

**T.C.  
PAMUKKALE ÜNİVERSİTESİ  
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ  
GÜZEL SANATLAR EĞİTİMİ ANABİLİM DALI  
RESİM İŞ EĞİTİMİ BİLİM DALI  
YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**GÖRSEL SANATLAR EĞİTİMİNDE MİTOLOJİK ÖYKÜ TEMALİ  
HAREKETLİ (POP UP) KİTAPLARIN KULLANIMI**

**MİRAY ERDOĞAN**

**Danışman**

**Doç. Dr. Nuray MAMUR**

**JÜRİ ÜYELERİ ONAY SAYFASI**

Bu çalışma, Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı, Resim-İş Eğitimi Bilim Dalı'nda jürimiz tarafından Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

İmza

Başkan: Doç. Dr. Nuray MAMUR



Üye: Dr. Öğr. Üyesi Görkem Utku ALPARSLAN



Üye: Dr. Öğr. Üyesi Hatice Nilüfer SÜZEN



Pamukkale Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Yönetim Kurulu'nun **19.07.2019** tarih ve **29/9**. sayılı kararı ile onaylanmıştır.



Prof. Dr. Mustafa BULUŞ

Enstitü Müdürü

## ETİK BEYANNAMESİ

Pamukkale Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü'nün yazım kurallarına uygun olarak hazırladığım bu tez çalışmasında; tez içindeki bütün bilgi ve belgeleri akademik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi; görsel, işitsel ve yazılı tüm bilgi ve sonuçları bilimsel ahlak kurallarına uygun olarak sunduğumu; başkalarının eserlerinden yararlanılması durumunda ilgili eserlere bilimsel normlara uygun olarak atıfta bulunduğumu; atıfta bulunduğum eserlerin tümünü kaynak olarak gösterdiğimi; kullanılan verilerde herhangi bir tahrifat yapmadığımı; bu tezin herhangi bir bölümünü bu üniversitede veya başka bir üniversitede başka bir tez çalışması olarak sunmadığımı beyan ederim.

İmza

Miray ERDOĞAN

## TEŞEKKÜR

Bu tez çalışması pek çok kişinin değerli görüşleri ve öneriyle oluşmuştur. Katkılarından dolayı her birine teşekkürü bir borç bilirim.

Tez çalışmam sırasında kıymetli bilgi, birikim ve tecrübeleri ile bana yol gösteren ve destek olan değerli danışmanım Doç.Dr. Nuray MAMUR'a ve tez jürisinde yer alarak bana değerli öneri ile destek olan Dr. Öğr. Üyesi Hatice Nilüfer SÜZEN ve Dr. Öğr. Üyesi Görkem Utku ALPARSLAN'a, lisans ve yüksek lisans eğitimim boyunca yardım, bilgi ve tecrübeleri ile bana sürekli destek olan Pamukkale Üniversitesi Resim-iş Öğretmenliği bölümündeki tüm hocalarıma sonsuz teşekkür ve saygılarımı sunarım.

Araştırmama uzman görüşleri ile katkı sağlayan Dr. Öğr. Üyesi Emel TOK ve Dr. Sevcan SARİBAŞ'a bana ayırdıkları zaman ve sundukları öneriler nedeniyle teşekkür ederim. Ayrıca veri toplama sürecinde yardımlarıyla bana destek olan Görsel Sanatlar Öğretmeni Ceyda GÖKÇE ve 4A- 4B sınıfı öğrencilerine sonsuz teşekkürler.

Çalışmalarım boyunca sabır ve anlayışlarını hiç esirgemeyen işverenim İsmail ERTUĞRUL, çalışma arkadaşım, Seher FERAHKA'YA'ya, varlıklarını her zaman hissettiğim arkadaşlarıma ve yakınlarıma teşekkürü borç bilirim.

Çalışmalarım boyunca maddi manevi destekleriyle beni hiçbir zaman yalnız bırakmayan annem Mine ERDOĞAN, babam Muammer Güngör ERDOĞAN'a da sonsuz teşekkürler ederim.

Miray ERDOĞAN



## ÖZET

### **Görsel Sanatlar Eğitiminde Mitolojik Öykü Temalı Hareketli (Pop Up) Kitapların Kullanımı**

ERDOĞAN, Miray

Yüksek Lisans Tezi, Güzel Sanatlar Eğitimi ABD,

Resim İş Eğitimi Bilim Dalı

Tez Danışmanı: Doç. Dr. Nuray MAMUR

Mayıs 2019, 121 sayfa

Bu araştırmada insanın var olduğu ilk günden itibaren hayal gücünün en zengin ürünü olan, sanata ve diğer tüm alanlara ilham veren mitoloji ile hareketliliği ve görsel anlatımı ile çocukların oldukça ilgisini çeken hareketli kitapların bir araya getirilerek öğrenme öğretme sürecine etkileri görülmek istenmiştir. Bir eylem araştırması olarak planlanan çalışmada 4. Sınıf “Kültürel Miras ve Görsel Sanatlarda Biçimlendirme ve İletişim” öğrenme alanlarının desteklenmesi amaçlanmıştır.

Bu araştırmanın çalışma grubunu, 2018 - 2019 eğitim öğretim yılında Denizli merkezinde bulunan bir özel okulun 4. sınıfında öğrenim gören toplam 16 ilkokul öğrencisi oluşturmuştur. Araştırmanın diğer katılımcıları ise öğrenme sürecini yürüten araştırmacı ve ders öğretmenidir. Eylem sürecinin tamamında gözlemci olarak yer alan ders öğretmeni, bağımsız gözlemci olarak araştırmanın veri kaynağı olmuştur. Ayrıca araştırmacı sürece ait deneyim ve gözlemlerini araştırmacı günlüğüne kaydetmiştir. Bağımsız gözlemci ise süreç sonunda görüşme formu yoluyla sürece ait fikirlerini ifade etmiştir. Araştırma bulguları içerik analizi ile çözümlenmiştir.

Araştırma bulgularına göre mitolojik hikâyelerin hareketli (pop up) kitapların çok boyutlu ve çok bakışlı yapısıyla ilişkilendirilmesi sınıf içinde yaratıcı sürecin desteklenmesini sağlamıştır. Mitolojik öykü temalı hareketli (pop up) kitaplar öğrencilerde merak duygusu uyandırmış; farklı, özgün fikirler oluşturmuştur. Her öğrenci kitaplarda kendi ilgi alanlarından bir parça bulmuştur. Kimisi kitaplarda geçen mitolojik kahramanlarla ilgilenmiş, onları çok sevdiği süper kahramanlarla karşılaştırmışlardır. Kimisi de pop up tekniklerinin nasıl yapıldığıyla ilgilenmiştir. Kendi hayal güçlerindeki karakter ile

gördükleri ve öğrendiklerini birleştirmiş ve ortaya özgün, hareketli ve üç boyutlu çalışmalar çıkarmışlardır. Sonrasında ortaya çıkardıkları bu karakterlere fantastik bir öykü yaratmış ve karakterlerini daha somut bir hale getirebilmişlerdir. Çizerken aktaramadıkları ayrıntıları yazarak anlatmışlardır. Bu açıdan da ilkokul görsel sanatlar dersinde kullanımının; teknik farklılık, ilgi çekme, öğretirken eğlendirme ve yaratıcılığı destekleme özelliklerinden dolayı uygun olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** Çocuk kitapları, Görsel kültür, mitolojik hikâyeler, eylem araştırması



## ABSTRACT

### **The Use of Mythological Story Themed Pop Up Books in Visual Arts Education**

ERDOĞAN, Miray

Master of Science Thesis, Department of Fine Arts Education  
Art Education Program

Supervisor: Associate Professor Nuray MAMUR

May 2019, 121 Pages

In this research, since the existence of human being, with his imagination and rich product, with mythology inspiring arts and all other areas, with mobility and visual expression, it is intended to see the effects on learning and teaching process. By gathering the pop up books attracting kids interests. In this study planned to be the action research, it is intended to support the 4th class “cultural heritage and shaping and contact in visual Arts” learning areas.

The study group of this research is composed of 16 elementary school students studying 4th class in a private school in the centrum of Denizli, in 2018-2019 education year. Other participants of the research are the researcher conduting the learning process and the lecturer. The lecturer participating the whole action process is the data source, being the independent observer. Additionally, the researcher records her experiences and observations belonging to the process. Independent observer Express her ideas on the process at the and of the interview. Research findings are resolved with the content analysis.

According to the research findings, the association of the mythological stories with the multi-dimensional and multi-eyed structure of the pop up books provides the support of the creative process. Mythological story theme pop up books activate the wonder emotion on the students, and create different and original ideas. Every students finds a part with his areas of interest in the books. Some become interested in the mythological heroes in the books, and compare with the süper heroes they like most. Some other are interested in how the pop up techniques are made. They associate with the character in their imagination,

what they see and what they learn, and create original, active and three dimensional products. Later, they create a fantastic story to these characters more concrete. They describe the details they can not transfer by drawing, by writing. With this point of view, it's use in the elementary school visual arts lecture, is concluded to be suitable according to the features of technical diversity, attracting attention, entertaining by teaching and creative supporting.

**Keywords:** Kids books, visual culture, mythological stories, action research



## İÇİNDEKİLER

YÜKSEK LİSANS TEZ ONAY FORMU .....	iii
ETİK BEYANNAMESİ.....	iv
TEŞEKKÜR.....	v
ÖZET .....	vi
ABSTRACT.....	viii
İÇİNDEKİLER .....	x
TABLolar LİSTESİ .....	xiii
ŞEKİLLER LİSTESİ .....	xiv
BİRİNCİ BÖLÜM: GİRİŞ.....	1
1.1. Problem Durumu .....	1
1.1.1. Problem Cümlesi .....	4
1.1.2. Alt Problemler/Amaçlar .....	4
1.2. Araştırmanın Amacı .....	5
1.3. Araştırmanın Önemi .....	5
1.4. Araştırmanın Sınırlılıkları .....	5
1.5. Tanımlar .....	6
İKİNCİ BÖLÜM: KURAMSAL ÇERÇEVE VE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR .....	8
2.1. Kuramsal Çerçeve .....	8
2.1.1. Görsel Sanatlar Eğitimi .....	8
2.1.1.1. Sanat eğitiminde görsel materyaller .....	10
2.1.2. Mitoloji .....	11
2.1.2.1. Yunan mitolojisi .....	14
2.1.2.2. Mısır mitolojisi .....	19
2.1.2.3. Mitolojinin ilham verdiği alanlar .....	27
2.1.2.4. Mitolojinin sanata katkıları .....	31
2.1.3. Hareketli (Pop up) Kitaplar .....	32
2.1.3.1. Hareketli (pop up) kitapların özellikleri ve yapım teknikleri .....	36
2.1.3.2. Hareketli (pop up) kitapların kullanım alanları .....	42
2.1.3.3. Hareketli (pop up) kitapların yaratıcılığa katkıları .....	46
2.2. İlgili Araştırmalar .....	48
2.2.1. Görsel Sanatlar Eğitiminde Mitoloji Üzerine Yapılan Araştırmalar .....	48

2.2.2. Görsel Sanatlar Eğitiminde Hareketli (Pop up) Kitap Kullanımı Üzerine Yapılan Araştırmalar.....	50
ÜÇÜNCÜ BÖLÜM: YÖNTEM .....	52
3.1. Araştırmanın Deseni .....	52
3.2. Çalışma Grubu .....	52
3.3. Verilerin Toplanması .....	54
3.4. Veri Toplama Araçları .....	58
3.5. Verilerin Analizi .....	59
DÖRDÜNCÜ BÖLÜM: BULGULAR VE YORUM .....	61
4.1. Görsel Sanatlar Eğitiminde Mitolojik Öykü Temalı Hareketli (Pop up) Kitaplar Bağlamında Geliştirilen Ders Sürecine İlişkin Bulgular .....	61
4.1.1. Mitolojik Öykü Temalı Hareketli (Pop up) Kitaplar Yoluyla Öğretimin Öğrencilerin Sanatsal Çalışmalarına Yansımaları.....	61
4.1.1.1. Öğrencilerin hazır bulunuşluk düzeyleri .....	61
4.1.1.2. Mitolojik karakter ve öykü tasarımı süreci .....	63
4.1.1.3. Mitoloji temalı hareketli (pop up) resim yapma süreci .....	68
4.1.2. Mitolojik Öykü Temalı Hareketli (Pop up) Kitaplar Yoluyla Öğretimin Öğrencilerin Derse Karşı İlgisi ve Tutumlarına Etkisi.....	73
4.2. Görsel Sanatlar Eğitiminde Mitolojik Öykü Temalı Hareketli (Pop up) Kitapların Kullanımına İlişkin Öğretmen Görüşleri .....	79
4.2.1. Mitoloji Temalı Hareketli (Pop Up) Kitapların Görsel Sanatlarda Öğrenme Sürecine Etkileri.....	80
4.2.2. Öğrenme Sürecinde Yaşanan Güçlükler .....	80
4.2.3. Görsel Sanatlar Öğretiminde Kullanımına İlişkin Öneriler .....	81
BEŞİNCİ BÖLÜM: TARTIŞMA, SONUÇ VE ÖNERİLER .....	83
5.1. Tartışma ve Sonuç .....	83
5.2. Öneriler .....	88
5.2.1. Uygulamaya Yönelik Öneriler .....	88
5.2.2. Araştırmacılara Yönelik Öneriler .....	89
KAYNAKÇA .....	91
EKLER .....	102
Ek 1. Ders Planı ve Kullanılan Öğretim Materyalleri .....	102
Ek 2. Öğrenci Öndeğerlendirme Formu .....	109
Ek 3. Çalışma Yaprağı 1: Mitolojik Kahraman Tasarımım .....	110

Ek. 4. Çalışma Yaprağı 2 .....	112
Ek. 5. Öğrenci Ders Değerlendirme Anketi .....	113
Ek. 6. Öğretmen Görüşme Formu .....	115
Ek. 7. Uzman Görüşü Alınan Sadeleştirilmiş Mitolojik Öyküler .....	116
Ek. 8. Öğrenme Ortamına İlişkin Görseller .....	118
Ek. 9. Araştırma İzni .....	120
ÖZGEÇMİŞ .....	121



**TABLolar LİSTESİ**

Tablo 3.1. Öğrencilerin Cinsiyetlerine Göre Dağılımı.....	53
Tablo 3.2. Öğrencilerin Yaşlarına Göre Dağılımı.....	53
Tablo 3.3. Bağımsız Gözlemcinin Demografik Özellikleri.....	53
Tablo 3.4. Eylem Araştırması Süreci.....	57
Tablo 3.5. Araştırmanın tema ve alt temaları.....	60
Tablo 4.1. Öğrencilerin ders sürecine ait düşünceleri.....	78





## ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 3.1. <i>Eylem araştırması diyalektik döngüsü</i> .....	54
Şekil 3.2. <i>Araştırmanın odak alanının tanımlanması</i> .....	55
Şekil 3.3. <i>Eylem planının geliştirilmesi</i> .....	56



## BİRİNCİ BÖLÜM

### GİRİŞ

Bu bölümde; problem durumu, problem cümlesi, alt problemler, araştırmanın amacı, önemi, sınırlıkları ve tez kapsamındaki önemli kavramlarının tanımlarına yer verilmiştir.

#### 1.1. Problem Durumu

Günümüzde teknolojinin ilerlemesine ve görselliğin artmasına bağlı olarak sanat yapma yollarının çoğaldığına tanık olmaktayız. Çağdaş sanat ortamına bakıldığında sanat eserlerinin hareketlendiği, ses, koku gibi unsurlarla desteklendiği, dijital ortamlarda üretildiği ve insan etkileşimine de olanak verecek şekilde oluşturulduğu görülmektedir. Sanat alanında yaşanan tüm bu değişimler görsel sanatlar öğretiminde de benzer çeşitliliği talep etmektedir. Öğrencilere yeni sanat yapma yollarının kapılarını aralamak için sanat eserlerinin sunduğu ses, ışık, hareket, koku gibi (sadece göze hitap eden değil) tüm duyu organlarının işe koşulduğu bir yaklaşımlara ihtiyaç ortaya çıkmaktadır. Bu da sanatın eğitiminde farklı ve zenginleştirilmiş görsel içeriklerin daha fazla kullanımını gerektirmektedir.

Görsel sanatların temeli görme verilerinden oluşmaktadır. Görsel farkındalığın geliştirilmesi sanat eğitiminde önemlidir. Çünkü zengin bir görsel repertuar üst düzeyde yaratıcılığa ve yorumlamaya katkıda bulunabilir. Görsel sanatlar öğretmenlerinin görsel düşünme becerilerinin geliştirilmesinde görsel materyallerin nerede ve nasıl kullanılacağını bilmesi gerekmektedir. Ancak alanyazın incelendiğinde (Mamur Yılmaz, 2014) görsel sanatlar eğitiminde bu dersin içeriğini zenginleştirmeye dönük materyal temelli araştırmalara yeterli sayıda rastlanamamaktadır. Oysa Milli Eğitim Bakanlığı [MEB], (2018) Görsel Sanatlar Dersi Öğretim Programı'nda yer alan kazanımları karşılayabilmek için "oyun, drama, örnek olay inceleme gibi farklı öğretim yöntemlerinin dikkate alınması" (MEB, 2018, s.5) önerilmektedir. Yine programın amaçları incelendiğinde; "Görsel okuryazarlık, algı ve estetik bilincine sahip, güncel kültür-sanat nesnelere/tasarımlarını bilinçli olarak izleyen, kendi kültürü ile diğer kültürlerle ait kültürel mirasın değerini anlayan ve onları koruyan, görsel Sanatları diğer disiplinlerle ilişkilendiren, görsel sanatları öğrenmeye ve uygulamaya istekli bireyler yetiştirmek" (MEB, 2018, s.7) yer almaktadır.

Programdaki bu amaçların karşılanabilmesi ve günümüz tekniğinin getirdikleri bağlamında sadece içeriklerin düzenlenmesini değil, aynı zamanda öğrenme-öğretme

süreçlerinin de yenilenmesini gerektirmektedir. Nitekim sanat ve tasarım dünyası da öğrenme- öğretme süreçlerini zenginleştirecek örneklerle doludur. Bu örneklerin birbirleriyle etkin bir şekilde birleştirilip öğrenme-öğretme süreçleriyle bütünleştirilmesi gerekmektedir. Bu araştırmada sanat ve tasarım dünyasına ilham veren, onu besleyen, hayal gücünün sınırlarını zorlayan mitoloji ile hareketli (pop up) kitaplar ve görsel anlatımları ile çocuklar için cazibe alanı oluşturan hareketli kitapların öğrenme-öğretme süreçleriyle birleştirilip etkileri görülmek istenmiştir.

Sıra dışı özellikleri ile mitoloji, geçmişte insanların doğa olaylarını, evreni anlamlandırma ve yorumlama çabaları sonucu ortaya çıkmıştır. Mitolojik öyküler, günlük yaşam, gerçek dünya ile insan hayal gücünün ortak bir yansımasıdır (Ayık, 2010; Kantar, 2013; Necatigil, 1989; Özden, 2003; Turani, 1993). Alanyazın incelendiğinde, mitoloji ile ilgili birçok tanıma rastlanmaktadır. “Bu tanımlamalar bazen ortak özellikler gösterirken, bazen de farklılıklar göstermektedirler. Bu farklılıklar mitolojinin dinler tarihi, felsefe, edebiyat, psikoloji, sosyoloji, antropoloji, arkeoloji gibi pek çok disiplinin ilgi alanına girmesinden kaynaklanmaktadır” (Ataş, 2014, s. 1). Ulutürk’e (2012) göre “mitoloji rivayet yoluyla sonraki nesillere ulaştırılan, zaman içinde değişiklik gösteren söylenceler anlamında kullanılır ve geçmiş dönemlerde yaşamış toplumların dinler, tanrılar, kahramanlar ve görünmeyen varlıklarla ilgili ürettiği birikime verilen addır” (s.863).

Kantar’a (2003) göre mitolojik öyküler bize toplumların kimliği hakkında fikir vermektedir. Mitler toplumları canlı tutan temel unsurlardır. Tüm toplumlar kendi mitolojilerini oluştururlar. Her uygarlık, içerisinde yaşadığı hayat şartları, çevre koşulları, kültürel yapılanma ve dünyayı anlama görüşünün ifadesi olarak mitolojisini oluşturmuştur. Mitolojik öyküler, insanlık tarihi için önemli bilgi içerikleridir. İlk dini inanışların temelini oluşturmaktadır. Bir nevi toplumun dini inanışlarını ve kültürel özelliklerini açıklamaktadırlar. Turani’ye (1993, s. 95) göre “ilk çağların insanları, her şeyi bir masalla kafalarında halletmiştir. Böylece tanrıların doğumu da hep masallara dayandırılmış ve bu masallar mitolojinin kaynağı olmuşlardır.”

Parsa (2007) insanlığın başlangıcından bu yana her çağın kendini özgün bir dille ifade edildiğinden söz etmektedir. Antik çağ efsanelerin, söylencelerin ve mitsel anlatımların çağı olarak anlamı “söz” ve onun kurallarıyla oluşturmuştur. Ortaçağ’da sözün uçuculuğuna karşın “yazı”nın kalıcılığı otoritenin ve gücün simgesi haline gelmiştir. Aydınlanma çağıyla gelişen edebi anlatım ve matbaanın icadı, “yazılı dilin” özgürlüğünü de beraberinde getirmiştir.

Günümüzde ise teknoloji, günlük yaşamımızı etkisi altında almış bulunmaktadır. “Teknolojinin hızla gelişmesiyle önce fotoğraf makinesinin, ardından sinema ve televizyon gibi hareketli görüntüleri saptayan araçların icadıyla, dünya ‘imgelerin ve görsel kültürün’ kendine özgü kurallarıyla açıklanabilecek bir sürecin içine girmiştir” (Parsa, 2007). Bu çağda dijital veya basılı her türlü görüntü, hareket ve ses unsurlarıyla insan ve toplum üzerindeki etki gücünü artırmıştır. Nitekim görüntülerin hareketli ve çok boyutlu bir biçimde sunulduğu kültürel unsurlardan biride son yıllarda sıklıkla gördüğümüz hareketli (pop up) kitaplardır.

Hareketli (pop up) kitaplar “açılır kitap”, “üç boyutlu kitap”, “oyuncak kitap” ya da “aksiyon kitap” olarak da adlandırılmakta ve genellikle hikâye kitapları kategorisinde yer almaktadırlar. “Hareketli (pop up) kitaplar, her zaman tam anlamıyla hareketli pop up mekanizmalarına sahip olmasalar da hareketli oldukları için ‘Pop up’ ismiyle de adlandırılmaktadırlar” (Hendrix, 2008, s. 41). Tuncalı ve Uygun’a (2011, 2010) göre hareketli (pop up) kitaplar, kâğıt ve benzeri malzemelerin, el becerisi ve katlama teknikleri kullanılarak oluşturulan maket kitaplardır. Bu kitaplar yazının ve imgenin sözel unsurlarla desteklendiği kitaplardır. Bu özelliğinden dolayı hem görsel kültürün hem de yazılı kültürün önemli bir parçasıdır. Merak, yaratıcılık ve deneyselliği içinde barındıran bu kitaplar özellikle 2-10 yaş arası çocukların (okul öncesi ve ilkokul düzeyi) sanat eğitiminde yararlanılabilecek önemli bir öğretim materyali özelliğini içeriğinde barındırmaktadır. Sanat eğitiminin kaçınılmaz olarak deneysel olma zorunluluğu bu kitaplarla sanat eğitiminin yapısını ortak paydada birleştirmektedir. Tek sahnede birçok hareketin ve çoklu bakış açılarının olduğu bu karmaşık mekanizmalı kitaplar çocukların günlük olaylara ve çevreye karşı yeni bir bakış açısı geliştirmelerini ve deneyimlerini artırma özelliği ile sanatsal algıyı destekleyebilecek özelliklere sahiptirler.

,Hareketli (pop up) kitaplar, okuyucu tarafından elle hareket ettirilen ya da sayfalar açıldığında kendiliğinden otomatik hareket edebilen sayfalardan bağımsız parçalara sahip kitaplardır. Hatta bazı hareketli kitaplar tamamen farklı formlara geçebilmektedir. Bu kitaplar iki boyutlu yüzeysel malzemelerin çeşitli birleştirme ya da katlama yöntemleri ile üç boyutlu ve hareketli mekanizmalara dönüştürülmesi ile elde edilir (Keş ve Sarıca, 2014, s.267)

Hareketli (pop up) kitaplar farklı amaçlarla yaklaşık 800 yıldır kullanılmaktadır. İlk olarak yetişkinlerin bilimsel araştırmalarında kullanılmak üzere ortaya çıkan bu kitaplar, Keş ve Sarıca’ya (2014) göre “hem görsel deneyimlerin hem dokunma hissinin yaşanmasının yanı sıra merak ve keşfetme isteğini de tatmin etmektedir” (s.282). Ancak günümüzde bu kitapların bilimsel kullanım amacından ziyade, çocukların ilgisini çekmek, onların merak duygusunu geliştirmek ve eğlendirmek için üretildiği görülmektedir. Hatta günümüzde yaygın olarak oyun için kullanılmaktadır.

Oyun sanatın kökeninde olan bir olgudur. Schiller “İnsanın Estetik Eğitimi Üzerine Mektuplar” adlı eserinde “İnsan kelimenin tam anlamıyla söylemek gerekirse, ancak insan olduğu zaman oynar ve oyun oynadığı zaman tam insan olur.” der. O’na göre, estetik insan ancak oyun içinde özgür insandır (Turgut, 1993, s. 52). Bu noktada mitolojinin hayal dünyasını zorlayan, sınırlarını genişleten hikâyesi ve masalsı yapısı oyun olgusu ile hareketli bir kitaplarla birleştiğinde çocukların sanatsal imgelerini zenginleştirmede önemli rol oynayabilir. Artut’a (2007) göre çocukların yaratıcı düşünceleri, sanat eğitimi ile geliştirilebilir. Ancak bunun için uygun bir ortamın sağlanması gerekmektedir. Öğrencide görsel imgelemlerini destekleyecek onlarda yeni imgeler oluşturacak ve öğrenilenlerin kalıcı olmasını sağlayacak çeşitli görsel materyaller kullanılmalıdır. “Bunlar genellikle fotoğraf, slâyt, grafik, tablo, şekil ve harita gibi materyaller olup, kavram ve olguların öğretilmesinde, dersin daha ilgi çekici bir hale getirilmesinde önemli rol oynarlar” (Fidan ve Erden, 1996, s.189).

“Hareketli (pop up) kitapların özellikle Avrupa’da, bilimsel gelişime katkısı çok büyük olmuştur. Çünkü hareketli (pop up) kitaplar karmaşık yapıların çözümlenmesi ve anlatılmasını sağlamışlardır. Bu sayede yapılan çalışmalar daha anlaşılır ve kalıcı olarak kaydedilebilmiştir” (Keş ve Sarıca, 2014, s.282). Bu noktadan hareketle bu araştırmada Görsel Sanatlar dersinde mitoloji temalı hareketli (pop up) kitap öğretim materyalli kullanımının etkilerini, öğrenme sürecinde ve sonrasında öğrencilerin ilgi, tutum ve davranışlarını gözlemlemek için bir eylem araştırması yapılabileceği düşünülmüştür.

### **1.1.1. Problem Cümlesi**

Görsel Sanatlar eğitiminde mitolojik öykü temalı hareketli (pop up) kitaplarla öğretimin öğrenciler üzerindeki etkileri nelerdir?

### **1.1.2. Alt Problemler/Amaçlar**

1. Görsel sanatlar eğitiminde mitolojik öykü temalı hareketli (pop up) kitaplar bağlamında geliştirilen ders etkinliklerinde neler oldu?
  - a) Mitolojik öykü temalı hareketli (pop up) kitaplar yoluyla öğretim öğrencilerin derse karşı ilgi ve tutumlarını nasıl etkilemiştir?
  - b) Mitolojik öykü temalı hareketli (pop up) kitaplar yoluyla öğretim öğrencilerin sanatsal çalışmalarına nasıl yansımıştır?
2. Görsel sanatlar eğitiminde mitolojik öykü temalı hareketli (pop up) kitapların kullanımına ilişkin öğretmen görüşleri nelerdir?

## 1.2. Araştırmanın Amacı

Bu araştırmanın amacı, 4. Sınıf Görsel Sanatlar dersinde mitolojik öykü temalı hareketli (pop up) kitaplar yoluyla öğretimin eğitime olan faydalarını ortaya çıkarmaktır. Bir eylem araştırması olarak planlanan çalışmada 4. Sınıf “Kültürel Miras ve Görsel Sanatlarda Biçimlendirme ve İletişim” öğrenme alanlarının desteklenmesi amaçlanmaktadır.

Görsel sanatlar eğitiminde mitoloji gibi anlamlandırması zor, ancak sanat ve görsel kültür üzerinde oldukça etkisi olan mitolojik öykülerin ilginç ve eğlenceli sunumuyla öğrencilerin özgün fikirler geliştirmesinin desteklenmesi için mitolojik öykü temalı hareketli (pop up) kitap tasarlanmasına ve bu tasarımlar yoluyla öğretim yapılmasına karar verilmiştir. Böylelikle öğrencilerin öğrenme sürecinde aktif olacakları, eğlenceli ve etkileşimli bir öğrenme ortamının sağlanmasının faydalı olabileceği düşünülmüştür.

## 1.3. Araştırmanın Önemi

Günümüz çocukları teknoloji çağında yaşadıkları için fantastik kurgu tarzındaki film, çizgi filmler ve bilgisayar oyunları ile içli dışlıdır. Görsel kültürün ve dijital dünyanın kahramanlarının çoğu mitolojik öykülerden esinlenerek hazırlanmakta bu karakterlere çocukların kayıtsız kalamadığı görülmektedir. Çoğunlukla mitolojik öykülerden esinlenerek yaratılan bu karakterlerin izlerini çocukların çizimlerinde de görmek mümkündür. Örneğin; bir Marvel karakteri olan Thor aslında İskandinav mitolojisinde sıkça adı geçen bir tanrıdır. Çocuklar çoğu zaman bu filmlerdeki karakterleri kendilerine idol olarak görmekte ve çizdikleri resimlere var olan ya da kendi yarattıkları karakterleri yansıtabilmektedir. Hikâyesi ve masalsı yapısıyla düşünme sınırlarını zorlayan bu anlatılar yaratıcılığın temel prensiplerinden biri olan esnek düşünmeyi zorlamakta ve desteklemektedir. Bu nedenle bu araştırma mitolojik hikâyelerin hareketli (pop up) kitapların çok boyutlu ve çok bakışlı yapısıyla ilişkilendirilmesi yoluyla sınıf içi yaratıcı sürecin desteklenmesi açısından önemli görülmektedir.

## 1.4. Araştırmanın Sınırlılıkları

Bu araştırma;

a) 2018 - 2019 Eğitim ve Öğretim yılı 2. Yarıyıl 4 hafta 10 ders saatiyle,

b) Denizli ilinde bulunan Özel Artı Koleji’nde öğrenim gören İlkokul 4. Sınıf

toplam 17 öğrenciyle,

- c) Görsel Sanatlar dersi öğretim programında yer alan “Görsel İletişim ve Biçimlendirme” ve “Kültürel Miras” öğrenme alanlarından (4. Sınıf ) 4 (dört) kazanımla,
- d) Yunan ve Mısır Mitoloji temelinde hazırlanmış hareketli (pop up) kitap tasarımlarıyla sınırlıdır.

### 1.5. Tanımlar

*Mitoloji:* “Yunanca “Mythos” (mit) ve “Logos” (konuşma ve anlatma) kelimelerinin birleşmesi “mythologia” kelimesinden gelmektedir. Mit, rivayet yoluyla sonraki nesillere ulaştırılan, zaman içinde değişiklik gösteren söylenceler anlamında kullanılır ve geçmiş dönemlerde yaşamış toplumların dinler, tanrılar, kahramanlar ve görünmeyen varlıklarla ilgili ürettiği birikime verilen addır” (Ulutürk, 2012, s. 863).

*Hareketli Kitap (pop up):* “Hareketli (pop up) kitap el becerisine ve katlama tasarımına dayalı, üç boyutlu genellikle malzemesi kâğıt olan bir üründür. Hareketli kitaplar olarak da adlandırılabilirler. Kitap bu resimleme, katlama ve hareketlendirme tekniklerinin tümünün kullanılmasıyla beraber çocuklar için unutulması zor olan eğitici bir materyale dönüşmektedir” (Tuncalı, 2011, s. 1).

*Görsel Sanatlar Eğitimi:* “Sanat eğitimi denildiğinde sadece görsel alandaki eğitim değil, tüm ifade tarzlarını kapsayan bir eğitim anlaşılmalıdır. Bilinç, zeka, yargılama ve uygulama güçlerinin aslında zekaya dayalı tüm duyuların ve duyguların eğitimidir” (Kara Bilgin. 2010, s.6). “Sanat eğitimi bir anlamda sanatçı (üretici) ile izleyiciyi kavramsal boyutta bir araya getirmektedir. Şimdinin izleyicisi geleceğin üreticisi olabilir ve bunun tersi de yaşanabilir, böylece sanat eğitimi görsel, işitsel ve yazın ürünlerinin sanatçı ve izleyici boyutunda bir araya gelmesinde köprü olmaktadır” (Arpalı, 2008, s.2).

*Görsel İletişim:* Ay’a (2016) göre görsel malzemeler aracılığıyla insanlara sunulan mesajlardır. Kelimeler yerine semboller kullanılarak kavramın anlatılmasıdır. “Görsel iletişim için kısaca, görsel öğelerle yani görme yoluyla gerçekleşen bir tür etkileşim denilebilir” (Ay, 2016 s.5). “İnsanlık tarihiyle ilgili olarak günümüze kalan en önemli kültür varlıkları, ilkel mağara devri insanlarına dayanan, görsel iletişimin başlangıcı olarak tanımlanan semboller ve resimlere iletişim kurma, yaşamı paylaşma gerçekleridir” (Ketenci ve Bilgili’den aktaran Bingöl, 2010, s.19).

*Kültürel Miras:* “Kültürel miras; geçmişten miras alınan ve değişik gerekçelerle geleceğe miras bırakılmak istenen, fiziksel olarak varlığı olan ve insanlar tarafından yapılmış her türlü eserler ile bir topluma ait değerler bütünüdür” (Can, 2009, s.3).





## İKİNCİ BÖLÜM

### KURAMSAL ÇERÇEVE VE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR

#### 2.1. Kuramsal Çerçeve

Bu bölümde konuyla ilgili araştırmalara ve araştırmanın dayandığı kuramsal temellere yer verilmiştir.

##### 2.1.1. Görsel Sanatlar Eğitimi

Günümüzde dünya büyük bir hızla değişmekte; teknoloji her dakika hatta her saniye gelişmektedir. Her gün farklı yeniliklerle karşılaşmaktadır. Bu hareketlilik hayatımızın her alanını etkilemektedir. Bugün artık akıllı telefon, tablet gibi ürünler bir lüks olmaktan çıkmış genel bir ihtiyaç haline gelmiştir. Bu ürünlerin beraberinde sosyal platformlar da çok büyük bir önem kazanmıştır. Artık insanlar gündelik yaşamlarını, ilişkilerini bu platformlarda yaşamakta, sosyal olaylara tepkilerini buradan göstermekte hatta mesleklerini bile buradan icra etmektedirler. Bundan sadece 20 yıl önce hayal gibi görünen teknolojik gelişmeler bugün hayatımızın normal hatta gerekli unsurları haline gelmişlerdir. İnsanlar artık tekrardan sıkılmakta ve sürekli bir yenilik ve değişiklik peşindedir. Bu durum yaratıcılığın gerekliliğini ortaya koymaktadır.

Yaratıcılık insanlık tarihi kadar eski olmasına karşın, özellikle 15 ile 19. Yüzyıllar arasında hemen hemen yalnızca güzel sanatlar alanına ilişkin bir olgu olarak benimsenmiş, üstelik çoğunlukla bir “deha” ya da tanrısal ve olağanüstü güçlerle açıklanmaya çalışarak, mistik bir çerçeve içinde değerlendirilmiştir (San, 2008, s. 13).

“Sanatsal çalışmalar ya da sanat denilince insanların aklına ilk önce sanat eserleri, yağlı boya tablolar, estetik yapı ve tarihi sanatsal yapılar gelir. Bunlar sadece insanların somut olarak karşısına çıkan görebildiği alanlardır” (Çelik, 2013, s. 31). Yaratıcılığın sadece sanat alanında gerekli olduğu algısı değiştirmemiz; hayatımızın en küçük detayında bile yaratıcılığın çok büyük bir öneme sahip olduğunu kabul etmemiz gerekir. Tuzlak’ a (2004) göre “sanat eğitiminin yanlış anlaşılmasının giderilmesi, yaygınlaştırılabilmesi için bireylere sanat eğitiminin sadece yetenekli kişilere verilmeyen, herkesin alması gereken, estetik duyarlılığın gelişmesini, bireyde var olan yaratıcı gücün ortaya çıkmasını sağlayan okul içi ve okul dışı bir eğitim olduğu bilinci kazandırılmalıdır” (s.1). İnsanın kendisini düzgün ifade edebilmesi; fikirlerini açık bir şekilde ortaya koyabilmesi; acil durumlarda çözüm üretebilme yeteneğine sahip olabilmesi ve diğer insanlardan sıyrılıp dikkat çekebilmesi için görsel algısının ve yaratıcılığının gelişmiş olması gerekmektedir. “İnsanlar öncelikle yaşayabilmek, kendini gerçekleştirebilmek ve yaşamın her alanında

karşılaşacağı sorunlarla mücadele edebilmek için, sorunlar karşısında çözümler üretebilmelidir. Bilindik çözümlerin dışında farklı çözüm yolları üretebilmek yaratıcılık olarak kabul edilir. Yaratıcılığın özü ve yaratıcı eylemlerin ortak özelliği ise yaratıcı düşündürmektir” (Aygener, 2009, s.9). Bu sebeple görsel sanatlar eğitimi oldukça önemli ve gereklidir. Eğitim en genel ve yararlı tanımıyla; toplumun isteği ve beklediği davranışları yeni nesillere kazandırmalıdır (Akgün, 2003, s.94). Çelik’e (2013) göre “uygarlaşma amacıyla olan toplumlar sanat ve teknoloji alanlarında sürekli gelişme göstermelidirler” (s.32). Avcı (2005, s.15), sanat eğitiminin herkes için gerekli olduğunu belirtmiştir. Ona göre insan sürekli kendini aşmak isteyen bir varlıktır. Bu nedenle iyi bir gözlemci olmak zorundadır. Algıların zenginliği, bireyi buluş zenginliğine götürür, bireyin değişik alanlarda yaratıcı olmasını sağlar.

Sanatın özündeki yaratıcılık ve özgürlük unsuru, günümüzde tekdüze olma sorununa çözüm olarak görülmektedir. “Sanat eğitimi ile bireylerin, çevreye duyarlı, yaşadığı çevrede düzen arayan, giydiği giyside estetik değer oluşturabilme gibi özellikler kazanabileceği önemli görülmüştür. Eğitim programlarında verilen sanat eğitimi dersleriyle yaşamımızda olumlu değişiklikler olabileceği düşünülmüştür” (Şırlakoğlu, 2004, s. ii). Kara Bilgin (2010) “görsel sanatlar eğitiminin insanın yaratıcı güçlerini ortaya çıkarmasına yardımcı olacak şartları hazırlayan ve bireyin kişilik kazanmasını amaçlayan, etkileşimler yoluyla toplum içinde yaşadıkları çevreye duyarlı olmalarını sağlayan bir etkinlik olduğunu belirtmiştir” (s.8). “Toplumun yaratıcılığı birey, bireydeki yaratıcılık da eğitimle yakın ilişkiindedir” (Avcı, 2005, s.8). “İlköğretimden itibaren verilen iyi bir sanat eğitimiyle toplumda sadece sanatçıların değil, toplumun diğer bireylerinin de çevreye sanatsal bir gözle bakması sağlanmalıdır. Sanat eğitimi almış olan birey hangi meslekte olursa olsun doğayı olumlu yönde şekillendirilmesini sağlayıcı bir rol oynayacaktır” (Tuzlak, 2004, s. 3). “Bugün sürekli değişen dünyamızda, belli kategori ve sınıflamalar içinde düşünerek çağa yetişilemeyeceği ortadadır. Sayısız bilgilerin üstesinden gelebilmek için, bireyin bu çeşitli bilgiler arasında etkileşimi görebilecek, kimi kalıpların geçici olduğunu fark edecek biçimde eğitilmesi gereklidir” (San, 2008, s.24).

Günümüzde tekniğin ilerlemesine ve görselliğin artmasına bağlı olarak sanat yapma yolları çoğalmakta, sanat eserlerinin hareketlendiği, dijital ortamlarda üretildiği, bu üretimlerin insan etkileşimine de olanak verecek şekilde oluşturulduğu görülmektedir. Sanat alanında yaşanan tüm bu değişimler görsel sanatlar öğretimini de değişime zorlamaktadır. Öğrenciye yeni sanat yapma yollarının kapılarını aralamak için sanat eserlerinin sunduğu ses, ışık, hareket, koku gibi sadece göze hitap eden değil, tüm duyu

organlarının işe koşulduğu bir yaklaşım gerekmektedir. Bu da eğitimde farklı görsel ve işitsel içeriklerin/materyallerin daha fazla kullanımını gerektirmektedir.

### **2.1.1.1.Sanat eğitiminde görsel materyaller**

“Materyal sözcüğü oldukça bilinen bir kavram olmakla beraber günlük yaşamda da sıkça kullanılmaktadır. Sadece eğitim alanında kullanılan araçlara değil, genel anlamda herhangi bir gerece de materyal denilmektedir” (Şahin, 2017, s.5). “Bilgiye ulaşmanın kolaylaştığı günümüzde, bilgiyi akılda tutmanın onları ezberlemenin bir önemi kalmamıştır. Bireyin bilgiye hızlı ve doğru bir şekilde ulaşarak, bunları yaratıcı bir şekilde birleştirebilmesi, geliştirebilmesi kullanabilmesi, günümüz eğitim dizgesini eskiden uygulanan yaklaşımlardan ayıran en önemli öğelerdir” (Keyik, 2011, s.25). Kırbaş ve Orhan (2011) insan hayatında görsellerin öneminin her geçen gün arttığını ve hayatımızın vazgeçilmez bir parçası olduğunu belirtmiştir.

Son dönem eğitim ve öğretim süreçlerinde görsellik ve öğrenme ilişkisinin güçlendiği görülmektedir. En çok kullanılan öğretim aracı olan ders kitaplarının içeriklerine ve konu alanı ders kitabı incelemesi derslerinde kullanılan inceleme araçlarına bakıldığında ders kitaplarının görsel yönden çekiciliği ve nitelikleri önem kazanmaktadır (Arıkan, 2009, s. 2).

Telli’ye (2009) göre doğru tasarım ilkelerine göre düzenlenmiş materyaller daha verimli ve zengin bir öğretim yaratmaktadır. Sanat eğitiminde materyalin önemli bir yeri vardır. Farklı materyallerin kullanımı dersi ilgi çekici hale getirmektedir ve öğrenciyi öğrenmeye daha çok teşvik etmektedir. “Her öğrencinin anlatım biçimi farklıdır. Öğrenciye değişik gereçler vererek onun kendisini tanımasına yardımcı olmak gerekir” (Avcı, 2005, s.16). Seferoğlu’na (2014) göre öğretimde ne kadar çok duyu organına hitap edilirse öğrenme de o kadar etkili ve kalıcı olmaktadır.

Öğretmenlerin öğrencileri hayata hazırlarken öğretim süreci içinde kullanacakları yöntem ve tekniklerdeki zenginlik, öğrencilerin nitelikli bilgiye ulaşmaları ve bilgiyi kavramaları ile orantılıdır. İlköğretim gibi bireyin hayatında kritik önem teşkil eden bu dönemde öğretmenler, öğrencilerin donanımlı yetişebilmesi için onlara öğrenmeyi kolaylaştıracak, öğrenme sürecini eğlenceli hale getirecek, eğlenirken öğrenecek öğrenme ortamları sunmalıdır. Donanımlı öğrenciler yetişme de öğretmenin kullanacağı yöntemler oldukça büyük önem arz etmektedir (Kalkan, 2018, s. 23).

Ördekçi’ye (2016) göre “öğretim materyalleri içerisinde yer alan görsel materyallerin, eğitim ve öğretimi kolaylaştırma, öğrencinin daha iyi algılama ve konuyu pekiştirmesini sağlama, kalıcı öğrenmeyi sağlama ve öğrencinin gerçek hayatıyla öğretim ortamı arasında bir köprü kurmasına yardımcı olma gibi birçok olumlu etkisi vardır” (s. 39). “Etkili öğretim ortamları için öğretim aracı olarak materyal kullanımı, öğrencinin eğitiminde büyük öneme sahiptir. Öğrencilerin derse aktif şekilde katılmasına yardımcı olan materyaller öğrenciyi güdüler, dikkatini derse odaklamasını sağlar, görsellik ön planda olduğu için kolay hatırlamasına yardımcı olur” (Kalkan, 2018, s.24). “Görsel materyallerin yazılı materyallere oranla daha fazla ilgi çektiği ve öğrenmeyi kolaylaştırdığı

söylenbilir. Bilgiyi görsel bir şekilde veya şemaya dönüştürerek akılda kalıcılığı daha da çok sağlanabilir.” (Şahin, 2017, s.8) Deveci Danış (2007), her düzeydeki eğitim uygulamalarında materyallerden yararlanılması gerektiğini belirtmiştir. Ona göre görsel materyaller sözel fikirlerin daha kolay hatırlanabilmesini sağlamaktadır.

Örneğin, bir nesnenin kendisiyle doğrudan temas etmemiz mümkünse, temel duygularımızı kullanarak onu gerçeğe çok yakın biçimde algılayabiliriz. Hâlbuki aynı nesne bize anlatılırsa yani kelime veya deyimlerle ifade edilirse, algılama etkinliğimizi büyük ölçüde kaybederiz. Nesnenin şekil veya resmi ise nesnenin kendisinden daha düşük ama kelime ve deyimlerden daha yüksek bir algılama düzeyine yol açar. Nesnenin kendisini görmüşsek bu resim gerçeğe daha yakın olacağı için düşünme etkinliğimiz artar. Zihnimizde kelime veya semboller yerine resimlerle oynayabilirsek daha kolay düşünür ve öğreniriz (Çelik, 2013, s.53).

“Görsel materyallerin, kavramları; somutlaştırma, anlamlaştırma, yorumlama, aralarındaki ilişkileri görme gibi eğitici avantajları ve dikkati çekme ve koruma, kolay taşıma, kolay üretilebilme gibi avantajları vardır.” (Erdem, 2011, s.16) Yaratıcılık kavramının çağın gereksinimlerine uygun modern insanı yetiştirmede önemli bir role sahip olduğunu belirten Keyik (2011), sanat eğitiminin, tüm alanları ile yaratıcılığı destekleyip geliştiren bir alan olduğunu söylemiştir. Sanat eğitiminde yaratıcılığın geliştirilmesinde katkısı olan görsel materyallerin kullanılması öğrencilerin öğrenmelerini kolaylaştırması dışında farklı ilgi alanlarının da ortaya çıkmasını sağlamaktadır. Örneğin tezimizin konusu olan hareketli (pop up) kitapların materyal olarak sunulması öğrencilerin kâğıt katlama sanatına, kitap illüstrasyonlarına, yazarlığa ilgi duymalarını sağlayabilmektedir. Veya bu alanlarda daha önce ilgisi olan öğrencilerin bu konular hakkında daha fazla bilgi edinmelerine ve teknikler geliştirmelerine fayda sağlayabilmektedir. Görsel materyaller sayesinde pekiştirdikleri kavramları kafalarında daha kolay canlandırabilir, hayal güçlerini kullanarak geliştirme şansı elde edebilirler. Sanat eğitiminde öğrencilerin onlardan istenilen etkinlikleri güzel yapamayacakları veya başaramayacaklarına dair korkuları ve bundan dolayı isteksiz oldukları sıkça görülmektedir. Görsel materyallerin sunulmasından sonra zor olduğunu ve başarılı olamayacaklarını düşündükleri etkinliklerin daha somut bir hal alması sayesinde tedirginliklerini üstlerinden atan öğrenciler etkinliklere daha hevesli ve daha rahat katılabilmektedirler.

### 2.1.2. Mitoloji

Mitoloji kelimesi Yunancadaki ‘Mύθος’ kelimesinden gelmektedir. Türkçe karşılığı ‘mit’ veya ‘mitos’ tur. Atalay (2014, s.6), Mitos kelimesinin Yunancada kurgu hikâye anlamına geldiğini belirtmiştir. Kantar’a (2013) göre ise, “Mitoloji kelimesi Yunan dilinde üç kelimeyi barındırmaktadır. Mythos, epos ve logos. Mythos söylenen veya duyulan sözdür. Masal, öykü, efsane anlamına gelir” (s.2). Tecimer (2015) mitosları şu

şekilde tanımlamıştır: “Mitoslar, kurgusal ve doğüstü varlıkları ve olayları içeren geleneksel öykülerdir; bir “mecazi ya da temsili anlam” çağrıştıran konularıyla alegorik ve simgesel anlatılardır. Doğal ve toplumsal olaylar, yaşamın çeşitli olguları hakkında toplumda oluşan popüler görüşler, mitoslarda dile getirilmiştir” (s.11).

Alanyazın incelendiğinde (Atalay, 2014; Kantar, 2013; Taydaş, 2012), mitolojinin ortaya çıkışı ile ilgili birçok açıklamaya rastlanmaktadır. Bu açıklamaların ortak fikrine göre mitoloji ilkel çağdaki insanların doğada gördükleri, yaşadıkları, hissettikleri olayları anlamlandıramamaları sonucu hayal güçlerini kullanarak açıklığa kavuşturma, anlama çabaları sonucu ortaya çıkmıştır. Dönmez’e (2001) göre “İlkel insan evrenle, insanla, insanın evrendeki yeriyle ilgili bütün durumları yani sebebini anlayamadığı her şeyi mitlerle açıklamaya çalışmıştır.” Atalay (2014) eski çağlardaki insanların başlarına gelen doğa olaylarına, bilinmezliklere cevap veremeyişleri ve açıklama arayışlarını öyküye dönüştürerek açıkladıklarını belirtmiştir. “Bu öyküler; evrenin oluşumundan tutunda, yeryüzü ve gökyüzü tanrılarını, bitkileri, hayvanları, denizleri ve dağları, kısacası doğada olan her bilinmezliği ve gizemi değişik sembollerle işlemiştir” (Atalay, 2014, s. 6). Yetim’e (2007) göre:

İnsanın kendini ve evreni tanımamasını ve anlamlandırmasını sağlamak, rol modeli oluşturacak üstün insan figürleri yaratmak, hayatta kalmak ve soyunu sürdürmek için gereken bilgileri saklamak, insanın ve evrenin geleceğiyle ilgili kaygıları gidermek, belirsizlikleri anlamlandırmak ve gelecek kuşaklara aktarmak mitlerin amaçları arasında sayılabilir. İnsanın, evrendeki yerini anlama ve varlığını anlamlandırma çabası içerisinde kendine yönelttiği Ben kimim? Yaşadığım evrenin doğası nedir? Nasıl varoldum? Varlığımın anlamı nedir? Öldükten sonra beni neler bekliyor? vb. sorularına yanıt olarak oluşturdukları anlatılar, çeşitli mitleri ortaya çıkarmıştır (s.6).

Yetim (2007) Mitlerin mantığın değil hayal gücünün bir ürünü olduğunu ve doğa ile karşılaşmasının ardından gördüğü ve hissettiği herşeyi açıklama çabasından doğduğunu belirtmiştir. Mitolojik öyküler, günlük yaşam, gerçek dünya ile insan hayal gücünün ortak bir yansımasıdır (Ayık, 2010; Kantar, 2013; Necatigil, 1989; Özden, 2003; Turani, 2004). Dünya üzerindeki nesnelere, göksel nesnelere, görünen ve görünmeyen âlemi, tabiat olaylarını, metafizik olaylarını, somut ve soyut kahramanları, renkleri sayıları, hayvanları bitkileri, iyiyi, kötüyü, şans, bilinmeyen çekiciliği ve tehlikesini, savaşın can ve mala olan tehlikesini, aile veya dostların sadakatsizliğinin meydana getirdiği kederi konu etmektedir (Ataş, 2014; Kantar, 2013).

Mitlerin meydana gelişi hakkında ilk fikir üreten kişi milattan dört yüz yıl önce yaşamış olan Evhemeros adındaki Yunan filozoftur. Mitlerdeki tabiat üstü olayların içine tarihi hakikatların karışmış olduğuna inanarak, ilahları, halkın hayranlık duyarak tanıştırdıkları tanıştırdıkları birer şahsiyet olarak kabul eden Evhemeros’dan sonra gelen ve mitler üzerinde fikir yoran eski bilginler, onları ahlaki ve dini bakımdan incelemeye başladılar (Can’dan aktaran Kantar, 2013, s.8).

Tecimer (2015) göre de mitolojik öyküler ilk dini inanışları oluşturmuştur.

İlkel uygarlıklarda inançtan kültüre, üretimden şifacılığa kadar günlük yaşamın her sorunuyla ilişkili olan mitler, genelde doğa karşısında çaresizliğe karşı korunmayı amaçlayarak kurgulanmış ve doğaya karşı bağlılığı vurgulayarak içsel bir inanç sistemini devreye sokmuştur. Bu inanç ve kültür sistemi ile doğaüstü varlıkları, insan görünümü benzerleriyle özdeşleştirerek kutsallık ve güç kavramını doğayla bir bütün olarak ele almışlardır (Atalay, 2015, s.6).

Alanyazın incelendiğinde, birçok araştırmacı mitolojinin toplulukların kendi kültürlerini, kimliklerini oluşturmalarında önemli bir rol oynadığı hakkında hemfikirdir. Yılmaz'a (2014) göre insanların sahip olduğu hikâyeler, folklor, bilmeceler, efsaneler vb. türlerin kaynağının mitolojidir. Milli karakterin oluşumunda da mitolojinin rolü büyüktür. Her uygarlık, içerisinde yaşadığı hayat şartları, çevre koşulları, kültürel yapılanma ve dünyayı anlama görüşünün ifadesi olarak mitolojisini oluşturmuştur. Mitlerin genel ortaya çıkış amacı, ortaya çıkan bölgelerin kuruluş hikâyelerini, yaratılış hikâyelerini, başka bir şekilde açıklanamayan kültürel ve doğal olayların açıklanmasıdır (Çınar, 2006).

“Milletlerin, medeniyetlerin hayatı anlama ve algılayışlarıyla ilgili çok ciddi malzeme barındıran mitolojiler; kısmen değişerek, kısmen gelişerek ama her zaman hayatımızı anlamlandırmakta ve hayatımıza yön vermektedir” (Ataş, 2014, s.vi) Kültürlerin temelini oluşturmaktadır. Her ne kadar birbirlerinden etkilenmiş ve benzerlik içeriyor olsalar da mitolojiler milletlere göre farklılık göstermektedir. İklim koşulları, inanç şekilleri, toplum özellikleri gibi faktörlerin etkileriyle beraber kendilerine özgü bir tarz oluşturmuşlardır. Örneğin; Afrika kıtasında bulunan Mısır uygarlığı dünyadaki konumu sebebiyle güneşten çok etkilenmiştir. Bu sebeple Mısır Mitolojisinde güneşe çok büyük bir önem verilmiştir. ‘Amon’ adında güneş tanrısı vardır. Tam aksine İskandinavya’da ise iklim koşulları çok daha farklıdır ve İskandinav Mitolojisinde ‘Hod’ adında kış ve karanlık tanrısı bulunmaktadır. Bu örnekte görüldüğü üzere bu farklılıklar sonucu İskandinav Mitolojisi, Yunan Mitolojisi, Mısır Mitolojisi gibi farklı mitolojiler oluşmuştur. Farklı oldukları gibi mitolojiler oldukça geniş kapsamlıdır. Küçük farklılıklar dışında araştırmacıların mitoloji tanımı ortak bir noktada buluşsa da metnin başında değindiğimiz oluşum şekline göre anlayacağımız üzere birbirinden farklı milletlerin çok uzun zamanlara yayılmış farklı yaşantıları, tecrübeleri ve geçirdikleri değişimler sonucu günümüze ulaşmışlardır. Hepsini tek bir başlıkta incelemek mümkün değildir. Bu araştırmada hareketli (pop up) kitap temelli çalışma için araştırmacının ilgi alanına giren Yunan ve Mısır Mitolojisi konu edinilmiştir. Bu nedenle burada sadece Yunan ve Mısır Mitolojisinin genel hatları verilmiştir.

**2.1.2.1. Yunan mitolojisi.** “Yunan dini, bütün ilkel dinler gibi ancak insanın doğada ve daha sonra da toplumda ya da kendi aklında, eylemini güçleştiren ve kendi varlığı için kökenini kavrayamadığı oranda korkunç bir tehdit oluşturur gibi gözükür “güçler” karşısındaki zayıflığını yansıtır” (Bonnard, 2004, s.170). “Yunan mitolojisi, Yunanistan'a, dilden, hareket biçiminden, yaşama, hissetme, düşünme tarzından tutun da değerler sistemine ve ortak yaşam kurallarına kadar kendine özgü görünümünü verir” (Vernant, 2016, s.17). Antik Yunan halkının merkezinde mitoloji vardır. Günlük yaşam, siyaset ve buldukları coğrafya inanışlarını şekillendirmiştir. Bu nedenle Yunan tarihinde mitolojik öyküler önemli bir yer tutmaktadır (Konuk, 2008).

Günakın (2013, s.6), genel olarak Yunan mitolojisinde Yakın Doğu ve birçok Avrupa mitolojisinin etkisi olduğunu, Yunan mitolojisinde geçen birçok mitsel olayın, Hint, Sümer ve Mısır mitolojisi ile benzerlikler taşıdığını belirtmiştir.

Yunanlılar tanrıları insan biçiminde düşünmüşler ve onları o şekilde betimlemişlerdir. Toplumun diğer üyeleri gibi tanrılar da çeşitli olaylara karışmakta, savaş gibi bazı olağanüstü olaylarda belirleyici rol oynamaktadırlar. Tanrıların insanlardan tek farkı ölümsüz olmaları ve kutsal besinleri olan "ambrosia" ve "nektar" ile beslenmeleridir (Tekin, 1998, s.117).

Yunan dininde din adamları bulunmamaktadır, kilisesi ve kutsal kitabı yoktur. İnananlara öteki dünyaya ilişkin bir inançlar bütünü dayatılmaz (Vernant, 2016). “Mitolojide tanrı veya tanrıça sayılmayan; ancak farklı özelliklere sahip olan mitolojik yaratıklar insanlara korku salmışlardır. Sahip oldukları güç ve görünüşleri nedeniyle antik dönem kamu ve dini yapılarında mitolojik yaratıklara sıklıkla yer verilmektedir. Mitolojik yaratıklar, daha çok insan hayvan karışımlarından oluşmaktadır” (Yaşar, 2014, s.14).

Önemli bir Yunan yaratılış hikâyesi, Hesiodos'un şiiri Theogony aracılığıyla günümüze gelmiştir. Theogony, yeryüzünün yaratılmasını ve Yunan Panteonu'nda tanrıların doğuşunu anlatan en eski edebi eserdir (Houle, 2001). “Yunan mitolojisindeki genel kabul görmüş anlatıya göre henüz evrenin başlangıcında, sonsuz bir boşluk ve karanlıktan meydana gelmiş Khaos (kaos) vardır” (Günakın, 2013, s.8).

Karanlık ve Khaos'un birlikteliğinden "Gece", "Gündüz", "Yeraltı Karanlığı" (Erebus) ve "Hava" doğmuştur. Gece ve Erebus'un birlikteliklerinden; Kötü Yazgı, Yaşlılık, Ölüm, Cinayet, Nefis, Uyku, Rüya, Anlaşmazlık, Yoksulluk, Sıkıntı, Düşman, Zevk, Arkadaşlık, Merhamet, Kader Tanrıları (Fatalar) ve Üç Hesperid dünyaya gelmiştir. Hava ve Gün'ün birlikteliğinden, Yeryüzü, Gökyüzü ve Deniz meydana gelmiştir. Hava ve Yeryüzü'nün birlikteliğinden, Korku, Uсталık, Öfke, Kavga, Yalan, Yemin, İntikam, Aşırılık, Çekişme, Antlaşma, Dalgalılık, Kaygı, Gurur, Savaş ve bunlarla beraber Okeanos, Metis ve diğer Titanlar; Tartaros ve Üç Erinye ya da Ceza Tanrıçaları meydana gelmiştir. Yeryüzü ve Tartaros'un birlikteliklerinden Devler (Gigantlar) dünyaya gelmiştir (Graves, 2010, s.36).

Yunan mitolojisinin en önemli tanrıları Olympos Dağı'nda yaşamaktadırlar. “Bu tanrıların sayıları on ikidir; başlarında Zeus olmak üzere, geri kalanı onun kardeşlerinden ve çocuklarından oluşur. Her tanrının kendine özgü üstün bir yönü vardır” (Sowerby, 2002, s.74,75). “5'i kadın ve 7'si erkek olmak üzere 12 tanrıdan oluşurlar. Olympos tanrıları, barbarlığın üst aşamasına has ataerkil toplum normlarının hemen bütün meziyetlerini sergilerler. Bu tanrılar ölümsüz olmakla birlikte insan vücutlu tanrılardır ve insan davranışları gösterirler” (Günakın, 2013, s.6).

On iki büyük tanrıya ek olarak, daha küçük tanrılar da vardır. Örneğin Poseidon'a çoğunlukla Phorcus, Nereus ve Nymphalar ordusu gibi bir dizi küçük tanrılar eşlik eder. Tanrılar gibi, ilahi bir ebeveyni olan (bu ise kahramanlığın doğrudan bir tanımıdır) ölümlü Peleus ile küçük bir deniz tanrısı olan Thetis'in oğlu Akhilleus, Zeus ve ölümlü Alkmene'nin oğlu, istisnai olarak yaptığı kahramanca işler nedeniyle tanrısallıkla ödüllendirilen Herakles gibi kişiler de vardır. Yerel kahramanlara da, daha ziyade Katolik geleneğindeki azizlere olduğu gibi koruyucu tanrılar olarak da dua edilmiştir (Vernant, 2016, s.75).

Zeus, Yunan tanrılarının en güçlüsüdür. Sembolleri; kalkan, asa, taht, meşe, kartal ve yıldırımdır (Estin ve Laporte, 2002). Alanyazın incelendiğinde (Freeman, 2003; Erhat, 2010; Houle, 2001; Daly, 2009) genellikle tanrıların babası olarak adlandırıldığı görülmektedir. Zeus genellikle bir elinde asa, diğer elinde şimşek tutarken ve başında meşe yapraklarından bir taç giyerken tasvir edilir (Daly, 2009). Hesiodos ve Kallimakhos adlı Yunan şairlere göre tüm krallar Zeus'tan gelmektedir (Vernant, 2016). “Zeus, gök tanrısı olarak doğaya hâkimse de, hakimiyetini kardeşleriyle, suların efendisi Poseidon ve yeraltı dünyasının prensi, “tanrıların en nefret edileni” Hades ile paylaşmak zorundadır” (Friedell, 1999, s.74).



Resim 1. Zeus



Resim 2.Hera

Alanyazın incelendiğinde (Wilkinson ve Philip, 2010; Estin ve Laporte, 2002; Vernant, 2016; Houle, 2001) Zeus'un aynı zamanda aşklarıyla meşhur olduğu, birçok kadınla çeşitli hilelerle beraber olduğu ve bunlardan çocukları olduğu bütün bunların karısı



Hera'yı kıskanç bir kadın haline getirdiği görülmektedir. “Kadınlar tarafından saygı gören Hera eşlerin koruyucusudur ve kehanet gücü vardır.” (Wilkinson ve Philip, 2010, s.288) Graves'e (2010) göre Herwa (dişi koruyucu) kelimesinden türeyen Hera, Yunanca kadın anlamına gelmektedir. “Muhteşem güzellikte bazen silindirik bir taç takan, genç bir kadın olarak tasvir edilmiştir. Sembolleri, guguk kuşu ve nar ile süslenmiş bir asa, aşk evliliğinin sembolü ve berekettir. Tavus kuşu Hera için kutsaldır” (Daly, 2009, s.67). Estin ve Laporte (2002) ise Hera'nın sembollerinin zambak, inek ve tavus olduğunu belirtmiştir. Hera'nın, Zeus'tan Ares adında şiddet sever, savaş tanrısı olan bir oğlu vardır. Zalim ve acımasızdır bu nedenle Zeus ona “tanrıların en nefret dolu olanı” diye hitap etmiştir (Wilkinson ve Philip, 2010). “Miğferli, zırlı, mızrak ve kalkanlı tasvir edildiği gibi, bazen çıplak da betimlenmiştir” (Tekin, 1998, s.119). “Simgesi akbabadır.” (Estin ve Laporte, 2002, s.98)



Resim 3. Ares

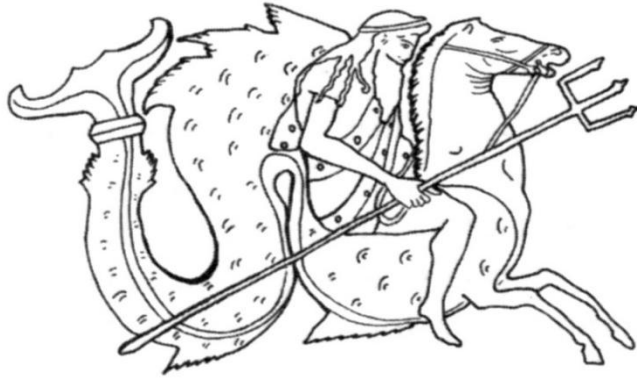


Resim 4. Afrodit

Wilkinson ve Philip'e göre, (2010) Ares, savaş tanrısı olmasına rağmen sık sık savaşta kaybeden taraf olarak gösterilmiştir. Ayrıca Ares Aphrodite ile yaşadığı aşk ile de bilinmektedir. Aphrodite evli olmasına rağmen yakışıklı ve erkeksi Ares'e ilgi duymaktadır. Yörükân (2007, s.6, 7), bazı öykülerin, bize, Aphrodite'nin çok kıskanç bir tanrıça olduğunu açıkça gösterdiğini ve Özellikle Artemis'e bağlanıp, aşktan uzak kalmaya yemin etmiş olan ölümlülere de ağır cezalar verdiğini, hatta bu durumun iki tanrıça arasında çekişmeler yarattığını belirtmiştir.

Suların efendisi olarak bilinen Poseidon ise Houle'ye (2001) göre denizciler ve tekne ile seyahat edenler için önemli bir tanrıdır. “Poseidon, denizde fırtınalar ve depremler yaratabilmektedir. “Destanlarda Poseidon'a verilen sıfat "Enosigaios" yani yeri sarsan, titretendir. Poseidon elinde tuttuğu üçlü yabayla yalnız dalgaları kabartıp denizi altüstü etmekle kalmaz, çepeçevre sardığı toprakları da sarsar” (Erhat, 2010, s.252).

Ölümlüler onun bu gücünden çok korkmaktadır” (Wilkinson ve Philip, 2010, s.50). “Pınarları fişkırtan, atları ve boğaları evcilleştiren odur” (Estin ve Laporte, 2002, s.99). Daly’e (2009, s.120) göre mızrağının ucunu üfleyerek atı yaratmıştır. Doğurganlığın ve çobanların tanrısıdır. Sembolleri şimşek ve üç uçlu mızraktır. “Zeus kadar güçlü olmamakla beraber saygınlıkta onunla eşit olan Poseidon, kardeşi gibi sert ve kavgacı bir doğaya sahiptir” (Graves, 2010, s.71, 72).



Resim 5. Poseidon

Zeus’un hâkimiyeti paylaştığı bir diğer tanrı Hades, yeraltına hükmetmektedir. Buraya Yunanlılar “Hades Krallığı” olarak adlandırmışlardır (Wilkinson ve Philip, 2010). “Görünmez anlamına gelen Hades adı hem tanrının kendisi, hem de egemen olduğu ölümler ülkesi için kullanılır. Hades tanrının bir özelliği kendisini görünmez kılan başlığıdır” (Erhat, 2010, s.121).

“Görünmez miğferi simgesi halini almıştır. Bir diğer simgesi ise bolluk boynuzudur” (Estin ve Laporte, 2002). “Bazen, üç başlı köpek Kerberos ile birlikte gösterilir” (Tekin, 1998, s.119). “Selvi ve nergis Hades için kutsaldır” (Daly, 2009, s.63). “Hades’in zenginliği ürün biçiminde verdiği düşünülmüştür. Aynı zamanda, ölünün valisi olarak saygı duyulmuş ve korkulmuştur.” (Houle, 2001, s.61). “Hades’in terör ve ölüm tanrısı olması sebebiyle adına yaptırılan tapınaklar azdır ve çok ibadet edilmemiştir” (Daly, 2009, s.63).

Olimposlu diğer tanrılardan biri de Metis ve Zeus’un kızı tanrıça Athena’dır. Tekin (1998) ve Houle (2001) Athena’nın bilgelik ve savaş tanrısı, aynı zamanda da Atina kentinin koruyucusu olduğunu belirtmişlerdir.

Athena’nın doğuşu olağandışı bir doğumdur. Çünkü Metis hamileyken, Zeus eğer bir kız çocuğu olursa onun ileride tüm evreni yönetecek bir erkek çocuk doğuracağı kehanetini öğrenir ve bu nedenle Metis’i uyar. Doğum zamanı geldiğinde, Athena tamamen büyümüş olarak ve üzerinde zırhıyla Zeus’un başından doğar (Burn, 2017, s.18).

Alanyazın incelendiğinde (Wilkinson ve Philip, 2010; Daly, 2009; Tekin, 1998; Estin ve Laporte, 2002) Athena'nın aynı zamanda el sanatları tanrıçası olduğu görülmektedir. Tekin (1998), sanat tanrıçası olarak simgesi baykuş olduğunu belirtmiştir. Diğer simgeleri kalkan, mızrak ve zeytin dalıdır (Estin ve Laporte, 2002 s.99) “ Annesinin adı Metis “zeka” anlamına gelmektedir ve Athena annesinin bilgeliğini miras almıştır.” (Wilkinson ve Philip, 2010, s.33).

“Bir savaş tanrıçası olarak bilinmesine rağmen, savaşlardan hoşlanmaz, aksine yaşanan anlaşmazlıkları adaletli bir çözüme kavuşturmak için bir savaş tanrıçasından beklenmeyecek şekilde barış için çaba sarf etmiştir. Barış zamanlarında asla silah taşımaz ancak ihtiyaç duyduğunda Zeus'dan ödünç aldığı silahları kuşanmıştır.” (Graves, 2010, s.117)

Zeus'un bir diğer kızı Artemis'tir. Artemis ikizi Apollo ile Zeus'un tanrıça Leto ile birlikteliğinden dünyaya gelmiştir (Burn, 2017). Artemis, ok ve yay kuşanmış bir şekilde tasvir edilmektedir. Daly'e (2009) göre demirci tanrı tarafından yapılmış bir ok ve yaya sahiptir. “Bazen yanında hayvanlarla, bazen başarılı geçen bir avdan kalan boğa boynuzlarıyla ya da yaban domuzu kafataslarıyla, bazen de erkek sembolleriyle görülmektedir” (Armstrong, 2005, s.30)



Resim 6. Artemis ve Apollo

Artemis, insanlar için salgın hastalıklar ve ani ölümler yaratabilme aynı zamanda onları iyileştirebilme yeteneğine sahiptir. Çocukların ve yavru hayvanların koruyucusudur (Graves, 2010). “Artemis aynı zamanda yaşam kaynağı olan, korku salan bir tanrısal varlıktır. Besleyen toprak ana değildir o, doymaz bilmez ve kincidir, istekleri bitmez. Eğer

av kuralları çığnenecek olursa, kurban alıp kan dökmesiyle ün salmıştır.” (Armstrong, 2005, s. 30).

Artemis’in ikizi Apollo ise güneş tanrısıdır. Houle (2005, s.35) ise ışığın ve müziğin tanrısı olarak tanımlamıştır. “Aynı zamanda kehanet, müzik ve zanaat tanrısı; sürülerin ve çobanların da koruyucusudur. Wilkinson ve Philip’e (2010) göre daima yapılı bir vücuda sahip, genç ve yakışıklı bir erkek olarak tasvir edilmiştir. Daha çok bir kithara (lyra =lir) ile betimlenen tanrı, bazen yay veya defne dalı tutarken de görülmektedir.” (Tekin, 1998, s.119) “Defne, yay, lir, yunus, karga Artemis’in simgeleridir.” (Estin ve Laporte, 2002, s.99) “Kehanet ve şifa yeteneğine sahiptir. Bu yeteneklerle insan kaderini etkileyebilir ve iyi şeyler yapabilmektedir.” Wilkinson ve Philip (2010, s.319)

**2.1.2.2. Mısır mitolojisi.** “Antik Mısır uygarlığı Mezopotamya'dan sonra tarihin ikinci büyük, eski ve en önemli uygarlıklarından biridir. Mısır'ın çöllerle çevrili olması kendine has ve dış etkilere kapalı bir medeniyet olarak şekillenmesinin en önemli nedenidir” (Sadıkoğlu, 2006, s.12). “Nil Nehri'nin bu uygarlık için önemi çok büyüktür. Mısır'ın yaşayışına, kültürüne şekil vermiştir. Herodot, Mısır'ı Nil'in hediyesi olarak tarif etmiştir” (Price, 2011, s.13).

Wilkinson'a (2013, s.39) göre yüzyıllar süren bir dönem boyunca, verimli Nil Vadisi'nde ve buradan doğuya ve batıya uzanan kurak otlaklarda yaşayan topluluklar, Mısır kültürünün köşe taşlarını geliştirmişlerdir. Diğer tüm uygarlıklarda olduğu gibi Mısırlılar da varoluşu ve doğa olaylarını anlamaya çalışmışlardır. Mısır mitolojisi, hem yazılı hem de görsel olmak üzere pek çok zengin ve şaşırtıcı tasvire sahiptir. “Her zaman mantıklı bir açıklamanın olmadığı, sonuçların bazen anlaşılmaz ve çelişkili olduğu durumlarda bile, doğa olgusu ve 'gizemli olanı' araştırma, Antik Mısır halkının oldukça ilgisini çekmiştir” (Hart, 2012, s.9). Cerny'e (1952, s 42) göre görüş ayrılıkları yaşanmış ve bunu sonucunda farklı yaratılış mitleri ortaya çıkmıştır. “Mısır'da dini efsaneler o kadar fazladır ki bu yüzden halk arasında anlatılanlarla, resmi dini metinlerde yazılanlar epey farklıdır. Bunlardan her biri kendi tanrılarına özgün yaratma teorileri geliştirerek, bir yerde kendi tanrılarının imparatorluk tanrısı olabilmesi için çaba sarf etmişlerdir” (İnan'dan aktaran Çiftçi, 2010, s.7). Bu mitlerden en önemlileri Heliopolis, Hermopolis, ve Memphis'tir. Heliopolis mitinde: “Şafak vaktinde karanlık başlangıçta var olan okyanusu örtmektedir. Bu okyanustan yaratıcı tanrı ortaya çıkmıştır ve efsaneler bunun nasıl olduğu konusunda belirsizdir. Yaratıcıya çeşitli şekillerde Ra veya Atum denmektedir” (Knight, 2009, s.1). Wilkinson (2016, s.17), yaratılış anında Atum'un “kendi başına var olan” olarak ilk

tufandan doğduğunu, bu nedenle bütün yaratılışın kaynağı olduğu söylendiğini sonra tanrının kendisinden iki çocuk meydana getirdiğini (Şu: hava, Tefnut:Nem) belirtmiştir. Hart (2012, s.17) ise Atum isminin altında yatan anlam bütünsellik olduğunu, bu nedenle Atum'un, vücuda gelecek diğer tüm tanrıların da var oluş gücünü bünyesinde taşıdığını belirtmiştir. “Şu ve Tefnut'un yerüzü tanrısı Geb ve gökyüzünün tanrıçası Nut adında iki çocuğu olmuştur. Bu beş tanrı ve tanrıça kozmik tanrılardır ve doğanın güçlerini temsil etmişlerdir. Geb ve Nut ise Osiris, İsis, Seth ve Neftis'in ebeveynleridir” (Remler, 2010, s.79). Bu dört kardeş tanrı ile dünyadaki bütün canlılar ortaya çıkmıştır (Furlong, 2001, s .40).

Hermopolis, daha çok Yunancada Thoth ismiyle tanınan Jehuti onuruna Orta Mısır'da bir zamanlar görkemli bir tapınağın inşa edildiği zengin bir şehirdir. Bölge Thoth kültürünün merkezidir. Mısır dilinde sekiz şehir anlamına gelen Khemnu olarak adlandırılır. Genellikle Ogdoad (sekizli grup) olarak bilinen sekiz temel tanrıya ev sahipliği etmektedir. (Hart, 2012, s. 30)

Wilkinson'un (2016, s.16) belirttiğine göre “Ogdoad” denilen bu sekiz tanrı, ilk kozmosun görünümünü temsil etmektedir. Hermopolis görüşüne göre, ilk sekiz tanrı erkek ve dişi dört çift halinde vardır ve her çift yaratılış öncesinin bir yanıyla ya da ögesiyle ilişkilidir.

Başlangıçta Ogdoad yalnızca bir güç kuvveti olarak varolmuştur. Ancak daha sonra kurbağa ve yılan biçimi almıştır. Sonunda su haline gelen Nun ve Nunet olmuştur; biçimsizliğe dönüşen Hek ve Heket; darmadağınlaşan Kek ve Keket, sakatlık ya da sakinlik haline gelen Amun ve Amunet (Remler, 2010, s.140).

“Bu sekiz tanrı, amfibiler ve sürüngenler, karanlık ilkel sümüğün bereketli yaratıkları olarak düşünülmüştür. Yaratılanı veya yaratıcının ilk tezahürlerini şekillendiren kuvvetler bunlardır” (Pinch, 2002, s.58). Hart'a (2012, s.31) göre Hermopolis mitinde yer alan tanrı ya da tanrıçaların sayısı rastlantı değildir. Heliopolis mitinde Nut'a dört çocuk verilmiştir ve mumyalama esnasında dışarı çıkarılan organlar 'Horus'un dört oğlu' ile dört tanrıça tarafından korunmuştur. Sonuç olarak sekiz kavramı daha da güçlenmiştir.

Memfis, Mısır'ın Eski Krallık döneminin başkentidir ve Memfis üçlüsüne (Ptah, Sekmet ve oğulları Nefertum) ev sahipliği etmektedir (Remler, 2010). “Memfis'in rahipleri yaratılışa Ptah'ın perspektifinden bakmışlardır. British Museum'daki Şabaka Taşındaki metinde Heliopolis'in tanrı Atum'u merkez alan anlatımı anıştırılmış, ama devamında Ptah'ın güneş tanrısından önce geldiğini ve Atum'u ve diğer tanrıları ve herkesi “kalbiyle ve diliyle” yaratanın Ptah olduğu iddia edilmiştir” (Wilkinson, 2016, s.18). Pritchard'a (1992) göre Memfis yaratılış miti entelektüel bir anlamda ele alınırken diğer yaratılış mitleri tamamen fiziksel terimlerle verilmiştir. Ptah, evrenin unsurlarını zihniyle ("kalp") incelemiştir ve onları komut veren konuşması ("dil") tarafından varlık haline getirmiştir. Kalpteki düşünce ve dildeki lisan, tüm uzuvların hareketini belirlemektedir. “Gözün gördüğü, kulağın duyduğu, burnun kokusunu aldığı her şey kalbe gider ve kalpte oluşan

duygu, dil ile ifade edilir. Bir şeyin ismi ağzından çıktığında o şey var olmaktadır” (Hart, 2012, s.28).

Yaratılışın yanı sıra Mısırlılar ölüm ve ölümden sonra yaşamla da oldukça ilgilenmişlerdir.

Ölüm, belki de Mısır insanının en fazla üzerinde uğraştığı ve kafa yorduğu konuların başında gelmektedir. Hatta denilebilir ki, günlük hayat prensipleri, yaşam tarzları ve emelleri hep bu konu etrafında dönmekte; dini literatür, papirüsler, mezar resimleri vb. daima ölüm teması ile şeklini bulmaktadır (Çiftçi, 2010, s.46).

“Mısır’da bulunmuş olan en yaşlı insan kalıntıları üzerlerinde katran kullanılmış olduğuna dair izler bulunmaktadır ki Mısırlıların Nil vadisinde ikametlerinin en başlangıcında ölümlerini cesetlerini mumyalama vasıtasıyla muhafaza etmeye çalıştıklarını kanıtlayan bir özelliktir” (Wallis Budge, 2001, s.133, 134).

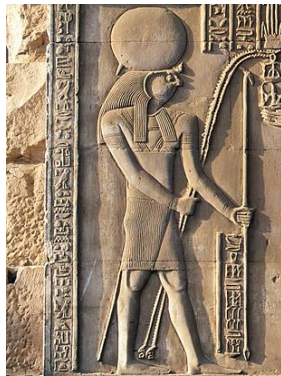
“Mumyalama işlemi ölüyü öbür dünyadaki yaşamına hazırlamak için yapılan bir dizi törenden sadece başlangıç olanıdır. Bu işlem insanların yanı sıra boğa, timsah, kedi gibi hayvanlar içinde yapılmıştır. Ruh kendi cesedini aynı bulsun diye ceset olduğu gibi saklanmak istenmiştir” (Ergin, 2007, s.124). Remler’e (2010, s.124, 125) göre vücut sıcak kuru kum ile temas ettiğinde hemen kuruduğu ve doğal bir mumya olduğu için Mısır tarihinin en erken dönemlerinde ölen kişi sadece kumda kazılmış çukurlara gömülmüştür. Daha sonraki definler daha ayrıntılı olmuş ve cesetler mezarlara yerleştirilmiş burada kumla temas etmeyen ceset çürümeye başlamıştır. Böylece Mısırlılar mumya sanatını geliştirmiştir. Sadıkoğlu’na (2006, s.29) göre mumyalamada ilk olarak beyin ve iç organlar çıkartılıp vücut doldurulmaktadır. Yanaklara allık, dudaklara boya bütün bedene aşı boyası sürülerek, gözlerin yerine billur yerleştirilmektedir. Vücut, özel sargılarla sımsıkı örtülmekte, ardından, görüyor, işitiyor, konuşuyor, yemek yiyormuş gibi, uzun bir tören yapılmaktadır. Vücuttan çıkarılan iç organlar dört adet taş veya seramik kavanozlara konulmaktadır. Her bir kavanoz, Horus'un dört oğlundan birini temsil etmektedir. Mesti, insan başlı oğlu, karaciğerin, çakal başlı oğlu Duamutef midenin, Hapi, babun başlı oğlu, akciğerlerin ve Qebehsenuf, şahin başlı oğlu bağırsakların koruyucusudur (Remler, 2010).



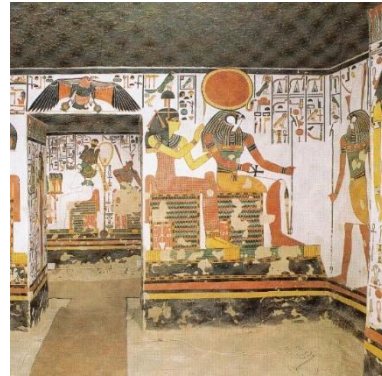
Resim 7. Kanopik Kavanozlar

Mısırlılar öteki dünyayı içinden bir nehir geçen dar bir vadi olarak düşünmüşlerdir. Bu dünyayla onu ayıran da bir sıradağdır (Wilkinson ve Philip, 2010, s.28). Sadıkoğlu'nun (2006) aktardığına göre Mısırlılar öteki dünyanın kapılarını Tanrı Anubis'in açtığına inanmaktadır. Öteki dünyayı batıda olduğunu düşündükleri için ölümlere "Batının halkı" demişlerdir. İnsanda, biri "Ba" ve "Ka" adını taşıyan iki ruh vardır. Ka, insan öldükten sonra varlığını onun heykelinde sürdürür. Bu nedenle, Antik Mısır'da, Ka tapımı ile heykel tapımı arasında sıkı bir ilişki vardır ve mumyacıların, önemini her zaman korumasının nedeni de aynı inançtır.

“Eski Mısırlıların taptığı tanrıların sayısı gerçekten de sarsıcıdır ve ayrıntılı bilinenlerin sayısı daha az olmasına rağmen yaklaşık 150 tanrı ve tanrıça ismen bilinmektedir” (Wilkinson, 2016, s.6). “Bu tanrılar “Ölümsüz biçimi bilinmeyen, Gizli Olan”, yani sınırsız yaratma gücüne sahip olanın farklı formlarıdır” (Wilkinson ve Philip, 2010, s.224). Mısır mitolojisindeki en önemli tanrı diyebileceğimiz tanrı sıkça bulmacalarda da karşımıza çıkan, büyük güneş tanrısı Ra'dır. “Ra, şahin başlı insan figürüyle tasvir edilmiştir. Sembolü daire ve güneştir” (Candan, 2009, s.231).



Resim 8. Ra



Resim 9. Nefertari'nin mezarında Ra

“Mısır mitolojisinde krallığın ve toplumsal düzenin yaratılması, yaratılmasıyla eş zamanlıdır. Ra, krallığın yaratıcısı ve ilk kraldır. Efsaneye göre tanrı yeryüzünü yaşlanana kadar yönetmiştir; sonra göğe çıkmıştır ve oradan yönetmeye devam etmiştir ve aynı zamanda Mısır kralının atası olmuştur” (Wilkinson, 2016, s.206). Heliopolis’te Ra’nın Benben denen yeryüzü höyüğündeki başlangıçta var olan sulardan ortaya çıktığı söylenmektedir. Ayrıca ilk lotus çiçeğinden doğduğu da söylenmektedir (Remler, 2010 s.163). Alanyazın incelendiğinde birçok araştırmacı (Sayce, 1903; Pinch, 2002; Hart, 2012) Heliopolis’in güneşe ibadetin merkezi olduğunu belirtmişlerdir. Heliopolis, Mısır’ın üç evren tasarımında temel alınan üç antik kentten –Heliopolis, Hermopolis ve Memfis- birisidir (Hart, 2012, s.13).

Freeman (2003, s.5), Orta Krallık döneminde Ra kültü ile Teb şehrine özgü olan tanrı Amon kültürünün bağdaştırıldığını ve Amon-Ra bileşik tanrısının oluşturulduğunu belirtmiştir. Antik İmparatorluk’ta Amon’a atfedilen özelliklerin hiçbiri bilinmemektedir ancak ona çoğunlukla “gizli” adının verildiğini kabul edilirse gizli ve bilinmeyen yaratıcı gücün kişiliği olduğu sonucunu çıkmaktadır (Wallis Budge, 1904, s.1).

Ra ile bütünleşen bir diğer tanrı Horus’tur. Diğer ilkel tanrılar gibi Horus da yaratıcı güneş tanrısı ile birleşip Ra-Horathe halini almıştır. Bu iki gücün birliği, bir güneş diski veya şahin kanatları olan bir güneş diskiyle taçlanmış bir şahin tarafından sembolize edilmektedir (Pinch, 2002, s.144). Wilkinson’a (2016, s.201) göre Piramit Metinleri Horus’a “doğunun tanrısı” gibi güneş terimleriyle işaret etmektedir ve merhum kralın, doğu gökyüzünde Horathe olarak yeniden doğduğu söylenmektedir. Horathe ya da “iki ufku Horus’u” olarak Horus, doğan ve batan güneşin tanrısıdır. Ama daha özel olarak doğunun ve güneşin doğuşunun tanrısıdır. Horus, bir şahin olarak ve şahin kafasına ve insan vücuduna sahip bir erkek olarak tasvir edilmiştir. Öğle güneşi Horus adını taşımaktadır. Şahin biçiminde canlandırılmıştır. Yine eski bir inanişe göre, güneş gökyüzünü tarayan kızgın bir şahin gözünden başka bir şey değildir (Sadıkoğlu, 2006, s.21). Aynı zamanda yeraltı dünyasına da hakimdir. Babası Osiris’in ölümünün intikamını almıştır (Remler, 2010, s.83). Osiris, yeraltı dünyasının kralıdır (Hart, 2012, s.46). Wilkinson (2010, s.190), onun yer altı dünyasının kralı olması sebebiyle insanların hem çok saygı duyduğunu hem de korktuğunu belirtmektedir.





Resim 10. Osiris

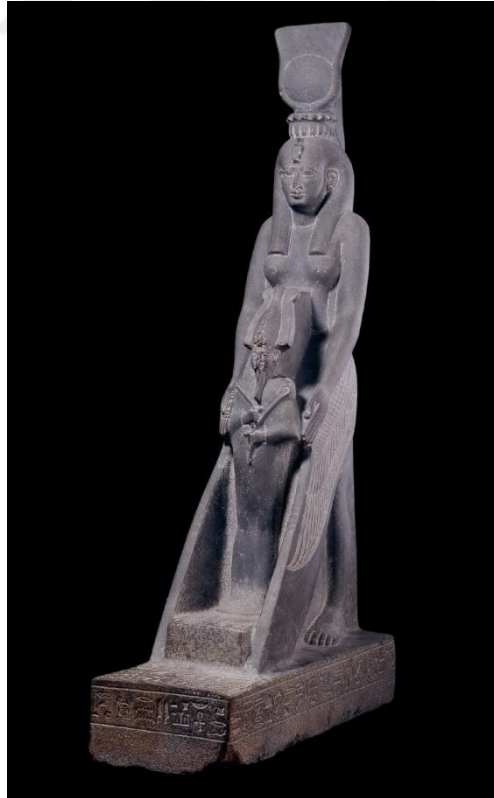
“Osiris ölümlerin koruyucu tanrısıdır. Bütün doğan şeylerin simgesi olduğundan ölümler arasındaki yeri tamdır; çünkü ölümler, ikinci bir defa daha doğacaklardır” (Champdor, 1984, s.15). “Osiris genellikle insan biçimli formda, insan mumya olarak ayakta veya dimdik otururken, çoban bastonu ve kamçı tutarken tasvir edilmektedir; ten rengi beyaz- ya da yeraltı tanrılarının ve koyu Nil alüvyonunun rengi olarak genellikle siyah ya da yeşilliğin ve bereketin temsili yeşildir” (Wilkinson, 2016, s.120). Hornung’a (2004, s.42) göre Osiris çok karmaşıktır. Seth tarafından öldürülüşü, insaninkine çok benzeyen şiddet dolu ölümü onu ölümler tanrısı konumuna yükseltmiştir ve inananların kalbinde sarsılmaz bir yer edinmesini sağlamıştır. Mısır’ın ilk hükümdarları Osiris ve karısı İsis’tir. Fakat Seth erkek kardeşini devirmiştir (Freeman, 2003). “Osiris’in vücudunu on dört parçaya ayırmış ve Mısır’ın çeşitli bölgelerine dağıtmıştır”(Ergin, 2007, s.98).

Seth kötülüğün, kaosun ve karanlığın tanrısıdır. “Seth’i temsil eden hayvanın içe doğru hafifçe kıvrılmış bir burunu, başında iki tane çıkıntısı, dik ve çatalı bir kuyruğu bulunmaktadır” (Hart, 2012, s.48). Ergin (2007, s.98), farklı hayvanların özelliklerinin bir araya gelmesiyle oluşturulmuş, hayali, üstün bir tanrı olduğunu belirtmiştir. “Seth Hayvanı veya Hayvan Seth” olarak adlandırılabilir. Wilkinson (2016) Seth’in, öfkeyi, gazabı ve şiddeti kişileştiren ve çoğu kez kişileşmiş kötülük olarak görülen kötü huylu bir tanrı olmasına rağmen karakterinin tamamen düşmanca olmadığını belirtmiştir. Çünkü aynı zamanda kurnaz ve kuvvetli olmasıyla bilinir ve bu özellikleri iyi amaçla kullanılabilmiştir.



Resim 11. Seth

Horus'u annesi aynı zamanda Osiris ve Seth'in kardeşi İsis, Seth'in gazabından korumak istemiştir bu yüzden onu papirüs bataklıklarında saklamıştır (Hart, 2012). Horus'un koruyucu annesi, Osiris'in sadık eşi İsis, Heliopolis tanrıları Geb ve Nut'un kızıdır. Anne hassasiyeti tüm insanlığı etkilemiş ve İsis'e diğer Mısır tanrılarında daha yaygın biçimde ibadet edilmiştir (Pinch, 2002). "İnsan biçimli formda, uzun bir dar elbise giyen veya adını simgeleyen hiyeroglifik "taht" işaretli boynuz ve güneş diskli bir taç takan kadın olarak temsil edilimektedir" (Wilkinson, 2016, s.148).



Resim 12. İsis

Wallis Budge'ye (1904, s.203,204) göre İsis, ulu feminenliğin kişileşmiş hali, tasarlanmış yaratıcı güçtür. Gökteki tanrılardan, dünyadaki insanlara, yerdeki böceğe kadar yaşayan her canlıyı, her şeyi, meydana getiren Onları koruyan, bakan, besleyen, hayatlarını kurandır. Yalnızca yeni varlıklar yaratmakla kalmayıp onları yenilemektir. Bu şeylerin yanı sıra o en sadık ve sevecen eş ve anne tipidir. Bu kabiliyetiyle Mısırlılar en çok ona minnet duymuş ve tapmışlardır. Remler'e (2010, s.94) göre ise Mısırlılar gökleri, yeri ve ölüleri etkileyebileceğine inanmışlardır. Ulu büyücü kadın olarak İsis, muazzam sihirli güçlere sahiptir ve bütün sırları bilmektedir. "İsis hakkındaki hikâyeler, Mısırlıların doğum, ateşli hastalıklar, baş ağrıları, sindirim bozuklukları; timsahlar, yılanlar, akrepler ve tehlikeli kurtçuklar gibi gündelik yaşantılarına dair korku ve çekincelerini iyileştirmek için yaptığı büyüleri konu almaktadır" (Hart, 2012, s.65).

Geb ve Nut'un diğer kızı ise Neftis'tir. Wilkinson (2016, s.159) Neftis'in genellikle İsis'e bağlı bir rol oynayan mezar tanrıçası olduğunu belirtmiştir. Yalnızca Heliopolis mitlerinde yer alır. İnsan biçimlidir ve başının üzerinde adının karşılığı olan hiyeroglifik simge taşıırken tasvir edilmektedir. Osiris öldürüldüğünde büyük yas tutar ve İsis'le birlikte Osiris'in parçalarını birleştirip korumaya alır.

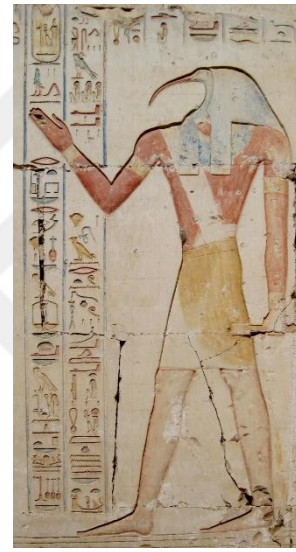


Resim 13. Neftis

Anubis, mezar tanrısıdır. Tasvirlerinde temsil edilen hayvanın kimliği belli değildir. Özgün Anubis hayvanının belki bir çakal ile bir köpek tipinin melezlenmesi olması olasıdır. Başta sadece kralın gömülmesiyle ve ahretiyle ilgilenmiş ama sonunda bu rolü genişlemiş ve bütün ölüleri kapsamıştır (Wilkinson, 2016). Remler (2010, s.16), cenaze ritüellerinde üç önemli rol oynadığını belirtmiştir. İlk olarak mezarlığın koruyucusudur. İkinci olarak Anubis, Osiris'i mumyalamıştır ve mumyalamadan sonra onun koruyucusu olmuştur. Anubis'in en önemli görevi mummyayı öteki dünyadaki seyahatine hazırlamaktır. Üçüncüsü ise mummyaların gardiyanı olmasıdır (Pinch, 2002, s.104). Ölüyü karşılayıp, elinden tutarak Osiris'in karşısına götüren odur. Hareketlerin, mekânların, şekillerin, sayıların, gezegenlerin muhasebecisidir (Chamdor, 1984, s.15).



Resim 14. Anubis



Resim 15. Thoth

“Thoth, yazı ve bilginin tanrısı, en eski çağrışımla ay tanrısıdır. Ayın kendisi olarak görülmediğinde, o ayın koruyucusu olmuştur “(Remler, 2010, s.190). Wilkinson’a (2016) göre “başlangıçta ay tanrısı olarak anılmıştır” (s. 215). “Daha sonra yazı ve bilgiyle birleştirilip, katipleri ve her türlü bilgini yönetir hale gelmiştir. Yazı yazmanın ve hesaba katmanın tanrısıdır, yazarların ve memurların koruyucusudur” (Assmann, 2005, s.80). “Yunanlar Thoth’u kendi haberci tanrıları Hermes ile özdeşleştirmişlerdir” (Pinch, 2002, s.211).

**2.1.2.3. Mitolojinin ilham verdiği alanlar.** Mitolojik öyküler hayal gücü ürünü olmaları sebebiyle oldukça zengin içeriğe sahiptirler. Farklı konuları ve öykülerde geçen fantastik yaratıkları, tanrı ve tanrıçaları gibi unsurlarıyla mitolojik öyküler her dönemde insanların ilgilerini çekmiş ve onlara birçok alanda ilham kaynağı olmuştur. Bir gıda



ürününün logosunda, sinema filminde, yağlı boya tabloda, dinlediğimiz müzikte, okuduğumuz kitapta kısaca yaşamımızın her alanında mitolojiden izler görmek mümkündür. Bu yüzden mitolojinin popüler kültürün bir parçası olduğunu söylenebilir. Eski dönemlerde halkın kutsal gördüğü, dini bir anlam yüklediği bir tanrı heykelini günümüzde bir tişörtün üzerinde veya bu tanrıyı bir parfüm markasına isim olmuşken görebilmekteyiz. Örneğin; dünyaca ünlü bir marka olan Versace, Eros adında bir parfüm üretmiştir. Parfüm şişesinin tasarımında antik Yunan motifleri, antik Yunan rengi olan mavi renk ve ortasında Yunan mitolojisindeki tanrıça Medusa figürü kullanılmıştır.



Resim 16. Versace Parfüm Şişesi



MASERATI

Resim 17. Maserati'nin Logosu

Parfümü tanıtan cümleler de şu şekildedir: *“Aşk, tutku, güzellik ve arzu. Versace Eros güçlü, tutkulu ve kendisinin efendisi bir erkeğin parfümü. Eros cilt üzerinde benzersiz bir hava, güven verici bir erkeksilik. Mükemmel ve gösterişli, Eros aşk namelerinin özü”* Eros çoğu zaman altından kanatları olan, yaşlarına ya da durumlarına bakmaksızın rasgele ve nedensiz kalplere aşkın ilahi ateşini sokan meşaleleri atan haşarı bir çocuk olarak tasvir edilmiştir (Cicero'dan aktaran Graves, 2010, s.69). Burada elindeki okuyla herhangi birini aşık etmesi ile bilinen, günümüzde aşkın simgesi haline gelen Eros ile parfümü kullanan kişi özdeşleştirilmek istenmiştir. Kozmetik alanında buna benzer birçok örnekle karşılaşmaktadır. Eros gibi aşkı veya güzelliği, zarafeti temsil eden mitolojik unsurlar bu alanda kullanılmıştır. Ancak sadece kozmetik değil endüstriyel tasarımın her alanında tasarımcıların mitolojiden ilham aldıkları görülür. Maserati adlı otomobil markasının logosu da buna bir örnektir. Logoda Yunan Tanrısı Poseidon'un mızrağı kullanılmıştır. Sembölü üçlü çatal logoya ilham vermiştir. Ürünlerin sadece tasarımlarında değil Eros adlı parfüm örneğinde olduğu gibi tanıtımlarında ve isimlerinde de bu ilhamdan izler vardır.

Hayal gücü ürünü mitolojik öyküler, hayal gücü ürünü romanlara ve çizgi romanlara, film, dizi hatta bilgisayar oyunu senaryolarına konu olmaktadır. Fantastik kurgu kitap serisi olan “Narnia Günlükleri” buna güzel bir örnektir. Seride sentor (yarı at yarı

insan olan bir mitolojik varlık), pan (yarı keçi yarı insan olan bir mitolojik varlık), minotor (yarı boğa yarı insan olan bir mitolojik varlık) gibi mitolojik varlıklar bulunmaktadır. Bu serinin aynı zamanda filmleri de bulunmaktadır. Yine filmleri de çekilmiş olan Marvel Comics adlı çizgi roman yayıncısı şirketin yarattığı çizgi roman serisi “The Mighty Thor” da örnek verilebilir. Bu seri İskandinav mitolojisinden ilham alınarak ortaya çıkarılmıştır.



Resim 18. Thor Çizgi Roman

Mitolojik öykülere sinemaya sıklıkla ilham vermektedir. Mısır mitolojisi zengin ve dikkat çekici içeriği sayesinde birçok filme konu olmuştur. Bunlara Mumya (The Mummy) serisi, Mısır Tanrıları (The Gods of Egypt) gibi filmler örnek gösterilebilir. Başka ulusların mitolojilerinden örnek olarak Ölümsüzler (Immortals), Titanların Savaşı (Clash of the Titans), Beowulf gösterilebilir. Sadece sinemada değil özellikle antik Yunan ve Roma dönemlerinde çok önemli bir yere sahip olan tiyatrodada da mitolojik konular işlenmektedir.

Mitoloji ulusların kültürlerini ve geçmişini temsil etmektedir, sahip olduğu ulusun kimliğinin bir parçasıdır. Eski dönemlerde yaşanan tarihsel gelişmeler, savaşlar simgeleştirilirken mitolojiden de esinlenilmektedir. Bir ulusun en kutsal öğelerinden biri olan bayraklarda mitolojik unsurlar görülebilmektedir. Antik dönemlere kadar uzanan bir geçmişi olan Yunanistan'ın bayrağında bulunan 4 beyaz, 5 mavi olmak üzere toplam 9 şerit bulunmaktadır. Bu şeritler en bilinen şekliyle “Bağımsızlık ya da ölüm” anlamına gelen “Ελευθερία ή Θάνατος (Eleftheria i Thanatos)” mottosunun dokuz heceye ayrılmış halini simgelemektedir. Ancak diğer bir görüşe göre de antik Yunan mitolojisindeki Musalar'ı simgelemektedir.



Resim 19. Yunanistan Bayrağı



Resim 20. Galler Bayrağı

“Antik Yunan mitolojisinde Musa’ların en itibarlı tanrıçalar olduğuna inanılıyordu” (İsababayeva, 2015, s.3). Musalar Klio, Euterpe, Thalia, Melpomene, Terpsikhore, Erato, Polhymnia, Urania ve Kalliope olmak üzere toplam 9 kız kardeştir. Saltuk’a göre, (1997, s.122) “Musalar esin perileridir” (Akt. Yaşar, 2014, s.74).

Britanya’da bulunan ve Kelt ülkelerinden biri olan Galler de tıpkı Yunanistan gibi köklü bir geçmişe sahiptir. Galler’in bayrağında ise beyaz ve yeşil şeritin önünde kırmızı bir ejderha figürü bulunmaktadır. Kırmızı ejderha Galler halkının en önemli simgelerinden biridir ve değeri çok eskilere dayanmaktadır. Kırmızı ejderha sadece bayraklarında değil Galler’in birçok kuruluşunun simgesinde veya İngiliz kraliyet ailesi üyesi Galler Prensi Charles’in armasında bulunmaktadır.

Tekstil ve moda sektöründe de mitolojik unsurlara rastlamak yaygındır. Mitolojik öyküler, tekstil tasarımcısına veya defileye hazırlanan bir moda tasarımcısına ilham verebilmektedir. Örneğin 2002’de yapılan bir habere göre ünlü markaların iç çamaşırı tasarımlarını yapan Deniz Mercan 2002 yılı iç çamaşırı ve mayo koleksiyonunu Homeros’un mitolojik eseri Odessia’nın kahramanı Uilius’ten etkilenecek oluşturduğunu belirtmiştir (Bay ve Taş, 2002) . Günümüze kadar gelmiş ve kültürel bir miras olan yöresel kıyafetler de mitolojiden izler taşımaktadır.

Müzik insanlığın her döneminde varlığını sürdürmüştür ve toplumların kültürlerinde büyük bir değere sahiptir. Ulusal kimliği oluşturan değerlerden biridir. Geleneksel müzikler ait oldukları toplumun yaşayış şekilleri, inanışları, tarihleri hakkında bize bilgiler sunmaktadır. Müzikte de mitoloji varlığını belli etmiş ve ilham kaynağı olmuştur. “Günümüzde Türk müzik kültürü çerçevesi içinde türkü öykülerinin beslendikleri “Ala Geyik Efsanesi”, “Kervankıran Efsanesi”, “Taş bebek Efsanesi” gibi mitolojik öyküler halk türkülerimizin kendine özgü kurgusal yapısı içinde, türkülerin büyümlü tınılarıyla yaşamına devam etmektedir” (Mirzaoğlu, 2016).

Örneklere de görüldüğü üzere mitoloji sanatta, bilimde kısaca her alanda etkisini göstermiştir ve göstermeye devam etmektedir. Geçmişe, kendi kültürümüze ve başka

kültürlere ayna tutan mitoloji ne kadar eski olursa olsun, ilgi çekiciliği ve etrafa verdiği ilhamla günümüzde ve gelecekte hayatımızın her alanında varlığını devam ettirecek ve insanlara rehber olacaktır.

**2.1.2.4. Mitolojinin sanata katkıları.** Mitolojik öykülerin günümüze kadar gelmesini sağlayan şeylerden biri sanat eserleridir. Ayık'a (2010) göre sanat, çok eski çağlardan günümüze kadar var olmuştur ve yaratıcılık kavramı sanat ve mitolojinin ortak bir kavramıdır. Eski çağlardan beri insanlar doğa karşısında verdikleri mücadelede yaratıcı olmak zorunda kalmışlardır. Farklı aletler üretmeye başlayarak doğa ile mücadele etmişlerdir. Ancak ölüm gibi soyut konularda yöntemler de soyut olmuş ve mitoslar ortaya çıkmıştır. Öteki dünya inancını ve ölüm korkusunu mağara duvarlarında resmetmiş ya da heykellere yansıtmışlardır. Böylece duygularını farklı tasarımlarla yeniden ortaya koyarak sanatın ilk eserlerini de yapmışlardır. Çubuk (2005), insanların mitolojilerde ölümsüz, yenilmez tanrılarını kendi hayatlarına ve ütopyalarına benzeterek yarattıklarını, bu tanrılarının ve masallarının, insanların yaratıcı hayal gücünün sonucu ortaya çıktığını belirtmiştir. Ona göre bunlar heykellere, resimlere, tragedyalara dönüşerek karşımıza çıkmıştır. "Edebiyat, sahne sanatları, mimarlık, resim ve heykel gibi sanat dalları içinde yorumlanarak varlık değeri kazanmışlardır" (Atalay, 2014, s.6). "Mitolojik anlatılar; sanatsal yaratıyı yönlendiren en önemli etmenlerden biri olmuş; edebiyat, mimarlık, plastik sanatlar ve sahne sanatlarıyla etkileşim içinde, çağlar boyu varoluşunu sürdürmüştür" (Çınar, 2006, s.17).

"19. yüzyıl sonuna kadar resim sanatında da en sık yorumlanan konular, mitsel öyküler olmuştur. Mitler, çağın güncel olaylarına göndermelere dönüştürülerek ele alınmıştır. Resim sanatında, mitsel öğeleri içeren çok sayıda örneğe her dönemde sıkça rastlanmaktadır." (Çınar, 2006, s.17) "Her gerçek sanat eseri, geleneğe bağlılığı oranında, onu yadsıyıcı bir özellik de taşır. Bu nedenledir ki, bir yandan tarihsel bir süreç içinde yer alır, bir yandan da eşi olmayan, benzersiz, tek bir olgudur." (Cömert, 1999, s.9). "İnsan var oldukça sanat da mitler de ölmeyecektir. Sanatın dili, biçimi değişmektedir. İnsanın inanmaya ve yaratmaya olan eğilimi bitmeyecektir. Sanat, bu durumda doğaüstüne, ruhani olana, hayal gücüne en yakın dil olmaya devam edecektir. Tanrılar susmayacak, sanatçılar yoluyla konuşmaya devam edecektir" (Kaptan Bazıyar, 2016, s.128).



### 2.1.3. Hareketli (Pop Up) Kitaplar

Günümüzde çoğunlukla çocuk kitapları olarak tasarlanırsa da hareketli (pop up) kitapları tarihi boyunca birçok farklı alanda kullanılmıştır. Hendrix'e (2008) göre "Hareketli (pop up) kitaplar genellikle çocuk kitapları ve oyuncaklar arasında bir ara gibi düşünülür. En erken çocuk hareketli (pop up) kitaplarının öncüleri yetişkin hareketli (pop up) kitaplardır. Hareketli (pop up) kitapların tarihi 13.yüzyıla kadar dayanmaktadır. İlk olarak yetişkinlerin eğitiminde kullanılma amacıyla ortaya çıkmışlardır" (s.43). Özellikle dini takvimler, matematiksel, bilimsel ve astronomik hesaplamalar için ve seyahat yardımcısı olarak kullanılmışlardır.



Resim 21. Liber Floridus adlı bir ansiklopediden sayfa 1121

İlk hareketli (pop up) kağıdın İngiliz bir keşiş tarafından Hıristiyan bayramlarının tarihini hesaplamak için tasarlandığına inanılmaktadır (Rubin, 2005). "İlk örneklerden biri, 13. yüzyılda, teorilerini göstermek için volvelle denilen bir döner disk veya çark şeması kullanan Catalan gizemci ve şair Ramon Llull tarafından üretilmiştir." (Broman, Montanaro ve Rubin, 2011). Volvelle kelimesi Fransızca dönmek kelimesinden gelmiştir. Hareketli (pop up) kitaplar için kullanılan ilk mekanizmalardandır (Hendrix, 2008). Volvelle tekniği, anatomi öğretmek, astronomik tahminler yapmak ve özellikle gizli tutulması gereken bir bilgi olduğunda diplomasiye hizmet etmiştir. Keş ve Sarıca'ya (2014) göre astroloji, takvim ve benzeri verilerin ölçümleri sağlanmış, yıldız ve gezegen pozisyonları, kilise takvimleri, astrolojik bilgiler ve benzerleri hesaplanabilmiştir. Marcus (2013), Euclid'in Geometrinin Unsurları'nın (1570), karmaşık teoremlerin üç boyutlu

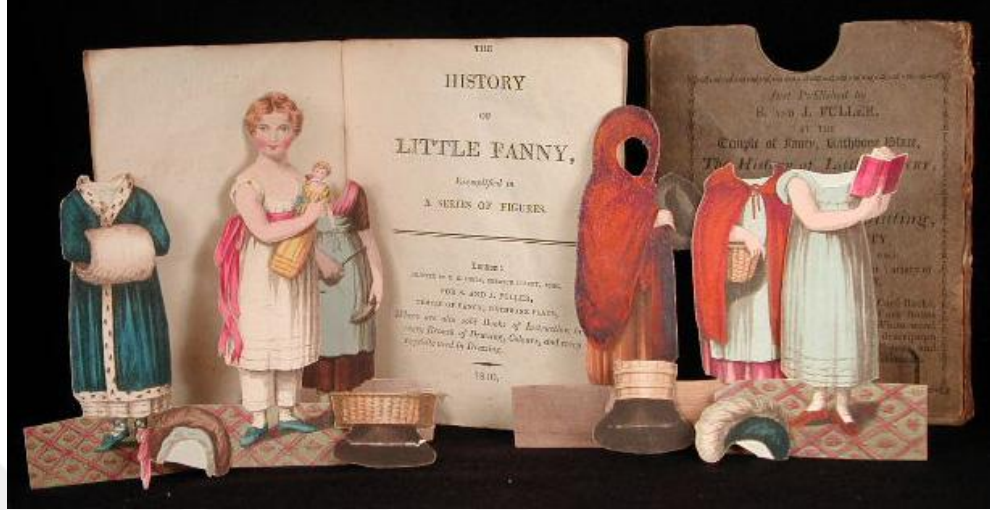
çizimlerini içerdiğini belirtmiştir. Burlingham (1997) hareketli (pop up) kitapların on altıncı yüzyılın başlarında bilimsel kitaplarda ortaya çıktığını, on sekizinci yüzyıldan sonra çocuklar veya yetişkinler için eğlence olarak tasarlandığını belirtmiştir. Araştırmacılara göre ortaya çıkış tarihi değişiklik gösterse de hareketli (pop up) kitapların ilk ortaya çıkış sebeplerinde ve sonraki kullanım alanlarında hem fikir oldukları görülmektedir.

1800'lerden önce çocuklar doğruya yönlendirilmesi gereken "ahlaksız vahşiler" olarak görülmekteydiler. En erken resimli kitaplar, ahlaksızlıktan ötürü kötü davranışlar sergileyen çocuklarla ilgili ahlaki hikayelerdir (Rubin, 2005). Şu anda mevcut olan çocuk kitaplarının çeşitliliğini gördüğümüzde, geçmişte eğlence için çocuk kitaplarının bulunmaması bize şaşırtıcı gelmektedir. Ancak daha önceki yıllarda, çocukların sadece yararlı arayışlarla meşgul olmaları gerektiği varsayılmış ve eğlence içerikli çocuk kitapları üretilmemiştir. Örneğin: Çocuklara alfabeyi öğretmek için *hornbook* denilen üstünde alfabenin yazılı olduğu ince ve şeffaf boynuzla kaplı tahta levhalar kullanılmıştır. Bu levhalar bugün çocuklara verilen bez ya da tahta kitapların karşılığıdır (Hendrix, 2008).

19. Yüzyılı sonlarında çocuk kitap illüstratörleri kimi zaman hayret verici canlılık ve teknik yeteneklere sahip ticari olarak uygulanabilir eserler üretmişlerdir (Marcus, 2013). "Hareketli (pop up) kitapların üretimi, pek çok hareketli cihaz, dayanıklı malzemeler gerektirmesiyle yavaşlamıştır. Ayrıca, hareketli (pop up) kitapların üretimi genel olarak kitap illüstrasyonunun durumuyla sınırlı kalmıştır. Ekonomik faktörlerden ve özellikle ekonomik açıdan istikrarlı bir orta sınıfın yükselişinden etkilenmiştir" (Hendrix, 2008, s. 44, 45). Endüstrileşmiş Amerika Birleşik Devletleri ve Avrupa'da okuryazar orta sınıf için çocuk hediye ve kitap pazarı oluşmuştur (Marcus, 2013).

Britanya İmparatorluğu'nun yükselişiyle birlikte İngiltere, çocuklarına oyuncak ve kitap verebilecek kadar iyi duruma gelmiştir. Toplumun çocuklara bakış açısının değişmesiyle birlikte ebeveynler çocuklara daha fazla oyuncak ve kitap vermenin iyi bir fikir olduğunu düşünmeye başlamışlardır. Çocukların daha uzun bir süre çocuk olmasına izin verilmiştir. Ayrıca hem sözlü gelenekten hem de yetişkinlerden gelen kitaplardan yeni hikâyeler pazara girmeye başlamıştır. O dönemde hem Avrupa hem de Amerika Birleşik Devletleri'nde, potansiyel çocuk edebiyatının büyük bir kısmı sözlü olarak mevcuttur. Bu baskıya dönüştüğünde, hikâyeler ortaya çıkmaya başlamıştır. Çocuklar için masallar da bu dönemde yayınlanmaya başlamıştır (Hendrix, 2008). "Yayımcılar özellikle din, ahlak, davranış eğitimi, aritmetik, alfabe eğitimi ve aynı zamanda çocuklara yüksek sesle okunabilecek resimli hikâyeler ve eğlence hikâyeleri içeren kitaplar yayınlamaya başlamışlardır" (Keş ve Sarıca, 2017)

Çocuk edebiyatının yükselişe geçmesiyle birlikte ilk kâğıt bebek kitabı “The History of Little Fanny” basılmıştır. Ernest Nister ve Raphael Tuck & Sons gibi yayıncılar resimli ve hareketli (pop up) kitaplar üretmeye başlamışlardır. Artık püriten ve didaktik olmayan çocuk kitapları birçok dile çevrilmiştir (Rubin, 2005).



Resim 22. The History of Little Fanny, S. J. Fuller-1810

Kâğıt bebeklerden başlayarak (The History of Little Fanny, S. J. Fuller-1810), özellikle İngiltere ve Almanya'da kitaplarda element olarak hareketli kâğıt kullanımı yaygınlaşmıştır (Rubin, 2018). 19. yüzyılın sonlarında hareketli (pop up) çocuk kitaplarının popülerliği arttıkça daha önce büyükler için yazılmış olan hikayeler ve çocuklara anlatılan masallar, çocuklar için daha ilgi çekici bir halde yeniden üretilmeye başlamıştır. Bu üretimlere; Moby Dick, Pinocchio, Alice Harikalar Diyarında, Çizmeli Kedi gibi klasiklerin hareketli (pop up) kitap olarak yeniden tasarlanması örnek gösterilebilir. Bunun sonrasında eğitim amacının dışında sadece eğlence ve boş vakit değerlendirme amaçlı kitap üretimi başlamıştır (Marcus'tan aktaran Keş ve Sarıca, 2014, s.13). 19. yüzyılın sonunda, hareketli (pop up) kitaplar her zamankinden daha fazla miktarda basılmaya başlamıştır. Radyo, televizyon veya PlayStation içermeyen bu Victoria dünyasında, bu eşsiz kitaplar bütün aileyi eğlendirmektedir (Rubin, 2005). “19. yüzyılın sonlarına doğru Alman yayımcılar hareketli (pop up) kitap yapımına ve büyük miktarlarda diğer ülkelere de ihracatına başlamışlardır. Renkli olarak bastıkları bu kitaplar için iyi bir market oluşturmuşlardır. İngiliz yayımcılarda bu teknikleri geliştirerek daha da ilerletmişlerdir.” (Jackson'dan aktaran Tuncalı, 2011, s.5)

“1880'den 1915'e kadar olan süreye genellikle Hareketli (pop up) Kitapların Altın Çağı denmektedir. Taşınabilir kitapların geliştirilmesi için gerekli olan sonraki gelişmeler, gelişmiş baskı teknikleri (renkli baskı dahil) ve kaliteli kağıtlar olmuştur. Üretilen kitap

sayısındaki artışa, ürün kalitesinde de benzer bir artış eşlik etmiştir.” (Hendrix, 2008, s.61, 62)

“Pop up terimi ilk defa 1932'de, Amerika'da (New York) yayımcı şirket Blue Ribbon tarafından tanımlanmıştır. Hareketli resimlemeleri tanımlamak amacıyla pop up adı verilmiştir.” (Tuncalı, 2011, s.5). “1960'ların ortalarında, hareketli (pop up) kitaplar ikinci altın çağını yaşamaya başlamıştır” (Rubin, 2005). “Bir Çek sanatçı olan Vojtěch Kubašta (1914-1992) hareketli (pop up) kitapları bir sanat formu haline getirmiştir ve birçok modern kâğıt mühendisine ilham vermiştir. Kitap illüstratörlüğü yapan bir mimar olan Kubašta, birçok medyada yetenekli bir sanatçıydı ve kendi ülkesinde tanınıyordu.” (Hendrix, 2008, s.68) “1960'lı yıllarda Amerikalı iş adamı Waldo Hunt, heykel kâğıdı formlarından ve Vojtěch Kubašta'nın örneklerinden esinlenerek, hareketli (pop up) kitapların üretimini canlandırmakta etkili olmuştur” (Broman, Montanaro ve Rubin, 2011, s. 16).



Resim 23. Vojtěch Kubašta - Betlém doğum sahnesi

“1970 lerde birçok iyi pop up örnekleri ve kutlama kartları tasarlanmış ve basılmıştır. Waly Hunt (Amerika), Vic Duppa Whyte ve Ron Van Der Meer (İngiltere) gibi kâğıt katlama mühendisleri ayrıntılı, karmaşık ve çok emek isteyen, dâhice tasarlanmış katlama yöntemleri geliştirmişlerdir” (Tuncalı, 2011, s. 6). “1994'te koleksiyoncular, sanatçılar, kütüphaneciler ve yayımcıları bir araya getirmek amacıyla Movable Book Society kurulmuştur. Bütün bu farklı kullanımlarından sonra hareketli (pop up) kitapların üretim amacı değişmiştir. 19. yüzyıldan günümüze hareketli (pop up) kitaplar daha çok eğlence ve oyun amaçlı üretilmektedir. Macera ve fantastik hikâyelerin farklı formları hareketli kitaplar sayesinde daha etkileyici bir şekilde üretilmektedir.” (Sarı, 2015, s.31).



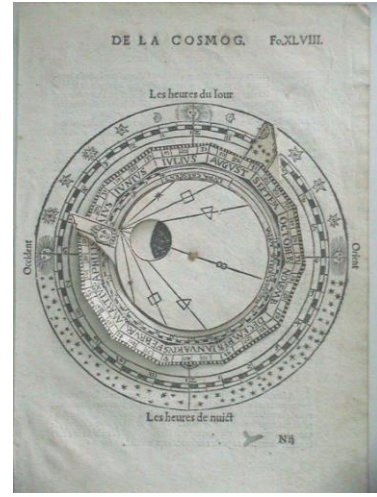
Son yıllarda hareketli (pop up) kitaplar öğretme yetenekleri etkileme gücünden dolayı benzersizdir. Hem yetişkinler hem de çocuklar tarafından sevilmetedirler. Bu özellikleri de onları sanat öğretimi için etkileyici kılmaktadır.

**2.1.3.1. Hareketli kitapların özellikleri ve yapım teknikleri.** Hareketli (pop up) kitapların tarihçesinde belirtildiği gibi Pop up tekniği ilk ortaya çıktığında sanıldığı gibi çocuklara değil yetişkinlere hitap etmiştir. Dini takvimler, hesaplamalar, bilimsel ve matematiksel çalışmalar bu tekniğin kullanıldığı ilk alanlardır. Amaç eğlence değil eğitim olduğu için ilk teknikler daha anlaşılabilir basit teknikler olmuştur. “Hareketli ve üç boyutlu görünümü sağlamak amacıyla katlama ve kesim yöntemlerinden faydalanılarak birçok yöntem ve teknik geliştirilmiştir. Tek parçadan ya da çoklu parçalardan birçok hareketli (pop up) kitap yapım yöntemi vardır” (Sarı, 2015, s.35).

*Volvelle Tekniği.* İlk tekniklerden biri volvelle tekniğidir. “Bir döner disk veya çark seması kullanan Catalan gizemci ve şair Ramon Llull tarafından üretilmiştir.” (Montanaro, 1996, s.1). Hendrix (2008) Volvelle kelimesinin Fransızca kökenli olduğunu dönmek kelimesinden geldiğini belirtmiştir. “Kitap ya da kâğıdın üstüne monte edilmiş ve çevrilebilen kâğıt disk olarak tasarlanmış mekanizması olan hareketli kitap türüdür. Bilimsel yöntemlerde hesaplama aracı olarak ve astroloji alanlarında kullanılmıştır. Bugün de Hareketli (pop up) kitaplarında tasarım aracı olarak kullanıldığı görülebilir” (Tuncalı, 2011, s.27). “Volvelle, hesaplama yapmak veya yoğun bilgileri kompakt bir biçimde sunmak için özellikle kullanışlıdır. Takvimler veya diğer tablo verileri için, tabloyu okumak, bir tekerleği döndürerek satır veya sütun izlemekten daha kolaydır. İç içe geçmiş tekerlekler kullanılarak hesaplama için kullanılmaktadır” (Hendrix, 2008, s.46).



Resim 24. Volvelle tekniğine örnek 1



Resim 25. Volvelle tekniğine örnek 2

**Kapak Tekniği:** 1543'te yenilikçi kâğıt cihazları kullanan Andreas Vesalius, insan anatomisi hakkında yazdığı, dönüm noktası olarak görülen bir kitap olan “*De corporis humani fabrica libri septem*” eserinde “kapak” tekniğini kullanmıştır. Hendrix (2008) bu tekniğin muhtemelen volvelle tekniğinden sonra ortaya çıktığını belirtmiştir. Her kapak kaldırıldığında altından katman çıkmaktadır. Böylece insan vücudunun iç organları belirmektedir. “Kapak tekniği, kitaplara üç boyutlu çizim ekleyen ilk girişimdir” (Hendrix, 2008, s.49). Bir noktaya sabitlenmiş birden fazla resimli kâğıttan oluşmaktadır. Ayrıca bu kanatlar aşağı, yukarı, sağa, sola çevrilerek hikâye devam ettirilebilmektedir.



Resim 26. Kapak tekniğine örnek 1



Resim 27. Kapak tekniğine örnek 2

**Kâğıt Bebek:** Çocuk edebiyatının yükselişe geçmesiyle birlikte hepimizin aşına olduğu kâğıt bebekler ortaya çıkmıştır. Bebek ve aksesuarlar normal bir sayfada sunulmaktadır. Aksesuarlar kenarlarında bulunan çentiklerle beraber, bebek ise ayakta durmasını sağlayan destek kısmıyla birlikte kesilmektedir. Çentiklerle bebeğe tutturulan aksesuarları kişi istediği şekilde değiştirebilmektedir. Hendrix'e (2008) göre “bu teknik kostümlü birkaç sahneden ve kafa için bir delikten veya kostüm ve sahne içeren bir sayfadaki yuvaya yerleştirilebilecek bir kafadan oluşmaktadır” (s.58).



Resim 28. Kâğıt bebek örneği

*Tünel Tekniği:* Tünel kitap adı verilen başka bir tekniği de birçok katman oluşturmaktadır. Bu teknikte perspektif ve derinlik etkisi hissedilmektedir. Bu teknik için “Peep Show” da denmektedir. Peep İngilizce gözetlemek anlamına gelmektedir. “Değişik katlardan oluşan bu çalışmada çizimler, fotoğraflar vb. materyaller kullanılarak kâğıtla, üç boyutlu ve derinliği olan kitapçıklar elde edilebilmektedir” (Tuncalı, 2011, s.26). “Sahnenin her katmanı katlardan birine eklenir ve kapaktaki bir delik sahneyi doğru açıyla görüntülemenizi sağlamaktadır. Kitap şeklinde olan Peep-show'da, izleyici olay yerine kapaktaki bir delikten bakmaktadır” (Hendrix, 2008, s. 60). Bu teknik dış görüntüsüyle bir akordeona benzemektedir. Ayrıca sinema dürbünün en ilkel hali olarak da düşünülebilir.



Resim 29. Tünel tekniğine örnek 1



Resim 30. Tünel tekniğine örnek 2

*Panorama Tekniği:* Panorama veya atlıkarınca kitap adlarıyla anılan teknik genelde kitabın tamamını kapsayan bir tasarımdır. Açıldığında panoramik bir sahne ortaya çıkar. Ayrıca şekli dolayısıyla atlıkarıncayı anımsatmaktadır. “Normal bir kapak ve sayfa biçimine sahip olmak yerine, çok uzun olabilen uzun bir zikzak biçiminde açılabilen bir kitaptır” (Hendrix, 2008, s.59) “Kapakları geri katlamak ve tel, şerit, çitçit veya cırt cırt ile bağlamak, açılır veya diyoramik resimlerin bir atlıkarınca etkisi oluşturmaya neden olmaktadır. Bazılarının asmak için merkez telleri veya döndürmek için çubuklar vardır” (Rubin, 2018). “Bu kitabın şekli, kitabın kendi üzerine katlanıp yıldız benzeri bir şekil oluşturmasını sağlamaktadır. Bu aynı zamanda, üç boyutlu efektler üretmek için bir yöntemdir.” (Hendrix, 2008, s.59). “Bir hikâye anlatan ya da bazen oynayabileceğiniz küçük odalardan oluşan bir dizi üç boyutlu dramatik sahneler yaratmaktadır” (Broman, Montanaro ve Rubin, 2011, s. 20).



Resim 31. Panorama tekniğine örnek 1



Resim 32. Panorama tekniğine örnek 2



*Tek Parçalı Sayfa:* “Hareketli (pop up) kitap sektörünün gelişmesiyle teknikler daha fazla boyut kazanmış, hareketlenmiş ve gelişmiştir. Tek parça kâğıt üzerinden kesilerek tasarlanarak yapılan teknik en basit hareketli (pop up) kitap yapım tekniklerindedir. Ama bu tekniğin içinde de açığı, platform kesim ve kat yerlerine, simetrik ve asimetrik olmasına dayalı daha da karmaşık yöntemler vardır” (Jackson’dan aktaran Sarı, 2015, s. 38). İkiye katlanmış sayfanın kesilmesiyle uygulanan tekniğin çok basit veya çok karmaşık çok sayıda türü vardır. Bu çeşitlilik insan hayal gücünün gittiği yere kadar gidebilir.



Resim 33. Tek parçadan oluşan hareketli kitap tekniği

*Çok Parçalı Sayfa:* “Çok parçadan oluşan kitaplar (pop up) kitaplar daha az “sade” veya bir şekilde yapılması ve tasarlanması daha kolay olarak görülmektedir. Çoklu parça teknikleri tek parça tekniklerinden daha farklıdır. Her bir tekniğin kendi metotları vardır ve bir teknik başka bir teknikle karıştırılmamalıdır. Her bir tekniğin oluşmasına yol açacağı formlar da birbirinden oldukça farklı olacaktır” (Jackson’dan aktaran Sarı, 2015, s. 39, 40). Çok parçadan oluşan hareketli (pop up) kitapların çeşitliliği insan hayal gücünün gittiği yere kadar gidebilir, sınırı yoktur. Yaratıcı sanatçılar sayesinde kitapların içinde neredeyse heykeller çıkmaktadır.



Resim 34. Çok parçadan oluşan hareketli kitap tekniği



Resim 35. "V" tekniği örnekleri

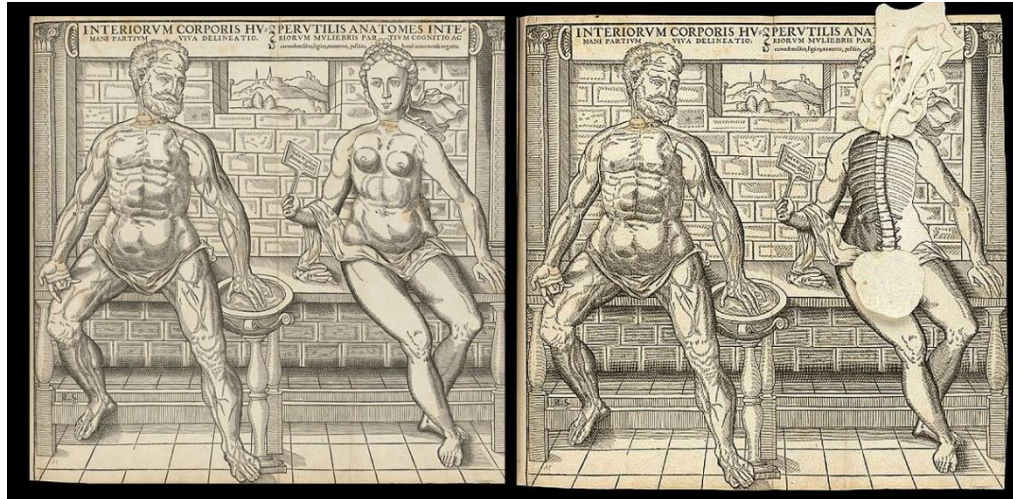
Tuncalı (2011) çoklu parça teknikleri içerisinde en basit ve kullanışlı tekniğin V tekniği olduğunu, kolayca yapıştırıcı kullanarak uygulanabildiğini belirtmiştir. "Bu çok yönlü biçim, çoğu insanın "pop up" terimini duyduklarında düşündükleri şeydir. Hareketli (pop up) kitap ögesi, yüz yüze sayfalara eklenir ve kitap açıkken sayfanın ortasından açılır; kitap kapandığında kendi içine çöker" (Broman, Montanaro ve Rubin, 2011, s.21). Hendrix (2008), V tekniğinin açılı bir eleman olduğunu belirtmiştir. Çünkü sayfaya yapıştırılan parçalar ana sayfayla paralel değildir.

Kitlesele üretim egemen olduğu günümüzde bile popüler hareketli (pop up) kitapların çoğu elle yapılmaktadır. "Bu süreç el yapımı bir tasarımla başlamaktadır, çoğu zaman kâğıt mühendisiyle illüstratör arasında işbirliği yapmaktadır. Genellikle kâğıt mühendisi ilk tasarımları üretmek için kâğıt, tutkal ve makasla çalışmaktadır" (Hendrix, 2008, s.73). Tek bir sayfası bile saatler hatta günler sürebilen, tasarlanışının, üretilişinin bu kadar zahmetli olduğu hareketli (pop up) kitaplar yukarıda açıkladığımız gibi sadece birkaç teknikten ibaret değildir. "Üç boyutlu formlar, katmanlar, sayfalarını açtığımızda oluşan

görünüm kâğıt mühendisliği, İngilizce adı ile ‘Paper Engineering’ ile bağlantılıdır. Kâğıt mühendisliği sonucu (kâğıt mekanizması) çekme, itme, yukarı kaldırma, dönen çarklar vb. hareketler sağlanabilmektedir” (Tuncalı, 2011, s.53).

**2.1.3.2. Hareketli (pop up) kitapların kullanım alanları.** Hareketli (pop up) kitapların tarihçesi adlı başlıkta da belirttiğimiz üzere günümüzde daha çok çocuklara yönelik kitaplarda karşımıza çıksa da ortaya çıkışından bu yana hareketli (pop up) kitap tekniği birçok alanda kullanılmış ve kullanılmaya da devam etmektedir. Geçmişte, matematiksel, bilimsel ve astronomik hesaplamalar için kullanılan kitapların günümüzde kullanım alanları değişmiştir.

“Bilimsel kitaplarda insan vücudunu veya makineleri göstermek için tabakalar ve kâğıt katmanlarıyla birçok anatomik ve teknik kitaplar resimlenmiştir” (Tuncalı, 2011, s.2). Anatomist ve doktor olan 1543'te Andreas Vesalius ‘De Corporis Humani Fabrica Libri Septem’ i yayınlamıştır. Vesalius bu kitabında flep adı verilen yenilikçi kâğıt tekniğini kullanmıştır. Bu sayede ilk kez cerrahlar, berberler, tıp öğrencileri ve sıradan insanlar da dahil olmak üzere ilgilenen okuyucular, insan vücudunu araştırma konusunda pratik deneyime sahip olabilmişlerdir. (Rubin, 2005). Bu yaklaşım günümüzde de devam etmektedir.



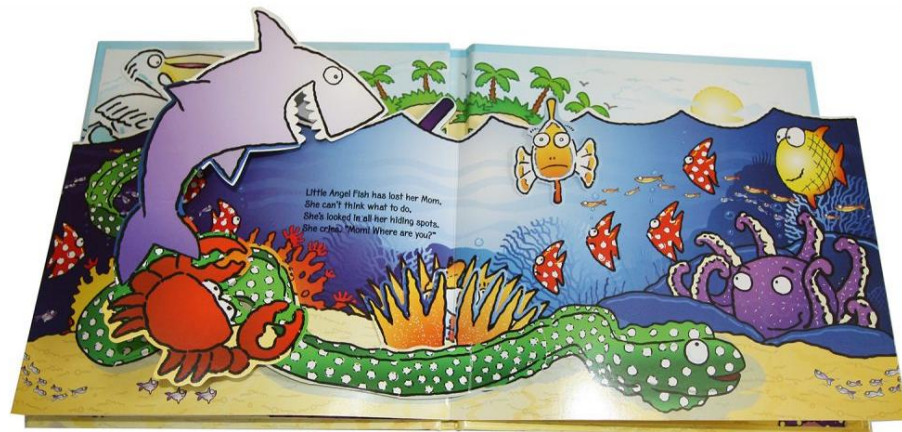
Resim 37. De Corporis Humani Fabrica Libri Septem





Resim 38. Anatomiyi anlatan modern bir hareketli (pop up) kitap örneği

Günümüzde en sık karşımıza çıktığı alan çocuk kitaplarıdır. Okul öncesi ve okul dönemi eğitiminde dikkat çekiciliği ve kolay kavrama sağlaması sebebiyle fazla talep görmektedir. Alfabeyi veya ilk kelimeleri öğreten kitaplar çoğunlukla hareketli (pop up) kitap tekniği uygulanmış kitaplardır. Eğitici kitaplar, masallar, hobi kitapları gibi her türlü hareketli (pop up) çocuk kitabı görmek mümkündür.



Resim 39. Hareketli çocuk kitabı örneği

“Hareketli (pop up) kitaplar için popüler tema ve süregelen gelenek masalların yeniden anlatılmasıdır. Çocuklar için macera ve fantezi hikâyeleri ilk olarak 19. yüzyılda yayınlanmıştır. Bunların en popüler olanı, daha sonraki birkaç baskıda ve daha sonra da

hareketli (pop up) kitap olarak yayınlanmıştır” (Broman, Montanaro ve Rubin, 2011, s.13,14).

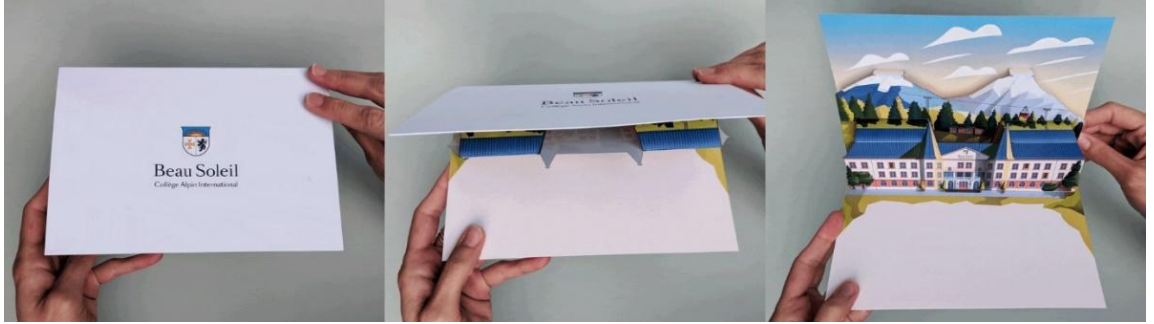


Resim 40. Panorama tekniğiyle yapılmış bir masal kitabı

Hareketli (pop up) kitap tekniğinin sadece kitaplardan kullanıldığını belirtmek yanlış olur. Yaşadığımız çağda her şey yetişmesi zor bir hızla ilerlemekte ve değişmektedir. Her alanda çeşitliliğin çok olduğu bu dönemde farklı, orijinal ve dikkat çekici olmak bir tercih değil zorunluluk haline almıştır. “Tarihin derinliklerinden günümüze kadar süregelen ve yaratılışımızda var olan farklılık ve farklı olma, tanınma, bilinme gibi olgular hep içgüdüyü tetikleyip harekete geçirmiş akabinde birçoğu yansıma ile karşımıza çıkmıştır” (Karabulut, 2016, s.24). Bütün bunların sonucunda bu çeşitlilikte aradan sıyrılıp dikkat çekme çabası reklamın önemini de artmıştır. “Reklam çalışmalarının belki de en önemli aşaması yaratıcı çalışmalardır. Zira başarılı bir hedef kitle analizi ve medya planına rağmen eğer vermek istediğiniz mesaj açık ve mesajın sunuş biçimi etkili değilse hazırlanan kampanya başarısızlıkla sonuçlanacaktır” (Elden, 2005, s.73).

Pazarlama yöntemlerinin bazılarında hareketli (pop up) kitap tekniğinden yararlanılmaktadır. Broşür, kartvizit, ambalaj gibi ürünlerin tasarımında hareketli (pop up) kitap tekniğinden yararlanıldığı görülmektedir. Keş ve Sarıca’ya (2014, s. 279) göre, “hareketli (pop up) kitaplar insanların her gün yaşanan olaylara ve çevreye karşı yeni bir bakış açısı geliştirmelerini ve deneyimlerini artırmalarını sağlamıştır. Tek sahnede birçok hareketin gerçekleştiği karmaşık mekanizmalı kitaplar günlük sıradan aktiviteleri daha cazip hale getirmişlerdir”. Bu nedenle dikkat ve ilgi çekmek için okul, hastane, gıda ürünleri, tekstil ürünleri kısaca aklımıza gelebilecek her yerin ve her şeyin tanıtımında kullanılmaktadır. Üstelik reklam amaçlı kullanım yeni oluşmuş bir durum değildir.

Marcus'a (2013) göre Viktorya dönemindeki reklamcılar, özel amaçları için dramatik pop up özel efektlerden yararlanmışlardır.

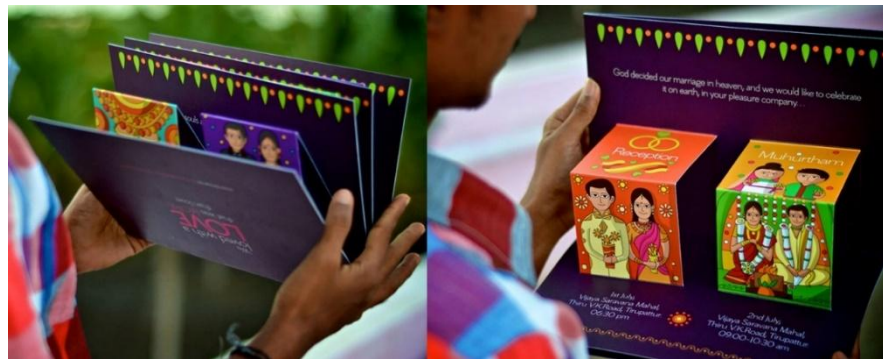


Resim 41. İsviçre’de bulunan Beau Soleil adındaki kolej için bir tanıtım kartı



Resim 42. Yaratıcı bir kartvizit örneği

“Hareketli (pop up) kitaplar tarihi olayları ve bazı sezonsal festivalleri anmak için de kullanılmıştır” (Keş ve Sarıca, 2014, s.280). Bayram, doğum günü gibi özel günlerle ilgili tebrik kartları hareketli (pop up) kitap tekniği ile birlikte daha ilgi çekici hale gelmiştir. Çağımızda organizasyonlara gösterilen ilgi geçmişe göre daha fazladır. Birçok kişi düğün, açılış gibi davetlerinde profesyonel bir organizasyon şirketine danışmaktadır. Açılışlar, özel gün davetleri için kullanılan davetiyelere de organizasyona gösterilen özen gösterilmektedir.



Resim 43. Hareketli (pop up) kitap tekniği kullanılmış bir davetiye 1





Resim 44. Hareketli (pop up) kitap tekniği kullanılmış bir davetiye 2

Görüldüğü üzere hareketli (pop up) kitap tekniği artık hayatımızın neredeyse her alanında karşımıza çıkmaktadır. Rekabetin sıkı olduğu, çeşitliliğin oldukça fazla olduğu günümüzde hareketli (pop up) kitap oldukça ilgi çeken bir teknik olmuştur. Günümüzde dijitalleşme ile birlikte görüntü teknolojilerinin ilerleyişi kitap teknolojisinde “Artırılmış gerçeklik (Augmented reality)” kendini göstermeye başlamıştır. Sanal ortamlarla, gerçek ortamı birleştiren bir yaklaşım sayesinde kitapta hareket ve üç boyut farklı boyutlarda yansımaktadır.

**2.1.3.3. Hareketli (pop up) kitapların yaratıcılığa katkıları.** Ağluç (2013, s.5), yaratıcılık kişinin var olmayan bir şeyi belleğinde oluşturabilme, herkesin gördüğü bildiği bir şeyi herkesten farklı yollarla yapabilme ve yeni fikirler geliştirebilme yetisi olarak tanımlamıştır. “Bireyin çevresindekileri algılayıp, kendine özgü imgeler yaratarak onları biçimlendirebilmesi için gerekli ilk koşul duyularını harekete geçirebilmesini

öğrenmesidir. Baktığını gören, işittiğini duyan, dokunduğunu hisseden yaratıcı insan, eğitimle yetiştirilebilir” (Tekin Bender, 2006, s.73).

Yaratıcılık için üç boyutlu çalışmaların gerekli olduğunu belirten Uygun (2010), üç boyutlu çalışmalarla yeteri kadar uygulama yapamayan öğrencilerin algısal olarak tek yönlü geliştiğini ve bu yüzden tekrardan sıkılarak dersten kendilerini soyutladığını belirtmiştir. “Görsel çalışmalar; tanımak, anlamak, şeyleri tanımlayabilmek, araştırmak ve artan karmaşıklığı düzene sokmak için bir araçtır” (Arnheim’den aktaran Şahan, 2004, s.33). “Kitap resimlerinin farklı bir uygulamayla sayfaya yerleştirilmesinin sonucunda oluşan hareketli (pop up) kitaplar, klasik basımlı kitaplara oranla okurken eğlendirmesi ve tasarımını düşündürmesi açısından yaratıcı özellikler taşımaktadır” (Uygun, 2010, s.35).

“Çocuğa coşkuyla sayfalarını çevirtebilen, bir sonraki sayfanın resmi üzerinde keşfedici ve meraklı bakışlarla göz gezdirtebilen, zaman kaybedilmeden bitirilmek istenen bir kitap, çocukta yenedünyalar yaratmada oldukça etkilidir” (Uygun, 2010, s.32). Aynı şekilde çocuklar için resimli kitapların, kendi iç dünyalarına, düşüncelerine açılan zengin bir dünya olduğunu savunan Özgültekin (2015) kitapların çocukların hayal gücünü beslediğini, algılarının gelişmesini sağladığını belirtmiştir. “Çocuklar için resimli kitapların; renklerle beraber kendi iç yolculuklarına açılan zengin bir dünya olduğu düşünülmektedir. Çocukların hayal güçlerini besleyen, onların algısını geliştiren çocuk kitapları bu bakımdan önem kazanmaktadır.” (Tuncalı, 2011, s.155). Hareketli (pop up) kitapların yaratıcılığa katkısı sadece sanatsal yaratıcılık alanıyla kısıtlanmamalıdır. Her alanda kendini gösterebilen yaratıcılık sayesinde kişi daha pratik düşünebilmektedir. “Üç boyutu zihinsel olarak tasarlamak, çocukların düş ve akıl yürütme donanımlarını artırır. Çocukta görsel duyarlılık ve problem çözme yetkinliği arttıkça diğer disiplinlerdeki ilişki kurma ve problem çözme alanlarında da başarıları yükselir” (Çapar, 2006 s.26). Hareketli (pop up) kitaplar tüm bu özellikleri içinde barındırması sebebiyle yaratıcılığın gelişmesinde büyük bir rol oynamaktadır. “Özellikle üç boyutlu çocuk kitapları çocuklar için oyun, yeni bir dünya ve merak demektir.” Sıradan bir masal kitabındaki illüstrasyonlar dahi çocuğun dikkatini çekmekte ve hayal gücüne katkıda bulunmaktadır. Bu illüstrasyonların hareketli ve üç boyutlu olması ise ilgiyi daha da arttırmaktadır. “Kitaplara hareket eklemek, okuyan ve okumayanlar için öğrenme ve keyif almanın başka bir yolunu oluşturmaktadır. Uygulamalı ve kinetik hareketli (pop up) kitaplar el ve gözler, hareket ve tepki, keşif ve merakı birleştirmektedir” (Rubin, 2005, s.5). Her köşesinde farklı bir sürprizin okuyucuyu beklediği kitaplar sıradan olmamaya, farklı ve yaratıcı düşünmeye teşvik etmektedir (Özgültekin, 2015, s.79). Uygun (2010), üç boyutlu kitapların, normal



illüstrasyon tekniğinden farklı uygulamalar ve malzemeler içermesiyle kişinin daha yaratıcı ve farklı tasarımlar yaratmasına katkıda bulunduğunu, gelişime açık ve yaratıcı fikirlerin üretimine elverişli olduğunu ve belirtmiştir. Çocuk kitapta gördüğü teknikleri kendi hikâyesi için kullanabilir ve uyarlayabilir hatta onları kendi hayal gücünün de katkılarıyla geliştirebilmektedir. Bu sayede hangi alanda olursa olsun var olan bir tekniğe, bilgiye katkı sunarak geliştirebileceğini hatta ondan ilham alarak yeni teknikler yaratabileceğini öğrenir.

## 2.2. İlgili Araştırmalar

Sanat sınıflarında mitoloji ve öğretimi destekleyici hareketli (pop up) kitap kullanımı üzerine araştırma sayısı oldukça azdır. Sanat tarihi bağlamında “Mitoloji” üzerine kuramsal araştırmalar mevcuttur. Ancak mitolojinin anlatım dilinin sınıf ortamına getirebileceği katkılar üzerine yeterli araştırmaya rastlanmamaktadır. Aynı şekilde alanyazın tarandığında hareketli (pop up) kitapların ilköğretimde öğrenimi desteklemek ve güçlendirmek için, fen ve matematik eğitimi gibi alanlarda kullanımına yönelik araştırmalara rastlanmaktadır. Hatta hareketli (pop up) kitapların günümüzün dijital çağında artırılmış gerçeklik uygulamaları temelli kitaplar için kaynak oluşturduğundan bahsedilmektedir. Bu bağlamda yapılan araştırmaların görsel sanatlar eğitiminde “mitoloji” ve “hareketli kitap kullanımı” üzerinden iki başlık altında incelemekte yarar vardır.

### 2.2.1. Görsel Sanatlar Eğitiminde Mitoloji Üzerine Yapılan Araştırmalar

Pehlivan (2008) “Türk İlköğretim Öğrencilerinden Mitolojik Çizimler [Mythological Drawings from Turkish Elementary School Children]” adlı çalışmasında mitolojik öyküsüyle ünlenmiş bir mağaranın öğrenciler tarafından ziyaret edilmesi sonucunda çizdikleri resimleri, nasıl oluşturduklarını ve resimlerin belirgin özelliklerini incelemeyi amaçlamıştır. Çalışma 6. ve 7. Sınıf öğrencileriyle (8 kız ve 9 erkek) Cehennemağzı Mağarası ve mitolojik öyküsü bağlamında gerçekleştirilmiştir. Çalışmada çizimler analiz edilmiş ve çocuk sanatının bilimsel bulgularına göre karşılaştırılmıştır. Araştırmada, çocukların çizimleri çoğunlukla şiddetin ve acımanın yer aldığı ifadeci yaklaşımları içermiştir. Erkek öğrenciler daha çok Kerberus’u yakalama sahnesini çizmişlerdir. Bir mitolojinin resmettirilmesi uygulaması sonucunda; Türk öğrencilerin karakterleri, psikolojik yönleri de dâhil ederek, aksiyon halinde çizdiği görülmüştür.

Taydaş (2012) “Türk Mitolojisindeki Sembollerin Grafik Sanatı Eğitimindeki Yeri ve Önemi” adlı yüksek lisans araştırmasında, Güzel Sanatlar Fakülteleri, Sanat ve Tasarım Fakültesi Grafik Tasarım alanında ve Eğitim Bilimleri Enstitüsü Uygulamalı Sanatlar Grafik Eğitimi bölümlerinde, Grafik Sanatı/Grafik Sanatı Tarihi dersinde Türk mitolojisindeki sembollerin grafik sanatı eğitimindeki yeri ve önemine ilişkin öğretim elemanları ve öğrenci görüşlerini değerlendirmeyi amaçlamıştır. Araştırmaya ait veriler, fakültelerin web sayfalarındaki ders programlarından ve anket yoluyla elde edilmiştir. Nicel verilerin analizinde Frekans, Yüzde, T-testi, Varyans analizi ve Tukey testlerinden yararlanılmıştır. Araştırmanın sonunda, Türk mitolojisinin, Güzel Sanatlar Fakülteleri, Sanat ve Tasarım Fakültesi Grafik Tasarım alanında ve Eğitim Bilimleri Enstitüsü Uygulamalı Sanatlar Grafik Eğitimi bölümlerinde, Grafik Sanatı/Grafik Sanatı Tarihi dersinde ders konusu olarak işlenmediği görülmüştür. Öğrencilerin, Türk mitolojisi ve sembolleri hakkında yetersiz bilgiye sahip oldukları ve çalışmalarında kullanmadıkları saptanmıştır.

Danacı (2012) “10-12 Yaş Grubu Çocuk Resimlerinde Mitolojik Konulu Hikâyelerin Yaratıcılığa Etkisinin Belirlenmesinde Uygulama Yöntemlerine Yönelik Bir Karşılaştırma” adlı yüksek lisans araştırmasında, 10-12 yaş grubu çocuk resimlerinde mitolojik konulu hikâyelerin yaratıcılığa etkisinin belirlenmesinde hikâye anlatım yöntemi ve birleştirilmiş sanat eğitimi yöntemlerine yönelik bir karşılaştırma yapmayı amaçlamıştır. Araştırma deneysel bir yöntemle yapılmıştır. Uygulamada, deney grubuna hikâye anlatım yöntemiyle birleştirilmiş sanat eğitimi yönteminin sanat tarihi disiplini, kontrol grubuna ise hikâye anlatım yöntemde konusu “ Her Dokunduğunu Altın Yapan Midas” olan resim çalışmaları yaptırılmıştır. Araştırma sonucunda; 10-12 yaş grubu çocuk resimlerinde mitolojik konulu hikâyelerin yaratıcılığa etkisinin belirlenmesinde, hikâye anlatım yönteminin birleştirilmiş sanat eğitimi yönteminin sanat tarihi disipliniyle birlikte verilmesinin, öğrencilerin yaratıcılıklarına olumlu yönde katkı sağladığı tespit edilmiştir.

Tinci (2014) “6. Sınıf Görsel Sanatlar Dersi Öğrencilerinin Yaratıcılıklarına Türk Yaratılış Mitolojisinin Etkisi” adlı yüksek lisans araştırmasında 11- 12 yaş grubunun resim eğitiminde “Yaratılış Mitolojisi” konulu resim çalışmaları yoluyla yaratıcılığın geliştirilmesine dayalı uygulamaların değerlendirilmesini amaçlamıştır. Çalışmada, ilk olarak sanat eğitimi kavramları ve 11- 12 yaş grubunun yaratıcılık gelişimi özellikleri ele alınıp ikinci aşamada ise, yaratıcılık ile görsel sanatlar dersinde mitolojik yaratılış öykülerinin kullanılması ilişkisi incelenmiştir. Son olarak “Yaratılış Mitolojisi” konulu resim çalışmaları yoluyla çocuğun yaratıcılığının desteklenmesine yönelik öğrencilerin

yapmış olduğu anket ve uygulamalardan yola çıkarak elde edilen veriler doğrultusunda bir değerlendirme yapılmıştır.

### **2.2.2. Görsel Sanatlar Eğitiminde Hareketli (Pop up) Kitap Kullanımı Üzerine Yapılan Araştırmalar**

Sipe (2001) “Sanat tarihi öğretmek için resimli kitapların kullanımı [Using Picturebooks to Teach Art History]” adlı çalışmasında, sanat tarihi öğretmek için resimli kitap kullanmanın etkilerini tartışmak, resimli kitaplarda bulunan sanatsal kaynakları gösteren örnekleri sunmak ve çocuk edebiyatı aracılığıyla sanatsal teknikler konusunda farkındalık geliştirme yöntemlerini üzerine düşündürmeyi amaçlamıştır. Sipe’e göre çocuklar sanata öncelikle resimli kitaplar yoluyla maruz kalmaktadır. Oradaki okuma deneyimleri yoluyla görsel sanat dünyasını tanımakta, özellikle de geçmiş sanatçılar ve özel sanat stillerini buralardan öğrenmektedir. Dolayısıyla resimli kitapların her türü sanat sınıflarında sanat tarihsel bilgiye katkı sağlama potansiyeline sahiptir.

Clark ve Dünser (2012) “ İnteraktif bir artırılmış gerçeklik boyama kitabı [An interactive augmented reality coloring book]” adlı çalışmalarında eğlenceli ve eğitici kitaplar oluşturmak sadece görsel olarak uyarıcı içerik sağlamakla kalmayıp aynı zamanda öğrencilerin kendilerini etkileşime sokmaları, yaratmaları ve ifade edebilecekleri araçları içermesi gerektirdiğinden bahsetmektedirler. Çalışmalarında, üç boyutlu içeriğe sahip bir kitap geliştirmek için “hareketli (pop up) kitap” metaforu üzerinden artırılmış gerçekliği içine alan bir kitap hazırlama sürecini açıklamaktadırlar.

Uygun (2010) “Üç Boyutlu Kitap İllüstrasyonlarının İlköğretim Birinci Kademe Öğrencilerinin Yaratıcılıklarını Geliştirmekteki Etkileri” adlı yüksek lisans araştırmasında üç boyutlu kitap illüstrasyonlarının ilköğretim birinci kademedeki öğrencilerin yaratıcılıklarını geliştirmekteki etkilerini araştırmayı amaçlamıştır. Nitel araştırma yöntemi kullanılarak gerçekleşen çalışmada veriler gözlem ve görüşme yöntemleri ile elde edilmiştir. Araştırmanın çalışma grubu 24 5. Sınıf öğrencisinden oluşmuştur. Araştırmada, dört ders saatinde, origami, üç boyutlu kitapların tanıtımı ve üç boyutlu sayfa yapım uygulamasını içeren etkinlikler yapılmıştır. Araştırmada ders esnasında, ders aralarında ve ders dışında öğrencilerin ilgisi yoğun olmuştur. Araştırmacının gözlemlediği kadarıyla üç boyutlu kitap illüstrasyonlarının ilköğretim birinci kademe öğrencilerinin yaratıcılıklarının gelişimine etkileri son derece olumludur.

Tuncalı (2011) “Çocuk Pop Up Kitaplarının Tasarım Sorunları ve Teknikleri, Bir Uygulama” adlı yüksek lisans araştırmasında ülkemizde pek gelişmemiş ama dünyada

oldukça geniş kullanımı olan hareketli (pop up) kitap yönteminin ve tekniklerinin açıklanmasını, ayrıca tasarım ilkeleri açısından ele alınmasını amaçlamıştır. Çalışmanın ilk bölümünde hareketli (pop up) kitap uygulamalarının ve çocuk hareketli (pop up) kitabının tarihçesi hakkında bilgi verilmiştir. Resimli çocuk kitapları ele alınmıştır. Ayrıca kitapların psikolojik etkileri ve yararları, renklerin önemi ve kitapların içinde yer alan kurgu ve tema konuları açıklanmaya çalışılmıştır. İkinci bölümde pop up'ın anlamı, hareketli (pop up) kitap ve çeşitli türleri, hareketli (pop up) kitap teknikleri ve mekanizması ele alınmıştır. Çalışmada, hareketli (pop up) kitap tasarım özellikleri ve hareketli (pop up) kitap örnekleri incelemeleri ve tasarımları ile tasarım sorunları ve hareketli (pop up) kitabın ülkemizdeki sorunları, pop up baskı öncesi ve basım aşaması üçüncü bölümün konusunu oluşturmaktadır. Ayrıca önceki yüzyıllardan günümüze kadar çalışmaları olan hareketli (pop up) kitap sanatçıları ve ürünleri, incelenmiştir. Tezin uygulama bölümünde araştırmacının yazmış olduğu öykü, tasarım ve çizimlerinden oluşan hareketli (pop up) kitap uygulaması yer almaktadır. Uygulama, değişik teknikler uygulanarak ve açıklamalarla birlikte verilmiştir. Yapılan bu çalışma ile önemli bir sorun olan kaynak eksikliğine, hareketli (pop up) kitapların ülkemizde gelişip daha da yaygın hale gelebileceğine vurgu yapılmıştır.

Araştırmalarda da görülmektedir ki, hem hareketli (pop up) kitaplar hem de sanat sınıflarında mitoloji üzerine yapılan araştırmaların öğrencilerin yaratıcı düşünme sürecini desteklediği, ilgi ve motivasyonlarını artırdığı ve öğrenmelerini güçlendirdiğine dönük sonuçlar elde edilmiştir. Bu çalışmada sanat dersleri için mitoloji, öyküleme ve hareketli (pop up) kitaplarının birleşimi yoluyla bir öğretim tekniği geliştirmek ve öğrenciler üzerindeki etkisini bir eylem araştırması süreciyle belirleme ihtiyacı duyulmuştur.

## ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

### YÖNTEM

Bu bölümde araştırmanın modeli, çalışma grubu, veri toplama araç ve teknikleri, verilerin toplanması, verilerin analizi ve geçerlilik güvenirlik ile ilgili açıklamalara yer verilmiştir.

#### 3.1. Araştırmanın Deseni

İlkokul görsel sanatlar dersi için mitolojik öykü temalı hareketli (pop up) kitapların görsel sanatlar dersi öğretim etkinliklerindeki rolünün araştırıldığı bu çalışma bir eylem araştırmasıdır. “Eylem araştırması bir problem durumu ya da uygulama sürecinde irdelenmesi gereken bir boyutun belirlenmesi ile başlar. Uygulama ortamında (bir sınıf ortamı ya da bir örgüt ortamı gibi) uygulayıcıyı rahatsız eden bir durum, geliştirilmesi gereken bir süreç ya da yeni bir yaklaşımı deneme, eylem araştırmalarının olası konu kaynakları arasında yer alır” (Yıldırım ve Şimşek, 2011, s.297, 298). Köklü’nün (2001) tanımıyla “eylem araştırması uygulayıcı tarafından test edilen eylemlerin yer aldığı bir “uygulamalı araştırmadır” (s.35). “Eylem araştırması uygulanırken, araştırmanın amacına ulaşmak ve araştırma sonuçlarını desteklemek amacıyla, genellikle nitel araştırma yöntemlerinden ve gerektiği takdirde de nicel araştırma yöntemlerinden yararlanılmaktadır” (Klose, 2014, s.47).

Mills’a (2003) göre eğitimde eylem araştırmasının kullanılması eğitimcileri kendi uygulamaları üzerinden düşünmeye teşvik ederek yeni fikirleri deneme sürecine yöneltmesi açısından okulda değişimi teşvik etmektedir. Bu araştırmada görsel sanatlar eğitiminde mitoloji gibi anlamlandırması zor, ancak sanat ve görsel kültür üzerinde oldukça etkisi olan mitolojik öykülerin ilginç ve eğlenceli sunumuyla öğrencilerin özgün fikirler geliştirmesinin desteklenmesi için mitolojik öykü temalı hareketli (pop up) kitap tasarlanmasına ve bu tasarımlar yoluyla öğretim yapılmasına karar verilmiştir. Böylelikle öğrencilerin öğrenme sürecinde aktif olabilecekleri, eğlenceli ve etkileşimli bir öğrenme ortamının nasıl oluşturulabileceğine odaklanılmıştır.

#### 3.2 Çalışma Grubu

Bu araştırmanın çalışma grubunu, 2018 - 2019 eğitim öğretim yılında Denizli merkezde Özel Artı Koleji’nde 4. Sınıfta öğrenim gören toplam 16 ilkokul öğrencisi oluşturmaktadır. Araştırmanın örneklemini “tipik durum örneklemini”ne göre seçilmiştir. “Tipik durum örneklemini, örneklemin araştırma problemi ile ilgili olarak evrende yer alan

çok sayıdaki durumdan tipik olan biriyle oluşturulmasıdır” (Büyüköztürk, 2012). Eğer araştırmacı yeni bir uygulamayı veya bir yeniliği tanıtmak istiyorsa, bu uygulamanın yapıldığı veya yeniliğin olduğu bir dizi durum arasından, en tipik bir veya birkaç tanesini saptayarak bunları çalışabilir. Buradaki amaç yine tipik durumları seçerek evrene genelleme yapmak değildir. Amaç, ortama durumları çalışarak belirli bir alan hakkında fikir sahibi olmak veya bu alan, konu, uygulama veya yenilik konusunda yeterli bilgi sahibi olmayanları bilgilendirmektir (Patton, 1987).

Bu kapsamda araştırmacı belirlediği okulda 16 öğrenci ve 1 öğretmen ile araştırmasını gerçekleştirmiştir. Araştırmanın çalışma grubunun demografik özellikleri Tablo 3.1. ve 3.2’de verilmiştir.

Tablo 3.1. *Öğrencilerin Cinsiyetlerine Göre Dağılımı*

Cinsiyet	<i>f</i>
Kız öğrenci	9
Erkek öğrenci	7
Toplam	16

Tablo 3.1.’de görüldüğü gibi öğrenci çalışma grubundaki öğrencilerden 9’u kız, 7’si erkek olmak üzere toplam 16 öğrencidir. Bu öğrencilerden Tablo 3.2.’de görüldüğü gibi 14’ü 10 yaşında, 2’si 11 yaşındadır.

Tablo 3.2. *Öğrencilerin Yaşlarına Göre Dağılımı*

Yaş	<i>f</i>
10 Yaş	14
11 Yaş	2
Toplam	16

Araştırmanın diğer katılımcıları ise hem araştırmacı hem de öğretmen rolünde bulunan araştırmacı ve ders öğretmenidir. Ders/eylem sürecinin tamamında gözlemci konumunda olan ders öğretmeni, bağımsız gözlemci olarak araştırmanın uzman statüsünde araştırmanın veri kaynağı olmuştur. Ayrıca araştırmacı sürece ait deneyim ve gözlemlerini araştırmacı günlüğüne kaydetmiştir. Bağımsız gözlemci ise süreç sonunda görüşme formu yoluyla sürece ait fikirlerini ifade etmiştir. Bağımsız gözlemcinin demografik özellikleri Tablo 3.3’de sunulmuştur.

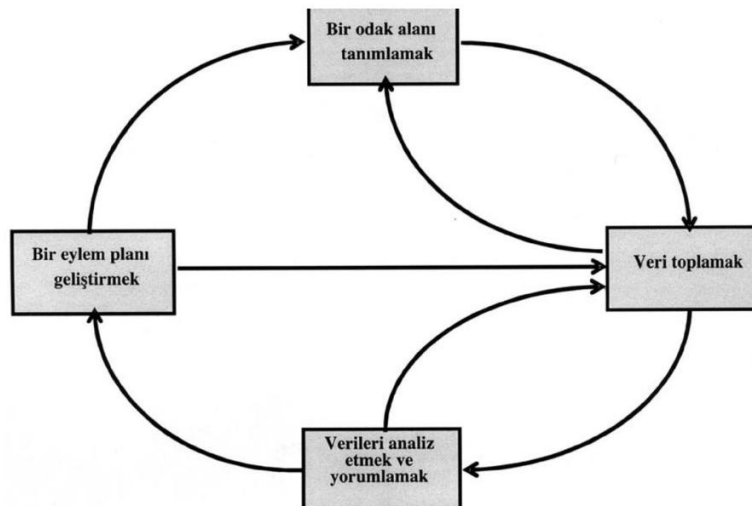
Tablo 3.3. *Bağımsız Gözlemcinin Demografik Özellikleri*

En son aldığı eğitim derecesi	Lisans
Meslekteki görev yılı	5
Haftalık ders yükü	10
Girdiği şube sayısı	9

Bu arařtırmada eylem s¼recinin dięer parçası da arařtırmacıdır. “Nitel arařtırmada arařtırmacının veri kaynaklarına yakın olması ve olayların doęal akıřını etkileyebilme olasılıęının bulunması gerekmektedir” (Yıldırım ve řimřek, 2011). Bu nedenle arařtırmacı s¼recin nasıl geliřtięini deneyimlemek ve verilerin analizinde etkili olmak için öęretmen olarak s¼reçte yer almıřtır. Arařtırmacı Pamukkale Üniversitesi Eęitim Fak¼ltesi Resim-iř Eęitimi B¼l¼m¼nden mezun olmuřtur. Laodikeia Antik Kenti’nde kazı ressamı olarak çalıřmıřtır. Bu s¼reçte arkeoloji ve mitolojiye ilgisi artmıřtır.

### 3.3.Verilerin Toplanması

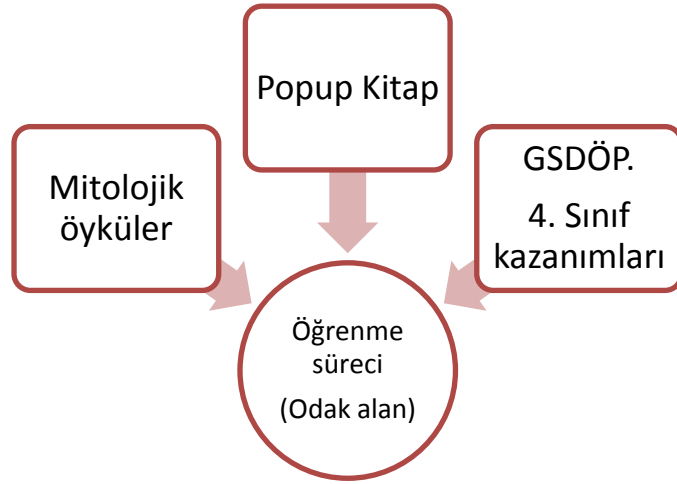
Eylem arařtırması genellikle d¼ng¼sel bir yapı özellięi gösterir. Bu d¼ng¼sel yapı arařtırmacılar tarafından farklı biçimlerde ele alınmıřtır. Bu arařtırmada Mills’in eylem arařtırma s¼reci d¼ng¼s¼ temel alınmıřtır.



řekil 3.1. Eylem arařtırması diyalektik d¼ng¼s¼ (Mills, 2003, s. 19)

#### a) Bir Odak Alanı Tanımlama

Bu ařamada arařtırma konusu ile ilgili bir boyutun belirlemesi söz konusudur. “Bir öęretim yöntem ve teknięin üzerine çalıřmak, bir sorun belirlemek ve probleme iliřkin arařtırmalar yapmak ya da bir ilgi alanı doęrultusunda incelemede bulunmak” (Mills, 2003) eylem arařtırmasının olası konu kaynakları arasında yer almaktadır. Bu baęlamda arařtırmada, mitoloji temalı hareketli (pop up) kitaplarla desteklenmiř s¼recin öęrencilere etkilerine odaklanılmıřtır.



Şekil 3.2. Araştırmanın odak alanının tanımlanması

#### b) Verilerin Toplanması

Araştırmada odak alan belirlendikten sonra araştırma problemine ilişkin ayrıntılı veri toplama sürecine geçilmiştir. Araştırmada veriler, öğrenci bilgi formu, araştırmacı günlüğü, öğrencilerin sanatsal çalışmaları, çalışmaları üzerine yazmış olduğu öykü ve yansıtıcı yazılar ve bağımsız gözlemci görüşme formu yoluyla toplanmıştır. Bu veri toplama araçlarına, geliştirilen ders planları, etkinlik ve materyallere araştırmanın “Ekler” bölümünün de yer verilmiştir.

#### c) Verilerin Analizi ve Yorumlanması

Araştırmada öncelikle araştırmacı tarafından mitoloji ve hareketli (pop up) kitaplar üzerine alanyazın taranmış ve elde edilen verilerin öğretim etkinliklerine nasıl dönüştürülebileceği üzerine bir çözümleme yapılmıştır. Daha sonra araştırma probleminin çözümüne katkı sağlayacak biçimde eylem planlarının hazırlanmasına geçilmiştir. Eylem sürecinde veriler sürekli analiz edilmiş ve karşılaşılan aksaklıklar için yeni eylem planları geliştirilmiştir.

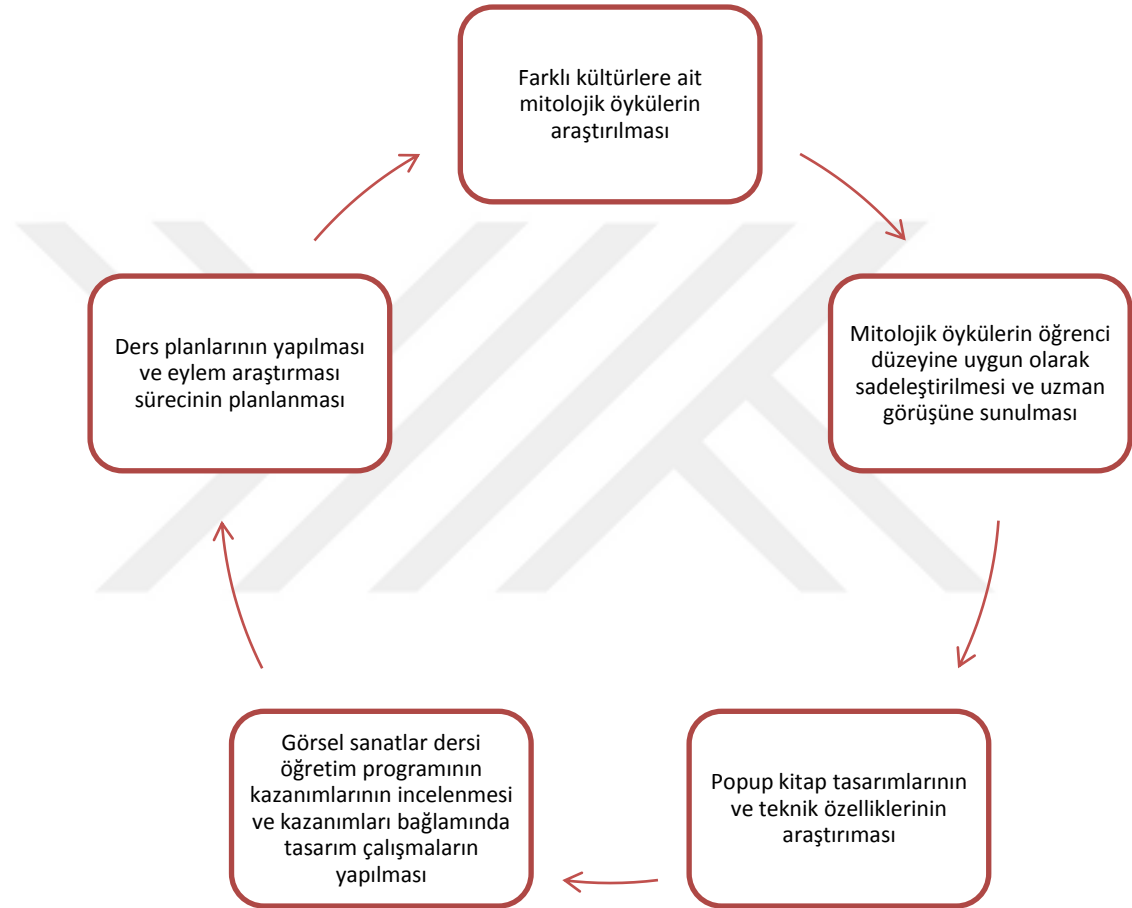
#### d) Eylem Planının Geliştirilmesi

Araştırmada hareketli (pop up) kitapların tasarlanması ve öğretimle bütünleştirilebilmesi için bir dizi çalışma yapılmıştır. Şekil 3.2’de de görüldüğü gibi eylem araştırması sürecine mitolojik öykülerin araştırılması ile başlanmıştır. Öğrencinin ilgisini çekebilecek Yunan ve Mısır Mitolojisine ait iki söylence 9-11 yaş öğrenci düzeyine uygun hale getirilerek Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Temel Eğitim Bölümü’nden bir uzmanın görüşüne sunulmuş ve yeniden düzenlenmiştir. İkinci araştırma süreci hareketli (pop up) kitapların tasarım ve teknik özelliklerini inceleme üzerinden gerçekleşmiştir. Daha sonra Görsel Sanatlar Dersi Öğretim Programı 4. Sınıf kazanımları incelenmiş ve



kazanımları destekleyecek biçimde kitap tasarımları gerçekleştirilmiştir. Görsel Sanatlar Dersi Öğretim Programından (MEB, 2018) seçilen 4. Sınıf kazanımları şöyledir;

- Deneyimlerini farklı fikirler, sanat formları ve kültürel temalarla ilişkilendirerek görsel sanat çalışması oluşturur.
- Farklı materyalleri kullanarak üç boyutlu çalışmalar yapar.
- Farklı kültürlerde yapılmış sanat eserlerinin genel özelliklerini karşılaştırır.
- Görsel sanat alanındaki meslekleri söyler.



Şekil 3.3. Eylem planının geliştirilmesi

Hareketli (pop up) kitap tasarımlarının bir öğretim materyali olarak tasarlanmasından sonra ders planları (Bkz. Ek 1) hazırlanmış ve araştırmanın veri toplama süreci ile birlikte eylem araştırması süreci oluşturulmuştur. Bu süreç Tablo 3.4’de sunulmuştur. Tablo’da eylem araştırması geçerlik komitesi süreci de verilmiştir.

Tablo 3.4. *Eylem Araştırması Süreci*

Hf.	Süreç	Veri Toplama Aracı	Amaç
1.	Öğrenci ve öğretmenle tanışma, Süreç hakkında ön bilgilendirme	Gözlem (Araştırmacı)	Ortam ve katılımcıları tanıma
2.	<i>Eylem sürecinin pilot uygulaması</i>  1.Ders: Mitoloji temelli hareketli (pop up) kitaplarla etkileşim ve öyküsel anlatım 2.Ders: Mitolojik karakter tasarımı	<i>Pilot çalışma</i>  Öğrenci Ön değerlendirme Formu (İlk ders öncesi) Çalışma Yaprağı 1 (Mitolojik Karakter Tasarımım)	<i>Deneyimleri geliştirme</i> <i>Geçerlik komitesi görüşü</i>  Eylem süreci
3.	<i>Eylem sürecinin pilot çalışması</i>  1. Ders: Mitolojik öykü tasarımı 2. Ders: Mitoloji temalı hareketli resim yapma	<i>Pilot çalışma</i>  Gözlem (Araştırmacı ve Bağımsız Gözlemci)	<i>Deneyimleri geliştirme</i> <i>Geçerlik komitesi görüşü</i>  Eylem süreci
4.	<i>Eylem sürecinin pilot çalışması</i>  1. Ders: Mitoloji temalı hareketli resim yapma 2. Ders: Resimdeki öykülerin sınıfta anlatımı  Öğretmenle (bağımsız gözlemci) görüşme	<i>Pilot çalışma</i>  Çalışma Yaprağı 2 (Mitolojik resim ne anlatır?) Öğrencilerin sanatsal çalışmaları Gözlem (Araştırmacı ve Bağımsız Gözlemci) Bağımsız Gözlemci Görüşme Soruları	<i>Deneyimleri geliştirme</i> <i>Geçerlik komitesi görüşü</i>  Eylem süreci  Değerlendirme

Eylem araştırmalarında araştırmanın güvenilirliği, inandırıcılığı ve özgünlüğü açısından sıklıkla farklı veri toplama araçlarının kullanımına başvurulur. Yansıtıcı günlükler, gözlem ve görüşme kayıtları, yazılı dokümanlar ve görsel malzemeler bunlara örnek verilebilir. Bu araştırmada Tablo 3.4’de sunulan eylem araştırma sürecinde de görüldüğü gibi farklı veri toplama araçları kullanılmıştır. Bunlar; gözlem (araştırmacı günlüğü), dokümanlar (yazılı materyaller ve öğrencilerin sanatsal çalışmaları, ders değerlendirme formları) ve görüşmedir.

### 3.4. Veri Toplama Araçları

*Gözlem:* “Nitel veri toplama araçlarından biri olan gözlem, belirli bir ortamda görülenlerin ve duyulanların dikkatlice izlenmesi ve bunların sistematik bir şekilde kayıt altına alınmasıdır” (Mertler, 2006, s. 93). Bu araştırmada araştırmacı aktif katılımcı olarak hem kendi gözlemlerine hem de pasif katılımcı rolünde bulunan bağımız gözlemcinin görüşlerine başvurmuştur.

*a) Araştırmacı Günlüğü:* Bu araştırmada, araştırmacı araştırmacının bir parçası olarak sürecin tamamında etkin bir rol almıştır. Araştırmacı mitolojik öykülerin belirlenmesi öğrenci düzeyine uygun hale getirilmesi, hareketli (pop up) kitapların tasarlanması ve öğretimle bütünleştirilmesinden uygulanmasına kadar sürecin her aşamasında aktif bir rol almıştır. Bu bağlamda araştırmacı araştırmada aktif katılımcı gözlemci konumundadır denilebilir. Mills’e (2003) göre, öğretmenler sınıflarında aktif katılımcı gözlemcidirler. Sınıflarında eğitim verirken uyguladıkları eğitimin etkilerini gözlemleyip, eylem planlarını yeniden düzenlerler.

Araştırmada aktif katılımcı olarak araştırmacı araştırmacının amacı doğrultusunda deneyimlerini ve düşüncelerini bir günlüğe kaydetmiştir. Araştırmacı günlüğü, mitolojik öykü temalı hareketli (pop up) kitap tasarımı sürecini, araştırmacının ders uygulamasına yönelik görüşlerini, bakış açısını ve öğrencilerin yapılan çalışmalara yönelik tutumlarını kapsamıştır. Bu yönüyle araştırmacı, araştırmacı günlüğünü izlenen tüm süreci kendi bakış açısıyla yansıttığı ve çeşitli değerlendirmelerde bulunduğu bir veri kaynağı olarak kullanmıştır.

*b) Bağımsız Gözlemci Görüşme Formu:* Araştırmacı Milli Eğitim Okul Sisteminde kadrolu bir öğretmen değildir. Bu nedenle eylem planını uygulamak için gereken araştırma izni alınarak bir öğretmenin 10 saatlik ders süreci kullanılmıştır. Ancak araştırmada ders öğretmeni süreçte pasif katılımcı bir rol üstlenmiş ve sürece ait gözlemlerini ve düşüncelerini araştırmacı ile görüşme formu yaklaşımı (Bkz. Ek 6) ile paylaşmıştır.

*Dokümanlar (Yazılı ve görsel malzemeler):* Nitel araştırmalarda dokümanlar, yazılı, işitsel ya da görsel materyaller için kullanılan şemsiye bir terimdir. Bu araştırmada araştırmaya veri sağlayan dokümanlar; öğrencilere ders sürecinde verilen çalışma yaprakları (Bkz. Ek 3 ve 4), ders değerlendirme formu (Bkz. Ek 5) ve öğrencilerin sanatsal

çalışmalarıdır. Öğrenci çalışmaları bu araştırmada somut bir görsel bilgi türü olarak önemli birer veri kaynağıdır. Johnson (2015), öğrenci çalışmalarının öğrencilerin dünyayı nasıl gördükleri ve konuları nasıl algıladıklarına ilişkin fikir edinmede yardımcı olabileceğini vurgular.

### 3.5.Verilerin Analizi

Nitel analizin temeli, verileri tanımlama, sınıflandırma ve kavramların birbiriyle nasıl ilişkili olduğunu görme süreçlerine dayanır (Dey, 1993). Veri setinden anlam çıkarmak ve bu anlamları okuyucunun anlayabileceği şekilde düzenlemek için araştırmada toplanan veriler “içerik analizi” yöntemi ile analiz edilmiştir. İçerik analizinde temel amaç, toplanan verileri açıklayabilecek kavramlara ve ilişkilere ulaşmaktır. İçerik analizinde, birbirine benzeyen veriler belirli kavramlar ve temalar çerçevesinde bir araya getirilerek okuyucunun anlayabileceği bir biçimde düzenlenerek yorumlanır (Yıldırım ve Şimşek, 2011).

Araştırmada araştırmacı tarafından toplanan ilk veriler düzenlenmiş ve geçerlik için iki alan uzmanına gösterilmiştir. Alan uzmanları sanat eğitiminde alanında doktora yapmış, doktora çalışmasını eylem araştırması yöntemi ile yürütmüş biri tez danışmanı diğeri alandan bir uzman olacak şekilde geçerlik komitesi olarak planlamıştır. Elde edilen veriler kapsamında yapılan uygulamanın pilot çalışma olmasına karar verilmiş ve eylem araştırması süreci ikinci bir grupta yeniden düzenlenmiştir. Eylem sürecinde her hafta iki (16 kişilik) 4. Sınıf öğrenci grubuyla çalışılmış, ilk uygulama pilot çalışma, ikinci uygulama ise asıl çalışma olarak planlanmıştır. Böylelikle araştırmacı ilk grupta eylem sürecinin başarı ve başarısızlıklarını test etme imkânı bulmuştur. Her pilot çalışmadan sonra da geçerlik için uzmanlarla görüşmüştür. Bu süreçte öğrencilerin süreci içselleştirebilmesine dönük yeni etkinliklerle ders planı yeniden düzenlenmiştir. Bu süreçten çıkan veriler araştırmanın alt amaçları bağlamında araştırmacı ve bu tezin danışmanı tarafından okunmuş ve kodlanmıştır. Daha sonra kodlar üzerinde uzlaşılarak, kodlar Tablo 3.5’de görüldüğü gibi araştırmanın alt amaçlarını da karşılayacak şekilde 2 ana tema ve 5 alt tema olarak kategorilere ayrılmıştır. Tablo 3.5’de görülen “Mitolojik öykü temalı hareketli (pop up) kitaplar yoluyla öğretimin öğrencilerin derse karşı ilgi ve tutumlarına etkisi” adlı alt temanın çözümlenmesinde veri toplama aracının özelliğine istinaden frekans dağılımları verilmiştir. Ancak bu tema araştırmacının gözlemleri ve ders sürecine ait öğrenci çalışmalarıyla desteklenmiştir.

Tablo 3.5. Araştırmanın Tema ve Alt Temaları

Tema	Alt tema
Görsel sanatlar eğitiminde mitolojik öykü temalı hareketli (pop up) kitapların ders sürecinde kullanımı	<p>1.Mitolojik öykü temalı hareketli (pop up) kitaplar yoluyla öğretimin öğrencilerin sanatsal çalışmalarına yansımaları</p> <p>1.1. Öğrencilerin hazırbulunuşluk düzeyleri</p> <p>1.2. Mitolojik karakter ve öykü tasarımı süreci</p> <p>1.3. Mitoloji temalı hareketli (pop up) kitap tekniğiyle resim yapma süreci</p> <p>2. Mitolojik öykü temalı hareketli (pop up) kitaplar yoluyla öğretimin öğrencilerin derse karşı ilgi ve tutumlarına etkisi</p>
Görsel sanatlar eğitiminde mitolojik öykü temalı hareketli (pop up) kitapların kullanımına ilişkin öğretmen görüşleri	<p>1. Mitoloji temalı hareketli (pop up) kitapların görsel sanatlarda öğrenme sürecine etkileri</p> <p>2.Öğrenme sürecinde yaşanan güçlükler</p> <p>3.Görsel sanatlar öğretiminde kullanımına ilişkin öneriler</p>

Araştırmanın geçerliğini sağlamak için tüm veri toplama araçlarının geliştirilmesinde uzman görüşü alınmıştır. Eylem sürecinde ise, sürece katılmaksızın ortamda pasif olarak bulunan öğretmenin bağımsız gözlemci olarak görüşlerine başvurulmuştur. Bu öğretmenin sürece dair gözlemleri eylem planlarının uygulanması ve geliştirilmesinde etkin rol oynamıştır. Araştırmacı, içerik analizinde güvenilirliği sağlamak amacıyla alandan bir uzmandan destek almıştır. Araştırmacı öğrenme sürecinden elde ettiği bulguları doğrudan alıntılarla destekleyerek okuyucunun da genel bir bakış açısı oluşturmasına olanak tanımıştır. Araştırma etiği gereği öğrencilerin isimleri değiştirilerek kullanılmıştır.

## **DÖRDÜNCÜ BÖLÜM**

### **BULGULAR VE YORUM**

Bu bölümde izlenen yöntem sonucunda elde edilen bulgulara yer verilmiştir. Araştırmada toplanan veriler araştırmanın alt problemleri doğrultusunda iki ana tema altında sunulmuştur.

#### **4.1.Görsel Sanatlar Eğitiminde Mitolojik Öykü Temalı Hareketli (Pop Up) Kitaplar Bağlamında Geliştirilen Ders Sürecine İlişkin Bulgular**

Araştırmanın birinci alt problemi “Görsel sanatlar eğitiminde mitolojik öykü temalı hareketli (pop up) kitaplar bağlamında geliştirilen ders etkinliklerinde neler oldu?” sorusu ile ifade edilmiştir. Bu soru bağlamında “Mitolojik öykü temalı hareketli (pop up) kitaplar yoluyla öğretimin öğrencilerin sanatsal çalışmalarına yansımaları” ve “Mitolojik öykü temalı hareketli (pop up) kitaplar yoluyla öğretimin öğrencilerin derse karşı ilgi ve tutumlarına etkisi” adlı iki alt tema belirlenmiştir.

##### **4.1.1. Mitolojik Öykü Temalı Hareketli (Pop Up) Kitaplar Yoluyla Öğretimin Öğrencilerin Sanatsal Çalışmalarına Yansımaları**

Bu alt tema;

- 1) Öğrencilerin hazır bulunuşluk düzeyleri,
- 2) Mitolojik karakter ve öykü tasarımı süreci ve
- 3) Mitoloji temalı hareketli (pop up) resim yapma süreci olmak üzere 3 kategoride çözümlenmiştir. Öğrencilerin sanatsal çalışmalarından ve ders sürecinden örneklerle bu sürece alt bulgular aşağıda sunulmuştur.

**4.1.1.1. Öğrencilerin hazır bulunuşluk düzeyleri .** Öğrencilerin hazır bulunuşluk düzeylerini belirlemek adına ders öncesinde tüm öğrencilere “Öğrenci Ön değerlendirme Formu” dağıtılmıştır. Bu form yoluyla öğrencilerin demografik özellikleri ile mitoloji, mitolojik kahraman ve onlara ilginç gelen kitaplar üzerine ön bilgileri belirlenmeye çalışılmıştır. Bu kapsamda bu ön değerlendirmeden elde edilen veriler;

- 1) Farklı ülkelerin inanç ve kültürleri üzerine düşünceler,
- 2) Eski çağlardaki söylenceler/hikayeler üzerine düşünceler,
- 3) Özel güçlere sahip bir kahraman olmak üzerine düşünceler,
- 4) Mitoloji üzerine düşünceler,

5) Etkileyici kitaplar üzerine düşünceler olmak üzere 5 kodla çözümlenmiştir.

Yapılan analizde öğrencilerin “farklı inanç ve kültürler üzerine” pek fazla fikri olmadığı görülmektedir. Çocukların ifadeleri genellikle diğer kültürleri farklı, ilginç buldukları yönündedir. Eski inanç ve kültürler ifadesi onlar için antik medeniyet ve inançlarından çok günümüzün farklı dini inanışlarını ifade etmektedir. Günümüz inançları hakkındaki fikirlerini belirten öğrenciler yoğunlukta olmuştur. Öğrenciler “kültür” kısmına değinmemişlerdir. Günümüzde dini inançlar arasındaki çatışmaların ve ayrımcılıkların farkında oldukları ve dikkatlerini çektiği cevaplarda açıkça görülebilmektedir. Örneğin; Yusuf adlı öğrencinin verdiği cevap özellikle dikkat çekicidir.

*Herkes farklı olmalı. Bir insan farklı düşünüyor diye öldürülmemeli (Öğrenci Bilgi Formu: Yusuf).*

Bu cevap açıkça göstermektedir ki 9-10 yaş arasındaki çocuklar da dünyada olup bitenlerin ayrıntılarıyla olmasa da farkındadırlar. Farklı düşüncelerden dolayı ortaya çıkan çatışmaların bilincindedirler. Birçok öğrenci insanların farklı inanışlara kültürlere saygı duyması gerektiğini belirtmiştir. Bu konuda bir diğer dikkat çekici cevabı Ege adlı öğrenci vermiştir.

*Eski inançlardan putlara inancı biliyorum. Kimse “Niye tapıyorsun?” diyemez. İnaniyorlardır. Biz Hristiyanlar yanlış derken onlar Müslümanlar yanlış diyor (Öğrenci Bilgi Formu: Ege).*

Tüm bu cevaplardan kısaca ortak bir çıkarım yapmak gerekirse öğrenciler kısmen de olsa etrafları ve dış dünya hakkında fikir sahibidirler. Öğrencilerin genelinde farklı inançların, farklılıkların olabileceğini ve buna herkesin saygı duyması gerektiğini savunmaktadırlar. Öğrencilerin “eski çağlardaki söylenceler/hikâyeler üzerine” bilgileri sınırlıdır. Birçoğu yakın bir zamanda derslerinde bahsedildiği veya anlatıldığı için “Eşek Kulaklı Midas” hikâyesini bildiğini belirtmiştir. En bilinen karakterlerin isimleri (Zeus, Thor gibi) dışında mitoloji hakkında bilgileri yoktur. Bildiklerini anlatmak yerine sadece “Bilmiyorum.” yazan öğrenci çok fazladır. Ayrıca az da olsa ilgisini çekmeyen veya sıkıcı bulan öğrenciler de vardır. Örneğin;

*Antik (Milattan önceki) çağlar ve o dönemlerdeki hikâyeler hakkında neler biliyorsun? Bilmiyorum. Bilmek istemiyorum (Öğrenci Bilgi Formu: Ege).*

Güzel, değişik ve farklı olduğunu düşünenler veya eski savaşlar olduğunu düşünenlerin yanında hiçbir fikri olmayanlar da vardır. Kısaca “Eşek Kulaklı Midas” cevabını verenler hariç kimse bu konuda hiçbir şey bilmemektedir. Öğrencilerin “özel güçlere sahip bir kahraman olmak üzerine düşünceleri” bizlere çocukların nasıl dünya hayal ettiklerini göstermektedir. Öncelikle kahraman olmak istemeyen yoktur. Beş öğrenci eğlenmek için özel güçlere sahip olmak istediğini belirtmiştir. Bunlar dışında tüm öğrenciler ortak bir amaç için özel güçleri kullanmak istemişlerdir; insanları kurtarmak, onlara yardım etmek ve adalet dağıtmak. Kimi görünmez olarak, kimi uçarak insanları



kurtarabileceğinden bahsetmiştir. Bu cevabı verenlerin birçoğu bu güçlerini gerekmedikçe kullanmamayı tercih edeceklerini belirtmişlerdir. Çünkü herkesin eşit olması gerektiğine inanmaktadırlar. Birinci sorunun cevaplarında olduğu gibi burada da çocukların bilinçaltında kötüye giden insanlığı değiştirme ve dünyayı daha yaşanılabilir bir yer yapma çabası olduğu görülmektedir. Örneğin;

*Ben bir kahraman olmak isterdim. Güçlerimin her yeri rengârenk yapabilme, insanları daha iyi yapabilme gibi şeyler olmasını isterdim. Çünkü bence hayat o şekilde daha güzel olur* (Öğrenci Bilgi Formu: Bilge).

Ancak bu düşünceye izledikleri filmlerin katkı sunduğu söylenebilir. Özellikle Marvel ve DC Comics gibi popüler ve çocuklarca çok dikkat çeken yapımların filmlerinde ve çizgi filmlerinde (The Avengers, Iron Man, Thor, Superman vb.) özel güçleri olan kötü karakterlerin dünyayı ele geçirme, insanları öldürme ve dünyayı yok etme gibi emellerine karşı koyan, onları engelleyen ve dünyayı kurtaran özel güçleri olan kahramanların konuları işlenmektedir. Gördükleri karşısında kolay etkilenebilen çocuklar bu filmlere karşı kayıtsız kalamamaktadırlar ve onlar gibi olmak istemektedirler.

Öğrencilere “mitoloji üzerine fikirleri” ise verdikleri cevaplar doğrultusunda oldukça azdır. Birkaç öğrenci sadece eski çağlardaki bir inanç olduğu belirtmiştir. Neredeyse hepsi Thor filminden birkaçı ise Zeus’u ve Yunan mitolojisini bildiğinden bahsetmiştir. Bir önceki soruda da bahsettiğimiz gibi fantastik filmlerden çok etkilenen çocukların mitolojik bilgileri de bu filmlerden oluşmaktadır. Nesil adlı öğrenci bilmediğini belirtmiş ve muhtemelen bunun bir eksiklik olduğunu hissetmiştir. Verdiği cevap şu şekildedir:

*Bir şey bilmiyorum. Ama araştıracağıma dair söz veriyorum* (Öğrenci Bilgi Formu: Nesil).

Öğrencilerin “etkileyici kitaplar üzerine düşünceleri” *Ne tür kitaplardan hoşlanırsın? Seni kitaplarda neler (hangi unsurlar) etkiler?* sorusuyla belirlenmeye çalışılmıştır. Öğrencilerin hepsinin aksiyon, macera, komedi, korku, karikatürler ilgisini çekmektedir. Cevaplar incelendiğinde açıkça görülmektedir ki kitapların onları eğlendirmesi öğrenciler için en önemli unsurdur. Kitabın gizemli olması, merak uyandırması çok hoşlarına gitmektedir. Bilim, sanat gibi türlerden, edebi eserlerden bahseden hiç olmamıştır. İzledikleri filmlerle benzer temalar ilgilerini çekmektedir.

**4.1.1.2. Mitolojik karakter ve öykü tasarımı süreci.** Bu bölüm öğrencilerin ders esnasındaki mitolojik karakter ve öykü tasarım süreçleri, bu süreçte yazdıkları öyküler, çizdikleri karakterler ve ders esnasında ve sonrasında doldurdıkları formlar çözümlenerek

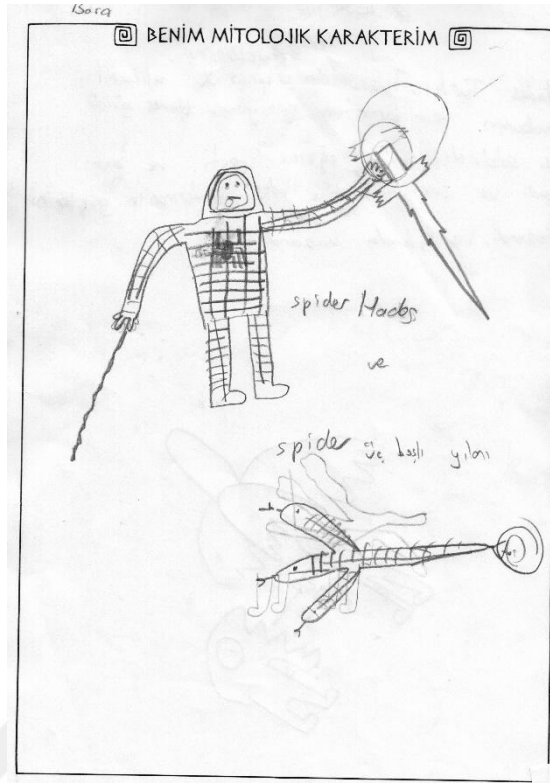
hazırlanmıştır. Öğrencilere Yunan ve Mısır Mitolojisine ait iki mitin sadeleştirilerek hareketli (pop up) kitap yoluyla anlatılmasından sonra onlardan kendi özgün mitolojik karakterlerini çizmeleri ve bu karakterlerin karakteristik niteliklerini oluşturmaları istenmiştir. Bunun için öğrencilere öncelikle “Benim Mitolojik Karakterim” başlıklı bir çalışma kâğıdı verilmiş, bu kağıtlara kara kalem tekniğiyle hayallerindeki mitolojik karakteri çizmeleri istenmiştir. Bu sürece ait araştırmacı günlüğüne yansıyan gözlem şöyledir.

*Hareketli (pop up) kitapların etkisiyle öğrencilerde isteklilik oluşsa da, başlangıçta bazı öğrenciler güzel çizemeyecekleri ve başaramayacakları korkusuna kapılmışlardır. Karakterin neye benzeyeceği, insan olup olmayacağı konusunda tamamen özgür bırakılmalarına rağmen “Dört kollu olsa bile yapabilir miyim?” gibi soruları sıkça sormuşlardır. (Arş. Gün. 2.Hf.2.Ders Saati).*

Bu sorular öğrencilerin “gerçek gibi” ile “olağandışı olma” konusunda kararsızlıklar yaşadığını göstermiştir. 10-11 yaş resimsel gelişim evrelerinde çocuğun alabildiğine gerçekçi yansıtma isteği ile başarı ve başarısızlığı yaşadığı, çevresinde gördüğü imgelerden yararlanarak kendine yol bulduğu bir dönemdir (Linderman, 1997). Çalışmalarında düşüncelerini ifade etme ihtiyacını hisseden çocukların yapamama kaygılarına girmesi döneminin özelliğidir. Nitekim ders sürecine de bu durum yansımıştır.

*Karakterlerini yaratırken sordukları sorulardan dolayı ilgimi çeken bazı öğrenciler var. Bu öğrenciler hem çizerken hem de öykülerini yazarken etkinliğe dair ilgilerini yansıtan sorular sordular ve fikirlerini anlatmak için sıklıkla yanıma geldiler. Ancak tam tersi, 1-2 öğrenci ben yapamıyorum, yapamam diyerek etkinliğe kayıtsız kaldılar (Arş. Gün. 2.Hf.2.Ders Saati).*

Karakter çizimlerinde erkek öğrenciler kız öğrencilere kıyasla daha mitolojik karakter sayılabilecek karakterler yaratmışlardır. Farklı fiziksel özellikler ve formlar erkek öğrencilerde daha sık kullanılmıştır. Erkek öğrenciler hayvan insan karışımı figürlere daha fazla yönelirken kız öğrencilerin bir kısmının prenses formuna yakın karakterler yarattığı görülmüştür. Ayrıca kız öğrencilerin içinde kahramanını erkek olarak tasarlayanlar olmuştur. Tam tersi erkek öğrencilerde kadın kahraman tasarımına hiç rastlanmamıştır. Erkek öğrenciler genelde kız öğrencilere göre daha karmaşık daha ayrıntılı karakterler yaratmışlardır. Ayrıca erkek öğrencilerin karakterlerinde Thor, Spiderman gibi karakterlerden özellikler bulunmaktadır. Bunun dışında çoğu karakter hayvan karışımı canlılardır. Özellikler genelde kolu, bacağı çoğaltmaya ya da vücut formlarını farklı şekilde şekillendirmeye dayanmaktadır. Örneğin Resim 50’de Bora adlı öğrencinin mitolojik kahraman tasarımı bulunmaktadır.



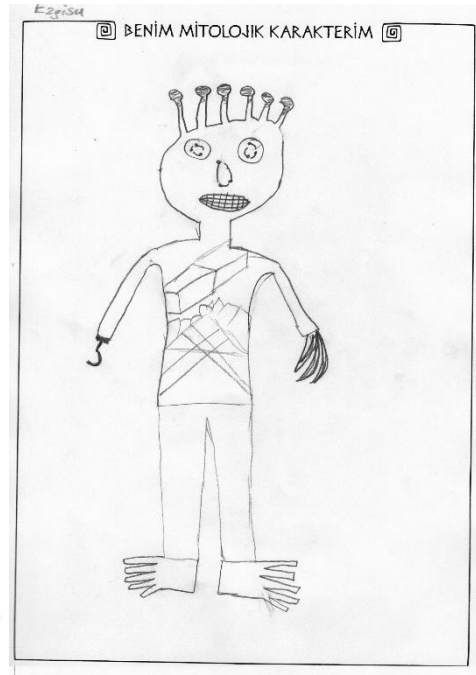
Resim 45.

Bora'nın tasarımında esin kaynağı Spiderman'dir. Aynı zamanda üç başlı yılan gibi bir çizimle Yunan mitolojisinden bir esin görülmektedir. Bu öğrenci ders saatinin bitmesinden dolayı karakterini istediği gibi yapamadığını, ayrıntılara, renklere giremediğini araştırmacıya ders sonunda ifade etmiştir. Bu durum diğer öğrenciler içinde benzer şekilde olmuştur.

Resim 46. ve Resim 47.'de Yalın ve Ezgi adlı öğrencilerin çizimleri görülmektedir. Çizimlerde farklılaşan vücut formları (çift göz bebeği, 6 parmak, anten, çengel gibi) dikkat çekmektedir. Bu formların her biri bir yeteneğe yada süper gücü temsil etmektedir.



Resim 46.



Resim 47.

Öğrencilerden karakter çizimlerini tamamladıktan sonra, bu karakterin özelliklerini “Mitolojik Kahraman Tasarımım” adlı çalışma yaprağına yazmaları istenmiştir. Öğrencilerin bu çalışma yaprağında verdikleri cevaplardan anlaşılmaktadır ki kimi öğrencilerin karakterleri kendilerinden izler taşımaktadır. Kendi isimlerine benzer isimler veren, kendi lakaplarını kullanan, kendi hobilerini, kişisel özelliklerini karakterlerinde kullanan öğrenciler bulunmaktadır. Belki de daha önce kendi hayal dünyalarında oluşturdukları bir hayali karakteri bu uygulamayla daha somutlaştırma şansı yakalamışlardır.

- 1- Tasarımında mitolojik karakterime verdiğim isim: Süper Defolicik
- 2- Bu ismi seçme nedenim: Süper ismini seçme sebebim kız bir kahraman. Defolicik ismini seçme sebebim daha önce Defolicik ismini kendim yarattığım için koydum.
- 3- Miolojik kahramanımın özellikleri: Çok iyi bir kız, çok komik, uçabiliyor, görünmez oluyor, istediği her şeye dönüşebiliyor ve istediğinin özelliklerini değiştirebiliyor.
- 4- Kahramanımın hikâyesi: İngiltere’de doğdu. Annesinin adı Defne, babasının adı Ateş’ti. 10 yaşında Türkiye’ye taşındı. Defolicik çok özel bir kızdı. Onun özel güçleri vardı. Büyüyünce süper kahraman oldu. (Mitolojik Kahraman Tasarımım: Defne)

Ders sürecinin başında öğrencilerin ön bilgilerini belirlemek için kullanılan formda öğrencilerin mitolojik kahramanın dünyayı kurtarma özelliğini sıklıkla kullandığı görülmüştür. Burada benzer şekilde iyilik ön plandadır. Genelde hikâyenin sonunda kahramanlar bir kişiyi, bir hayvanı, bir şehri veya dünyayı kurtarmaktadır. Çocukların daha iyi bir dünya istediği bu formda da açıkça görülebilmektedir. Linderman’a (1997) göre 10-

11 yaş sosyal farkındalık, toplum ve dünya sorunlarına ilginin arttığı bir dönemdir. Bu nedenle hem ders sürecinden elde edilen deneyimler hem de dönem özellikleri bu yorumların nedeni olarak görülebilir.

Öğrenciler kahramanlarını yaratırken genelde hayvanlardan, süper kahramanlardan ve tanrılardan esinlendiklerini belirtmişlerdir. Kimisi kendisinden esinlendiğini de belirtmiştir. Karakter çizimi yaptıktan sonra öğrencilerden bu karaktere uygun bir mitolojik hikâye yazmaları istenmiştir. Yazı yazmak öğrencileri resim çizmek kadar heyecanlandırmamıştır. Birçok çocuk Türklere ve günümüze özgü, günlük hayatımızda karşılaştığımız unsurlara hikâyelerinde yer vermişlerdir. Örneğin İpek adlı öğrenci hikâyesini “Gölgelerin Efendisi” olarak isimlendirmiştir.

*Pibas Ice Cream bir gece mağara gezmek ister ve üç başlı yılanın mağarasına gider. Üç başlı yılan ortalıklarda değildir. Pibas Ice Cream acıktır. Masada pide, lahmacun ve dürüm görür ve hemen onların yemek olmadığını anlar çünkü onlarla iki ay önce savaşmıştır. Onların bir efendileri vardı o da Dürüm'dü. Hemen iki yumruk çaktı ve hepsi yere yığıldı. üç başlı yılan eve gelince . Pibas Ice Cream'e teşekkür eder (Hikâye Tasarımı: İpek).*

Çocukların hikâyelerinin konularına gündemde sıklıkla yer bulan şiddet, terör gibi olumsuzluklar da yansımıştır. Ayrıca etkinlikte uygulanan mitolojik hareketli (pop up) kitaplardaki unsurlar da öğrencileri etkilemiş, hikâyelerinde onlara esin kaynağı olmuştur. Uygulama kitabından kimi zaman bir karakteri, kimi zaman bir olayı yaratıcı bir şekilde kendi hayal güçleriyle tekrar şekillendirerek hikâyelerine aktarmışlardır. Örneğin; Hades de sıkça kullanılmıştır.

#### *Kaçına*

*Kaçına doğmadan önce kutsal bir çocuktur. Çünkü ülken en büyük tanrısının çocuğuydu. Kaçına doğdu, o gün bütün bayramlar kutlandı. 7 yaşından 19 yaşına kadar “karete” denilen sporu öğrendi. O bir tanrıydı ama o yıllarda tanrı değil normal biri olmak istiyordu. Herkes onun bu görüşünü ilginç buluyordu. Kaçına çok barışçıl bir tanrıydı. Herkes onu çok seviyordu ama hala onun görüşünü ilginç buluyordu. Bir gün Kaçına milletin karşısına çıkarak bu kararının nedenini açıkladı. Nedeni ise Kaçına'nın ilgiye karşı zaafı olmastıydı. İlgi görmeyi sevmiyordu ve bunun saçma olduğunu düşünüyordu. O günden sonra halkı ona çok fazla ilgi göstermedi ve onun kararına saygı duydu (Hikâye Tasarımı: Nesil).*

Nesil adlı öğrencinin oluşturduğu öyküde sıradan olma ve sıra dışı olma durumu arasında kalış vurgulanmaktadır. Öğrenci hikâyesinde kötü bir karakteri yenme üzerinden bir kahramanlık hikayesi kurmamıştır. Ancak öğrencilerin büyük çoğunluğunun öyküsünde kötülerle savaş söz konusu olmuştur. Hatta hikâyelerde dikkat çeken kötü karakter olarak ejderhayı kullanmış olmalarıdır. Burada yine izledikleri filmlerin ve dinledikleri

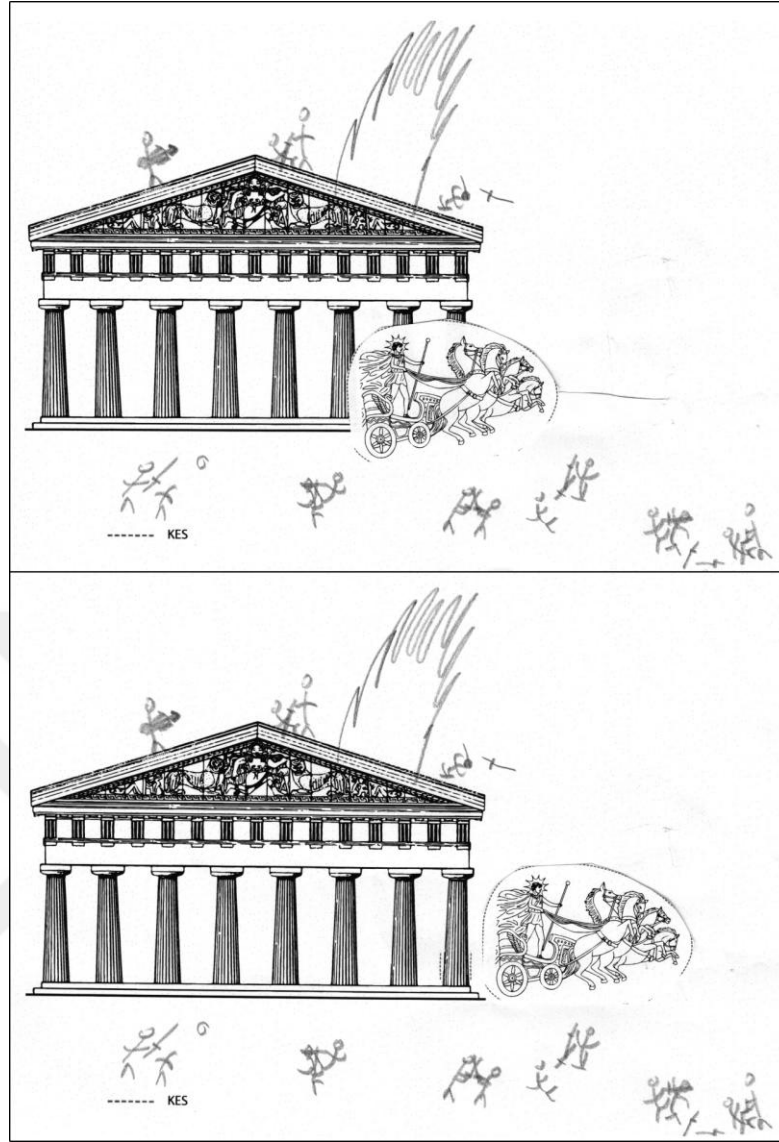
masalarda ejderhaların sıklıkla yok eden, yakan olarak gösterilmesinin etkisi olduğu söylenebilir.

Özetlemek gerekirse genel olarak bakıldığında tüm bu süreç çocuklar için keyifli geçmiştir. Mitolojik anlatı yoluyla eski medeniyetler ve kültürleri hakkında yeni fikirler geliştirmişlerdir. Fikirlerini geliştirirken kendi yaşamlarını ya da iyiliklik-kötülük, sıradanlık- kahramanlık gibi evrensel düzeyde bazı kavramları da sorguladıkları görülmüştür. Kendi kültürleri dışında farklı kültürlerin inanışlarını tanımışlardır. Ayrıca bu etkinlik sayesinde bir kahraman olarak 10-11 yaş çocukların günümüz dünyası hakkında neler hissettikleri, neyi nasıl değiştirmek istediklerini görme olanağı elde edilmiştir.

**4.1.1.3. Mitoloji temalı hareketli (pop up) resim yapma süreci.** İlk eylem planında mitolojik kahraman ve öykü tasarımından sonra yazılan öykülerin hareketli (pop up) kitap tasarımlarına dönüştürülmesi planlanmıştır. Ancak araştırma için ders öğretmeninden alınan araştırma/eylem sürenin bu sürece yetmeyeceği düşünülerek bu araştırmanın geçerlilik komitesi ile konuşularak süreç yeniden planlanmıştır. Böylelikle öğrencilerin mitoloji ve kahramanları üzerinden hareketli kitap teknikleri kullanarak hareketli ya da üç boyutlu formlara dönüşen sanatsal çalışmalar yapması kararı alınmıştır.

Hikâyelerini yazdıktan sonra öğrencilere hareketli kitaplarda uygulanmış olan dört hareketli (pop up) kitap tekniği sunulmuştur. Bu tekniklerin seçiminde sınırlı ders saatinde uygulanabilir ve öğrencilerin düzeyine(yaşına) uygun oluşu dikkate alınmıştır. Öğrenciler yapacakları tekniği seçtikten sonra teknikleri nasıl uygulayacaklarını gösteren örnekler sunulmuştur. Örneklerin yapılmış hali de sınıfta gösterilmiştir. Bu örnekler ders planının öğretim materyalleri bölümünde yer almaktadır (Bkz. Ek 1). Örneğin; hareketli (pop up) kitap teknikleri gösterildikten öğrencilerin sürece katılımı ile ilgili araştırmacı günlüğüne şunlar yansımıştır.

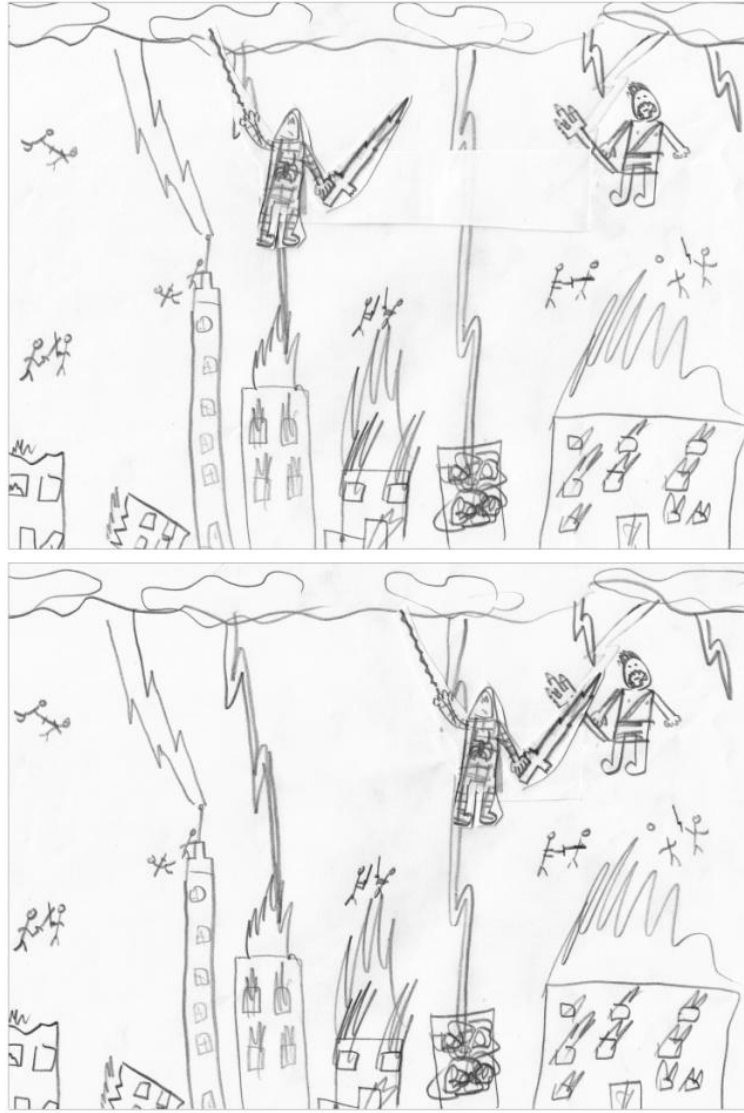
*Öğrenciler hareketli (pop up) kitap tasarıma dayalı tasarım yapma fikrinden başlangıçta korkmuşlardır. Yapamayacakları endişesine kapılmışlardır. Ancak kendilerine gösterilen basit teknikleri gördükten sonra bu korkuları yerini istekliliğe bırakmıştır. Öğrencilerin çoğunun tercih ettiği yöntem “çekme tekniği” olmuştur. Bu uygulamayı çok sevip dağıttığım örnekleri bile uygulayan hatta üzerine çizimler yaparak kendi sahnelerini yaratan öğrenciler de olmuştur. Hatta birçok öğrenci yaptıkları çizimlerin kendilerinde kalmasını talep etmiştir (Arş. Gün. 3. Hf. 5. Ders saati).*



Resim 48.

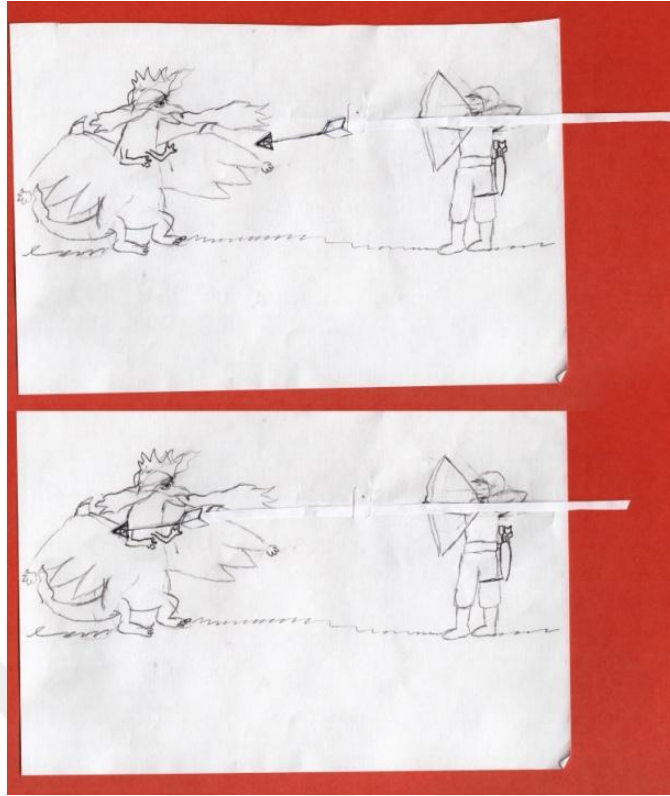
Resim 48’ de Bora adlı öğrencinin verilen örnek çekme tekniği ile yapmış olduğu hareketlendirme görülmektedir. Öğrenci bir savaş sahnesini canlandırmaya çalışmıştır. Süreçte bazı öğrenciler özellikle çekme tekniğini uygularken tekniğe farklı şekillerde bakmış kendi karakter ve hikâyelerine uygun yeniden düzenlemişlerdir. Arkadaşlarına göre daha ayrıntılı resmeden bu öğrenciler etkinliğe ve derse karşı ilgisinin olduğunu belli eden öğrencilerdir. Sadece karakter çizimiyle yetinmeyip bütünüyle hayal ettikleri sahneyi resmetmişlerdir.





Resim 49.

Resim 49 'da Bora adlı öğrencinin çalışması görülmektedir. Bu öğrenci de resmini hareketlendirmek için çekme tekniğini uygulamıştır. Resim de görüldüğü gibi öğrencinin oluşturduğu mitolojik kahraman üç başlı mızrak kullanan Poseidon'la savaşmaktadır. Öğrenci apartmanlardan oluşan şimşeklerin çıktığı bir ortam yaratmıştır.



Resim 50.

Resim 50.'yi yapan Sude adlı öğrenci çiziminde yarattığı karaktere verdiği oku, çekme tekniği ile oldukça başarılı ve yaratıcı bir bağlamla bütünleştirmiştir. Yine öğrencinin ejderha çizimine bakıldığında oldukça özgün bir ve ayrıntılı bir anlatım görülmektedir.



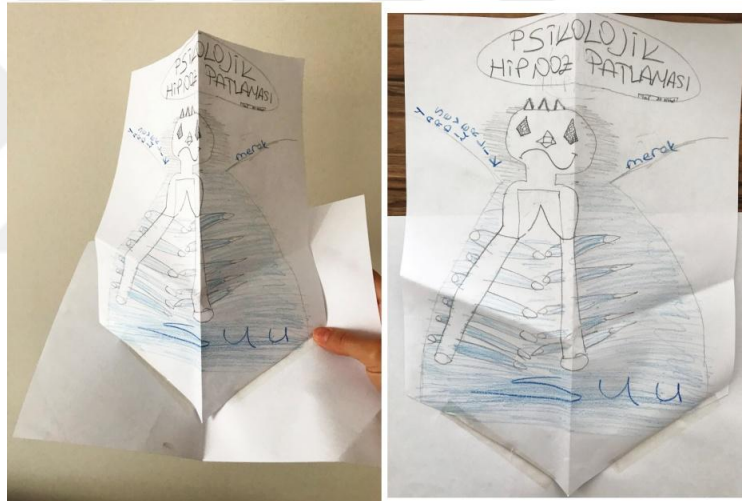
Resim 51.

Resim 51. 'de yer alan Metehan adlı bu öğrenci çekme tekniğini karakteri Tanka'nın gökyüzünden inip şehri istila eden ejderhayla savaşını göstermek için kullanmıştır. Ayrıca Metehan adlı öğrencinin ders esnasındaki ilgisi hakkında araştırmacının günlüğünde şunlar yazmaktadır.

*Metehan tüm bu etkinliklere en aktif katılan ve uygulamayı en ciddiye alan öğrencidir. Hareketli (pop up) resim etkinliği sırasında uzun bir süre sessizce çizimini yapmış ve sonrasında yanına gelerek neler yapmak istediğini ve neleri istediği gibi yapamadığını anlatmıştır. Kendisinden istenilenleri oldukça ciddiye alan ve motivasyonu yüksek bir öğrencidir. (Arş. Gün. 3. Hf. 5. Ders saati).*

Sahneyi resmetmeyip sadece karakterini resmeden öğrenciler ise karakterlerinin ayrıntılarına özenmişlerdir. Bu öğrenciler genelde hareketli (pop up) kitap tekniğini fazla ciddiye almamış karakterin görünümüne yoğunlaşmışlardır. Bu öğrenciler V katlama tekniğini tercih etmişlerdir.

Sahneyi resmetmeyip sadece karakterini resmeden öğrenciler ise karakterlerinin ayrıntılarına girmişlerdir. Bu öğrenciler genelde hareketli (pop up) kitap tekniği yoluyla resimlerine hareket vermektan öte çizdikleri karakterlere üç boyut verebilecekleri V katlama tekniğini tercih etmişlerdir. Örneğin Resim 52. de Belinay adlı öğrencinin V katlama tekniği ile oluşturduğu çizim bulunmaktadır. Çalışmasının ismi “Psikolojik Hipnoz Patlaması”dır. Resimde figürün yüz ifadesinde görüldüğü gibi hipnoz hali oldukça başarılı yansıtılmıştır.



Resim 52. Belinay adlı öğrencinin V katlama tekniği ile yaptığı çalışması



Resim 53. Ege adlı öğrenciye ait çalışma

V tekniğini kullanan Ege adlı öğrenci, sanatsal çalışmasında ve öyküsünde kendisinden esinlenmiştir. Öğrencinin resmi üzerine yazmış olduğu (Çalışma Yaprağı 2) yazıda karakterinin görünüşünde de kendisinden özellikler (saç, rengi ve şekli) eklemek istediği görülmüştür. Bunun dışında çalışmayı yapamayacağına inanan azda olsa birkaç öğrenci olmuştur. Araştırmacı bu öğrenciler ile ilgili araştırmacı günlüğüne şunlar yansımıştır.

*Sınıftaki 1-2 öğrenci kendi çizimleriyle ilgilenmek yerine arkadaşlarını izlemeye ve kendi aralarında konuşarak oyalanmaya başlamışlardır. Uyardığımda yapmak istemediklerini belirten tepkiler vermişlerdir. Halil adlı öğrenci kendi çizimi yerine verdiğim örneğin üstünden bakarak aynısını çizmiştir. Bunun sebebini yapamam, zor olarak açıklamıştır. (Arş. Gün. 3. Hf. 4. Ders saati).*

Sonuç olarak bu etkinlik öğrencilere diğer yaptıkları etkinliklere göre başta daha zor göründüyse de hepsi etkinliği tamamlamışlardır. Daha geniş bir zamana sahip olmaları durumunda çok daha yaratıcı, ayrıntılı çizimler ortaya çıkarabilecekleri söylenebilir.

#### **4.1.2. Mitolojik Öykü Temalı Hareketli (Pop Up) Kitaplar Yoluyla Öğretimin Öğrencilerin Derse Karşı İlgi ve Tutumlarına Etkisi**

Üç haftalık ders süreci boyunca uygulamaya öğrencilerin ilgisi genel olarak bakıldığında olumludur. Ders sürecine ait araştırmacı günlüğü, bağımsız gözlemci görüşme formu ve öğrenci çalışma yapraklarında ki veriler analiz edildiğinde öğrencilerin ders sürecine ait ilgi ve tutumları;

- 1) Dikkat çekme ve güdüleme,
- 2) Derse geçiş,
- 3) Bireysel öğrenme etkinlikleri ve
- 4) Değerlendirme olarak 4 kodla çözümlenmiştir.

“Derse ilgi çekme ve güdüleme” boyutu incelendiğinde; ilk derste yapılan mitoloji temalı hareketli (pop up) kitapla etkileşim ve mitlerin anlatımı uygulamasında öğrencilerin ilgisi oldukça yüksek olmuştur. Ders sürecinde bağımsız gözlemci olarak bulunan görsel sanatlar öğretmeni derse ve konuya giriş etkinliklerini “*oldukça eğlenceli ve dikkati çeken bir giriş oldu*” (BGGF) ifadeleriyle belirtmiştir. Bu konuda araştırmacı günlüğüne şöyle bir ifade yansımıştır.

*İlk derste uyguladığım hareketli (pop up) kitaplar öğrencilerin oldukça ilgisini çekmiştir. Kitaplarda geçen veya konumuzla ilgili olan kavramlar hakkında (örn: arkeoloji, antik kentler) sorduğum sorulara etkili bir katılımı cevap vermişlerdir. Konu hakkında bildiklerini, gittikleri antik kentleri heyecanlı anlatan öğrenciler olmuştur. Kitaplarda geçen karakterlerle ilgilenmiş onlar hakkında merak ettiklerini sormuşlardır. Ayrıca kitapları kendi elimle hazırlamış ve çizimlerini kendim yapmış olmam da öğrencilerin oldukça ilgisini çekmiş ve birçoğu ne kadar sürede tamamladığını sormuşlardır (Arş. Gün. 1. Hf. 1. Ders saati).*

Araştırmacı günlüğüne yansıyan kayıta da görüldüğü gibi derse giriş etkinliğinde kullanılan mitoloji temalı hareketli (pop up) kitaplar yoluyla öyküsel anlatımın çocuklar

üzerinde etkisi oldukça olumludur. Araştırmacı öğretmek istediği kavramları öğretebilmiş ve öğrencileri mitoloji ve mitolojik karakterlere üzerine soru sormaya yönlendirebilmiştir. Bu ilgi sürecinin aktif tutulması için ilk pilot çalışmadan sonra geçerlik komitesinde alınan kararlar doğrultusunda verilen ek uygulamalar (hiyeroglif yazısı ile yazı yazalım, kendi vazomuzu boyayalım gibi (Bkz. Ek 1) öğrenme etkinlikleri de derse güdülemenin devamı açısından etkili olmuştur. Bu etkinlikler görsel sanatlar öğretmeni tarafından da “*düzeğe uygun, ilgi çekici ve uygulaması pratik*” (BGGF) olarak değerlendirilmiştir. Araştırmacı ise ilk derse ilişkin şunları belirtmiştir.

*İlk uygulamada sadece görüp dinledikten sonra aktif katılım sağlayacakları etkinliklerin olacağını öğrenmeleri öğrencileri heyecanlandırmış ve heveslendirmiştir (Arş. Gün. 1. Hf. 1. Ders saati).*

“Derse geçiş” boyutu incelendiğinde ise, öğrencilere verilen temel görev sonrası kısa süreli endişeler yaşandığı izlenmiştir. Öğrencilerden ilk haftanın 2. dersinde kendilerinden hayal güçlerinin ürünü olan bir mitolojik karakter çizmelerinin istenmesinden sonra araştırmacıya endişe ve soru ifadeleri yansımaya başlamıştır. Araştırmacı günlüğüne bu derse ilişkin gözlemler şöyle yansımıştır.

*Mitoloji ve mitolojik karakterler hakkında ilk derste bilgilendirilen öğrencilerden kendi mitolojik karakterlerini yaratmaları istenmiştir. Karakterin nasıl olacağı, neye benzeyeceği tamamen onların hayal gücüne bırakılmıştır. Bu açık uçluluk kafalarını karıştırmış gibi görünmektedir. Çok kez “İstediginizi çizebilir miyiz?” dememize rağmen “Kedi kafalı olsa bile olur mu? Tüm tanrıların birleşimini yapabilir miyim?” gibi sorular çok sık sorulmuştur (Arş. Gün. 1. Hf. 2. Ders saati).*

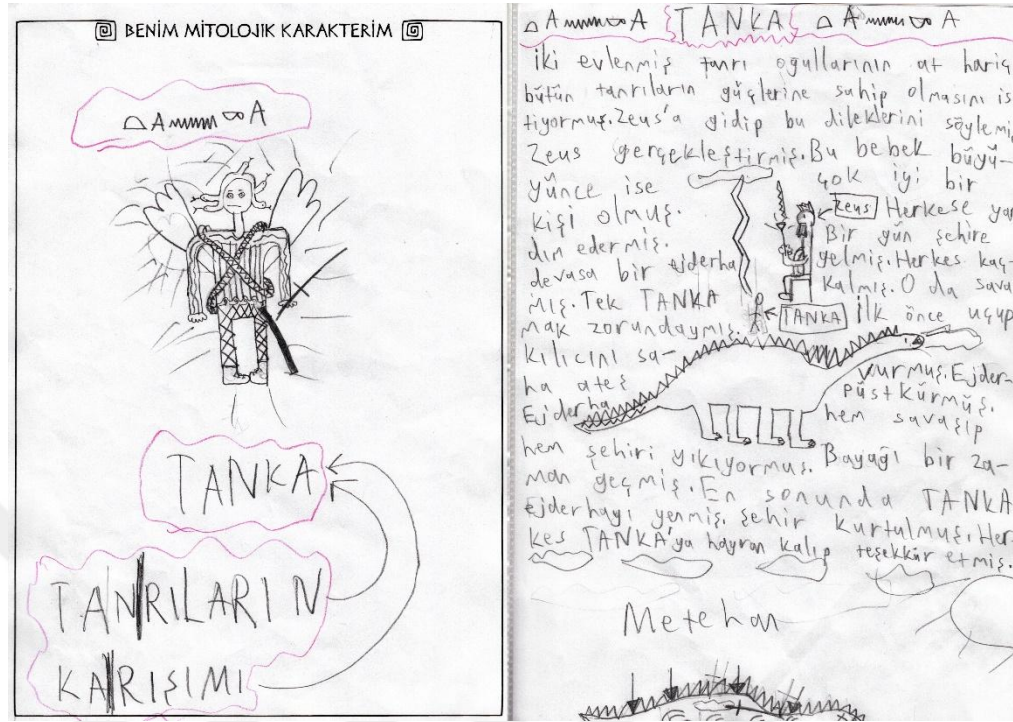
Öğrenciler kendi mitolojik karakterlerini yaratmada serbest bırakılmalarına rağmen öğrencilerin başlangıçta bocaladıkları ancak daha sonra bu bocalamadan kurtuldukları görülmektedir. Bu durum öğrenciler kendilerine net görevler verildiğinde (Hiyeroglif yazı yazma, vazo resimleme gibi) endişe ve kaygı yaşamadıklarını ancak ucu açık görevler verildiğinde yapamayacakları endişelerine girdikleri şeklinde yorumlanabilir. Ancak bu yaratıcılığa imkân tanıyan, fakat öğrenciler üzerinde kaygı yaratan bu ikinci görev öğrencileri daha sonra soru sormaya ve arkadaşları ile etkileşime girmeye yöneltmiştir. Ders boyunca hevesli bir şekilde karakterlerinin nasıl olduğunu, ne çeşit güçlere sahip olduğunu birbirlerine heyecanla anlatmışlardır. Nitekim birkaç öğrenci ilgisiyle araştırmacının özellikle dikkatini çekmiştir. Bu öğrenciler hakkındaki düşünceler araştırmacı günlüğüne kaydedilmiştir.

*Bazı öğrencilerin derse katılımı oldukça etkilidir. Örneğin Metehan adlı öğrenci 2. derste yapılan karakter çizimi etkinliği boyunca sık sık yanıma gelip karakterinin özellikleriyle ilgili neler yapabileceğini paylaşmış fikirlerimi almıştır. Sessiz ve sakin bir yapıya sahip olduğu görülmektedir. Zihnindekileri çizimine etkili bir şekilde yansıtmayı başarmıştır. Dersi dikkatler oldukça yoğun olan diğer öğrencilerde Sude ve Ezgisu’ dur. Karakterlerini nasıl yapacakları ve hikayesi konusunda oldukça özgün yaklaşımları olmuştur (Arş. Gün. 2. Hf. 3. Ders saati).*

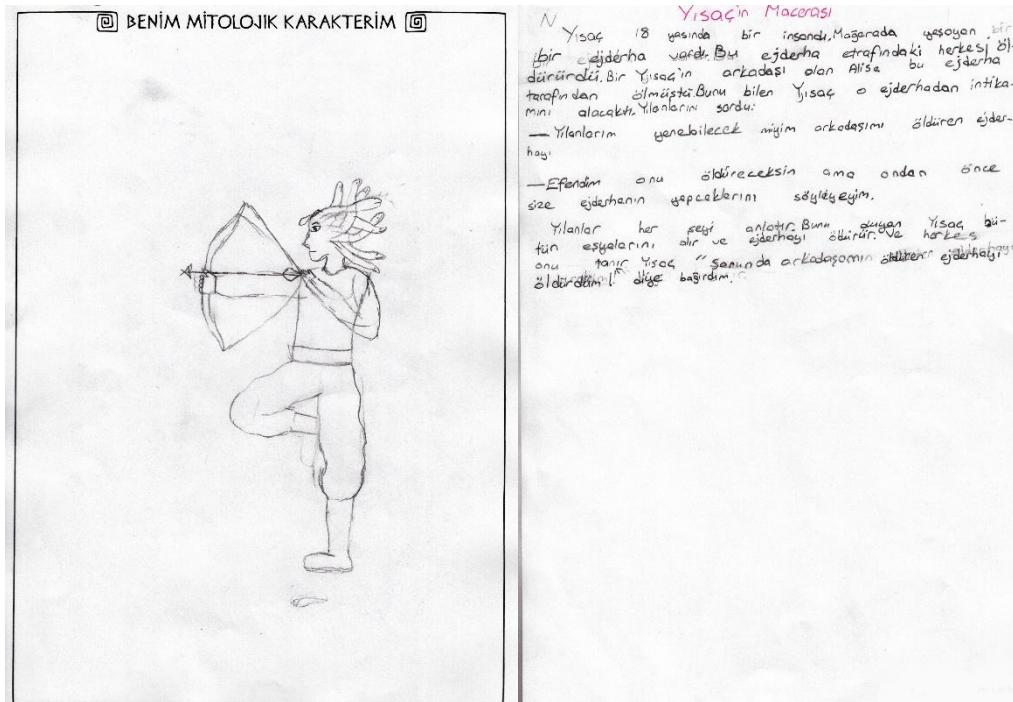
“Bireysel öğrenme etkinlikleri” boyutunda öğrencilere verilen “Mitolojik karakter yaratma ve onun öykünü yazma” etkinliğinde üç öğrencinin çalışması burada



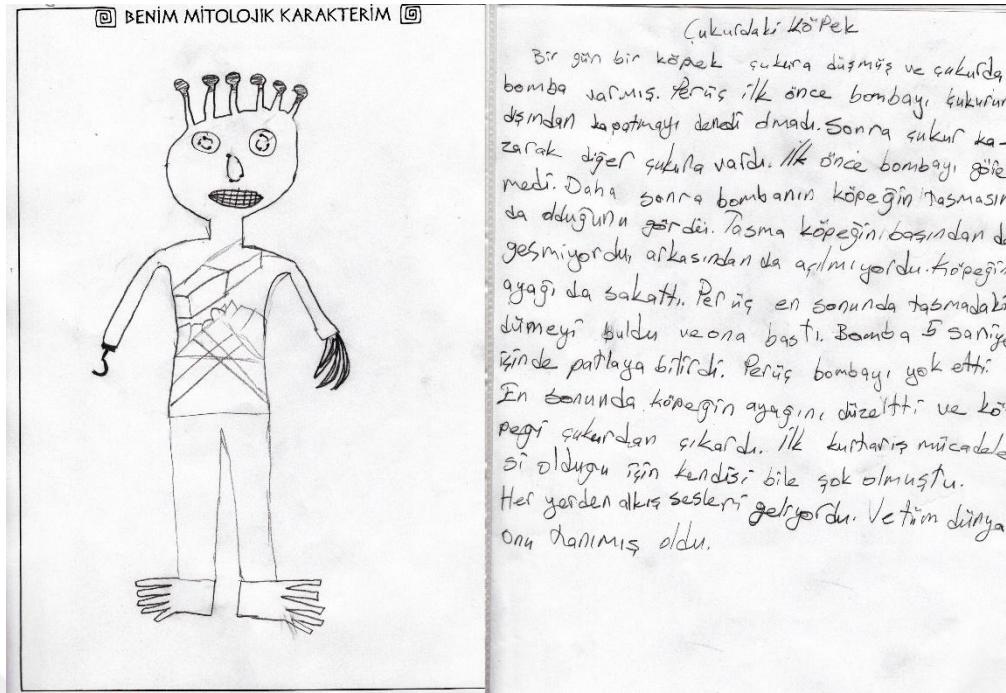
örneklendirilmiştir. Bu üç öğrenci üzerinden sürecin görselleştirilebilmesine imkân sağlanacağı düşünülmüştür. Metehan, Ezgisu ve Sude adlı öğrencilerin çalışmaları Resim 54., Resim 55. ve Resim 56. da sunulmuştur.



Resim 54. Metehan adlı öğrencinin *Tanrıların Karışımı* TANKA adını verdiği mitolojik karakteri ve hikâyesi



Resim 55. Sude adlı öğrencinin *Yısaç* adını verdiği mitolojik karakteri ve hikâyesi



Resim 56. Ezgisu adlı öğrencinin *Peruç* adını verdiği mitolojik karakteri ve hikâyesi

Süreçte motivasyonları hiç eksilmeyen bu öğrencilerden Metehan ve Sude ‘nin öykülerinde “Yunan Mitolojisi” üzerine dinledikleri hikâyelerin etkisi hissedilmektedir. Öğrenciler öykülerini ejderhayı yenme üzerine kurgulamışlardır. Ezgisu adlı öğrencilerin mitolojik karakteri ise günümüzün Spiderman, Thor gibi sinema filmlerinde gördüğümüz özel güçlere sahip kahramanlık hikâyelerinin izlerini taşımaktadır. Ancak resimleri üzerinden yazı yazma süreci öğrencilerinin derse karşı ilgilerini azalmasına neden olmuştur. Bu konu araştırmacı günlüğüne “*Karakterlerine bir hikâye yazmaları istediğimde öğrencilerin hevesleri az da olsa kırılmıştır. Yazmak yerine resim yapmak istemişlerdir. Resim dersinde yazı yazmak fikrinden hoşlanmamışlardır* (2. Hf. 2 Ders).

“Bireysel öğrenme etkinlikleri”nin ikinci görevi ise yarattıkları mitolojik karakter üzerinden hareketli ya da üç boyutlu bir resim oluşturmaktır. Öğrencilerden uygulamanın son haftasında yarattıkları karakterle ilgili bir hareketli (pop up) kitap sayfası yapmaları istenmiştir. Bu görev bazı öğrencilerde daha istekli bir tutum yaratırken, bazı öğrenciler için etkinliklerin gittikçe zorlaştığı şeklinde algılanmıştır. Araştırmacı bu öğrenciler ile ilgili araştırmacı günlüğüne şunlar yansımıştır.

*Bazı öğrenciler kendi çizimleriyle ilgilenmek yerine arkadaşlarını izlemeye ve kendi aralarında konuşarak oyalanmaya başlamışlardır. Uyardığımda yapmak istemediklerini belirten tepkiler verdiler. Halil adlı öğrenci kendi çizimi yerine verdiğim örneğin üstünden bakarak aynısını çizmiştir. Sebep olarak yapamayacağımı düşündüğünü belirtmiştir* (Arş. Gün. 3. Hf. 5. Ders saati).

Ancak ders sürecinin bazı öğrenciler için oldukça keyifli geçtiği bazı öğrencilerin davranışlarına yansımıştır. Uygulamayla son derece ilgili olan birkaç öğrenci ders öncesinde



evde kendi yaptıkları mitolojik kitapları getirmişlerdir. Örneğin; Resim 57.'de Ezgisu adlı öğrencinin evde yaptığı hareketli (pop up) kitabı görülmektedir.



Resim 57. Ezgisu adlı öğrencinin evde yaptığı hareketli (pop up) kitap çalışması

Öğrencilerin ders sürecinde ilgileri bazen yüksek bazen düşük seyreitse de genel olarak olumludur. Öğrenciler ders sonunda yapılan özdeğerlendirme de farklı kültürlerle ait mitolojik hikâyeleri dinlemekten, arkeoloji ve sanat tarihi alanını besleyen bazı meslekleri öğrenmekten ve yeni bir karakter yaratma fikrinden keyif aldıklarını belirtmişlerdir. Görsel sanatlar öğretmeni bu süreci “*eğlenceli bir yöntemle iki farklı kültürü ve onların mitlerini tanıdılar, yeni kavramları ve meslekleri öğrendiler*” (BGGF) olarak değerlendirmiştir. Öğrencilerin kendi sanatsal çalışmalarını değerlendirdikleri Çalışma Yaprağı 2’den elde edilen bilgilerde öğrencilerin ders sürecinde görsel alanda problem çözmek için zihinlerini zorladıklarını göstermektedir.

*Tasarım sürecinde en çok zorlandığın anlar nelerdir? Zorlu anları nasıl çözdün?*

*Düşüncelerimi tasarlamak. Deneyerek (Çalışma Yaprağı 2: Ezgisu)*

*Tasarım sürecinde en çok zorlandığın anlar nelerdir? Zorlu anları nasıl çözdün?*

*Düşüncelerimi tasarlamak. Deneyerek (Çalışma Yaprağı 2: Kadir)*

“Değerlendirme” boyutunda öğrencilerden beklenen görev kendi popup tasarımları yoluyla hikâyelerini sınıflarında anlatmalarınıdır. Ders süresinden dolayı bu sürece çok kısa bir süre ayrılabilmiştir. Bu süreç sonrası öğrencilerden ders etkinliğinin tamamını değerlendirmeleri istenmiştir. Ders değerlendirme anketinden elde edilen bulgular Tablo 4.1.’de frekans dağılımları ile birlikte verilmiştir.

Tablo 4.1. Öğrencilerin Ders Sürecine Ait Düşünceleri

Etkinliği kendim için faydalı buldum. (Lütfen <u>sadece bir</u> kutucuğu işaretleyiniz)	
Kesinlikle katılıyorum	8
Katılıyorum	6
Emin değilim	2
Katılmıyorum	-
Kesinlikle katılmıyorum	-
Etkinlikte en çok neleri sevdin? (Birden fazla seçenek işaretleyebilirsiniz)	
Özgür ifade ortamını	13
Merak uyandırmasını	13
Deneme ve uygulama yapma fırsatını	13
Geçmiş hikâyeleri	11
Arkadaşlarımla gerçekleştirdiğim paylaşımları	10
Hareketli (pop up) kitapla ders sürecini	10
Farklı ülkelerin geçmişleri ve kültürleri hakkında bilgi edinme fırsatını	11
Kendi hikâyemi ve karakterimi yaratma fırsatını	14
Etkinlikte öğrendiklerin konusunda neler hissediyorsun? (Lütfen <u>sadece bir</u> kutucuğu işaretleyiniz)	
Çok şey öğrendiğimi düşünüyorum	11
Biraz öğrendiğimi düşünüyorum	5
Hiçbir şey öğrenmediğimi düşünüyorum	-
Diğer	-
Öğrenme ortamı senin için nasıldı? (Birden fazla seçenek işaretleyebilirsiniz)	
Zorlayıcı	5
Keyifli	14
Merak uyandırıcı	9
Yeni deneyimlerle öğretici	12
Düşündürücü	10
İşbirlikli	6
Okul derslerimi destekleyici	4
Diğer: <i>Harika</i>	2
Etkinliğin sana sağladığı faydalar neler oldu?	
<i>“Mitoloji ne demek onu öğrendim”</i>	5
<i>“Hayal gücüm gelişti”</i>	5
<i>“Eğlendim”</i>	2
<i>“Yeni bilgiler öğrendim”</i>	7
Etkinlikte hoşlanmadığın şeyler nelerdir?	
<i>“Zamanın kısıtlı olması”</i>	2
<i>“Sıkıcı olması”</i>	1
<i>“Hiçbir şey”</i>	13
Bu etkinlikte önemli olduğunu düşündüğün ve paylaşmak istediğin diğer yorumları buraya yazabilirsin.	
<i>“Çok eğlendim”</i>	4

Tablo 4.1’de görüldüğü üzere 2 kişinin emin olmamasına karşın öğrenciler etkinliği kendileri için faydalı bulmuşlardır. “Etkinlikte en çok neleri sevdin?” sorusuna gelen yanıtlara bakıldığında “Arkadaşlarımla gerçekleştirdiğim paylaşımları” ve “hareketli (pop up) kitapla ders sürecini” seçenekleri daha az tercih edilmiştir. Bireysel olarak çalışılan bir etkinlik olması öğrencilerin ders esnasında arkadaşlarıyla olan olağan iletişimin ötesine fazla geçmemiştir. Ayrıca daha önce de belirtildiği gibi öğrenciler yazma, okuma gibi aktiviteleri değil daima resim yapmayı tercih etmektedirler. Bu sebepler bu seçeneklerin

neden daha az tercih edildiğini göstermektedir. “Yaratıcı düşünme sürecini” seçeneği en çok tercih edilen seçenek olmuştur. Hiçbir kısıtlama olmadan istedikleri şekilde karakter yaratmaları ve ona bir öykü yazmaları öğrencilerin özgür hissetmelerini sağlamış ve keyif almışlardır.

“Etkinlikte öğrendiklerin konusunda neler hissediyorsun?” sorusuna sadece iki farklı yanıt gelmiştir. Biraz öğrendiğini düşünen 5 kişi diğerlerine oranla etkinliklerde “yapamam” endişesini yaşayan öğrencilerdir. Ayrıca yine sürenin kısıtlı oluşu burada da kendini göstermektedir. Çünkü kısıtlı süre etkinliğin içselleştirilmesi noktasında sıkıntı yaratmıştır. Ancak öğrencilerin değerlendirmelerine göre öğrenme ortamı neredeyse hepsi için keyiflidir. Birbirinden farklı hareketli (pop up) kitap teknikleri öğrencilerde merak uyandırmıştır. Ayrıca öykü yazma ve karakter yaratma süreci onları düşünmeye, hayal dünyalarını incelemeye yöneltmiştir. Zorlanan ve daha az hevesli görünen yaklaşık 5 kişi bu soruda da görülmektedir. Daha önceki paragrafta bahsettiğimiz gibi uyguladığımız etkinlikler bireysel bir çalışma örneği olduğu için işbirlikli olduğunu düşünen kişi sayısı azdır. Ders değerlendirme formuna göre bir kişinin sıkıcı bulması dışında etkinlikten hoşlanmayan olmamıştır.

#### **4.2.Görsel Sanatlar Eğitiminde Mitolojik Öykü Temalı Hareketli (Pop Up) Kitapların Kullanımına İlişkin Öğretmen Görüşleri**

Araştırmanın ikinci alt problemi “Görsel sanatlar eğitiminde mitolojik öykü temalı hareketli (pop up) kitapların kullanımına ilişkin öğretmen görüşleri nelerdir?” sorusu ile ifade edilmiştir. Bu soru bağlamında hem araştırmacı hem de öğretmen olarak araştırmacının süreç içerisinde tutmuş olduğu araştırmacı günlükleri ve ders sürecinin tamamını sürece katılmaksızın gözlemleyen ders öğretmeni ile yapılan görüşmeden elde edilen bulgular analiz edilerek çözümlenmiştir. Bu kapsamsa bu 3 alt tema ortaya çıkmıştır. Bunlar;

- 1) Mitoloji temalı hareketli (pop up) kitapların görsel sanatlarda öğrenme sürecine katkıları,
- 2) Öğrenme sürecinde yaşanan güçlükler ve
- 3) Görsel sanatlar eğitiminde kullanımına ilişkin önerilerdir.

#### 4.2.1. Mitoloji Temalı Hareketli (Pop Up) Kitapların Görsel Sanatlarda Öğrenme Sürecine Etkileri

Mitoloji temalı hareketli (pop up) kitapların öğrenme sürecine etkilerine ilişkin yapılan analizde;

- 1) Yaratıcı ve hayal gücünü destekleme,
- 2) İlgi ve merak uyandırma,
- 3) Kendi hikayelerini oluşturma ve
- 4) Farklı kültürleri tanıma kodları oluşmuştur.

Uygulama yapılan sınıfın Görsel Sanatlar öğretmeni etkinlik sonrası etkinlik hakkında belirttiği görüşlerinde *“mitoloji ve hareketli (pop up) kitapların yaratıcılığa çok büyük bir katkı sağladığını”* (BGGF) söylemiştir. *“Farklı tekniklerin ve kültürlerin öğrencilerde büyük bir ilgi uyandırdığını, kendilerinin de bu tekniği büyük bir merakla uygulamak istediklerini ve olumlu bir gelişme sağladığını”* (BGGF) belirtmiştir. *“Kitapların uygulama sürecinde mitoloji ve arkeoloji alanlarında da merak uyandırdığını”* (BGGF) belirtmiştir. Bu konuda araştırmacı ise günlüğüne şunları not etmiştir.

*...mitolojik öyküler geçmişte ve günümüzde sanatçılara ilham kaynağı olduğu gibi öğrencilerinde hayal dünyalarını ifade etmelerine yardımcı olmuştur. Aynı şekilde her tarafında farklı bir sürprizin olduğu hareketli (pop up) kitaplar da en az mitoloji kadar yaratıcılığı ve hayal gücünü desteklemiştir. Ayrıca kitaplar içindeki öykülerle ve içerdikleri bilgilerle öğrencilerin çoğunda mitolojiye ve arkeolojiye karşı bir ilgi ve merak oluşturmuştur. Kendi karakterlerini ve hikâyelerini yaratmak ise öğrenciler için başta korkutucu olsa da sonradan keyif verici bir hal almıştır. Belki de resmederek hayallerindeki tam olarak yansıtamadığını düşünen öğrenciler yazarak karakterlerine daha net bir kimlik oluşturmuşlardır (Arş. Gün. 3. Hf. 2. Ders Saati).*

Ayrıca bağımsız gözlemci olarak görsel sanatlar öğretmeni öğrencilerin *“kendi karakterlerini ve hikâyelerini yaratmalarında izledikleri filmlerin ve oyun karakterlerinin etkili olduğunu gözlemlediğini, farklı kültürlerin öğrencilerin çok büyük ilgisini çektiğini o kültürlere karşı birçok merak uyandırdığını”* söylemiştir. Araştırmacı, araştırmacı günlüğünde farklı kültürlerin öğrenciler üzerindeki etkisi hakkında *“Farklı kültürler hakkında yeni bilgiler öğrenen öğrenciler belki bu alanlara ilgi duymaya başlayacak veya var olan ilgisini çoğaltacak ve kendi kendine araştırmaya devam edecek bu ilgisi ilerde tercih edeceği mesleği bile etkileyecektir”* (3. Hf. 2. Ders Saati) ifadesini not almıştır.

#### 4.2.2. Öğrenme sürecinde yaşanan güçlükler

Öğrenme sürecinde yaşanan güçlükler;

- 1) Ders süresinin yetersizliği ve
- 2) Öğrencilerin kendilerine güvensizliği olarak 2 kodla çözümlenmiştir.

Bu kodlar öğrenci ders değerlendirme anketi, bağımsız gözlemci olarak ders öğretmenin gözlemleri ve araştırmacı günlüğünden elde edilen verilerden elde edilmiştir. Üç hafta içinde toplam 6 ders saatinde uygulanan bu uygulama için en büyük güçlük kuşkusuz ders süresinin yetersizliği olmuştur. Süreçte ders öğretmeninden izin alınarak planlanan 6 saatlik ders sürecinin daha uzun planlaması gereği hissedilmiştir. Bununla ilgili görsel sanatlar öğretmeni; *“süreç biraz daha uzun planlanmalıydı”*(BGGF) olarak fikrini ifade etmiştir. Bu durum öğrencilerin ders değerlendirme anketlerinde de *“süre yetmedi”* biçiminde ifade edilmiştir.

Süreçte yaşanan bir diğer güçlük ise bazı öğrencilerin ilgilerinin “yapamam, beceremem” düşüncesi ile çabuk kırılmasıdır. Bu durum sınıf atmosferini de etkilemektedir. 9-11 yaş arası çocuklarda doğru yapamam endişesiyle sıklıkla görülen bu tavır çocuğun resimsel gelişim evrelerinde de geçmektedir. San (1979) bu yaş çocukları için “Ne çizeceklerini uzun uzun düşünürler, yaptıklarını beğenmezler, olması gerektiği biçimde yapamadıklarını sanıp, cesaretlerini yitirirler. Çocuğun bu yıllarda kendini anlatma gücüne olan güveni sık sık sarsılır. İmgeleme gücü de eskisi kadar zengin değildir. Kısaca, yaratıcı etkinliklerinde beceriksiz ve şaşkıncıdır” (s.150) ifadelerini kullanmaktadır. Bu sebeplerden dolayı da bu öğrencilerin cesaretlendirilmesi ve bu yaklaşımda olduğu gibi ilgilerini çekecek farklı tekniklere yöneltilmesi en doğru yaklaşım olabilir.

#### 4.2.3. Görsel Sanatlar Öğretiminde Kullanımına İlişkin Öneriler

Araştırmada yer alan aktif katılımcı olarak araştırmacı ve pasif katılımcı olarak görsel sanatlar dersi öğretmenin ders sürecinin yeniden planlamasına ilişkin önerileri;

- 1) Öğrencilerin ön araştırma görevleriyle ders öncesi hazırbuluşlarının desteklenmesi,
- 2) Ders planlamasının daha geniş zamana yayılarak planlanması ve
- 3) İşbirlikli grup aktivitelerine dönüştürülmesi şeklinde 3 kodla ifade edilmiştir.

Görsel sanatlar öğretmeni *“öğrencilerin ön araştırma ödevleri ile ilgi ve motivasyonlarının henüz derse gelmeden artırılabilceğini, hareketli (pop up) ve mitoloji hakkında bazı öğrencilerin bilgisi olduğunu ama çoğunun bilmediğini”* (BGGF) belirtmiştir. Nitekim bu öneri süreçte yapamadığını düşündüğü için çabuk ilgisi dağılan öğrenciler içinde motivasyona katkı sağlayabilir. *“Uygulamanın çok güzel hazırlandığını, çocukların çok eğlenceli vakit geçirdiğini, hepsinin etkinliklere büyük bir keyifle katıldığını”* (BGGF) söyleyen görsel sanatlar öğretmeni diğer öğrencilerine de bu etkinliği

uygulayacağını belirtmiştir. Ayrıca *“hareketli (pop up) kitap uygulamasının öğreticilik açısından çok büyük etkisinin olduğunu; yaparak yaşayarak öğreticiliği daha kalıcı hale getirdiği için sınıflarda daha da geliştirilerek uygulanabilir, mesela grup çalışmaları yaptırılabilir”* (BGGF) olarak fikirlerini yansıtmıştır. Ancak öğretmen *“...derste daha derin öğrenmeyi sağlayabilmek için ders planı bir parça daha uzun süreli planlanabilir”* (BGGF) önerisini de eklemiştir. Bu durum daha önce sıklıkla ifade edildiği gibi araştırmacının günlüğüne de yansımıştır. *“...uygulama geliştirilerek, süresi uzatılarak daha etkili daha keyif verici bir hale getirilebilir. Sınıf birkaç gruba ayrılarak ortak bir mitolojik karakter yaratılıp ona herkesin fikir sunduğu bir öykü yazılabilir ve bu öykünün her bir sayfası bir kişi tarafından tasarlanan bir hareketli (pop up) kitaba dönüştürülebilir. Bu yolla bu araştırmada araştırma verilerine yansımayan “arkadaşlarıyla daha fazla paylaşım ve birbirlerinin fikirlerine saygı göstermeleri” gibi becerilere odaklanılabilir”* (Arş. Gün. 3. Haf. 2. Ders Saati).

## BEŞİNCİ BÖLÜM

### TARTIŞMA, SONUÇ VE ÖNERİLER

Bu araştırmada, İlkokul görsel sanatlar dersi için mitolojik öykü temalı hareketli (pop up) kitapların görsel sanatlar dersi öğretim etkinliklerindeki rolünü belirlemek amaçlanmıştır. Bu çerçevede Denizli’de bir özel okulun 4. Sınıf öğrencilerinin oluşturduğu bir Görsel Sanatlar dersi seçilmiştir. Araştırmada seçilen görsel sanatlar dersine giren 16 öğrenci ve 1 bağımsız gözlemci ile çalışılmıştır. Araştırma 4 hafta olarak planlanmış, 3 haftalık bir uygulama sürecinde gerçekleştirilmiştir. Araştırmanın verileri gözlem (araştırmacı günlüğü) ve bağımsız gözlemci görüşme formu, öğrencilerin sanatsal çalışmaları, ders dokümanları ve çalışmaları üzerine yazdıkları öz değerlendirme yazılarından elde edilmiştir.

#### 5.1. Tartışma ve Sonuç

“Okul, bir kurum olarak, ister istemez uygu’ya yönelir; uylaşımçı olması da bir bakıma kaçınılmaz bir olgudur. Kurumsallaşmanın yaratıcılığı öldürdüğü de bilinmektedir. Ancak öğrencilerde tek tek kendilerine özgü olanın bulunması ve yönlendirilmesi pekâlâ mümkündür” (San, 2008 s,24). Bu konuda en büyük katkılardan birini görsel sanatlar dersi sunmaktadır. Yaratıcılığın ön planda olduğu görsel sanatlar dersi sadece bilinen materyallerle kendini tekrarlamamalıdır. Bu bağlamda mitolojik öykü temalı hareketli (pop up) kitapların bir öğretim materyali olarak alınıp planlandığı bu araştırmada ders sürecine ve öğrencilere katkılarına odaklanılmıştır.

*Araştırmanın birinci alt problemi olan “Görsel sanatlar eğitiminde mitolojik öykü temalı hareketli (pop up) kitaplar bağlamında geliştirilen ders etkinliklerinde neler oldu?” sorusuna yanıt bulmak amacıyla araştırmacıya ait gözlemlerden, öğrencilerin sanatsal çalışmalarından ve çalışmaları üzerine yazdıkları yazılardan elde edilen sonuçlar şöyledir.*

Daha önce mitoloji ile ilgili bilgileri neredeyse hiç olmayan öğrenciler mitolojiyi sadece “eski hikâyeler” olarak tanımlamışlardır. Hareketli (pop up) kitaplar ise az da olsa bildikleri ancak daha önce ismini duymadıkları kitaplardır. İlk etkinlik olan kitap uygulaması sonrasında çocuklar mitoloji ve mitolojiyle bağlantılı olan arkeoloji, eski kültürler gibi kavramlar hakkında daha geniş bir bilgiye sahip olmuşlardır. İçinde birbirinden farklı efektlerin bulunduğu kitaplarla ders süreci onları oldukça heyecanlandırmış ve heveslendirmiştir. Kitap resimlerinin çeşitli tekniklerle sayfaya yerleştirilmesinin sonucunda oluşan hareketli (pop up) kitaplar, klasik basımlı kitaplara

oranla okurken eğlendirmesi ve tasarımını düşündürmesi açısından yaratıcı özellikler taşımaktadır. Kimi zaman şaşırtmakta, kimi hareketli (pop up) kitap teknikleri yoluyla öğretici ek bilgiler taşımaktadır. Uygun'a (2010) göre üç boyutlu yapılandırılabilen bu kitaplar "...kompozisyon, oran –orantı, renk bilgisi, anatomi, portre, peyzaj, natürmort gibi sanat eğitiminin birçok konusu için örnek çalışmaları içeriğinde barındırmaktadır. Bunun yanında sanat eğitiminin önem teşkil eden konularından olan üç boyutlu uygulamalar içinde pratik ve oldukça başarılı bir malzeme sunup, kâğıdın matematiksel ve mantıksal dizaynıyla öğrencilere şaşırtıcı bir görsel şov sunmaktadır. Oldukça yaratıcı olarak adlandırabileceğimiz bu uygulamalar sanat eğitiminde kullanıldığında da öğrenciler üzerinde verimli bir etki sağlayacaktır" (s.15). Bu araştırmada araştırmacı tarafından tasarlanan bu kitapların ders sürecinde kullanımı öğrencilerde merak duygusu uyandırmış; farklı, özgün fikirler oluşturmuştur. Görmeye alışık oldukları standart kitaplar yerine hareketli kitaplarla uygulama şansı yakalamak öğrencilerin kitaplara da farklı bir açıyla bakmasını sağlamıştır. Kitabın sadece düz kâğıt ve yazıdan ibaret olması gerekmediğini; yaşayarak yaratıcılığın her alanda kendini gösterip, farklılık yaratabileceğini görmüşlerdir. Öğrenciler bu kitaplar sayesinde mitoloji ve mitolojik karakterler ile ilgili merak ettiklerini konular hakkında bilgi edinmişlerdir. Kitapların elle yapılmış olması oldukça ilgilerini çekmiş ve bazı öğrencileri kendileri tarafından kitap yapmak fikrine teşvik etmiştir. Her öğrenci kitaplarda kendi ilgi alanlarından bir parça bulmuştur. Kimisi kitaplarda geçen mitolojik kahramanlarla ilgilenmiş, onları çok sevdiği süper kahramanlarla karşılaştırmışlardır. Kimisi de hareketli (pop up) kitap tekniklerinin nasıl yapıldığıyla ilgilenmiştir. Kitaplardaki resimlemelere karşı büyük merak duyanlar da olmuştur.

"Mitoloji insanların kendi dünyalarının; kahramanlıklarının, özlemlerinin ve sevdalarının dışavurumudur. İnsanların düşledikleri imgelerinin masalsı dünyası ve tiplmeleri onların yaratıcı güçlerini ortaya koymaktadır. Bunlar tragedyalara, heykellere ve duvar resimlerine dönüşerek karşımıza çıkmaktadır" (Çubuk, 2005). Bu nedenle mitoloji ve sanatın arasında güçlü bir bağ olmadığı iddia edilemez. Özellikle Türkiye gibi antik medeniyetlere ev sahipliği yapmış, Anadolu Uygarlıkları, Yunan ve Roma sanatına ait pek çok sanat eserini barındıran bu topraklarda görülen her bir arkeolojik buluntu bir mitin görselleştirilmiş halini sunmaktadır. Bu yüzden görsel sanatlar eğitiminin farklı kültürleri tanıma noktasında mitoloji sanat tarihi öğretiminde iyi bir noktada konumlanmaktadır. Ancak bu araştırmada Denizli gibi içinde iki büyük antik kent (Hieropolis ve Laodikea) ve çevresinde pek çok antik kente ev sahipliği yapan bir kent olarak, ders sürecinin başında öğrencilerin mitoloji konusundaki bilgileri öğrenilmeye



çalışılmış ve fikir sahibi olmadıkları ya da çok az fikir sahibi oldukları görülmüştür. Mitoloji hakkında hiçbir şey bilmediğini belirten öğrenci sayısı çok fazladır. Muhtemelen bilgisi olanlar da kendi ilgi alanları sayesinde bu bilgileri edinmişlerdir. Bu nedenle ders sürecinde sadece kitaplar değil öyküler ve karakterler de öğrencilerin ilgisini çekmiş, meraklarını uyandırmıştır. Fantastik kurgu tarzı film ve kitapların çok popüler olduğu günümüzde mitoloji de çocuklar için ilgi çekici bir alan olarak görülebilir. Önemli olan onların anlayacağı ve seveceği bir şekilde sunabilmektir. hareketli (pop up) kitap da bunun için çok uygun bir materyaldir. İçerdiği yazılarla bilgilenecek; resimlerle ve efektlerle keyifli vakit geçirecek; üç boyutlu oluşuyla bilgiler kafasında daha net bir hal alacak; hikâyeler ve farklı kağıt teknikleri hayal güçlerinin gelişmesine katkı sunacaktır. Benzer tespitler Danacı'nın (2012) "10-12 Yaş Grubu Çocuk Resimlerinde Mitolojik Konulu Hikâyelerin Yaratıcılığa Etkisinin Belirlenmesinde Uygulama Yöntemlerine Yönelik Bir Karşılaştırma" adlı yüksek lisans araştırmasında da verilmiştir. Araştırma sonucunda; 10-12 yaş grubu çocuk resimlerinde mitolojik konulu hikâyelerin yaratıcılığa etkisinin belirlenmesinde, hikâye anlatım yönteminin birleştirilmiş sanat eğitimi yönteminin sanat tarihi disipliniyle birlikte verilmesinin, öğrencilerin yaratıcılıklarına olumlu yönde katkı sağladığı tespit edilmiştir.

Öğrenciler uygulama yaparken onlara sunulan hareketli (pop up) kitaplardan ve verilen mitolojik bilgilerden de etkilenmişlerdir ve bunlar çalışmalarına yansımıştır. Kendi hayal güçlerindeki karakter ile gördükleri ve öğrendiklerini birleştirmiş ve ortaya özgün, hareketli ve üç boyutlu çalışmalar çıkarmışlardır. Sonrasında ortaya çıkardıkları bu karakterlere fantastik bir öykü yaratmış ve karakterlerini daha somut bir hale getirebilmişlerdir. Çizerken aktaramadıkları ayrıntıları yazarak anlatmışlardır. Bir kitap yazmanın ve onu resimlendirmenin nasıl bir his olacağıyla ilgili fikir edinmişlerdir. Hikâyelerini yaratırken kız ve erkek öğrenciler arasında farklılıklar olduğu gözlemlenmiştir. Kız öğrenciler daha masalsı hikâyeler ortaya çıkarırken ve resimlerinde karakterlerinin görünümüne özen gösterirken erkeklerin hikâyeleri daha hareketli olmuştur. Resimlerinde mekâna, sahneye önem vermişlerdir. Erkek öğrencilerin resimlerinde ve hikâyelerinde savaş teması daha çok işlenmiştir ve savaş, şiddet, kargaşa ön planda olmuştur. Yavuzer (1995) 9-11 yaş arası çocuklarda resimsel süreci anlatırken bu konu hakkında şunları söylemiştir: "Konu seçiminde kızlarla erkekler arasında ayrımlar belirir. Erkek çocuklar daha çok tekneler, uçaklar, trenler, savaş ve spor sahneleri; kızlar ise kadın yüzleri, giysiler, evler, çiçekler, yavrulu hayvanlar çizerler"(s.66).

“Sanat eğitiminin baş amaçlarından biri, görmeyi, işitmeyi, dokunmayı, tat almayı öğretmektir. Çevresini hakkıyla algılayıp onu biçimlendirmeye yönelmek için bu gerekli ilk koşuldur. Yalnızca bakmak değil ‘görmek’, yalnızca duymak değil, ‘işitmek’, yalnızca ellerle yoklamak değil, ‘dokunulana duyumsamak’ yaratıcılık için gerekli ilk aşamalardır” (San, 2008 s,25). Birden çok duyuya hitap eden bir materyal olan hareketli (pop up) kitaplar da yaratıcılığın bir başka ürünü olan mitoloji ile birleştiğinde görsel sanatlar dersi için oldukça etkili bir materyal olabilme potansiyeline sahiptir. Aynı çıkarımlar Tuncalı’nın (2011) “Çocuk Pop Up Kitaplarının Tasarım Sorunları ve Teknikleri, Bir Uygulama” adlı yüksek lisans araştırmasında da görülmektedir. Hem hareketli (pop up) kitaplar hem de sanat sınıflarında mitoloji üzerine yapılan araştırmaların öğrencilerin yaratıcı düşünme sürecini desteklediği, ilgi ve motivasyonlarını artırdığı ve öğrenmelerini güçlendirdiğine dönük sonuçlar elde edilmiştir.

Öğrenciler etkinliklerde ortaya çıkardıkları özgün çalışmalarla, dersteki ilgileriyle hareketli (pop up) kitapla ders sürecinin olumlu etkilerini göstermişlerdir. Mitoloji ve hareketli (pop up) kitap kavramlarının yanı sıra Hiyeroglif, arkeoloji, illüstrasyon ve restorasyon kavramları hakkında da bilgi edinmişlerdir ve bu kavramlarla ilişkili meslek dallarını da öğrenmişlerdir. Gittikleri antik kentlerden bahsederek konuya katılım göstermişlerdir. Tüm bu olumlu tepkiler incelendiğinde mitolojik öykü temalı hareketli (pop up) kitaplar görsel sanatlar dersi için oldukça renkli ve geliştirilmeye çok müsait bir materyal olarak değerlendirilebilir. Bağımsız gözlemci de hareketli (pop up) kitapların öğrenciler için farklı ve ilgi çekici olduğunu; ileride diğer sınıflarda da bu etkinliği uygulayacağını belirtmiştir.

“Eleştiri yetileri yüksek bir düzeye ulaşan ilkökul çocuklarında el becerilerinin ilerlemesi yönünde büyük bir istek vardır” (Yavuzer, 1995 s,66). Bu açıdan bakıldığında da kendi üç boyutlu tekniklerini yapmak, hayallerindeki karakteri özgür bir şekilde çizebilmek öğrencileri heyecanlandırmaktadır. Karakter ve hikâye oluşturulurken herhangi bir sınır konulmamasıyla ilk başta duraksayıp anlam verememişlerdir. Sonrasında ise sınırsız hayal güçlerini kullanabilme özgürlüğünün verdiği his hoşlarına gitmiştir. İlgi alanlarına hitap etmeyen, görsel sanatlar dersiyle arası olmayan birkaç öğrenci bazı noktalarda etkinliği sıkıcı bulduğunu belirtmiş ancak yine de etkinliğe başarılı bir katılım sağlamışlardır. Derslerde her öğrencinin ilgisi aynı olmadığı gibi bir öğrencinin her etkinliğe ilgisi de aynı olmamıştır. Genel olarak bazı etkinlikleri zor bulan sınıfta sadece iki öğrencidir. Yapamayacaklarına, beceremeyeceklerine dair korkular yaşadıkları anlar olmuştur. Özellikle ilgilenen ve etkinlikten zevk alan öğrenciler ise karakterlerinde ve

hikâyelerinde küçük ayrıntılara da özen göstermiş hata yapmaktan, akıllarındaki tam olarak anlatamamaktan korkmuşlardır.

*Araştırmanın ikinci alt problemini oluşturan “Görsel sanatlar eğitiminde mitolojik öykü temalı hareketli (pop up) kitapların kullanımına ilişkin öğretmen görüşleri nelerdir?”* sorusuna yanıt bulmak amacıyla araştırmacı günlüklerinden ve uygulama yapılan okulun ders öğretmenin görüşlerinden faydalanılmıştır.

Filmlerin, bilgisayar oyunlarının, çizgi romanların çocukların üzerindeki etkisi hem araştırmacı hem de bağımsız gözlemcinin ders esnasında dikkatini çekmiştir. Kimi öğrenciler karakterlerini yaratırken karşılaştıkları karakterlerden etkilenmiş ve heyecanla öğretmenlerine karakterlerinde neyi hedeflediklerini, kime benzediklerini anlatmışlardır. Özellikle Thor ve Spider Man en çok etkilendikleri ve bahsettikleri karakterler olmuştur. Öğrenciler karakterlerinin mitolojik yönünden çok, bir kahraman olmasına özen göstermişlerdir. Hikâyeler, karakter yapıları farklılık gösterse de temelde hepsinin olay örgüsü aynı şekilde gitmektedir. Hikâyede kötü bir karakter vardır. Dünya, bir şehir, herhangi biri, bir ülke veya bir hayvan zor durumda ve çaresizdir. Mitolojik kahraman gelir ve her şeyi yoluna koyar. İyilik kazanır. Alışlageldiği üzere filmlerde, oyunlarda, çizgi romanlarda da olaylar böyle ilerlemektedir. Örneğin: Avengers serisinin ilk filminde Asgard adlı başka bir gezegenden gelen Loki dünyayı başka kötü güçlerle birlikte ele geçirmeye çalışır. Bunun üzerine Loki'nin kardeşi Thor ve diğer süper kahramanlar bir araya gelerek dünyayı kurtarır. Ya da başka bir örnek olan Spider Man, Hırca'nın (2008 s,30) dediği gibi “Birçok sorunu olmasına karşın, suçla mücadeleye büyük önem atfeder. Örümcek Adam'ın amcası Ben Parker'dan aldığı ilkesi "Büyük güç büyük sorumluluk getirir"dir.” Önünde bunlar gibi örnekler olan çocuk kendi de o kahramanların yerinde olup dünyayı kurtarmak ister ve bunu resimlerine de yansıtır.

Ders dışında, okul dışında etkinlikle ilgili faaliyetler yapan birkaç öğrenci de dikkati çekmiştir. Evde, daha önce derste yarattıkları karakterin bir macerasının olduğu kendi hareketli (pop up) kitabını yapan öğrenciler olmuştur. Ders süresinin az oluşu sebebiyle evde yapmaları istenen etkinliği bir an önce yapmak istemişlerdir. Mısır mitolojisini kapsayan Hiyeroglifler hakkında kısa bir bilgi de içeren alfabe etkinliği çok beğenen öğrencilerden bazıları karakter çizimlerinde de hiyeroglif yazıları kullanmışlardır.

Etkinlik ile ilgili gözlemlenen tek olumsuzluk süre kısıtlılığıdır. Öğrencilere hareketli (pop up) kitap tekniklerinin nasıl yapıldığıyla ilgili sadece birkaç teknik verilebilmiştir. Öğrenciler de çalışmalarını yapabilmek için zamanın az olduğunu belirtmişlerdir. Yeterli zaman ayrılırsa hareketli (pop up) kitapla desteklenmiş dersin

sadece görsel sanatlar için değil diğer alanlar için de yenilik getirecek, keyif verecek bir etkinliğe dönüşeceği söylenebilir.

Araştırmadan elde edilen bulgular çerçevesinde ortaya çıkan küçük olumsuzluklara rağmen yeterli süreye sahip olduğu sürece mitoloji temalı hareketli (pop up) kitap etkinliğinin görsel sanatlar dersini olumlu yönde desteklediği sonucuna ulaşılmıştır. 10 – 11 yaş arası çocuklarda mitoloji ve hareketli (pop up) kitap konusundaki bilginin çok az olduğu da saptanmıştır. Bu açıdan etkinliğin bu eksikliği gidermede yardımcı olduğu da görülmektedir. “İlköğretim birinci kademe de genellikle sınıf öğretmenleri ile yürütülen Görsel Sanatlar eğitiminde üç boyutlu çalışmalar malzeme ve uygulama yönleriyle sıkıntı oluşturmakta ve sıklıkla konu seçiminde tercih edilmemektedir” (Uygun, 2010 s,35). Ancak hareketli (pop up) kitaplar hem malzeme açısından uygun, hem de sınıfta uygulanabilirliği açısından rahat üç boyutlu materyallerdir. Bu açıdan da görsel sanatlar dersinde kullanıma son derece uygundur.

Günümüzde teknolojinin müthiş bir hızla ilerleyişi, her alanda her gün yeniliklerin ortaya çıkışı yaratıcı düşünmeyi her dalda zorunlu hale getirmiştir. Yaratıcılığın geliştirilmesinde ve ufku geniş nesiller yaratmada kritik bir öneme sahip olan ilkökuller çağında alışlagelmiş tekniklerin yanı sıra farklılık yaratan, ilgi çekerken, öğretirken eğlendiren, yaratıcılığın ürünü olan materyallerin kullanılması çok önemlidir. Hareketli (pop up) kitaplar da bu sürece katkı sağlayabilecek materyallerdir.

## 5.2. Öneriler

Ulaşılan sonuçlar bağlamında geliştirilen öneriler; “Uygulamaya Yönelik Öneriler” ve “Araştırmacılara Yönelik Öneriler” olarak iki başlık altında maddeler halinde sunulmuştur.

### 5.2.1. Uygulamaya Yönelik Öneriler

- 1- Mitoloji, içeriği bakımından oldukça karmaşık ve ilkökuller çağındaki çocuklar için düzey üstü olabilir. Ancak mitolojik hikâyeleri, karakterleri ilkökuller seviyesine uyarlayarak öğrencilere sunmak mümkündür. Günümüzde küçük çocuklar için hazırlanmış mitolojik öykülerin olduğu, mitolojinin ne olduğunu anlatan çocuk kitapları yayınlanmaktadır (örneğin: Kırmızı Kedi Yayınevi’ ne ait Ben, Zeus ve Olimpos Çetesi adlı kitap). Eğitimde mitolojiye yer verirken bu kaynaklardan yararlanmak da mümkündür. Mitoloji temalı hareketli (pop up) kitaplar da

çocukların mitolojik bilgileri daha kolay öğrenmesine, öğrenirken keyif almasına yardımcı olabilir.

- 2- Bu araştırma, araştırma izni bağlamında öğrencileri ve ortamı tanıma dahil olmak üzere haftalık 2 ders saatinden oluşan 4 haftalık bir süreç ile tasarlanmıştır. Ders planı ise 3 haftalık toplam 6 saat olarak oluşturulmuştur. Bu sürecin daha geniş tasarlanması uygulamanın derinleşmesi adına daha etkili sonuçlar ortaya koyabilir. Öğrencilerden bu süreçte sanatsal çalışmalarında, sadece estetik biçimler oluşturmaları beklenmemektedir. Onlardan hareketlendirme mekanizmaları oluşturmaları ya da iki boyutun üç boyutlu formlara dönüştürmesi gibi bir hareketli (pop up) kitabın oluşmasına katkı sağlayan farklı teknikleri öğrenmeleri, bunun için kimi zaman matematiksel ilişkilere kimi zamanda yazılı anlatımın dilini kullanmayı öğrenmeleri beklenmektedir. Dolayısıyla dersin çok boyutlu görevlerle öğrenmeye fırsat sunması için ders planının daha uzun süreli planlanması önerilir.
- 3- Görsel sanatlar dersinin konu ve kazanımları ile ilişkilendirilebilecek piyasada satılan hareketli (pop up) kitap bulmak mümkün olmayabilir ya da oldukça maliyetli olabilir. Halbuki birkaç teknik çözümlenme ile basit hareketli (pop up) hikayeler ya da öğretici içerikler öğretim materyali olarak öğretmen tarafından hazırlanabilir. Bunun için öncesinde tekniklerin sayfaya nasıl uygulanacağını görmek adına denemeler yapılabilir.
- 4- Pop up kitaplar sadece görsel sanatlar dersi için değil diğer dersler için de yararlı bir materyal olacaktır. Örneğin tarihteki ilk kullanım şeklinde olduğu gibi fen dersinde insan vücudu incelenirken veya coğrafya dersinde yeryüzü hareketleri, çarpım tablosu gibi matematiksel işlemler hareketli (pop up) kitap teknikleriyle gösterilebilir. Bunların nasıl yapılacağına dair internet kaynakları oldukça fazladır (örneğin: Youtube'da pop up tutorials kelimeleri aratıldığında birçok tekniğin nasıl yapıldığını gösteren videolar karşımıza çıkmaktadır).

### 5.2.2. Araştırmacılara Yönelik Öneriler

- 1- Alanyazın incelendiğinde hareketli (pop up) kitaplara ve üç boyutlu materyallerin görsel sanatlar dersine katkısına dair araştırmaların yeterli olmadığı dikkat çekmektedir. Bununla ilgili araştırmaların çoğaltılması, görsel sanatlar eğitimi öğrencileri ve öğretmenleri için önemli görülmektedir. Bu araştırmada olduğu gibi hareketli (pop up) kitapların görsel sanatlar dersine katkıları başka yaş gruplarında

ve başka öğretici konu içerikleri (Örneğin; temel tasarım eleman ve ilkeleri, sanat ve arkeoloji müzeleri gibi) ile araştırılabilir.

- 2- Bu arařtırmada hareketli (pop up) kitapların görsel sanatlar dersine ve yaratıcılıęa etkisi sadece mitoloji konusu üzerinden incelenmiřtir. Her alanda kullanılabilir olan hareketli (pop up) kitaplar farklı alanlardaki arařtırmacılar tarafından da incelenebilir.
- 3- Alanyazın incelendięinde tıpkı hareketli (pop up) kitaplarda olduęu gibi mitolojinin yaratıcılıęa ve görsel sanatlar dersine katkısına dair arařtırmaların yetersiz olduęu görölmektedir. Yaratıcılıęın ürünü olan ve günümüzde bile yaratıcılıęa katkısı olan mitolojinin görsel sanatlar dersine olan katkısı farklı řekillerde incelenebilir.



## KAYNAKÇA

- “Afrodit” [Resim], <https://www.mfa.org/collections/object/head-of-aphrodite-the-bartlett-head-151059> sayfasından erişilmiştir. (22.06.2018)
- Ağluç, L. (2013). Sanat yaratıcılık bağlamında insan ve yaratma güdüsü. *Akdeniz İnsani Bilimler Dergisi*, 3, 1-14.
- “Anatomiyi anlatan modern bir pop up kitap örneği” [Resim], 2013, <http://www.matthewreinhart.com/2013/01/21/pop-up-showcase-human-body/> sayfasından erişilmiştir. (25.07.2018)
- “Anubis” [Resim], [https://www.britishmuseum.org/collectionimages/AN00131/AN00131436\\_001\\_1.jpg?width=304](https://www.britishmuseum.org/collectionimages/AN00131/AN00131436_001_1.jpg?width=304) sayfasından erişilmiştir. (20.05.2018)
- “Ares” [Resim], 2013, <https://www.flickr.com/photos/69716881@N02/9702481050> sayfasından erişilmiştir. (22.06.2018)
- Arıkan, A. (2009). Edebiyat öğretiminde görsel araç kullanımı: Kısa öykü örneği. *Ondokuz Mayıs Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 27, 1-16.
- Armstrong, K. (2005). *Mitlerin kısa tarihi*. (çev. D. Şendil.). İstanbul: Merkez Kitapçılık Yayıncılık San. ve Tic. A.Ş. (Orijinal çalışmanın basım tarihi 1988).
- Arnheim, R. (1974). *Art and visual perception*. Berkeley, Los Angeles, London: University of California Press.
- Arpalı, F, S. (2008). *Türkiye’de sanat eğitimi yöntemleri*. Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi. Çanakkale Onsekizmart Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Çanakkale.
- Artut, K. (2007). *Sanat eğitimi*. Ankara: Anı Yayınevi.
- Assmann, J. (2005). *Death and salvation in ancient egypt*. (çev. Lorton, D.) Ithaca: Cornell University Press. (Orijinal çalışmanın basım tarihi 2001).
- Atalay, R. (2014). Mitolojinin heykel plastiğine yansımalarına genel bir bakış. *Atatürk Üniversitesi GSF Sanat Dergisi*, 25, 5-17
- Ataş, O. (2014). *Sezai Karakoç’un şiirlerinde mitolojik unsurlar üzerine bir inceleme*. Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi. Yıldız Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Avcı, L. (2005). *Sanat eğitiminde yaratıcılık yetisinin ortaya çıkarılması ve geliştirilmesi açısından baskiresim tekniklerinin işlevi*. Yayımlanmış Yüksek Lisans Tez. Dokuz Eylül Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İzmir.
- Ay, R. (2016). *Görsel iletişim tasarımında dijital yayıncılık*. Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi. Dumlupınar Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, Kütahya.

- Ayık, E. (2010). *Postmodernizm sürecinde görsel sanatlarda mitolojik yapıt çözümlenmeleri*. Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi. Gazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Bay, Ö. ve Taş, D. (2001). Mitolojik kütölar geliyor. *Milliyet* <http://www.milliyet.com.tr/mitolojik-kulotlar-geliyor-modaguzellik-537215/> sayfasından erişilmiştir
- Bingöl, B. (2010). *Lisans düzeyindeki görsel iletişim tasarımı eğitiminde çoklu ortam (multimedya) kullanımı: Ankara'daki görsel iletişim tasarımı bölümlerinin incelenmesi*. Yayımlanmış Doktora Tezi. Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Bonnard, A. (2004). *Antik Yunan uygarlığı: İlyada'dan Parthenon'a*. (1. cilt, 1. baskı). (çev. Kurtgözü, K.). İstanbul: Evrensel Basım Yayın. (Orijinal çalışmanın basım tarihi 1954).
- Burlingham, C. (1997). *Picturing childhood the evolution of the illustrated children's book*. Los Angeles: Grunwald Center for the Graphic Arts Department of Special Collections, University Research Library University of California.
- Burn, L.(2007). *Artemis ve Apollo* [Resim]. Yunan Mitleri, 3.Baskı, İstanbul: Phoenix Yayınevi.
- Burn, L.(2007). *Poseidon* [Resim]. Yunan Mitleri, 3.Baskı, İstanbul: Phoenix Yayınevi.
- Burn, L. (2017). *Yunan mitleri*. (çev. Tokdoğan, N.). İstanbul: Phoenix Yayınevi. (Orijinal çalışmanın basım tarihi 1990).
- Büyüköztürk, Ş. (2012). *Örnekleme yöntemleri*. Erişim: <http://w3.balikesir.edu.tr/~msackes/wp/wp-content/uploads/2012/03/BAY-Final-Konulari.pdf/> sayfasından erişilmiştir.
- Broman, E. ve Montanaro, A. ve Rubin, E. G. K. (2011) Paper engineering: fold, pull, pop & turn. *The Smithsonian Libraries Exhibition Gallery, National Museum of American History Exhibition Brochure*.
- Can, M. (2009). *Kültürel miras ve müzecilik*. <http://teftis.kulturturizm.gov.tr/> sayfasından erişilmiştir.
- Can, Ş. (2011). *Klasik Yunan mitolojisi*. İstanbul: Ötüken Yayınları.
- Candan, E. (2009). *Antik Mısır sırları*. İstanbul: Sınır Ötesi Yayınları.
- Cerny, J. (1952). *Ancient Egyptian religion*. Londra: Hutchinson's University Library.
- Champdor, A. (1984). *Mısır'ın ölümler kitabı*. (çev. Tahsuğ, S.). İstanbul: Ruh ve Madde Yayınları. (Orijinal çalışmanın basım tarihi 1966).



- Clark, A. ve Dünser, A. (2012) An interactive augmented reality coloring book, 2012 IEEE 3D Kullanıcı Arabirimleri Sempozyumu (3DUI)
- Cömert, B. (1999). *Mitoloji ve ikonografi*. Ankara: Ayraç Yayınevi.
- Çapar, M. (2006). *Temel eğitimde 9-12 yaş arası çocuklarda üç boyutlu çalışmaların yaratıcılık eğitimine etkisi*. Yayımlanmış Doktora Tezi. Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Çelik, M. (2013). *Ortaöğretimde sanat eğitiminin rolü ve önemi*. Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi. İstanbul Arel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Çınar, G. (2006). *Heykel ve mitoloji*. Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi. Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Çiftçi, M. K. (2010). *Eski Mısır dininde tanrı ve öte dünya inancı*. Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi. Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.
- “Çok parçadan oluşan pop up tekniği” [Resim], 2013, <https://www.wired.com/2013/11/an-elaborate-pop-up-book-about-life-in-china/> sayfasından erişilmiştir. (25.07.2018)
- Çubuk, N. (2005). *Mitoloji ve sanatsal yaratıcılık*. <http://www.nizamicubuk.com/denemeGoster.php?denemeNo=887/> sayfasından erişilmiştir
- Daly, N. K. (2009). *Greek and Roman mythology a to z, third edition*. New York: Chelsea House Publishers.
- Danacı, B. (2012). *10-12 yaş grubu çocuk resimlerinde mitolojik konulu hikâyelerin yaratıcılığa etkisinin belirlenmesinde uygulama yöntemlerine yönelik bir karşılaştırma*. Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi. Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- “De corporis humani fabrica libri septem” [Resim], <http://www.wikizero.biz/index.php?q=aHR0cHM6Ly9lbi53aWtpcGVkaWEub3JnL3dpa2kvQW5hdG9taWNhbF9mdWdpdGl2ZV9zaGVldA> sayfasından erişilmiştir. (25.07.2018)
- Deveci Danış, E. (2007). *İlköğretim ikinci kademe görsel sanatlar eğitimi estetik beğenin geliştilmesinde materyal kullanımının yeri, önemi ve uygulanması*. Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi. Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.
- Dey, I. (1993). *Qualitative data analysis a user-friendly guide for social scientists*. London and New York: Routledge.
- Dönmez, P. (2001). *Türk mitolojisi üzerine türkiye’de yapılan yayınların bibliyografyası ve bu yayınların analizi*. Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi. Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İzmir.
- Elden, M. (2005). Glokal Reklam Kampanyalarında Yaratıcılığın Önemi. *Bilig / Türk Dünyası Sosyal Bilimler Dergisi*, 32, 65-82

- Erdem, R. M. (2011). *Zihinsel engellilerin eğitimine yönelik eğitim materyali oluşturmada tasarım sürecinin incelenmesi*. Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi. Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Kütahya.
- Ergin, H. (2007). *Mısırluların dini inanç ve adetleri (milattan önceki devirler)* Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi. Gazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Erhat, A. (2010). *Mitoloji sözlüğü*. İstanbul: Remzi Kitabevi Yayınları.
- Estin, C ve Laporte, H. (2002). *Yunan ve Roma mitolojisi*. (çev. Eran, M.). Ankara: Tübitak Popüler Bilim Kitapları. (Orijinal çalışmanın basım tarihi 1987).
- Fidan, N. ve Erden M. (1996). *Eğitime giriş*. Ankara: Alkım Yayınevi.
- Freeman, C. (2003). *Mısır, Yunan ve Roma antik Akdeniz uygarlıkları*. (çev. Angı, S. K. ). Ankara: Dost Kitabevi Yayınları. (Orijinal çalışmanın basım tarihi 1996).
- Friedell, E. (1999). *Antik Yunan'ın kültür tarihi*. (çev. Aça, N.). Ankara: Dost Kitabevi. (Orijinal çalışmanın basım tarihi 1994).
- Furlong, D. (2001). *Piramitler gerçeği*. (çev. Yeniçeri, S.). İstanbul: İzdüşüm Yayıncılık.
- “Galler bayrağı” [Resim], [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Flag\\_of\\_Wales.svg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Flag_of_Wales.svg) sayfasından erişilmiştir. (10.07.2018)
- Graves, R. (2010), *Yunan mitleri: tanrılar, kahramanlar, söylenceler*. (çev. Akpur, U.) İstanbul: Say Yayınları. (Orijinal çalışmanın basım tarihi 1955).
- Günakın, S. N. (2013). *İlyada*. İstanbul: Anonim Yayıncılık.
- Hart, G. (2012). *Mısır mitleri*. (çev. Türk, M. S.). Ankara: Phoenix Yayınevi. (Orijinal çalışmanın basım tarihi 2008).
- Heidegger, M. (2011). *Sanat eserinin kökeni*. (çev. Tepebaşı, F.). Ankara: De Ki Basım Yayım Ltd. Şti. (Orijinal çalışmanın basım tarihi 1935).
- Hendrix, S. L. (2008) *Popup workshop: computationally enhanced paper engineering for children*. Published Master Thesis. University of Colorado Department of Computer Science, Colorado.
- “Hera” [Resim], [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Hera\\_Musei\\_Capitolini\\_MC1868.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Hera_Musei_Capitolini_MC1868.jpg) sayfasından erişilmiştir. (22.06.2018)
- Hırca, F. F. (2008). *11 yaş grubunda resimsel gelişim ve popüler kültür etkileşimlerinin ölçeklendirilmesi*. Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi. Abant İzzet Baysal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Bolu.

- “The history of Little Fanny, S. J. Fuller-1810” [Resim], 2005, <https://www.popuplady.com/about01-history.shtml> sayfasından erişilmiştir. (14.07.2018)
- Hornung, E. (2004). *Mısır tarihi*. (çev. Yılmaz, Z. A.). İstanbul: Kabalcı Yayınevi. (Orijinal çalışmanın basım tarihi 1978).
- Houle, M. M. (2001), *Gods and goddesses in greek mythology*. New Jersey: Enslow Publisher, Inc.
- “İSİS” [Resim], [https://www.britishmuseum.org/research/collection\\_online/collection\\_object\\_details/collection\\_image\\_gallery.aspx?assetId=31303001&objectId=6484&partId=1](https://www.britishmuseum.org/research/collection_online/collection_object_details/collection_image_gallery.aspx?assetId=31303001&objectId=6484&partId=1) sayfasından erişilmiştir. (20.05.2018)
- İnan, A. (1987). *Eski Mısır tarih ve medeniyeti*. Ankara: Türk Tarih Kurumu Basımevi.
- İsababayeva, A. (2015). Musa’lar mitolojisinin ahlak öncülleri. *Art-Sanat Dergisi*, 3, 1-14
- “İsviçre’de bulunan Beau Soleil adındaki kolej için bir tanıtım kartı” [Resim], <http://lukasnov.com/portfolio/swiss-school-pop-up/> sayfasından erişilmiştir. (25.07.2018)
- Jackson, P. (1993). *The Pop-up book*. New York: An Owl Book.
- Johnson, P. A. (2015). *Eylem araştırması el kitabı*. (çev: Uzun, Y. ve Anay, M. Ö.). Ankara: Anı. (Orijinal çalışmanın basım tarihi 2002).
- “Kağıt bebek örneği” [Resim], 2010, <https://biranneninbulduklari.wordpress.com/2010/02/17/kagit-bebekler/> sayfasından erişilmiştir. (25.07.2018)
- Kalkan, K. (2018). *7. sınıf güneş sistemi ve ötesi ünite kazanımlarının materyal ve model destekli etkinliklerle öğretiminin etkililiğinin incelenmesi*. Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi. Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Bolu.
- “Kanopik Kavanozlar” [Resim], 2016, <https://news.nationalgeographic.com/2016/03/160331-afterlife-religion-beliefs-treasures-archaeology0/> sayfasından erişilmiştir. (20.05.2018)
- “Kapak tekniğine örnek 1” [Resim], 2005, <https://www.popuplady.com/about01-history.shtml> sayfasından erişilmiştir. (25.07.2018)
- “Kapak tekniğine örnek 2” [Resim], 2005, <https://www.popuplady.com/about01-history.shtml> sayfasından erişilmiştir. (25.07.2018)
- Kantar, N. (2013). *Basın ilanlarında Yunan mitolojisi öğelerinin kullanımı*. Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi. Haliç Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

- Karabulut, E. (2016). *Kurumsal kimlik oluşturmada etkili bir logonun marka üzerindeki rolü ve sanat eğitimi açısından önemi*. Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi. Cumhuriyet Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Sivas.
- Karayağmurlar, B. (1990). *Sanatta yaratıcılık ve eğitim*. Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi. Dokuz Eylül Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İzmir.
- Kara Bilgin, F. (2010). *Sanat tarihi öğretiminin ışığında sanat eğitimi*. Yayınlanmış Doktora Tezi. Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Kaya, Z. (2006). *Öğretim teknolojileri ve materyal geliştirme*. Ankara: Pegem Akademi Yayıncılık.
- Ketenci, H. F., Bilgili, C. (2006). *Görsel iletişim & grafik tasarım*. İstanbul: Beta Basım Yayın Dağıtım A.Ş.
- Keş, Y. ve Sarıca, S. (2014) Hareketli kitap illüstrasyonlarının tarih boyunca farklı kullanımları üzerine bir inceleme. *Süleyman Demirel Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Hakemli Dergisi*, 14, 266-283
- Keyik, S. (2011). *Sanat eğitimi derslerinde yaratıcı drama etkinlikleri*. Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi. Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Kırbaş, A. Orhan, S. (2011). Görsel Materyallerle Desteklenmiş Yazma Çalışmalarının Öğrencilerin Yazma Becerilerini Geliştirmeye Etkisi . *Turkish Studies - International Periodical for The Languages, Literature and History of Turkish or Turkic*, 6, 705-713
- Klose Karaaslan, E. (2014). *Görsel sanatlar öğretmeni yetiştirmede görsel kültür eğitimine yönelik bir eylem araştırması*. Yayınlanmış Doktora Tezi. Anadolu Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Eskişehir.
- Knight, S. C.(2009). *Ancient Egyptian religion ı: General concepts and the heliopolitan gods*. <https://www.andrew.cmu.edu/course/98-030/religion1.pdf/> sayfasından erişilmiştir
- Köklü, N. (2001). *Eğitim Eylem Araştırması: Öğretmen Araştırması*
- “Liber Floridus adlı bir ansiklopediden sayfa 1121” [Resim], 2017, <https://www.atlasobscura.com/articles/magic-movable-pop-up-books> sayfasından erişilmiştir. (14.07.2018)
- Linderman, M.G. (1997). *Art in the elementary school*. Mc Graw Hill, New York.
- Mamur Yılmaz, E. (2014). *Görsel sanatlar öğretmen adaylarının ilköğretim okulları öğrencilerine sanatsal düzenleme ilkelerinin öğretimine yönelik öğretim materyali tasarım süreçleri*. Yayınlanmış Doktora Tezi. Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.

- Marcus, L. S. (2013). *Pop-up! the magical world of movable books*. International Print Center. New York.
- “Maserati’nin logosu” [Resim], <https://www.giuseppesurace.com/portfolio/> sayfasından erişilmiştir. (10.07.2018)
- Mertler, C. A. (2006). *Action research: Teachers as researchers in the classroom*. USA: Sage Publications.
- Montanaro, A. (1996). A concise history of pop-up and movable books. *The Pop-up World. Catalog of an Exhibition Held at Rutgers University. State University of New Jersey*.
- Mills, G. E. (2003). *Action research: A Guide for the teacher researcher*. Upper Saddle River, NJ: Pearson Education, Inc.
- Milli Eğitim Bakanlığı [MEB], (2018) Görsel sanatlar dersi öğretim programı. <http://mufredat.meb.gov.tr/Dosyalar/2018121111026326GORSEL%20SANATLAR.pdf> sayfasından erişilmiştir
- Mirzaoğlu, G. (2016). *Yaşayan mitoloji: Türk müzik kültüründe mitolojik öyküler ve motifler*. <http://www.ilesam.org.tr/12053/%E2%80%9Cyasayan-mitoloji-turk-muzik-kulturunde-mitolojik-oykuler-ve-motifler%E2%80%9D-ilesam-cumartesi-sohbetleri-ve-siir-dinletisi---17-aralik-2016-> sayfasından erişilmiştir
- Necatigil, B. (1989). *100 soruda mitologya*. İstanbul: Gerçek Yayınevi.
- “Neftis” [Resim], 2012 <https://www.flickr.com/photos/edenpictures/6904400001> sayfasından erişilmiştir. (20.05.2018)
- Ördekçi, Ş. (2016). *İlkokul 4. sınıf öğrencileri için hazırlanan müzik eğitiminde öğrenmeyi kolaylaştırıcı görsel materyallerin kullanımına ilişkin bir inceleme*. Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi. Afyon Kocatepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Afyonkarahisar.
- Özden, K. (2013). V For Vendetta’da Mitolojik Öğeler, Simgeler Ve Ritler, *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi*, 1, 190-214
- Özgültekin, B. (2015) *Üç boyutlu hareketli çocuk kitaplarının çocuğun hayal dünyasına katkıları ve bir tasarım uygulaması*. Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi. İstanbul Kemerburgaz Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- “Panorama tekniğine örnek 1” [Resim], <https://www.rubylane.com/item/1591447-EF0347/Delightful-Cinderella-x27Peepshowx27-Carousel-Type-Book> sayfasından erişilmiştir. (25.07.2018)
- “Panorama tekniğine örnek 2” [Resim], 2017, <http://www.gothshopaholic.com/2017/09/autumn-preview-fabulous-alice-in.html> sayfasından erişilmiştir. (25.07.2018)

- “Panorama tekniğiyle yapılmış bir masal kitabı” [Resim], 2008, <https://www.flickr.com/photos/smithsonianlibraries/3963939640/in/album-72157622316964167/> sayfasından erişilmiştir. (25.07.2018)
- Patton, Q. M. (1987). *How to use qualitative methods in evaluation*. London: Sage Pub.
- Pehlivan, H. (2008). Mythological drawings from Turkish elementary school. *Elementary Education Online*, 7(1), 150-156.
- Pinch, G. (2002). *Handbook of Egyptian Mythology*. California: Abc-Clio.
- “Pop up çocuk kitabı örneği” [Resim], <https://www.papersmyths.com/project/angel-fish/> sayfasından erişilmiştir. (25.07.2018)
- “Pop up tekniği kullanılmış bir davetiye 1” [Resim], 2016, <https://dribbble.com/shots/3111500-Pop-Up-Indian-Wedding-Invitation> sayfasından erişilmiştir. (25.07.2018)
- “Pop up tekniği kullanılmış bir davetiye 2” [Resim], <http://lukasnovo.com/portfolio/pop-up-invitation/> sayfasından erişilmiştir. (25.07.2018)
- Price, B. (2011). *Tutankamon: En ünlü Mısır firavunu*. (çev. Berk, E.). İstanbul: Kalkedon Yayıncılık. (Orijinal çalışmanın basım tarihi 2007).
- Pritchard, J. B. (Ed.). (1992). *Ancient near eastern texts*. (5th. ed.). New Jersey: Princeton University Press.
- “Ra” [Resim], 2011, [http://img.timeinc.net/time/photoessays/2011/top10\\_sun/ra.jpg](http://img.timeinc.net/time/photoessays/2011/top10_sun/ra.jpg) sayfasından erişilmiştir. (20.05.2018)
- Remler, P. (2010). *Egyptian mythology a to z*. New York: Chelsea House Publisher
- Rubin, E. G. K. (2005). *Pop-up and movable books in the context of history*. <http://popuplady.com/about01-history.shtml/> sayfasından erişilmiştir
- Rubin, E. G. K. (2018). *A timeline history of movable books*. <http://popuplady.com/about02-timeline.shtml/> sayfasından erişilmiştir
- Sadıkoğlu, P. (2006). *Antik Mısır’ın günümüz sanatına uzantuları ve bir yeniden yorumlama*. Yayımlanmış Yüksel Lisans Tezi. Yeditepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Saltuk, S. (1997). *Arkeoloji sözlüğü*. İstanbul: İnkılâp Kitapevi.
- San, İ. (2008). *Sanat ve eğitim yaratıcılık*. Ankara: Ütopya Yayınevi.
- Sayce, A. H. (1903). *The religions of ancient egypt and babylonia*. Edinburgh: T. & T. Clark.

- Seferoğlu, S. S. (2006). *Öğretim teknolojileri ve materyal tasarımı*. Ankara: Pegem Akademik Yayıncılık.
- “Seth” [Resim], 2016, <https://www.flickr.com/photos/24729615@N00/26535189831/> sayfasından erişilmiştir. (20.05.2018)
- Siliotti, A. (2005). *Nefertari'nin mezarında Ra* [Resim]. Egypt: Splendours of an ancient civilization. London: Thames & Hudson.
- Siliotti, A. (2005). *Osiris* [Resim]. Egypt: Splendours of an ancient civilization. London: Thames & Hudson.
- Sipe, L. (2001). Using Picturebooks to Teach Art History. *Studies in Art Education* , 42 (3), 197-213.
- Sowerby, R. (2012). *Yunan kültür tarihi* (çev. Hoşafçı. Ö. U.). İstanbul: İnkılap Kitabevi. (Orijinal çalışmanın basım tarihi 1995).
- Şahin, S. (2017). *Temel eğitim kurumlarında illüstrasyonun eğitim materyali olarak kullanımı (tarihte kurulan 16 Türk devletinin illüstrasyonlu materyal örneği)*. Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi. Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Kütahya.
- Şimşek, H. ve Yıldırım, A. (2011). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Taydaş, A. (2012). *Türk mitolojisindeki sembollerin grafik sanatı eğitimindeki yeri ve önemi*. Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi. Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Tecimer, Ö. (2006). *Sinema modern mitoloji*. İstanbul: Plan B Yayıncılık.
- Tekin, O. (1998). *Eski Yunan tarihi*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Tekin Bender, M. (2006). *Resim-iş eğitimi öğrencilerinde duygusal zeka ve yaratıcılık ilişkileri*. Yayımlanmış Doktora Tezi. Dokuz Eylül Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İzmir.
- “Tek parçadan oluşan pop up tekniği” [Resim], 2014, <https://www.ozy.com/good-sht/christiane-dorions-eco-conscious-kid-lit/32579> sayfasından erişilmiştir. (25.07.2018)
- Telli, E. (2009). *Üç boyutlu sanatsal materyallerin öğretmen adaylarının bilgisayar dersindeki başarılarına ve bilgisayar destekli öğretime yönelik tutumlarına etkisi*. (Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi. Atatürk Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Erzurum.
- “Thor çizgi roman” [Resim], <http://maximcolombia.co/por-que-stan-lee-hizo-grande-a-marvel/> sayfasından erişilmiştir. (10.07.2018)

- “Thoth” [Resim], <https://www.ancient.eu/uploads/images/5404.jpg?v=1485682308> sayfasından erişilmiştir. (20.05.2018)
- Tinci, S. (2014). *6. sınıf görsel sanatlar dersi öğrencilerinin yaratıcılıklarına Türk yaratılış mitolojisinin etkisi*. Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi. Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Tuncalı, E. (2011). *Çocuk pop up kitaplarının tasarım sorunları ve teknikleri, bir uygulama*. Yayımlanmış Yüksek Lisans Tez. Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Turani, S. (2004). *Sanat Terimleri Sözlüğü*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Turgut, M. F. (1993). *Eğitimde ölçme ve değerlendirme metotları*. Nove Matbaası.
- “Tünel tekniğine örnek 1” [Resim], 2010, <http://chewybagelheadgremlin.blogspot.com/2011/03/cavity-tunnel-book.html> sayfasından erişilmiştir. (25.07.2018)
- “Tünel tekniğine örnek 2” [Resim], 2014, <https://www.smith.edu/artmuseum/Collections/Cunningham-Center/Blog-scmainsider/Tell-your-ART-STORY> sayfasından erişilmiştir. (25.07.2018)
- Ulutürk, M. (2012). Tarihi, dini, kültürel bağlamda mitoloji ve modern kültür ürünlerinin mitolojiye dönüşümü, *Journal Of Life Sciences* 1,1, 863-878
- Uygun, E. (2010). *Üç boyutlu kitap illüstrasyonlarının ilköğretim birinci kademe öğrencilerinin yaratıcılıklarını geliştirmekteki etkileri*. Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi. Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.
- “V” tekniği örnekleri 1” [Resim], 2017, <http://www.matthewreinhart.com/encyclopedia-mythologica-gods-and-heroes/> sayfasından erişilmiştir. (25.07.2018)
- “V” tekniği örnekleri 2” [Resim], 2017, <http://www.matthewreinhart.com/the-ark-a-pop-up-by-matthew-reinhart/> sayfasından erişilmiştir. (25.07.2018)
- “Versace parfüm şişesi” [Resim], <https://www.trendyol.com/versace/eros-edt-100-ml-erkek-parfumu-8011003809219-p-201708> sayfasından erişilmiştir. (10.07.2018)
- “Vojtěch Kubašta - Betlém doğum sahnesi” [Resim], <https://www.ebay.com/itm/Bethlehem-Vojtech-Kubasta-Vojt-ch-Kuba-ta-Betlem-nativity-scene-Pop-up-X-mas-/173879560571?oid=173723612276> sayfasından erişilmiştir. (14.07.2018)
- “Volvelle tekniğine örnek 1” [Resim], <http://analyzer.depaul.edu/paperplate/images/vol.jpg> sayfasından erişilmiştir. (25.07.2018)
- “Volvelle tekniğine örnek 2” [Resim], <http://analyzer.depaul.edu/paperplate/images/VolvelleR.jpg> sayfasından erişilmiştir. (25.07.2018)



- Wallis Budge, E. A. (1904). *The gods of the Egyptians or studies in Egyptian mythology*. London: Methuen & Co.
- Wallis Budge, E. A. (2001). *Mısır'da ölüm sonrası fikri*. (çev. Ekiz, R.). İzmir: Dönüşüm Yayınları. (Orijinal çalışmanın basım tarihi 1899).
- Wilkinson, T. (2013). *Eski Mısır*. (çev. Yolsal, Ü. H.). Ankara: Say Yayınları. (Orijinal çalışmanın basım tarihi 2010).
- Wilkinson, R. H. (2016). *Eski Mısır'ın bütün tanrı ve tanrıçaları*. (çev. Yıldırım, A. F.). İstanbul: Alfa Yayıncılık. (Orijinal çalışmanın basım tarihi 2003).
- Wilkinson, P. ve Philip, N. (2010). *Mitoloji*. (çev. Uzun, M.). İstanbul: İnkılâp Yayınları. (Orijinal çalışmanın basım tarihi 2007).
- Vernant, J. P. (2016). *Eski Yunan'da Mit Ve Din*. (çev. Erşen, M.). İstanbul: Alfa Basım Yayım Dağıtım. (Orijinal çalışmanın basım tarihi 1987).
- “Yaratıcı bir kartvizit örneği” [Resim], 2017, <https://dribbble.com/shots/3598907-Pop-up-Business-Card> sayfasından erişilmiştir. (25.07.2018)
- Yavuzer, H. (1995). *Resimleriyle çocuk: Resimleriyle çocuğu tanıma*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Yetim, A. (2007). *Türk ve Kızilderili mitolojilerinde insan-doğa ilişkisi*. Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi. Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eskişehir.
- Yılmaz, S. (2014). Türk mitolojisinde bilgelik kavramı. Türk dünyası bilgeler zirvesi: gönül sultanları buluşması, *Eskişehir Türk Dünyası Kültür Başkenti Ajansı Eskişehir*, 233-251
- Yörükân, T. (2007). *Yunan Mitolojisinde Aşk*. İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- “Yunanistan bayrağı” [Resim], [https://en.wikipedia.org/wiki/Flag\\_of\\_Greece](https://en.wikipedia.org/wiki/Flag_of_Greece) sayfasından erişilmiştir. (10.07.2018)
- “Zeus” [Resim], [https://www.britishmuseum.org/research/collection\\_online/collection\\_object\\_details/collection\\_image\\_gallery.aspx?partid=1&assetid=457516001&objectid=460795](https://www.britishmuseum.org/research/collection_online/collection_object_details/collection_image_gallery.aspx?partid=1&assetid=457516001&objectid=460795) sayfasından erişilmiştir. (22.06.2018)

## EKLER

### Ek 1. Ders Planı ve Kullanılan Öğretim Materyalleri

<b>Ders</b>	Görsel Sanatlar		
<b>Sınıf:</b>	4. Sınıf		
<b>Öğrenme Alanı</b>	Kültürel Miras, Sanat Eleştirisi ve Estetik, Görsel Sanatlarda İletişim ve Biçimlendirme		
<b>Konu/Süre</b>	Mitolojik Karakter Tasarımı (1. Hafta: 40+40)		
<b>Temel Kavramlar</b>	<p><b>Mitoloji:</b> Yunanca “Mythos” (mit) ve “Logos” (konuşma ve anlatma) kelimelerinin birleşmesi “mythologia” kelimesinden gelmektedir. Mit, rivayet yoluyla sonraki nesillere ulaştırılan, zaman içinde değişiklik gösteren söylenceler anlamında kullanılır ve geçmiş dönemlerde yaşamış toplumların dinler, tanrılar, kahramanlar ve görünmeyen varlıklarla ilgili ürettiği birikime verilen addır” (Ulutürk, 2012, s. 863).</p> <p><b>Hareketli (pop up) kitap:</b> Hareketli (pop up), el becerisine ve katlama tasarımına dayalı, üç boyutlu genellikle malzemesi kâğıt olan bir üründür. Hareketli kitaplar olarak da adlandırılabilirler (Tuncalı, 2011, s. 1).</p> <p><b>Arkeoloji:</b> Kazibilim veya kazı bilimi. Arkeoloji eski kültür ve medeniyetleri, günümüze ulaşabilmiş maddi kalıntıları inceleyerek yeniden kurmaya çalışan bilim dalıdır.</p> <p><b>Arkeolog:</b> Arkeoloji, arkeolojik yöntemlerle ortaya çıkarılmış kültürleri, sosyoloji, coğrafya, tarih, etnoloji gibi birçok bilim dalından yararlanarak araştıran ve inceleyen bilim dalıdır.</p>		
<b>Teknik</b>	Öyküsel anlatım		
<b>Araç-Gereç</b>	Hareketli (pop up) kitaplar, Eskiz (Resim) Defteri, Çalışma yaprağı 1		
<b>Süre</b>	<b>Kazanım</b>	<b>Yöntem</b>	<b>Öğretim Materyalleri</b>
<b>40 dk</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Deneyimlerini farklı fikirler, sanat formları ve kültürel temalarla ilişkilendirerek görsel sanat çalışması oluşturur.</li> <li>Farklı materyalleri kullanarak üç boyutlu çalışmalar yapar.</li> <li>Farklı kültürlerde yapılmış sanat eserlerinin genel özelliklerini karşılaştırır.</li> </ul>	Mitoloji temelli Hareketli (pop up) kitaplarla mitolojik konu anlatımı	Hareketli (pop up) Kitaplar Çeşitli mitolojik kahraman örnekleri (Herkül, vs.)
<b>40 dk</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Görsel sanat alanındaki meslekleri söyler.</li> </ul>	Eskiz defterine karakter tasarım araştırmaları	Eskiz (Resim) Defteri Çalışma

			yaprağı (Mitolojik Karakter Tasarımım)
<b>Güvenlik Önlemleri</b>	Öğrenciler, konunun püf noktalarına dikkat etmeleri ve temiz çalışmalarını hususunda uyarılır.		
<b>Değerlendirme</b>	Süreç içerisinde biçimlendirici değerlendirme.		

<b>Ders</b>	Görsel Sanatlar		
<b>Sınıf:</b>	4. Sınıf		
<b>Öğrenme Alanı</b>	Kültürel Miras, Görsel Sanatlarda İletişim ve Biçimlendirme		
<b>Konu/Süre</b>	Mitolojik Öykü ve Kitap Tasarımı ( <b>2. Hafta: 40+40</b> )		
<b>Temel Kavramlar</b>	<p><b>Tasarım:</b> Bir ürünün tamamının veya bir parçasının çizgi, şekil, renk, biçim, doku, malzemenin esnekliği veya süslemesi gibi insan duyuları ile algılanabilen çeşitli unsur veya özelliklerin oluşturduğu görünümdür.</p> <p><b>İllüstrasyon:</b> Bir gazetenin, derginin, kitabın içinde yer alan bir metinle ilgili, onu açıklayan, somutlaştıran, süsleyen resim, desenlerdir.</p> <p><b>İllüstartör:</b> İllüstrasyon sanatçısı, çizer</p>		
<b>Süre</b>	<b>Kazanım</b>	<b>Yöntem</b>	<b>Öğretim Materyalleri</b>
<b>40 dk</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Deneyimlerini farklı fikirler, sanat formları ve kültürel temalarla ilişkilendirerek görsel sanat çalışması oluşturur.</li> <li>Farklı materyalleri kullanarak üç boyutlu çalışmalar yapar.</li> <li>Farklı kültürlerde yapılmış sanat eserlerinin genel özelliklerini karşılaştırır.</li> <li>Görsel sanat alanındaki meslekleri söyler.</li> </ul>	Mitolojik Öykü Tasarımı	Hareketli (pop up) Kitaplar
<b>40 dk</b>		Mitolojik Kitap Tasarımı	Çalışma yaprağı (Mitolojik Kitap Tasarımım)
<b>Güvenlik Önlemleri</b>	Öğrenciler, konunun püf noktalarına dikkat etmeleri ve temiz çalışmalarını hususunda uyarılır. Kolaj tekniğini kullanacak öğrenciler kesici aletlerin (makas) kullanımı konusunda bilgilendirilir		
<b>Değerlendirme</b>	Süreç içerisinde biçimlendirici değerlendirme.		

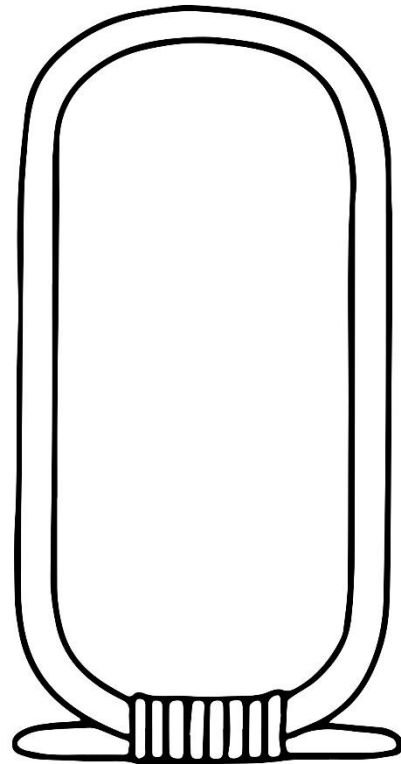
<b>Ders</b>	Görsel Sanatlar		
<b>Sınıf:</b>	4. Sınıf		
<b>Öğrenme Alanı</b>	Kültürel Miras, Sanat Eleştirisi ve Estetik, Görsel Sanatlarda İletişim ve Biçimlendirme		
<b>Konu/Süre</b>	Mitolojik Öykü ve Kitabın Sunumu ( <b>3. Hafta: 40+40</b> )		
<b>Temel Kavramlar</b>	<p><b>Sanat tarihi:</b> Sanat Tarihi, en yalın haliyle görsel sanatların tarihsel evrimini inceleyen bilim dalıdır. Bir başka tanım vermek gerekirse tarih koşullarından doğan maddi kültür eşyasını inceleyen bilimdir.</p> <p><b>Restoratör:</b> Restoratör, bilimsel teknik ile estetik bakış açısını birleştirerek tarihi ve kültürel varlıkları koruma görevini yerine getirmekle sorumludur. Taşınır ve taşınmaz sanat eserlerinin korunması, bakımı ve onarımını yapmaktadır.</p>		
<b>Süre</b>	<b>Kazanım</b>	<b>Yöntem</b>	<b>Öğretim Materyalleri</b>
<b>40 dk</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Deneyimlerini farklı fikirler, sanat formları ve kültürel temalarla ilişkilendirerek görsel sanat çalışması oluşturur.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tasarlanan Mitolojik Öykü ve Tasarımların Sınıfta Sunumu</li> <li>Akran paylaşımları</li> </ul>	Öz ve akran değerlendirme
<b>40 dk.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Farklı materyalleri kullanarak üç boyutlu çalışmalar yapar.</li> <li>Farklı kültürlerde yapılmış sanat eserlerinin genel özelliklerini karşılaştırır.</li> <li>Görsel sanat alanındaki meslekleri söyler.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Dersin ve yapılan çalışmaların değerlendirilmesi</li> </ul>	Öğrenci ders değerlendirme anketi
<b>Güvenlik Önlemleri</b>	Öğrenciler, konunun püf noktalarına dikkat etmeleri ve temiz çalışmaları hususunda uyarılır.		
<b>Değerlendirme</b>	Öz ve akran değerlendirme Görsel hikâye tasarımlarının değerlendirilmesi		

## HİYEROGLİFLER NASIL OKUNMAYA BAŞLANDI??

Tarihin tozlu sayfalarına gömülmesinin ardından birçok kişi hiyeroglifleri çözmeye çalışmıştır. Bu çalışmaların çoğu yazık ki hep başarısızlıkla sonuçlanmıştır. Bunun üzerine bilim insanları artık kendilerine yol gösterecek bir yazı, kitap daha doğrusu hiyeroglifleri tam manasıyla okuyabilmek için gerekli anahtarı arayıp durmuşlardır.

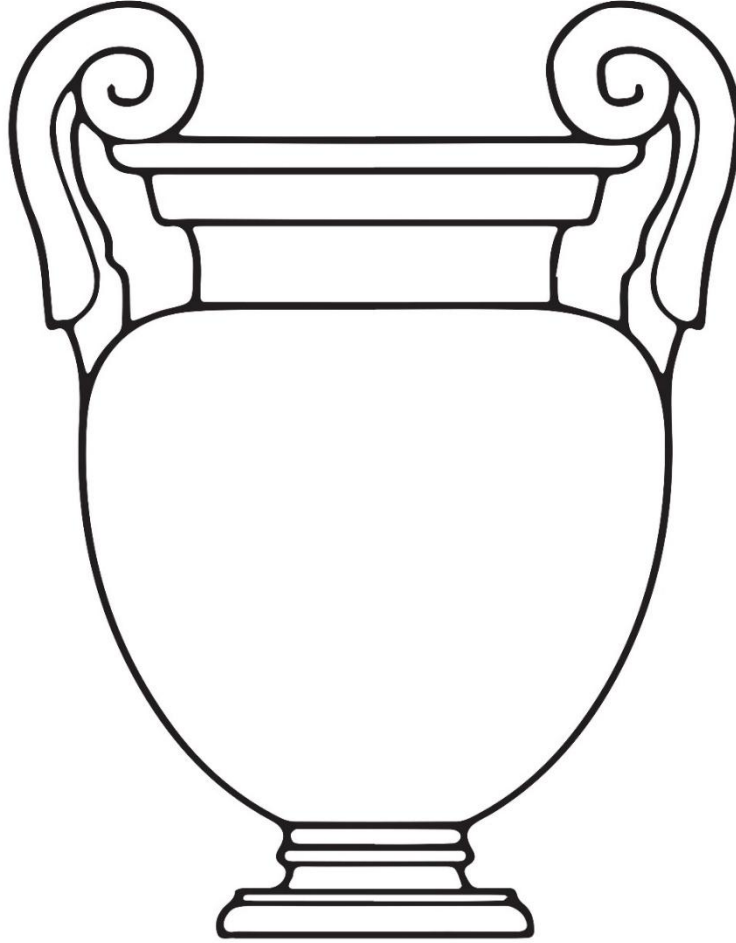
1799 yılında Mısır'ın Reşit adlı bir bölgesinde yapılan kazıda o güne kadar eşi benzeri görülmemiş bir parça bulunmuş. Bu siyah taşın üzerinde 3 farklı dille yazılmış bir metin varmış. En başta hiyeroglif yazısı, ortada bilinmeyen başka bir dil ve en altta Antik Yunanca bir metin varmış. Antik Yunancayı hemen okumaya koyulan dilbilimciler metni çözünce çok heyecanlanmış. Çünkü 3 yazı da aynı şeyi anlatıyormuş. Antik Yunanca çok iyi bilindiği için diğerleri de kolayca çevirilebilirmiş. Bu sayede Yunanca metin çevrilmiş ve hiyerogliflerin ne dediği anlaşılmış ve artık hiyeroglifler okunabilir olmuş.

A		I		R	
B		J		S	
C		K		T	
D		L		U	
E		M		V	
F		N		W	
G		O		X	
H		P		Y	
		Q		Z	

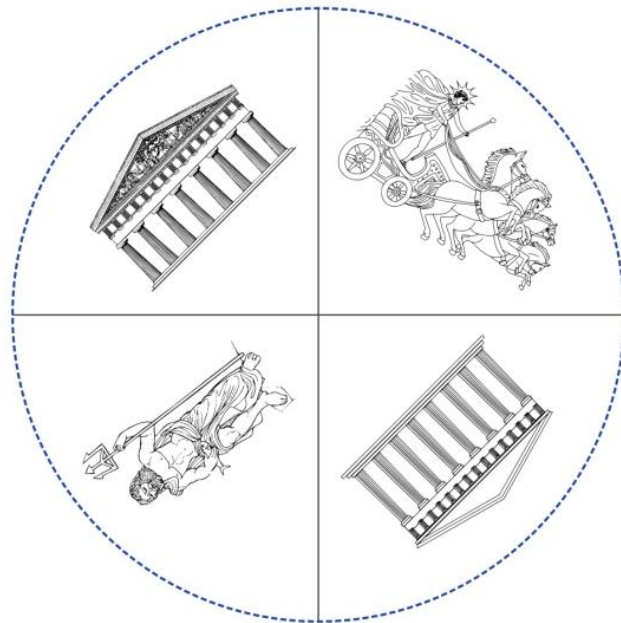
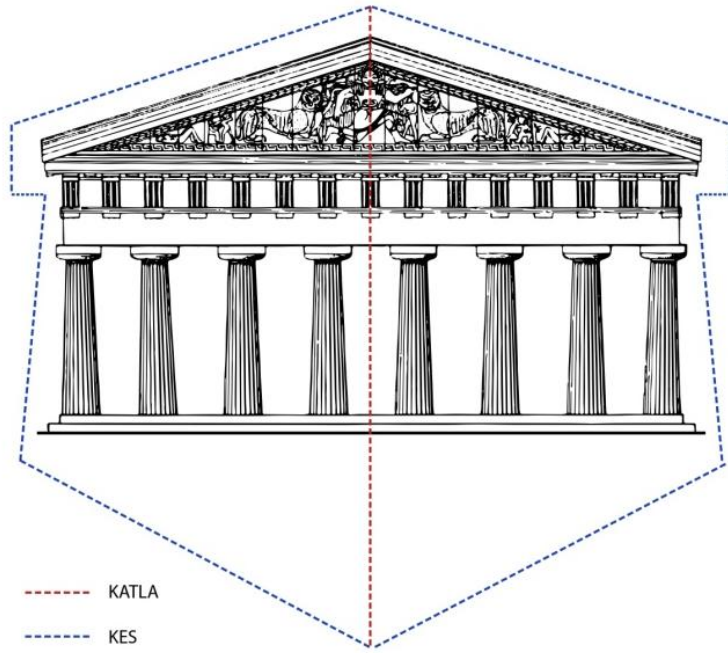


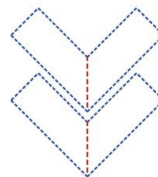
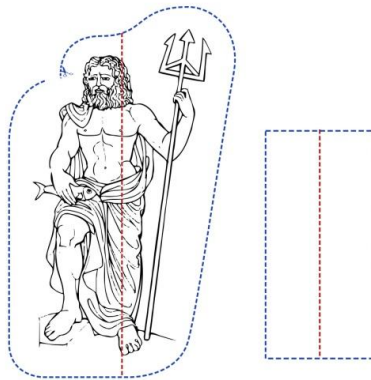
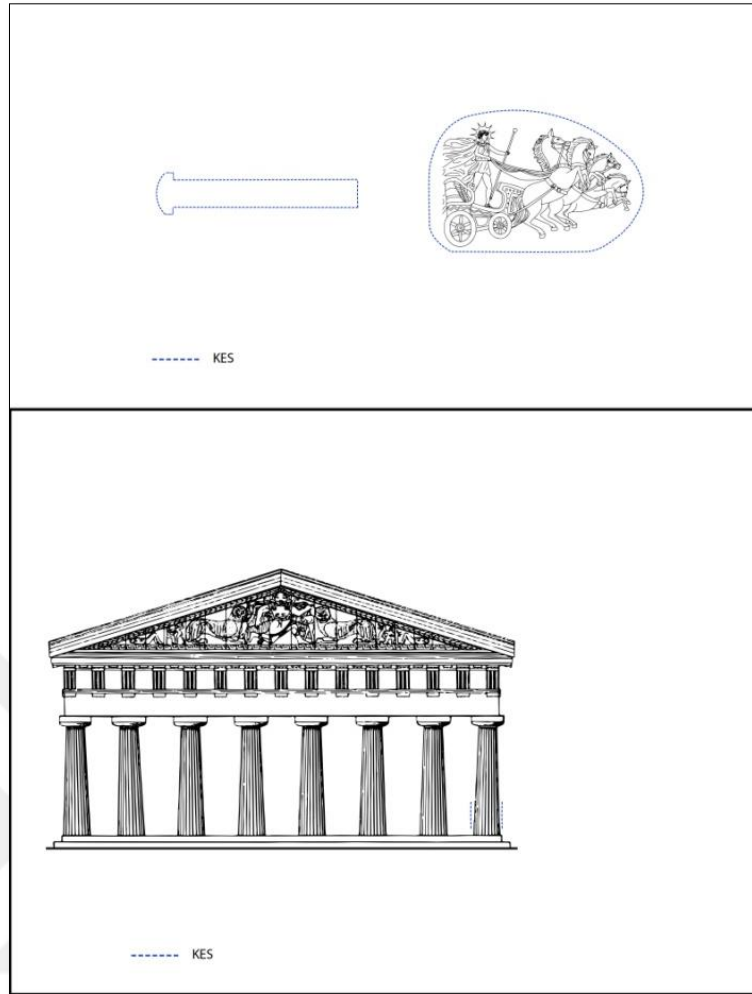
## KENDİ ÇÖMLEĞİNİ YARAT!

Eski Yunan halkının hayatlarını, inançlarını çömlere nasıl yansıttığını gördün. Şimdi sıra sende! Bu boş çömleği kendi hayal gücünle doldur. İçinde yaşadığın sahneyi yarat ve dilediğin gibi çiz.



ESERİN ADI:  
ESERİN SAHİBİ:





----- KATLA  
----- KES



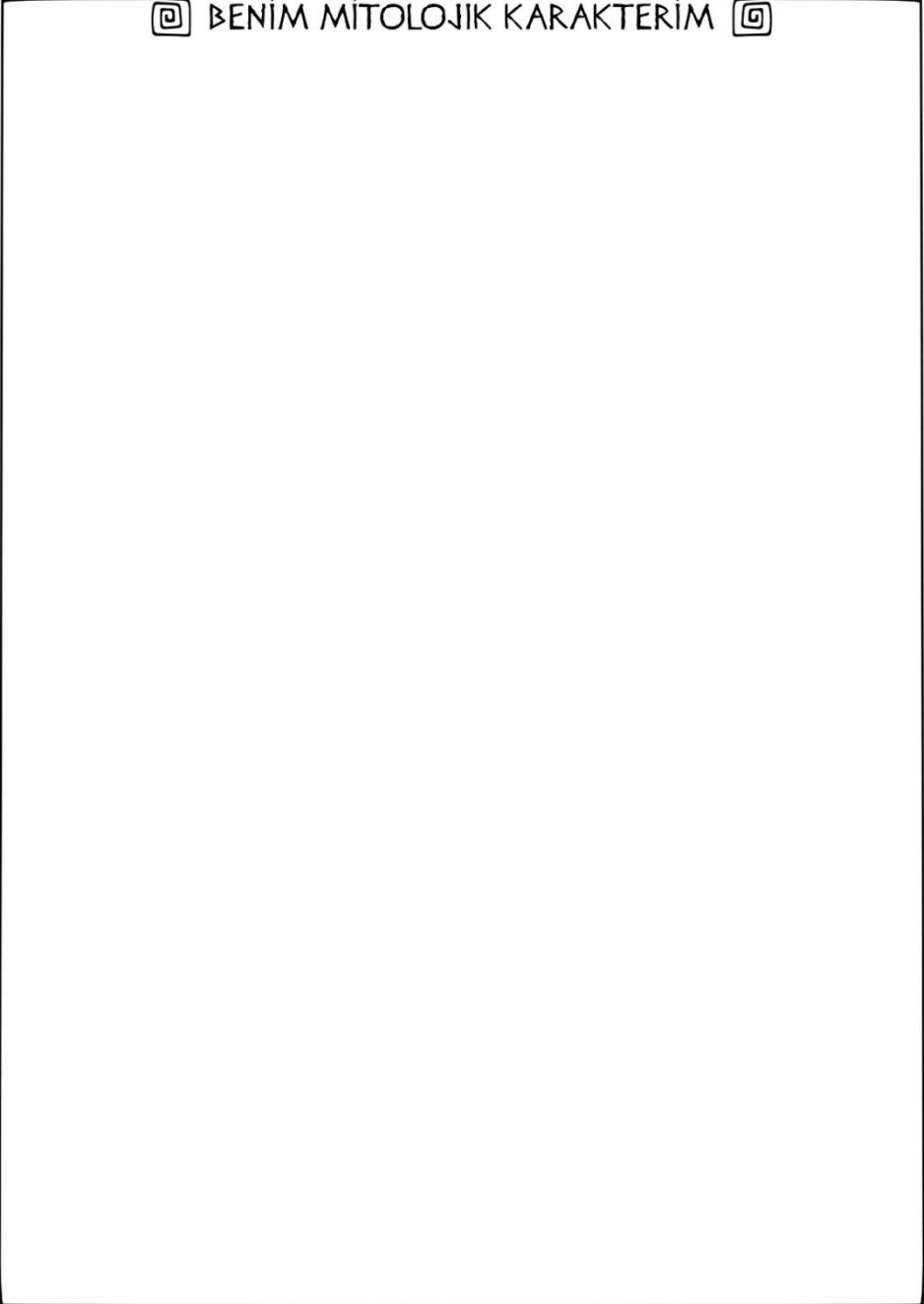
**Ek 2. Öğrenci Öndeğerlendirme Formu**

**Cinsiyeti:** ( )Kız ( )Erkek **Yaş:** (.....) **Sınıf:** (.....)

1. Farklı ülkelerin eski inançları, kültürleri hakkında neler düşünüyorsun?
2. Antik (Milattan önceki) çağlar ve o dönemlerdeki hikayeler hakkında neler biliyorsun?
3. Bir kahraman olmak ve özel güçlere sahip olmak ister miydin? Olsaydı onları nasıl kullanırdın?
4. Mitoloji hakkında neler biliyorsun?
5. Ne tür kitaplardan hoşlanırsın? Seni kitaplarda neler (hangi unsurlar) etkiler?

**Ek 3. Çalışma Yaprağı 1: Mitolojik Kahraman Tasarım**

📷 BENİM MITOLOJİK KARAKTERİM 📷



## Mitolojik Kahraman Tasarımım

**Cinsiyeti:** ( )Kız ( )Erkek **Yaş:** (.....) **Sınıf:** (.....)

1- Tasarımında mitolojik karakterime verdiğim isim: .....

2- Bu ismi seçme nedenim:

.....  
 .....  
 .....

3- Mitolojik kahramanımın özellikleri:

.....  
 .....

4- Kahramanımın hikayesi:

.....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....

5- Kahramanım gerçek olsaydı

.....  
 .....  
 .....  
 .....yapabilirdi.

6- Kahramanımı yaratırken;

.....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....esinlendim.

## Ek 4. Çalışma Yaprağı 2

### Mitolojik Resmim Ne Anlatır?

Cinsiyeti: ( )Kız ( )Erkek Yaş: (.....) Sınıf: (.....)

1- Mitolojik kahramanını yaratırken nelerden etkilendin?

.....

.....

.....

2- Hikayen ve tasarımının sıradışı (özgün) olması için neler yaptın/düşündün?

.....

.....

.....

3- Hikayen ve tasarımının etkisini artırmak için neler yaptın?

.....

.....

.....

4- Sence hikayen ve tasarımının en güçlü yanları nelerdir?

.....

.....

.....

5- Tasarım sürecinde en çok zorladığın anlar nelerdir? Zorlu anları nasıl çözdün?

.....

.....

.....

6- Bu çalışmayı tekrar yapsan nasıl yapardın? Neleri değiştirmek istersin?

.....

.....

.....

## Ek 5. Öğrenci Ders Değerlendirme Anketi

### Öğrenci Ders Değerlendirme Anketi

Bu form sizlerle gerçekleştirdiğimiz sanat etkinlikleri hakkında görüşlerinizi belirlemek amacıyla hazırlanmıştır. Aşağıdaki sorularda etkinlikler hakkında düşündüklerinizi ifade eden en uygun kutucuğu işaretlemenizi ya da istenen açıklamaları yazmanızı bekliyoruz. Sorularda yanlış ya da doğru cevap yoktur. Fikirlerinize değer veriyoruz, onlar bizim için önemlidir. Teşekkürler ☺

**Cinsiyeti:** ( )Kız ( )Erkek **Yaş:** (.....) **Sınıf:** (.....)

#### 1) Etkinliği kendim için faydalı buldum (Lütfen sadece bir kutucuğu işaretleyiniz)

Kesinlikle katılıyorum  Katılıyorum  Emin değilim

Katılmıyorum  Kesinlikle katılmıyorum

#### 2) Etkinliğin sana sağladığı faydalar neler oldu?

#### 3) Etkinlikte en çok neleri sevdim? (Birden fazla seçenek işaretleyebilirsiniz)

- Özgür ifade ortamını
- Merak uyandırmasını
- Deneme ve uygulama yapma fırsatını
- Geçmiş hikayeleri
- Arkadaşlarımla gerçekleştirdiğim paylaşımları
- Hareketli (pop up) kitapla ders sürecini
- Farklı ülkelerin geçmişleri ve kültürleri hakkında bilgi edinme fırsatını
- Kendi hikâyemi ve karakterimi yaratma fırsatını

**4) Etkinlikte hoşlanmadığın şeyler nelerdir?**

**5) Etkinlikte öğrendiklerin konusunda neler hissediyorsun? (Lütfen sadece bir kutucuğu işaretleyiniz)**

Çok şey öğrendiğimi düşünüyorum  Biraz öğrendiğimi düşünüyorum

Hiç bir şey öğrenmediğimi düşünüyorum

Diğer: \_\_\_\_\_

**6) Öğrenme ortamı senin için nasıldı? (Birden fazla seçenek işaretleyebilirsin)**

Zorlayıcı  Keyifli  Merak uyandırıcı  Yeni deneyimlerle öğretici

Düşündürücü  İşbirlikli  Okul derslerimi destekleyici

\_\_\_\_\_

**7) Bu etkinlikte önemli olduğunu düşündüğün ve paylaşmak istediğin diğer yorumları buraya yazabilirsin.**

## Ek 6. Öğretmen Görüşme Formu

### Bağımsız Gözlemci (Öğretmen) Görüşme Formu

Saygıdeğer Öğretmen,

Bu görüşme formu, Görsel Sanatlar Dersi için hazırlanan “Mitolojik Öykü Temalı Popup Kitapların Öğretimde Kullanımı” hakkındaki görüş ve önerilerinizi almak için hazırlanmıştır. Ders sürecimin tamamında (bağımsız) gözlemci olarak bulunduğunuz için teşekkür ederim. Bu görüşmede amacım, bir gözlemci olarak Görsel sanatlar dersinde “Mitolojik Öykü Temalı Popup Kitapların” kullanımı hakkında bir öğretmene olarak sizin ve öğrencilerin neler düşündüklerini ortaya çıkarmaktır.

Bu görüşmede elde ettiğim bilgiler, sadece bu araştırmada kullanılacak ve size ait bilgiler kesinlikle gizli tutulacaktır. Soruları içtenlikle yanıtmanız önemlidir. Katkılarınızdan dolayı teşekkür ederim.

Miray ERDOĞAN

#### Kişisel Bilgiler

Meslekteki görev yılı: ..... Haftalık Ders Yüğü:  
.....

Girdiğı Şube Sayısı:..... En Son Aldığı Eğitim Derecesi:  
.....

#### Görüşme Soruları

1. Hareketli (pop up) kitap tasarımının öğrencilerin sanatsal gelişimlerine etkileri hakkında neler düşünüyorsunuz?
2. Hareketli (pop up) kitap tasarımının öğrencilerin öğrenme süreçlerine etkileri hakkında neler düşünüyorsunuz? Sizce hareketli (pop up) kitap tekniğı öğreticilik açısından ne kadar etkilidir?
3. Sizce öğrenciler kendi mitolojik karakterlerini oluştururken nelerden etkilenmişlerdir?
4. Bu mitoloji temalı hareketli (pop up) kitap etkinlikleri öğrenme ortamını nasıl etkilemiştir?
5. Sizce öğrenme etkinliklerinde farklı uluslardan mitolojik öykülere yer verilmesinin öğrencilere etkileri neler olmuştur?
6. Uygulama süreciyle ilgili söylemek istedikleriniz varsa, paylaşır mısınız?

## Ek 7. Uzman Görüşü Alınan Sadeleştirilmiş Mitolojik Öyküler

### *Cesur Aşil*

Deniz tanrıçası Thetis ve büyük kahraman olan Peleus'un Aşil adında bir oğulları olmuş. Babası bir ölümlü olduğu için Aşil de bir ölümlü olarak doğmuş. Ama annesi onun da kendisi gibi ölümlü olmasını çok istiyormuş. Bir gün Aşil'i alıp yeraltı dünyasına Hades'in yanına gitmiş. Ondan Aşil'i ölümsüzlük nehri Stiks'e götürmek için izin istemiş. Bu nehirde yıkanan bir daha asla ölmezmiş. Thetis Aşil'i topuğundan tutup nehre sokmuş. Ama topuğunu öyle sıkı tutmuş ki hiç ıslanmamış.

Aşil, yedi yaşına geldiğinde sentorların okuluna gitmeye başlamış. Orada okumayı, yazmayı, güreşmeyi, koşmayı ve disk atmayı öğrenmiş. Kısa zamanda çok güçlü bir savaşçı olmuş. Bir gün Yunanistan'ın en güçlü kralı Agamemnon Truva kentine saldırmak için en güçlü savaşçıları yanına çağırmış. Bunu duyan Aşil nihayet bir savaşa gidip tüm yeteneklerini gösterebileceği için çok heyecanlanmış. Oğlu için endişelenen Thetis bir kahine gitmiş. Kahin iki ihtimal söylemiş. Ya savaşa gidip genç yaşta ölecek sonsuza kadar hatırlanacak ya da gitmeyecek ve torunlarını görece kadar yaşayacak ama unutulacakmış. Thetis oğlunun uzun yıllar yaşamasını istiyormuş. Bu yüzden Aşil'i on iki kızı olan Likomedes adlı bir kralın yanına yollamış. Tanınmasın diye de kız gibi giydirmiş. Böylece kimse onu bulup Truva seferine götürmeyecekmış. Ama tüm Yunanistan Aşil'i konuşuyormuş. Çünkü bir kahin Truva savaşının ancak Aşil giderse kazanılacağını söylüyormuş. Bu sözler Agamemnon'un kulağına kadar gitmiş. Hemen Aşil'i bulmaları için adamlarını görevlendirmiş. Tam bu sırada Likomedes'i ziyarete İthaka kralı Odiseus gelmiş. Asıl amacı Aşil'i bulmakmış. Likomedes Odiseus'a kızlarını ve Aşil'i tanıtmış.

"İşte kızlarım! Onlar benim en büyük gururlarım."

"Senin on iki kızın var diye biliyorum." demiş Odiseus "Şu arkadaki sarışın kız çok uzun boylu. Üstelik oldukça güçlü de görünüyor. Kolları da çok kaslı. Bir kızın kollarına hiç benzemiyor."

"Evet." demiş Likomedes kekeleyerek, "En büyük kızım. O biraz... farklıdır."

Odisseus kızlara hediyelerini vermek istemiş. Parmağını şıklatmasıyla adamları içeri büyük bir sandık getirmişler. İçinde oyuncak bebekler, güzel kumaşlar, bilezikler ama aynı zamanda miğferler, zırhlar ve keskin kılıçlar varmış. Tüm kızlar bebeklere, takılara koşarken kendini kaptıran Aşil büyük bir hevesle kılıçları, miğferleri kapmış. Bunun üzerine Odiseus olanları anlamış ve Likomedes gerçeği itiraf etmek zorunda kalmış.

"Gel bakalım Aşil. Seninle biraz konuşalım." demiş Odiseus. Tam konuşacakken Aşil heyecanla "Çok isterim. Truva'ya ne zaman gideceğiz?" demiş.

"Yarın sabah gemi kalkıyor. Herkes seni bekliyor."

Tıpkı kahinin dediği gibi Truva savaşı Aşil sayesinde kazanılmış. Topuğuna gelen bir okla Aşil orada ölmüş. Ancak cesurluğu ve kahramanlığıyla tüm Yunanistan'da hatta tüm dünyada hep hatırlanmış.

### *Thoth'un Gizli Odaları*

Fieavun Keops içinde ruhunun sonsuza dek yaşayacağı bir piramit yaptırmak istemiş. Ancak hiçbir mimarın fikrini beğenmiyormuş. Bunun üzerine oğlu Dedef-Hor'a başvurmuş.



“Öyle bir anıt istiyorum ki, bilimde ne kadar ileride olduğumuzun bir göstergesi olsun!”

“Tanrı Thoth’un biliminin hayata geçirilişi mi demek istiyorsunuz?”

“Evet oğlum. Çok büyük bir sır olan tanrı Thoth’un gizli odalarının sayısını bildiğimizde istediğim piramidi inşa edebiliriz.”

Ancak kimse gizli odaların sayısını bilmiyormuş Dedef Hor düşünmüş ve aklına tam yüz on yaşındaki büyücü gelmiş. Onun bu sayıyı bilen son kişi olduğu söylenirmiş. Keops hemen oğluna Cedi adındaki bu büyücüyü getirmesini emretmiş. Dedef Hor, Cedi’nin yaşadığı köye varmış ve gerçekten böyle birinin yaşayıp yaşamadığını sormuş.

“Evet prensim. Ama kendisi aksi ve hırçın bir ihtiyardır. Ziyaretçileri de pek sevmez.”

Dedef Hor yine de şansını denemek istemiş ve evine gitmiş. Eve vardığında bir de bakmış ki karşısında genç ve sağlıklı bir adam duruyormuş. Hemen gelme sebebini anlatmış Cedi’ye. Cedi ise ona çok saygılı davranmış.

“Firavunumuza hizmet etmekten onur duyarım. Onun sayesinde rahat bir yaşam sürüyoruz.”

Prens ve Cedi hemen yola koyulmuşlar. Saraya geldiklerinde Keops hemen onun gerçek bir büyücü olduğunu anlamak için sorular sormuş.

“Ölüleri gerçekten diriltebiliyor musun?”

“Evet majesteleri.”

“Thoth’un gizli odalarının sayılarını gerçekten biliyor musun peki?”

“Ne yazık ki bu sır kayboldu majesteleri. Ama güneş kentinin arşivlerinde bir odada, taş bir sandıkta odaların sayısını ve boyutlarını gösteren bir plan var. O sandığı ancak Ra-Cadet’in doğuracağı üç çocuğun en büyüğü açabilir. Doğacak çocukları Tanrı Ra kutsamıştır. Ra-Cadet ve kocası Uzer dahil bunu kimse bilmiyor. Ama bu doğum zor ve tehlikeli görünmektedir.”

Bunun üzerine Keops Cedi’ye güzel bir ev ve güzel bir hayat vaat etmiş. O da karşılığında doğacak büyük oğlanı getirecekmış.

Cedi, Ra- Cadet’in evine gitmiş ve dediği gibi kadıncağız doğumda zorlanıyormuş. Evin kapısına dört kadın ve bir erkek gelmiş. Ve kadınlardan biri doğuma yardım edeceklerini söylemiş. Cedi onların Tanrı Ra’nın isteği üzerine insan kılığına bürünmüş beş kutsal varlık olduklarını anlamış. İsis, Neftis, Meskenet, Heket ve Khnoum...

Tanrıçalar sayesinde üç erkek çocuk dünyaya gelmiş. Vücutları altından saçları lacivert taştanmış. Bunun üzerine beş tanrı gitmiş.

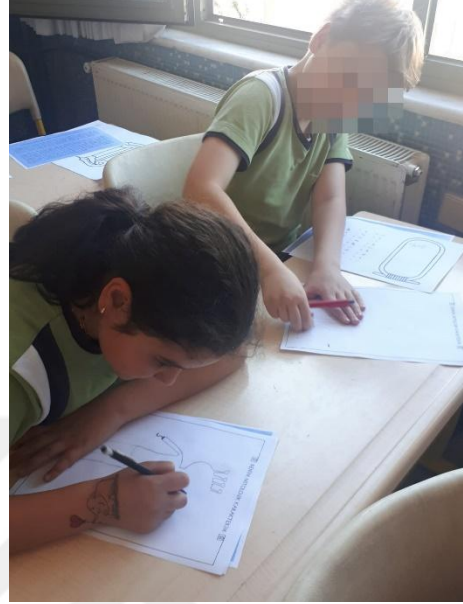
Uzer üç oğlu olduğu için çok sevinmiş.

“Ne dilersen veririm!” demiş Cedi’ye. Cedi de büyük oğlunu alıp firavunun yanına dönmüş. Cedi zamanın akışını değiştirmiş ve bebek büyük bir kahin halini almış. Keops hemen ona sandığın yerini sormuş ve beraber sandığın olduğu yere gitmişler. Kahin sandığı açmış ve içindeki papirüsü Keops’a vermiş. Keops papirüsü açmış ve üç tane gizli oda olduğunu görmüş. Hiç zaman kaybetmeden üç odalı piramiti yaptırmaya başlamış. Odaların birincisi yer altında, ikincisi orta bölümde, üçüncüsünü ise üstte yapılmış. Üstteki firavuna ait olacak, Keops’un ruhu sonsuza dek burada canlı kalacaktı.

Kahin yeniden çocuk olup ailesinin yanına geri dönmüş. Cedi ile birlikte neşeli bir şölen düzenlemişler.

Piramit sayesinde ise Thoth’un bilimini gelecek kuşaklar da görmüş.

## Ek 8. Öğrenme Ortamına İlişkin Görseller







**Ek 9. Araştırma İzni**

Evrak Tarih ve Sayısı: 12/04/2019-12204



**T.C.**  
**DENİZLİ VALİLİĞİ**  
**İl Millî Eğitim Müdürlüğü**

Sayı : 16605029/44-E.7325628  
Konu : Anket Uygulama İzni

10/04/2019

## VALİLİK MAKAMINA

İlgi : Pamukkale Üniversitesi Rektörlüğü'nün 04/04/2019 tarih ve 6880 sayılı yazıları.

Pamukkale Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı Resim-İş Eğitimi Programı Tezli Yüksek Lisans Öğrencisi Miray ERDOĞAN, Tez Danışmanı Öğretim Üyesi Doç. Dr. Nuray MAMUR sorumluluğunda " Resim-İş (Görsel Sanatlar) Eğitiminde Mitolojik Öykü Tasarımı " başlıklı tez çalışması kapsamında hazırlanmış olduğu anket/ölçek formlarını İlgi yazı gereği Müdürlüğümüze bağlı Denizli İli Pamukkale İlçesinde yer alan Özel Artı Koleji 4. Sınıf öğrencilerine uygulamak istemektedir.

Yukarıda adı geçen müracaat ile ilgili (Lisans/Lisansüstü/Doktora) öğrencileri ve Öğretim Görevlilerinin ilgi yazıları ekinde belirtmiş oldukları okullarda, (Ortaöğretim/İlköğretim/Okulöncesi) konuları ile ilgili anket çalışmalarının "Araştırma, Yarışma ve Sosyal Etkinlik İzinleri" Genelgesinde belirtilen esaslar gereğince; Okul ve kurumların eğitim-öğretim faaliyetlerini aksatmayacak şekilde 2018/2019 eğitim-öğretim yılı içerisinde uygulamaları Müdürlüğümüzce uygun görülmüştür.

Olurlarınıza arz ederim.

Mahmut OĞUZ  
Millî Eğitim Müdürü

OLUR  
10/04/2019  
Hakkı ÜNAL  
Vali a.  
Vali Yardımcısı

T.C.  
DENİZLİ VALİLİĞİ  
İl Millî Eğitim Müdürlüğü

**Güvenli Elektronik İmza**  
**Ash İle Aynıdır**  
**Mahmut TUR**  
**Memur**  
11.04.2019

## PAMUKKALE ÜNİVERSİTESİ REKTÖRLÜĞÜNE

Kurumunuzca Müdürlüğümüzden talep edilen araştırma isteklerine ait Makam Onayı ve Müdürlüğümüzce Onay verilen anket formları ekte gönderilmiştir.  
Gereğini rica ederim.

Hakkı ÜNAL  
Vali a.  
Vali Yardımcısı

Ek:  
1-Anket Formları

Sırapıplar Mah. Saltak Cad. No: 76 20100/DENİZLİ  
Elektronik Ağ : <http://denizli.meb.gov.tr>  
e-posta: [ab20@meb.gov.tr](mailto:ab20@meb.gov.tr)

Ayrıntılı Bilgi İçin : Sefa GELMİŞ - Şef  
Telefon : (0 258) 234 20 92  
Belgegeçer : (0 258) 265 01 69-Strateji Şb.

Bu evrak güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır. <https://evraksorgu.meb.gov.tr> adresinden af4e-010d-3c63-9cfe-1b9d kodu ile teyit edilebilir.

## ÖZGEÇMİŞ

<b>Kişisel Bilgiler</b>	
Adı	Miray
Soyadı	Erdoğan
Doğum Yeri ve Tarihi	ANKARA 14.05.1991
Uyruğu	Türk
İletişim Adresi ve E-Mail Adresi	5358962307 mmmerdogan@hotmail.com
<b>Eğitim</b>	
İlköğretim	Doğan Demircioğlu Emsan İlköğretim Okulu
Ortaöğretim	Doğan Demircioğlu Emsan İlköğretim Okulu
Yükseköğretim (Lisans)	Pamukkale Üniversitesi Resim İş Eğitimi Anabilim Dalı
Yükseköğretim (Yüksek Lisans)	Pamukkale Üniversitesi Resim İş Eğitimi Anabilim Dalı