yayın.
- Saxena, S. (2014, October 1). How do you teach the 4Cs to students (Part 1): Creativity and innovation? *EdTech Review*. (13.09.2025 tarihinde <https://www.edtechreview.in/trends-insights/insights/how-do-you-teach-the-4Cs-to-students-part-1-creativity-and-innovation/> adresinden ulaşılmıştır)
- Ubben, G. (2019). How to structure project-based learning to meet STEAM objectives. In *Converting STEM into STEAM programs: Methods and examples from and for education* (pp. 85–100).