TEKNOFEST

HAVACILIK, UZAY VE TEKNOLOJİ FESTİVALİ

EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ YARIŞMASI

PROJE DETAY RAPORU

TAKIM ADI: SETAB

PROJE ADI: TABLOLARIN DİLİ OLSA

BAŞVURU ID: 403950

İçindekiler

1. **Proje Özeti (Proje Tanımı)…….3**
2. **Problem/Sorun:……...6**
3. **Çözüm……..7**
4. **Yöntem…….9**
   - **4.1 Evren Örneklem……....9**
   - **4.2 Verilerin Toplanması Yöntemi……9**
   - **4.3 Verilerin Çözümlenmesi……10**
   - **4. 4 Bulgular ……..10**
5. **Yenilikçi (İnovatif) Yönü……..11**
6. **Uygulanabilirlik ……12**
7. **Tahmini Maliyet ve Proje Zaman Planlaması……....13**
   - **7.1.Tahmini Maliyet Tablosu……13**
   - **7.2. Tahmini Proje İş Zaman Takvimi……...13**
8. **Proje Fikrinin Hedef Kitlesi (Kullanıcılar):……14**
9. **Riskler……15**
10. **Kaynakça ……...16**

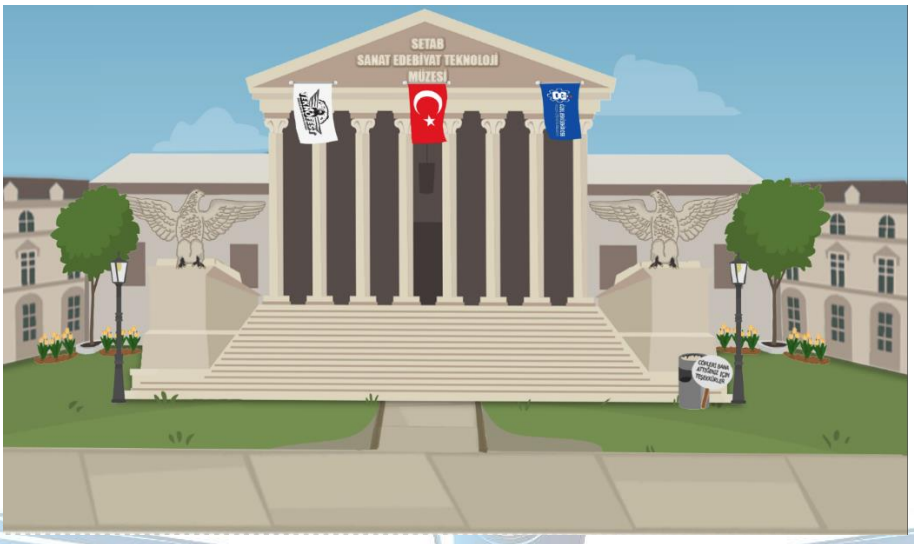
1. Proje Özeti (Proje Tanımı)

Ortaöğretim düzeyinde ilk olarak 10. Sınıflarda görülmeye başlanan, 11. ve 12. sınıflarda ise ünitelendirilmiş yıllık planlarda yoğun bir içerikle yer alan edebi akımlar konusunun oldukça soyut ve kavranılması zor bir konu olduğu 11. sınıf öğrencilerine yapılan anketlerle görülmüştür. (*Yapılan anketin yer aldığı link kaynakça bölümünde yer verilmiştir.)* Yapılandırılmış soru yöntemiyle elde edilen yanıtlardan yola çıkılarak, SETAB takımı tarafından kalıcı öğrenmeyi pekiştireceğine inanan "Tabloların Dili Olsa!" projesi geliştirilmeye başlanmıştır. (Görsel 1) Edebi akımlar konusunun sadece edebiyatta değil resim, heykel, mimari gibi pek çeşitli sanat dalında da kullanılan ortak bir konu olması, edebi akımların öğrenilmesi gerekliliğine duyulan ihtiyacı bir kez daha arttırırken, konunun başka sanat dallarında kullanılması takımımız tarafından bir avantaja dönüştürülmek istenmiştir. (Görsel 2) Geliştirilmekte olan sanal müze uygulamasında öğrenciye resim, heykel ve tiyatro gibi diğer sanat dallarında sözü edilen akımın tesiriyle ortaya koyulmuş eserleri bir bütünlük içinde keşfetme olanağı sunulmuştur.

Görsel 1. *SETAB'ın Açılımı* **Görsel 2.** *Bilişim Teknolojileriyle Tabloların Dili Olsa*

Edebiyat dersleri kazanım becerilerinde; öğrencilerden edebi akımları, ilke ve özelikleriyle birbirlerinden ayırt edebilmesi, konu edilen eserlerde hangi edebi akımın etkisi ya da etkileri olduğunun tahmin edilebilmesi beklenir. Analiz, sentez ve uygulama düzeyindeki bu üst düzey becerilere öğrencilerin mevcut konu anlatım kitaplarında yer alan ilke ve özellikleri yalnızca okuyarak ya da ezberleyerek ulaşılamadığı anket sonuçlarında da gözlemlenmiştir. Bu sorunun çözümüne yönelik olarak geliştirilmekte olan uygulamada, kullanıcıya yeni bir öğrenme deneyimi kazandırılarak öğrenmelerin bilgi düzeyinden üst düzey öğrenme becerileri olan değerlendirme düzeyine taşınma fırsatı sağlanmaktadır. (Görsel 3) Öğrenci, "Geliştirilen SETAB Sanal Müze" uygulamasına girdiğinde, sanal müzeyi gezerken tabloların hikâyesini bazen tablolarda yer alan kahramanların kendinden bazen tabloyu yapan ressamla tanışarak

ressamın kendi ağzından bazen de Dünya edebiyatındaki ve Türk edebiyatındaki şair ve yazarların animasyonlarından, canlandırmalardan dinleyeceklerdir. Böylelikle öğrenci, edebi akımlara dair soyut ve ezbere olan bilgilerini somutlaştırma imkânı bulacak ve daha önemlisi aktif öğrenmeye uygun olarak, akımlarla ilgili bilgilere birinci elden ulaşacaktır.



Görsel 3. *SETAB, Sanat, Edebiyat Teknoloji Sanal Müze*si Uygulama Girişi

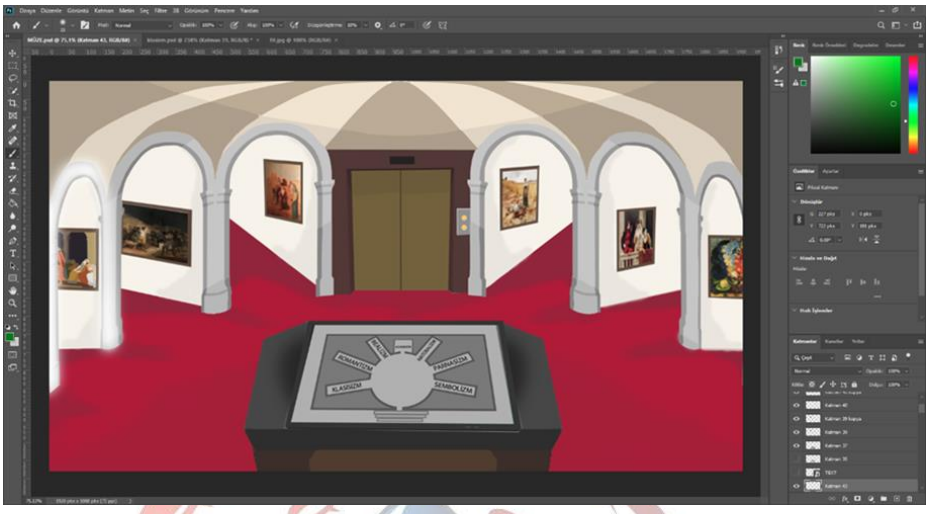
Z kuşağına yönelik bu uygulama; etkileşimli animasyon karakterleri, canlanarak tablolardan çıkarak konuşan tablo kahramanlarıyla, bölüm sonu geçişlerdeki soru butonlarıyla hem eğlenmeyi hem de öğrenmeyi hedeflemektedir.

Edebi akımların; "İlk Edebi Akımlar, Modern Edebiyat Akımları ve Çağdaş Edebiyat Akımları adlarıyla üç başlığa ayrılarak anlatılmasının öğrenci için anlamlı hale getirilmesini sağlamak amacıyla sanal müzemiz giriş haricinde iki kattan oluşturulmuştur.

2.KAT	**Çağdaş Edebiyat Akımları**
1.KAT	**Modern Edebiyat Akımları**
GİRİŞ KAT	**İlk Edebi Akımlar**

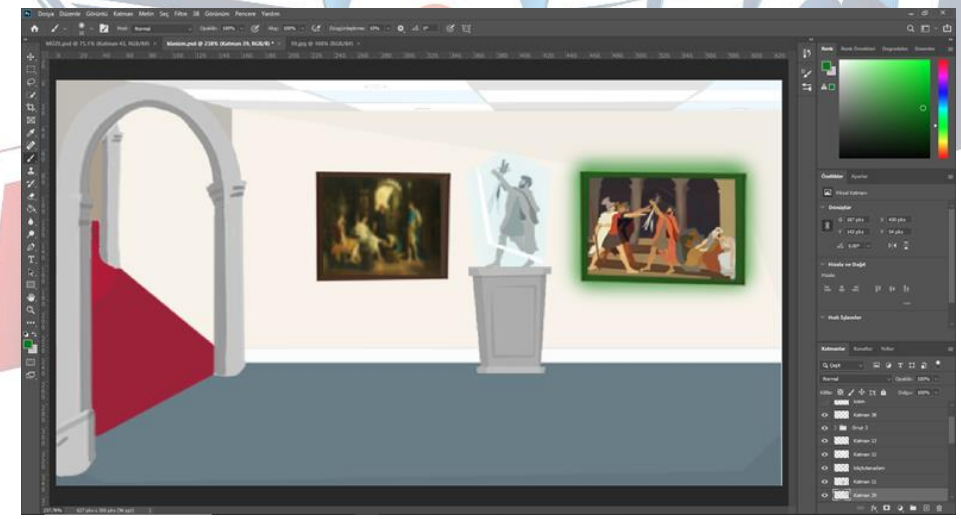
Müzeye giren öğrencinin karşısına ilk olarak giriş katın koridorlarında nelerin olduğunu anlatan bir sanal müze haritası, bir kat planı çıkar. (Görsel 4) Öğrenci ilk olarak giriş katta yer alan ilk edebi akımlar koridorunu gezecektir. Bu katta edebi akımlara giriş yapacak tüm edebi akımları bitirdikten sonra asansöre binme butonu ancak aktif olacaktır. Asansöre binmeye hak kazanan öğrenci, bir üst kata çıkabilmek yani bir sonraki konuya geçebilmek için asansör panosunda yer alan soruları ve oyunları tamamlayacak, tamamladığı takdirde bir sonraki kata

çıkabilecektir. İkinci katta öğrenciyi modern edebiyat akımları, en üst katta ise çağdaş edebiyat akımları karşılayacaktır.

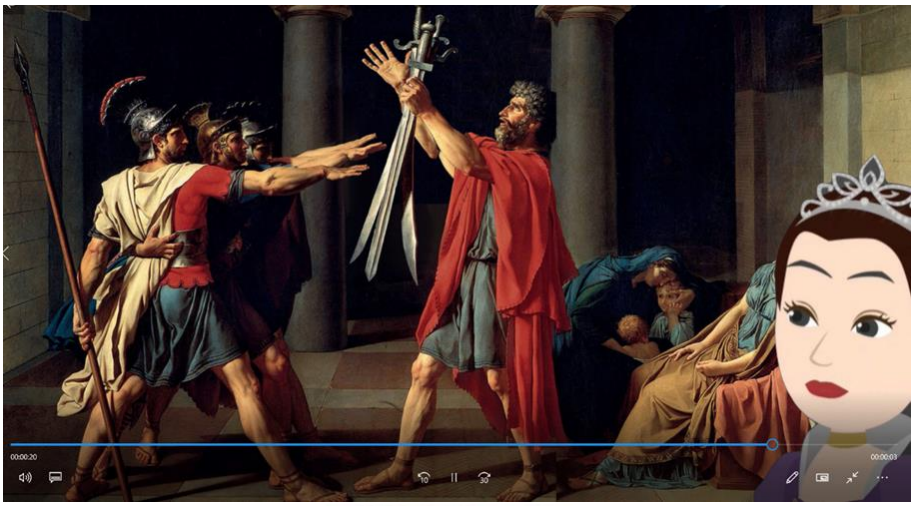


Görsel 4. *Sanal Müze Giriş Kat, Klasisizm seçildiğinde ışıldayan kapı girişi*

Giriş kat planında kronolojik bir sırayla edebi akımların yer aldığı koridorların girişi gösterilir. Öğrenci öğrenmek istediği akımı tıkladığında bu akıma ait görsellerin ve sanatçıların bulunduğu koridorun kapı girişi aydınlanır (Görsel 4 ve 5) ve öğrenci koridordan içeri girer. İçerde her keşfettiği, ilgilendiği tabloyu tıkladığında tablo hareketlenir, kahramanlar ve anlatıcılar tablonun hikâyesini anlatmaya başlar. (Görsel 6)



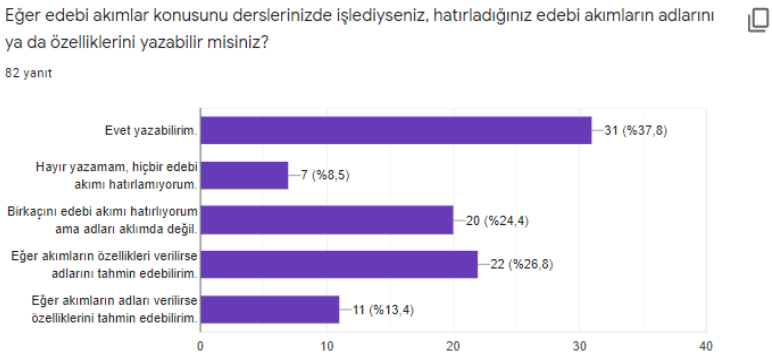
Görsel 5. *Öğrencinin üzerine tıkladığı tablonun hareketlenerek hem kahramanların hem de animasyon karakterlerin ilgili görselin hikâyesini anlatması.*



Görsel 6. *Klasisizm koridoru* (*Cornell'inin Fransız Klasik trajedisi Horace adlı eserinin hareketlenmesi ve animasyonla keşfedilmesi*)

2. Problem/Sorun

Edebi akımlar ya da diğer bir adıyla sanat akımları anlaşılması ve akılda kalması oldukça zor bir konudur. Özel Eskişehir OSB Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi 11. Sınıflarında okuyan 103 öğrenciden cevaplaması istenen ankete cevap veren 82 öğrencinin verdiği cevaplar incelendiğinde edebi akımların özelliklerinin yanı sıra adlarının da zor kavrandığı görülmüştür.



Görsel 7. *Yapılan anket sonuçlarından bir analiz*

Yine anket sonuçlarından elde edilen verilere göre kavram haritaları oluşturulması ve oluşturulan bu kavram haritalarının uygulama içinde sık sık öğrencinin pano ve monitörlerde, yerde yürürken temas ettiği objelere dokundukça zamansız bir şekilde ortaya çıkarak, öğrenciye sık sık öğrenilen bilgilerin tekrar tekrar hatırlatılması düşünülmektedir. İlk olarak 11. Sınıfta birinci ünitede edebiyatın Sanat Akımları ile ilişkisi başlığında öğrenci; sırasıyla "klasisizm",

“romantizm”, “realizm”, “natüralizm”, “parnasizm”, “sembolizm” edebi akımlarını, bu akımların kısaca özelliklerini, Türk ve Dünya edebiyat temsilcilerini öğrenmekle sorumludur. 12. Sınıfta öğrenci çağdaş edebiyat akımlarından “dadaizm”, “letrzim”, “sembolizm”, “empresyonizm”, “ünanimizm” akımları ile tanışır. ‘Modern edebiyat akımları’ başlığında ise “kübizm”, “fütürizm, “sürrealizm”, “ekspresyonizm”, “egzistansiyalizm”, “modernizm” ve “post modernizm” edebi akımlarından söz edilir. Oldukça soyut ve öğrencinin yabancı olduğu bu kavramlar, aslında güzel sanat dallarında ortak kullanılan isimlerdir. Karmaşık olduğu düşünülen edebi akımlar şu alt başlıklar verilecektir.

2. KAT **(Birinci kat gezildikten sonra, asansördeki sorular doğru cevaplandığında üst katlara çıkılabilir)**	**MODERN EDEBİYAT AKIMLARI** **Kübizm** **Fütürizm** **Sürrealizm** **Ekspresyonizm** **Egzistansiyalizm** **Modernizm** **Post Modernizm**
1. KAT **(Birinci kat gezildikten sonra, asansördeki sorular doğru cevaplandığında üst katlara çıkılabilir)**	**ÇAĞDAŞ EDEBİYAT AKIMLARI** **Dadaizm** **Letrzim** **Sembolizm** **Empresyonizm** **Ünanimizm**
GİRİŞ KAT **(Müze Girişi)** **(ilk tanışma 10. ve 11. Sınıf)**	**İLK EDEBİ AKIMLAR** **Klasisizm** **Romantizim** **Realizm** **Natüralizm** **Parnasizm** **Sembolizm**

3. Çözüm

Edebi akımlar konusu derslerde; akımlar, özellikleri, Türk ve Dünya edebiyatından temsilcileri başlığıyla işlenilmekte bu bilgilerin kazanımları, hem yılsonu sınavlarında hem de üniversiteye giriş sınavlarında ölçülmektedir

Sorun	Çözüm	Eğitimdeki Katkısı
Edebi akımlar konusunun oldukça soyut olması	Sanat akımlarının etkilerinin göründüğü diğer sanat dallarındaki görsellerden yararlanarak soyut konuların somutlaştırılmasını sağlamak	"Öğrenme sürecinde materyal ne kadar çok duyu organına hitap ederse öğrenmenin kalıcılığı artar", ibaresinden hareketle öğrenmenin kalıcılığını artırmak
Literatürde var olan kaynaklar edebi akımların öğrenimini değil ezberini kolaylaştırmak adına hap bilgi haline getirilmiş, ***"yazar -eser –özellik"*** kıskacında sıkıştırılmıştır.	Edebi akımları sadece üniversite sınavına girerken çok gerekli olacak, net artıracak bir konu olmaktan çıkartıp sanat akımlarıyla öğrencilerde entelektüel bir birikim ve bakış açısı oluşmasını desteklemek	Öğrenme sürecinin ilk basamağı olan bilgi düzeyinin ötesine geçip, öğrencilerde üst öğrenme becerisi gerektiren, analiz, sentez ve değerlendirme becerilerini geliştirmek
Şair ve yazarların adlarını ezberlemek zorunluluğuna mahkûm edilmek	Ünlü bir isimle tanışmanın insanlar üzerinde heyecan artırıcı etkisinden yararlanarak Sanal Müze Uygulaması içinde gezerken tablolardan ya da zamanın ötesinden gelen ressam, şair ve yazarlarla aynı tanışma deneyimini öğrencilere yaşatmak	Sanat zevki oluştururken, edebi bir birikim oluşturmak

. İlk kez orta öğretim kademesinin son iki basamağına öğrencilerin karşılaştığı bu konular soyut ve yoğun içeri nedeniyle öğrenciyi ezbere yönlendirmekte, kavranılmamış bu ezber bilgilerin geçen süreninin ardından unutulmalara neden olduğu yapılan anketlerle görülmüştür. Bu probleme geliştirilen çözüm olarak; öğrencilerin öğrenmeye dâhil edildiği,

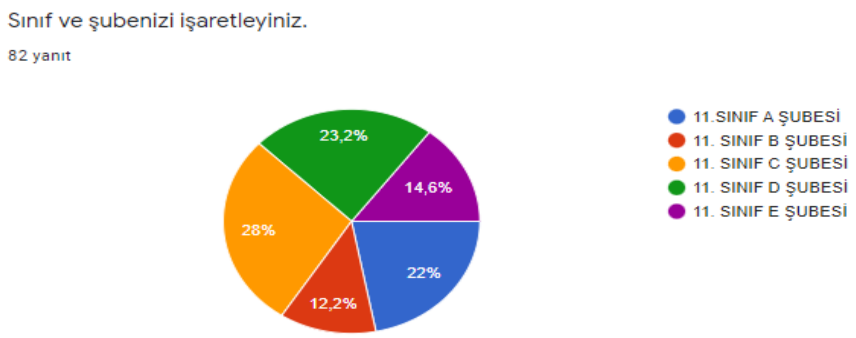
görsellerle zenginleştirilmiş bir öğrenme materyallerinin öğrenmeyi kalıcı ve eğlenceli hale getirmesinin bu probleme bir çözüm oluşturacağı düşünülmüştür.

4. Yöntem

Bu projeyi tamamlayabilmek için öncelikle, edebi akımlar konusunun edebiyatta ve diğer güzel sanat dallarındaki yansımaları araştırılması için literatür araştırılması ve saha araştırmaları yapılmıştır. Ayrıca öğrencilerin edebi akımlardaki öğrenmelerine görsel materyal kullanmasının etkili olup olmadığının önden araştırılması için veri toplama yöntemlerinden anket ve açık soru yöntemleri kullanılmıştır.

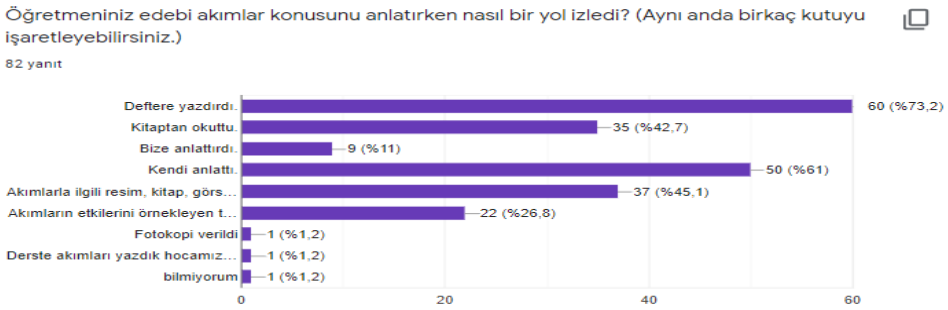
4.1 Evren ve Örneklem

Bu projede evren, edebi akımlar dersini alan tüm 11. sınıf öğrencileri olarak düşünülmüş, iki aylık bir eğitim sürecini ders etkinliklerini kapsadığı için örneklem olarak Eskişehir OSB Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi 11. sınıf öğrencileri alınmıştır. 11. sınıfta okuyan 103 öğrenci 11 A ve 11 C sınıflarında okuyan 44 öğrenci deney grubu olarak seçilmiş, yalnızca bu iki sınıfta takımda yer alan öğrenciler dersler için hazırladıkları görselleri kullanarak sunumlar yapmış sınıfta arkadaşlarına yazar ve eserlerin videoları açarak örnek metinler üzerinden analizlere edebi akımlar dersini işlemişlerdir. 11 B, 11 D ve 11 E sınıflarına girilen öğretmene her hangi bir yönlendirmede bulunulmamış, öğretmen kendi yöntem ve tekniklerini metodunu sonuçların güvenirliğinin etkilenmemesi için kendisi seçmiş, dersi kendi yöntemleriyle işlemiştir. Edebi akımlar konusu eylül, ekim aylarında müfredata uygun olarak işlenmiş, aradan öğrenmelerin kalıcılığının ölçülebilmesi hedeflendiği için her iki gruba da bir bilgilendirme yapmadan üç ay geçmesi beklenmiştir. Üç aylık sürenin ardından Ocak ayının sonunda öğrencilere kaynakçada linki yer alan anket uygulanmıştır.



4.2 Verilerin Toplanması Yöntemi

Yapılan anketlerdeki görseller kullanılmadan edebi akımlar dersinin büyük çoğunlukla özelliklerinin deftere yazdırılarak ya da kitaptan okutularak işlenildiği çok az öğrencinin derslere aktif olarak katıldığı görülmüştür.



4.3 Verilerin Çözümlenmesi

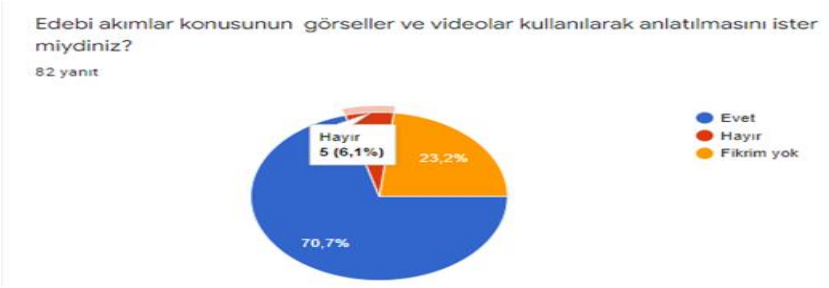
Elde edilen yukarıdaki verilerden edebi akımları anlatırken derse öğrencinin dâhil edilmesinin bir ihtiyaç olduğu hissedilmiş, Z kuşağının ilgisini çekebilecek bir ortamda öğrenciyi öğrenme yaşantısına dâhil edecek bir öğrenme senaryosu oluşturulmuştur.

Her akımı örneklendirebilecek tablonun ve sanat eserlerinin ancak bir müzede olabileceği fikriyle *SETAB Sanal Müzesi* tasarlanmış, bütünsellik açısından kat planları düşünülmüş, tekrar ve pekiştirme ihtiyaçları için oyun etkinlikleri geliştirilmesine karar verilmiş, aktif öğrenme etkinlikleri içinde Mouse kontrolüyle tercih ve eğitimi yönetme sürecine öğrenci dahil edilmek istenmiştir. Deney ve Kontrol gurubuna aynı zamanda uygulan ankette William Shakespeare tarafından yazılan MACBET oyunundan bir sahne izlettirilmiş ve klasisizmden çok farklı olarak romantizmde sahnede yaralama gibi olaylara yer verilebileceği gösterilmiştir. Seksen bir öğrenciden yalnızca 3 bu yöntemin akılda kalıcı olmadığını düşünmüş, 87 öğrenci ise görsellerin ve sanat akımlarının öğrenilmesinde etkili olduğunu belirtmiştir.

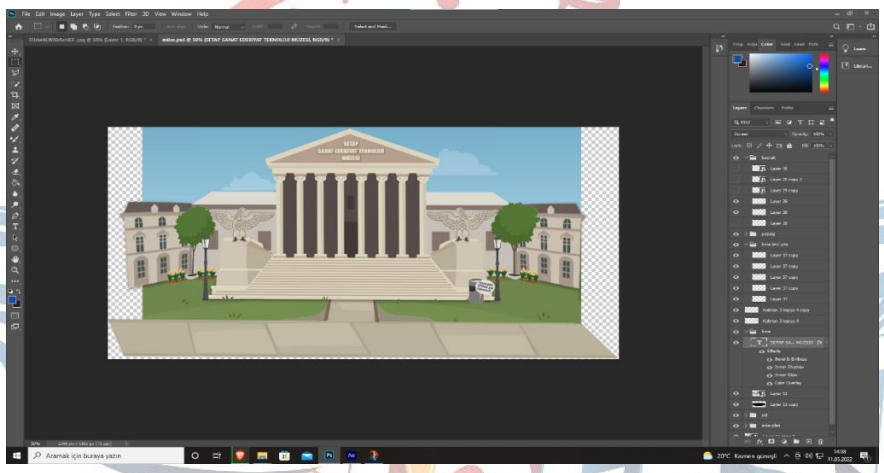
4.4 Bulgular

82 öğrencinin % 71'i edebi akımları görseller ve videolar kullanarak öğrenmek istediklerini ifade etmiştir. Gelen bu yanıtlarda görsellerin Z kuşağı için, kalıcı öğrenme için gerekliliğini bir kez daha göstermiş ve sanal müze uygulamasının oyunlarla da eğlenceli hale getirilmesi, soru ve etkinliklerle bir uygulamaya dönüştürülmesi, hedef kitlenin genişletilmesi, projenin gelecekte animasyon haliyle eğitim platformlarında yaygınlaştırılması, faydalı bulunmuştur.

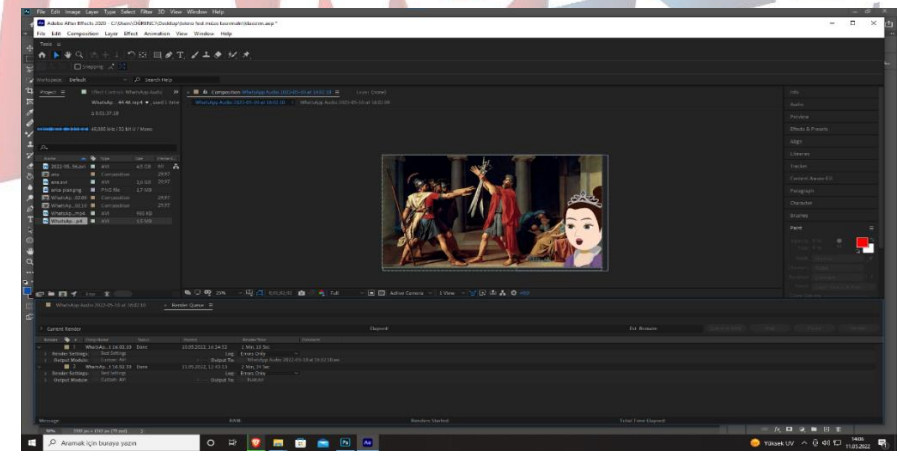
TEKNOFEST İSTANBUL HAVACILIK, UZAY VE TEKNOLOJİ FESTİVALİ



Öğrencinin akımları bir sınıf ortamında değil gerçek bir sanat galerisinde kendilerinin keşfetmesini sağlamak için Adobe Phote Shop, Adobe After Effect, Adobe Animate, Vyond, Unity programlarından yararlanılarak içinde tabloların canlandığı sanal müze uygulaması geliştirilmeye başlanmıştır.



Görsel 8. *Tasarım Aşamaları*



Görsel 9. *Ses ve hareket sahnelerinin eklenmesi*

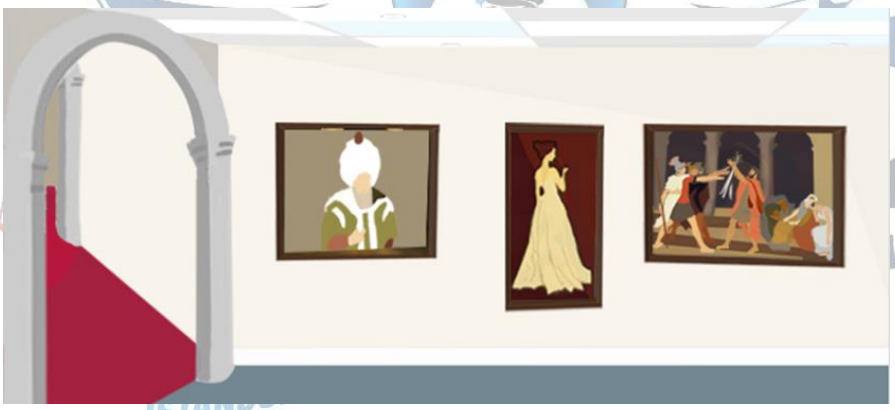
5. Yenilikçi (İnovatif) Yönü

Yapılan literatür taramalarında, edebi akımların özelliklerinin ve temsilcilerinin anlatıldığı çok sayıda nitelikli kitap ve makale olduğu, bu konunun örneklerle anlatılmasının

üzerine de akademik çalışmalar yapıldığı görülmüştür. Lise öğrencilerine hitaben, üniversiteye hazırlık gruplarında yazı içeriklerinin hap pdf bilgilere dönüştürtüldüğü, not kitapçıklar hazırlandığı, hafıza teknikleri kolay ezberlemeye yönelik kitapçık ve not kâğıtlarının mevcut ortamda çok fazla olduğu, görülmüştür. Ünitelendirilmiş ders planında, edebi akımların diğer güzel sanat dallarındaki yansımalarının araştırılarak bu araştırmalarından edebiyat dersinde yararlanılması öğrenciye önerilmiştir. Fakat öğrenciye bu çalışmayı nasıl yapabileceğini öneren bir kaynak ya da rehber olmadığı literatür taramalarında görülmüştür. Bu çalışmada yapılmak istenen eğitim teknolojisinin sunduğu imkânları, Z kuşağının ilgi ve istekleri doğrulusunda düzenlemek, öğrenmeyi teknoloji ve sanatla birleştirmektir.

Oluşturulan materyalin senaryosunda kullanılan dil; Türk milli kültür ve adetlerine, değerlerine uygun bir şekilde kullanılmış, düzgün Türkçe, etkili iletişim, değerler materyalin iletişim kısmında örtük öğrenme oluşturacak şekilde işlenilmiştir.

Uygulama içindeki görsellerin ve metinlerin bir araya getirilmesi fikri, öğrenme senaryosu ve konuşan tabloların çizimi tamamen özgündür. Tabloların orijinal hali yalnızca tabloların orijinalliklerini tanımak adına tıklanmadan görüntülenecek, fakat tıklandıktan sonra karakterler animasyondan çizimlerle özgünleşecektir. (Görsel 10)



Görsel 10. *Özgün çizim ve görseller*

6. Uygulanabilirlik

Projemiz hala geliştirilmekte olup, içerik bakımından zenginleştirilmektedir. SETAB Sanal Müze uygulaması bir web sitesinde yayınlanarak cep telefonlarında da kullanılabilen bir uygulamaya dönüştürülecektir ve lise öğrencilerine, üniversiteye hazırlanan öğrencilere, güzel sanatlar bölümünde okuyan öğrencilere yönelik tamamen ücretsiz bir uygulama olarak yayınlanacaktır. Ürün uygulaması öğrencilerin hizmetine tam anlamıyla sunulduktan sonra, tıklanma sıklığı, uyulama kullanıcılarının istekleri ve memnuniyetleri doğrultusunda soru

içeriği geliştirilecektir. Bir yıllık deneme sürümünün ardından, uygulamanın gördüğü ilgiye göre reklam alarak gelir elde edilebileceği düşünülmektedir. Projenin öğreticiliği yanında ilgi çekici hikâyelerinden dolayı aynı zamanda ilerleyen süreçte bu projenin televizyonlarda yayınlanan devamlı bir animasyon yapıma dönüştürülmesi istenmektedir.

7.Tahmini Maliyet ve Proje Zaman Planlaması

Projemizin en az maliyetle uygulanabilir, yaygınlaştırılabilir olması hedeflenmektedir. Kullanılan lisanslı programların lisans ücretleri, maliyeti oluşturmaktadır. Deneme sürümlerinin çıktılarından faydalanılmış, uzun soluklu çıktı alabilmek için programların lisanslarına ihtiyaç duyulmuştur.

7.1 Tahmini Maliyet Tablosu

Photo Shop (30 gün)	192,16 TL
After Effect(30 gün)	192,16 TL
Animate (30 gün)	197,06 TL
Vyond	Aylık 50 dolar (774 TL)
Unity Bedava	
Toplam (tutar dolara bağlı olarak değişebilir	1.350,48 TL

Bu proje geliştirilebilir, zamanla koridordaki yazar ve şairler artırılarak sürekli güncellenebilir olması yönüyle daima sürekliliği olan güncel bir projedir.

7.2 Proje İş-Zaman Takvimi

Ağustos	Literatür Taraması- Saha Araştırmaları
	Edebi akımlar konusunu ile ilgili yazılmış kitap, tez ve makalelerin araştırılması
Eylül	Edebi akımlar konusunu anlatırken kullanılabilecek görsel ve içeriğin hazırlanması

Ekim- Kasım -Aralık-Ocak (Öğrenmenin kalıcılığın ölçmek için üç aylık bekleme süresi)	Edebi akımlar konusunun iki sınıfta görsel materyal kullanılarak üç sınıfta görsel materyal kullanmadan anlatılması
	Öğrencilere edebi akımlardaki öğrenmelerine yönelik anket sorularının hazırlanması
	Öğrencilerin edebi akımlarla ilgili görüşlerini ölçmek için sorulacak soruların hazırlanması
Şubat	Öğrencilere anketin uygulanması soruların sorulması
	Verilerin cevapların yorumlanması
Mart	Elde edilen sonuçlara hizmet edecek bir materyal hazırlanması için kullanılabilecek programların belirlenmesi
	Özgün ve yaratıcı çizimlerin, oluşturulması
	İçerikte kullanılacak görselin bilgisayara aktarılması
	Ön değerlendirme Raporunun Yazımı
Nisan	Proje tanıtım videosunun çekimi
Mayıs	SETAP Sanal Müzenin Tasarımı
	Proje Detay Raporunun yazımı
Haziran	Tasarımın geliştirilmesi süreci
	9-31.07.2022 TEKNOFEST

8. Proje Fikrinin Hedef Kitlesi (Kullanıcılar)

Bu çalışma ortaöğretim düzeyinde okuyan 10. Sınıf, 11. Sınıf 12. Sınıf öğrencilerine doğrudan derslerini desteklemelerine yardımcı olması bakımından oldukça değerlidir. Ayrıca üniversite sınavına hazırlanan öğrencilere, soru içerikleri yönüyle sıkıcı olmayan içeriğiyle kaynak oluşturmayı hedeflemektedir. Ayrıca güzel sanatlar bölümünde okuyan, güzel sanatlar lisesine hazırlana öğrencilere zengin bir alt yapı oluşturabilir. Bunun yanı sıra fakültelerde okuyan Türkçe ve edebiyat bölümü öğrencilerine metinleri ve yazarları anlamaları bakımından altyapı oluşturabilir.

Proje Fikrinin Hedef Kitlesi Kullanıcılar

Ortaöğretim 10. 11. ve 12. Sınıf öğrencileri	Derslerindeki başarılarını artırmada ve derslerini anlamada destek olur
Üniversite Sınavının 2. Basamağına Hazırlanan Öğrenciler	Ölçme ve Değerlendirme sınavında netlerinin artırılmasını destekler
Güzel Sanatlar Lisesine Hazırlanan Öğrenciler	Belli bir sanat zevkinin ve birikiminin oluşmasına katkıda bulunur
Güzel Sanatlar Bölümünde Okuyanlar	Yeni terim ve kavramların anlaşılmasını sağlar. Egzistansiyalist, kübist, post modern gibi… Terimlerin ezberden öteye geçerek nedenselliği hakkında alt yapı oluşturur.
Fakültelerin Türk Dili ve Edebiyatı ve Türkçe Bölümlerinde Okuyanlar	“Yazar- Eser -Metin –Dönem” ilişkisini kurarken verilen eserlerin incelenmesine katkıda bulunur. Öğretmen adaylarının hermenoitik yeteneğini geliştirir.

9. Riskler

Haziran ayının okul sınav sürecine denk gelmesi ve okuların kapanacak olması öğrencilerin bir araya gelip yeterli çalışma imkânlarını kısıtlayacak sınavlara hazırlanma süreçleri çalışma zamanlarını daraltacak, takım çalışanlarının bireysel performansları daha da önemli hale gelecektir. İstenilen düzeyde ilerleme sağlanamadığında proje için uzaktan yapılan toplantılarla koordine kurularak tüm takım gücüyle çalışmalara devam edilecektir. Projemiz sürekli geliştirilmeye açık olması yönüyle, düzeltilebilir olmasının sağladığı avantajlardan sayesinde hissedilebilir bir risk taşımamaktadır.

Öngörülebilen riskler, sanal müze uygulamasının kısa bir sürede ortaya çıkıp tamamen bitmiş halının oluşturulmasının zaman alan, iş yükü ve ileri tasarım bilgisi istemesi ve aynı zamanda teknik boyutunun profesyonellik gerektiren desteklere zaman zaman ihtiyaç duyabilecek olmasıdır. Fakat takım üyelerinin sürekli kendilerini geliştirmeye aç ve istekli olmaları, eğitim teknolojileri alanında geliştirdikleri bu eğitim materyaliyle Türk Milli Eğitim Sistemine katkıda bulunacak olmanın verdiği yüksek motivasyonla bu risk, öğrencilerin kendilerini büyük bir hızla ve çok yönlü geliştirmeleri için fırsata dönüşmüştür. Tabloların Dili Olsa projesiyle, "Öğretirken Öğrenen Takım Ruhu" pekişmektedir.

10. Kaynakça

Akyüz, K.(1997) *Modern Türk edebiyatının Ana Çizgileri*, İstanbul: İnkilap kitapevi

Bocquilllon M.F. (2005) Empresyonizm, Ankara: Dost Kültür

Claudan F. (1999) *Romantizm Sanat Ansiklopedisi*, İstanbul: Remzi Kitapevi

Çetişli, İ. (2006) *Batı Edebiyatında Edebi Akımlar*, Ankara: Akçağ

Kantarcıoğlu, S. (2007) *Türk ve Dünya Romanlarında Modernizm,* İstanbul: Paradigma

Kurum yayını: Türk Dili aylık Dil ve Yazın Dergisi, *Yazın Akımları Özel Sayısı, Ocak 1981, sayı: 349*

Kesim, G.T.(2015). *Türk ve Dünya Edebiyatındaki Örnekleriyle Edebi Akımların Öğretimi*, (Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi).

Passeron R. (2000) *Sürrealizm Sanat Ansiklopedisi*, İstanbul: Remzi Kitapevi

Safa, P. (2007) *Edebi akımlar ve Fikir Cereyanları,* İstanbul: Boğaziçi yayınları

Yetkin, S. K. (1967). *Edebiyatta akımlar.* İstanbul: Remzi Kitapevi.

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdidENZF6Orbl_K6XZjTQ5Yms9YguB0lhw6VZxOF65Bri7IQA/viewform