



T.C.

BURSA ULUDAĞ ÜNİVERSİTESİ

EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

GÜZEL SANATLAR EĞİTİMİ ANABİLİM DALI

RESİM-İŞ EĞİTİMİ BİLİM DALI

ORTAOKUL GÖRSEL SANATLAR ÖĞRETMENLERİNİN

7. SINIF KAZANIMLARINI EDİNDİRMEDE POPÜLER KÜLTÜR ÖGELERİNE

DERSLERİNDE YER VERME DURUMLARI

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Derya AYDIN

BURSA

2019



T.C.

BURSA ULUDAĞ ÜNİVERSİTESİ

EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

GÜZEL SANATLAR EĞİTİMİ ANABİLİM DALI

RESİM-İŞ EĞİTİMİ BİLİM DALI

ORTAOKUL GÖRSEL SANATLAR ÖĞRETMENLERİNİN

7. SINIF KAZANIMLARINI EDİNDİRMEDE POPÜLER KÜLTÜR ÖGELERİNE

DERSLERİNDE YER VERME DURUMLARI

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Derya AYDIN

Danışman

Doc. Gonca ERİM

BURSA

2019

BİLİMSEL ETİĞE UYGUNLUK

Bu çalışmadaki tüm bilgilerin akademik ve etik kurallara uygun bir şekilde elde edildiğini beyan ederim.

Derya AYDIN

02/09/2019



EĞİTİM BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
YÜKSEK LİSANS/DOKTORA İNTİHAL YAZILIM RAPORU
BURSA ULUDAĞ ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
GÜZEL SANATLAR EĞİTİMİ ANABİLİM DALI BAŞKANLIĞI'NA

Tarih: 02/09/2019

Tez Başlığı / Konusu: Ortaokul Görsel Sanatlar Öğretmenlerinin 7. Sınıf Kazanımlarını Edindirmede Popüler Kültür Öğelerine Derslerinde Yer Verme Durumları

Yukarıda başlığı gösterilen tez çalışmamın a) Kapak sayfası, b) Giriş, c) Ana bölümler ve d) Sonuç kısımlarından oluşan toplam 215 sayfalık kısmına ilişkin, 29/08/2019 tarihinde şahsım tarafından *TURNİTİN* adlı intihal tespit programından (Turnitin)* aşağıda belirtilen filtrelemeler uygulanarak alınmış olan özgünlük raporuna göre, tezimin benzerlik oranı % 4 'tür.

Uygulanan filtrelemeler:

- 1- Kaynakça hariç
- 2- Alıntılar dahil
- 3- 5 kelimedenden daha az örtüşme içeren metin kısımları hariç

Bursa Uludağ Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Tez Çalışması Özgünlük Raporu Alınması ve Kullanılması Uygulama Esasları'nı inceledim ve bu Uygulama Esasları'nda belirtilen azami benzerlik oranlarına göre tez çalışmamın herhangi bir intihal içermediğini; aksinin tespit edileceği muhtemel durumda doğabilecek her türlü hukuki sorumluluğu kabul ettiğimi ve yukarıda vermiş olduğum bilgilerin doğru olduğunu beyan ederim.

Gereğini saygılarımla arz ederim.

Tarih ve İmza

02.09.2019

Adı Soyadı: Derya Aydın
Öğrenci No: 801541004
Anabilim Dalı: Güzel Sanatlar Eğitimi
Programı: Resim-İş Eğitimi
Statüsü: Y.Lisans Doktora

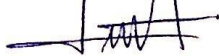
Danışman

Doc. Gonca Erim 02.09.2019

YÖNERGEYE UYGUNLUK ONAYI

"Ortaokul Görsel Sanatlar Öğretmenlerinin 7. Sınıf Kazanımlarını Edindirmede Popüler Kültür Öğelerine Derslerinde Yer Verme Durumları" adlı Yüksek Lisans tezi, Bursa Uludağ Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü tez yazım kurallarına uygun olarak hazırlanmıştır.

Tezi Hazırlayan



Derya AYDIN

Danışman



Doç. Gonca ERİM

Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı Başkanı



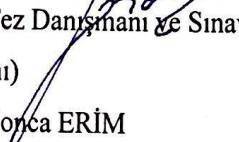
Prof. Dr. Sezen ÖZEKE

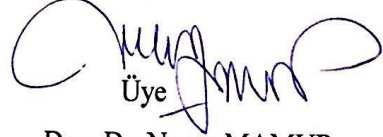
T.C.

BURSA ULUDAĞ ÜNİVERSİTESİ

EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE,

Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı Resim-İş Eğitimi Bilim Dalı'nda 801541004 numara ile kayıtlı Derya Aydın'ın hazırladığı "Ortaokul Görsel Sanatlar Öğretmenlerinin 7. Sınıf Kazanımlarını Edindirmede Popüler Kültür Öğelerine Derslerinde Yer Verme Durumları" konulu Yüksek Lisans çalışması ile ilgili tez savunma sınavı, 13/09/2019 günü 10.30-12.30 saatleri arasında yapılmış, sorulan sorulara alınan cevaplar sonunda adayın tezinin/çalışmasının **başarılı** olduğuna **oybirliği** ile karar verilmiştir.


Üye (Tez Danışmanı ve Sınav Komisyonu
Başkanı)
Doç. Gonca ERİM
Bursa Uludağ Üniversitesi


Üye
Doç. Dr. Nuray MAMUR
Pamukkale Üniversitesi


Üye
Dr. Öğr. Üyesi Berna ONAN
Bursa Uludağ Üniversitesi

ÖNSÖZ

Bu araştırmanın gerçekleşmesinde birçok kişinin katkısı olduğundan dolayı öyle çok kişiye teşekkürüm birikti ki hepsini tek tek yazsam sanırım tez yazım sürecimden daha uzun sürer. O nedenle ilk teşekkürüm bu süreçte yanımda olan herkese...

Bu tezin ortaya çıkmasında her anlamda kendisinden çok şey öğrendiğim, deneyimlerinden, bilgisinden yararlandığım ve akademik duruşunu her daim örnek aldığım özelliklerinin yanı sıra; güler yüzünü hiç esirgemeyerek, her daim desteğini üzerimde hissettiğim, sadece tezime değil hayat görüşüme de katkı sunan ve sanırım tüm övgülerin onun için yetersiz kaldığı değerli danışmanım Sayın Doç. Gonca ERİM'e en içten teşekkürlerimi sunuyorum. Tez süresince dolaylı olarak da olsa bana ikinci danışman gibi özverili bir şekilde destek olan; başta nitel araştırma alanında olmakla birlikte tüm süreçte desteğini hissettiğim, çalışma aşkını ve başarılarını her daim kendime örnek aldığım sevgili hocam Sayın Dr.Öğr.Üyesi Berna Coşkun ONAN'a çok teşekkür ederim.

Hayatımızın üniversitede kesiştiği andan itibaren her daim omuz omuza yol aldığımız, kelimenin tam anlamıyla ilk yardımım olarak başım her sıkıştığında yardımına koşan, dostluğundan asla şüphe etmediğim canım arkadaşım Çağla ERDEM'e çok teşekkür ederim.

Son olarak aileme teşekkür etmek istiyorum. Bu hayattaki en büyük teşekkürü etsem yine de emeklerinin yanında az kalacağı, tüm başarılarımın mimarı olan canım Annem Havva AYDIN. Her an yanımda olan, benim çalışabilmem için tüm fedakarlıkları yapan, maddi ve manevi en ufak zorluğumda elimi tutan yaşam umudum, iyi ki benim annemsin... Ve bana güvenerek her koşulda destekleyen, iyi insan olmanın her şeyden önemli olduğunu öğreten, her daim gücünü hissettiğim canım babam Ali AYDIN'a ne kadar teşekkür etsem az, iyi ki senin gibi bir babaya sahibim... 'Artık bitse de rahatlasa' diyen gözlerle bana bakan ve bakışlarından aldığım o güven hissiyle beni daha da güçlendiren canım ablalarım Aynur ÇAMKERTEN ve Reyhan YILDIRIM'a çok teşekkür ederim. Tek tek adını saymadığım ama

onların bile güvenle yaklaşan minik kalpleri için tatlı yeğenlerime de teşekkür ederim.

Çalışmam boyunca yaşadığım tüm yoğunluğu sabır ve hoşgörüyü karşılayan, stres ve yorgunluğumu paylaşarak azaltan, sevgisiyle bana güç veren, her anlamda en büyük destekçim olan sevgili eşim Hakan AYDIN, işte *bitmiyor* dediğimiz bu tezde sonunda bitti ve bize doktora yolu göründü...

Derya Aydın

Bursa, 2019



Özet

Yazar : Derya AYDIN
Üniversite : Bursa Uludağ Üniversitesi
Anabilim Dalı : Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı
Bilim Dalı : Resim-İş Eğitimi Bilim Dalı
Tezin Niteliği : Yüksek Lisans Tezi
Sayfa Sayısı : XXI + 258
Mezuniyet Tarihi : 2019
Tez : Ortaokul Görsel Sanatlar Öğretmenlerinin 7. Sınıf
Kazanımlarını Edindirmede Popüler Kültür Öğelerine
Derslerinde Yer Verme Durumları
Danışmanı : Doç. Gonca ERİM

ORTAOKUL GÖRSEL SANATLAR ÖĞRETMENLERİNİN 7. SINIF KAZANIMLARINI EDİNDİRMEDE POPÜLER KÜLTÜR ÖGELERİNE DERSLERİNDE YER VERME DURUMLARI

Popüler kültür; halkın kültürü olarak kabul edilmekle birlikte, müzik, moda, kitle iletişim araçları ve internet gibi bireylerin günlük ilgileri olarak tanımlanmaktadır. Günümüzde popüler kültürün önemi ve öğrenciler üzerindeki etkisinin her geçen gün artması nedeniyle, eğitime entegrasyonu da tartışmalı konular arasına girerek araştırılmaya değer bir alan olarak karşımıza çıkmıştır.

Bu çalışmada, ortaokul görsel sanatlar öğretmenlerinin 7. sınıf kazanımlarını edindirmede popüler kültür öğelerine derslerinde yer verme durumlarının incelenmesi

amaçlanmıştır. Bu amaç doğrultusunda, ilk olarak görsel sanatlar öğretmenlerinin popüler kültüre dair genel görüşleri ve 7. sınıf öğrencilerinin popüler kültür öğelerinin neler olduğu tespit edilmeye çalışılmıştır. Ardından katılımcı öğretmenlerin; hangi yöntemler aracılığıyla görsel sanatlar dersine popüler kültür öğelerini kattığı ve öğrencilerin derse karşı yaklaşımlarında gözlenen farklılıkların neler olduğu ortaya konulmuştur.

Araştırmanın çalışma grubunu, Bursa iline bağlı 3 merkez ilçeden 2 devlet 2 özel okulda 2018-2019 eğitim-öğretim yılında görev yapan 11 görsel sanatlar öğretmeni ve bu öğretmenlerin derslerine girdiği 588 7. sınıf öğrencisi oluşturmaktadır. Çalışma, nitel araştırma yöntemlerinden çoklu durum çalışmasıyla desenlenmiştir. Veri toplama aracı olarak, temel veri kaynağı olan yarı yapılandırılmış görüşme formunun yanı sıra; gözlem, doküman inceleme ve anket kullanılarak çeşitlilik sağlanmıştır. Elde edilen bulgular tematik analiz tekniğiyle çözümlenerek; *Öğretmen görüşleri, Popüler kültür öğeleri, Öğretim süreci ve Öğrencilere yansımaya* olmak üzere dört temaya ulaşılmıştır.

Araştırma bulgularına göre öğretmenlerin birçoğu görüşme başlangıcında popüler kültüre dair olumsuz bakış açılarının olduğunu belirterek, derslerinde kullanmadıklarını vurgulamıştır. Ancak görüşme ilerledikçe derslerinde fark etmeksizin popüler kültürü kullandıklarını, hatta olumsuz yanlarının yanında birçok olumlu yanlarının da olduğunu kabul ettiklerini belirtmişlerdir. Öğrencilerin popüler kültür öğelerine bakıldığında ise; *Oyunlar, Ünlüler, Kitle İletişim araçları ve Diğerleri* olmak üzere 5 kategoride altında toplandığı görülmektedir. Bu araştırma, öğrencilerin ilgilerini çekebilmek için, öğretmenlerin popüler kültüre dair kullandığı yöntemlerin belirlenmesi açısından önem taşımaktadır. Araştırma sonuçları doğrultusunda, eğitimde popüler kültür öğelerini kullanmak isteyen eğitimcilere öneriler getirilmiştir.

Anahtar sözcükler: Görsel Kültür, Kitle kültürü, Youtuber, Nitel Araştırma, Oyunlar

Abstract

Author : Derya AYDIN
University : Bursa Uludağ University
Field : The Department of Fine Arts Education
Branch : Visual Arts Programme
Degree Awarded : Visual Arts Programme
Number of Pages : XXI + 258
Degree Date : 2019
Title of Thesis : Secondary School Art Teachers' Manners In Using Popular
Culture Elements In Achieving Of Seventh Grade Lesson
Objectives
Supervisor : Assoc. Prof. Gonca ERİM

SECONDARY SCHOOL ART TEACHERS' MANNERS IN USING POPULAR CULTURE ELEMENTS IN ACHIEVING OF SEVENTH GRADE LESSON OBJECTIVES.

While popular culture is often considered to be the culture of the people, it is however defined as the daily interests of individuals, e.g. music, fashion, communication tools and the internet. As popular culture is gaining in importance and its impact on students is becoming more and more visible, its incorporation into education has emerged as a topic worthy of research.

This study examines the current practice by secondary school visual arts teachers in making use of popular culture elements in classes in order to achieve objectives for 7th grade students. Accordingly, the study first maps out the views of secondary school visual arts

teachers in relation to popular culture and also the popular culture elements relevant to 7th grade students. The study then examines which methods teachers use to incorporate popular culture elements into visual arts classes and the differences observed in the students' attitude toward the class as a result.

The study group consisted of 11 visual arts teachers and 588 7th grade students from 2 public and 2 private schools located in 3 central provinces of Bursa in 2018-2019 academic year. The study employed a qualitative research method, specifically the multiple case study method.

While data for the study were mainly collected through semi-structured interviews, the data collection process was also diversified through the use of observation, document review and questionnaires. The data were analyzed using the thematic analysis method, resulting in the identification of four main themes, namely "Views of the Teacher," "Popular Culture Elements," "Education Process" and "Impact on Students."

The findings of the study suggest that while the teachers initially expressed negative views of popular culture and stated that they did not incorporate it into their classes, as the discussion progressed they also recognized that they did in fact make use of popular culture and also believed that it had multiple positive aspects in addition to the negative ones. The study also identified 4 categories of popular culture elements relevant to 7th grade students, namely "games," "celebrities," "mass media" and "others." This study is significant in that it aims to identify the methods pertaining to popular culture utilized by teachers in order to attract students' attention and offers recommendations to teachers who would like to effectively make use of popular culture elements in their classes.

Keywords: Visual Culture, Mass Culture, Youtuber, Qualitative Research, Games

İÇİNDEKİLER

BİLİMSEL ETİĞE UYGUNLUK.....	i
İNTİHAL YAZILIM RAPORU.....	ii
YÖNERGEYE UYGUNLUK ONAYI.....	iii
JÜRİ ONAY SAYFASI.....	iv
ÖNSÖZ.....	v
ÖZET.....	vii
ABSTRACT.....	ix
İÇİNDEKİLER.....	xi
TABLolar LİSTESİ.....	xvii
GÖRSELLER LİSTESİ.....	xix
ŞEKİLLER LİSTESİ.....	xx
KISALTMALAR.....	xxi
1. BÖLÜM: GİRİŞ.....	1
1.1. Problem Durumu.....	8
1.2. Araştırmanın Soruları.....	11
1.3. Araştırmanın Amacı.....	11
1.4. Araştırmanın Önemi.....	12
1.5. Araştırmanın Sınırlılıkları.....	14

1.6. Tanımlar.....	15
2. BÖLÜM: KAVRAMSAL ÇERÇEVE.....	16
2.1. Kültür Kavramı.....	16
2.1.1. Kültür değişimi.....	20
2.1.2. Kültürlenme.....	21
2.1.3. Kültürleşme.....	21
2.2. Kültür Sınıflandırmaları.....	23
2.2.1. Halk kültürü.....	23
2.2.2. Yüksek kültür (Seçkin kültür)	24
2.2.3. Kitle kültürü.....	25
2.2.4. Görsel kültür.....	28
2.2.4.1. Eğitimde görsel kültür.....	32
2.2.5. Popüler kültür.....	34
2.3. Popüler Kültür Kavramının Analizi.....	34
2.3.1. Popüler kültürün tarihçesi.....	34
2.3.2. Popüler kültürün tanımı.....	36
2.3.3. Popüler kültürün özellikleri.....	39
2.3.4. Popüler kültür öğeleri.....	40
2.4. Popüler Kültürün Oluşumu ve Yayılmasında Kitle İletişim Araçlarının Rolü.....	41

2.5. Popüler Kültür Yaklaşımları.....	43
2.5.1. Frankfurt okulu.....	44
2.5.2. İngiliz kültürel çalışmalar okulu (Birmingham okulu).....	44
2.6. Eğitim ve Popüler Kültür.....	46
2.6.1. Eğitimde popüler kültür.....	46
2.6.2. Öğretmenlerin popüler kültüre karşı yaklaşımları.....	49
2.6.3. Görsel sanatlar eğitiminde popüler kültür.....	50
3. BÖLÜM: ALAN YAZIN.....	54
3.1. Türkiye’de Yapılan Araştırmalar.....	54
3.2. Yurtdışında Yapılan Araştırmalar.....	60
4. BÖLÜM: YÖNTEM.....	71
4.1. Araştırmanın Deseni.....	71
4.2. Örneklem.....	72
4.3. Veri Toplama Araçları.....	76
4.3.1. Yarı yapılandırılmış görüşme.....	78
4.3.2. Gözlem.....	79
4.3.3. Doküman inceleme.....	80
4.3.4. Anket.....	80
4.4. Verilerin Toplanması.....	81

4.5. Verilerin Çözümlemesi ve Yorumlanması.....	84
4.6. Araştırmanın Niteliğini Arttırma Yolları.....	89
4.6.1. Nesnellik / doğrulanabilirlik / teyit edilebilirlik.....	89
4.6.2. Güvenirlilik / denetlenebilirlik / değişmezlik.....	90
4.6.3. İç geçerlilik / inanırılık / özgünlük / inandırıcılık.....	90
4.6.4. Dış geçerlilik / aktarılabirlik / genellenebilirlik / transfer edilebilirlik.....	91
4.6.5. Kullanım / uygulama / eylem uygunluğu.....	92
4.7. Araştırmada Etik.....	92
5. BÖLÜM: BULGULAR VE YORUMLAR.....	94
5.1. Öğretmen Görüşleri.....	96
5.1.1. Nitelikleri tanımlama.....	97
5.1.2. Olgunun oluşumu.....	106
5.1.3. Bireylere yansıma.....	111
5.2. Popüler Kültür Ögeleri.....	119
5.2.1. Oyunlar.....	120
5.2.2. Ünlüler.....	130
5.2.3. Kitle İletişim Araçları.....	140
5.2.4. Diğerleri.....	150
5.3. Öğretim Süreci.....	155

5.3.1. İçerik hazırlığı.....	155
5.3.2. Sunum süreci.....	161
5.3.3. Uygulama süreci.....	173
5.4. Öğrencilere Yansıma.....	178
5.4.1. Öğrenmeye yönelme.....	179
5.4.2. Çalışmada isteklilik.....	186
6. BÖLÜM: SONUÇ.....	190
6.1. Öğretmen Görüşleri Temasına İlişkin Sonuçlar.....	190
6.2. Popüler Kültür Öğeleri Temasına İlişkin Sonuçlar.....	193
6.3. Öğretim Süreci Temasına İlişkin Sonuçlar.....	196
6.4. Öğrencilere Yansıma Temasına İlişkin Sonuçlar.....	198
7. BÖLÜM: TARTIŞMA VE ÖNERİLER.....	200
7.1. Tartışma.....	200
7.1.1. Öğretmen görüşleri süreci.....	200
7.1.2. Popüler kültür öğeleri süreci.....	203
7.1.3. Öğretim süreci.....	207
7.1.4. Öğrencilere yansıma süreci.....	208
7.2. Öneriler.....	210
Kaynakça.....	213

Ekler.....	246
Ek 1: Yarı Yapılandırılmış Görüşme Formu 1.....	246
Ek 2: Yarı Yapılandırılmış Görüşme Formu 2.....	248
Ek 3: Anket Formu.....	250
Ek 4: Katılımcı Öğretmen İzin Formu.....	253
Ek 5: Uludağ Üniversitesi Araştırma ve Yayın Etik Kurulu Kararı.....	254
Ek 6: Bursa Valiliği İl Milli Eğitim Müdürlüğü Araştırma İzni.....	255
Özgeçmiş.....	256

Tablolar Listesi

<i>Tablo</i>		<i>Sayfa</i>
1.	Yarı yapılandırılmış görüşmenin uygulandığı katılımcılar.....	74
2.	Okullara ve cinsiyete göre ankete katılım sağlayanlar.....	75
3.	Araştırma soruları bağlamında veri toplama araçları.....	77
4.	Veri toplama süreci.....	81
5.	1. Yarı yapılandırılmış görüşme formunu uygulama bilgileri.....	82
6.	Gözlem uygulama verileri.....	83
7.	2. Yarı yapılandırılmış görüşme uygulama bilgileri.....	84
8.	Anlam birimlerinin bulunması ve kodlamaya başlamak.....	86
9.	Kategorilerin bulunması.....	87
10.	Araştırma soruları ve temalar.....	88
11.	Kız öğrencilerin oynamayı tercih ettikleri oyunlar.....	125
12.	Erkek öğrencilerin oynamayı tercih ettikleri oyunlar.....	126
13.	Öğrencilerin tuttıkları takımlar.....	129
14.	Öğrencilerin sevdikleri müzisyenler.....	132
15.	Öğrencilerin takip ettikleri Youtuberlar.....	135
16.	Öğrencilerin sevdikleri hayal ürünü karakter.....	137
17.	Öğrencilerin internet kullanma amaçları.....	141
18.	Öğrencilerin sosyal medyada en çok kullandığı uygulamalar.....	142
19.	Öğrencilerin günde ortalama televizyon izleme süreleri.....	144
20.	Kız öğrencilerin en çok izlediği diziler.....	146
21.	Erkek öğrencilerin en çok izlediği diziler.....	147
22.	Devlet okulu kız öğrencilerin izlemeyi tercih ettiği diziler.....	149
23.	Özel okul kız öğrencilerin izlemeyi tercih ettiği diziler.....	150

24.	Öğrencilerin telefon marka tercihleri.....	152
25.	Öğrencilerin spor alanında marka tercihleri.....	153
26.	Öğrencilerin meslek tercihleri.....	155



Görseller Listesi

<i>Görsel</i>		<i>Sayfa</i>
1.	Dijital oyundan etkilenecek çizim yapan bir öğrencinin çalışması 1.....	122
2.	Dijital oyundan etkilenecek çizim yapan bir öğrencinin çalışması 2.....	122
3.	Fortnite oyuncusu bir öğrencisinin resim defterinde yer alan çizimi.....	124
4.	Pubg oynayan bir öğrencinin resim defterinden görüntü.....	127
5.	Anket analizi sırasında karşılaşılan simge 1.....	130
6.	Soyut çalışmalar kazanımları doğrultusunda yapılan bir öğrenci çalışması.....	132
7.	Öğrenci posterini.....	134
8.	Öğrenci anketlerinden görüntü 1.....	138
9.	Öğrenci anketlerinden görüntü 2.....	138
10.	Öğrenci çalışmalarında yer alan Kawai Karakterleri 1.....	139
11.	Öğrenci çalışmalarında yer alan Kawai Karakterleri 2.....	139
12.	Anket analizi sırasında karşılaşılan simge 2.....	148
13.	Anket analizi sırasında karşılaşılan simge 3.....	148
14.	Öğrenci yüzey düzenleme çalışması.....	151
15.	1000 nokta adlı uygulama öğrenci çalışmaları 1.....	165
16.	1000 nokta adlı uygulama öğrenci çalışmaları 2.....	166
17.	İnci küpeli kız öğrenci çalışmaları.....	182
18.	Öğrenci Frida Kahlo Çalışmaları.....	184

Şekiller Listesi

<i>Şekil</i>		<i>Sayfa</i>
1.	Araştırma kapsamında elde edilen temalar ve kategoriler.....	96
2.	Öğretmen görüşleri teması, kategorileri ve kodları.....	97
3.	Popüler kültür öğeleri teması, kategorileri ve kodları.....	120
4.	Öğretim süreci teması, kategorileri ve kodları.....	156
5.	Öğrencilere yansıma teması, kategorileri ve kodları.....	178



Kısaltmalar Listesi

TDK : Türk Dil Kurumu

BTS : Büyük Türkçe Sözlüğü

MEB : Milli Eğitim Bakanlığı



1. Bölüm

Giriş

Günümüz dünyasında bilim ve teknoloji olağanüstü bir hızla gelişirken, insanlar bu gelişim ve dönüşümlerden etkilenmekte ve yaşamları boyunca uyum sağlamak durumunda kalmaktadır. Günümüz insanı, bu döneme ayak uydurabilmek için bilgiye hızlı bir biçimde ulaşabilmeli ve bilgiyi yararlı bir şekilde kullanabilmelidir. Hızlı dönüşümle birlikte; düşünceler, gelenekler, değer yargıları ve kültürel yapılarda değişime ayak uydurmaktadır (Özgan, Arslan & Kara, 2014, s.470). Bu hızlı değişim ve gelişim nedeniyle gün yüzüne çıkan kitle iletişim araçları sonucunda gerek gelişmiş ülkelerde gerekse gelişmekte olan ülkelerde insanoğlu, yüzyıllardır hiç maruz kalmadığı kadar yoğun bir biçimde iletilerin ve görsel unsurların bombardımanı altında girmiştir (Parsa, 2004, s.59). Bunun en yoğun hissedildiği durum ise kültürel yaşamdır.

Kitle iletişim araçları vasıtasıyla her yanımızı kuşatan ve kültürel değerlerimizi şekillendiren görseller, gündelik hayatımızın bir parçası olmakta ve adeta toplumun ilerleyişine yol göstermektedir. Bu ilerleyişle birlikte yazı ve sözlerin yanı sıra görsellik ön plana çıkmakta ve bireyler görsel olanı daha çabuk benimsemektedirler. Yani dünya, görsel bir dilin kurallarıyla hareket eden bir ilerleyiş biçimine girmiştir. Ortaçağ'da sözün uçuculuğuna karşı yazının kalıcılığı vurgulanırken günümüzde bunun yerini görselliğin kalıcılığı almıştır. Barnard (2010)'ın bu konudaki destekleyici görüşlerine göre insanlığa özgü iletişim unsuru olan görsel ifade, artık dille eşdeğer kabul edilmektedir.

21. yüzyılın gerekliliklerinin farkında olan gelişmiş ülkeler eğitim ve öğretimi; bilim, sanat, teknoloji vb. alanlara göre tekrar yenilemekte ve her geçen gün yenilemeye devam etmektedir (Aslan, 2016, s.1; Klopfer, Osterweil, Groff & Haasusing, 2009). Bu

yenilemelerde, özellikle birey eğitimine yoğunlaşmıştır. Çünkü birey, eğitim ve öğretim süreçlerinin merkezinde yer alır (Demirel, 2010).

Modern toplumlar, yeniliklere paralel olarak verileri sorgulamadan olduğu gibi kabul eden bireyler yetiştirmek yerine, verileri sorgulayan ve yorumlayan bireyler eğitime yoluna gitmişlerdir (Ertürk, 2013). Eğitim ve öğretim faaliyetlerinin temel amaç ve hedefleri, yaratıcı düşünebilen, eleştirel düşünme becerisine sahip, çağdaş, toplumun kültürlerine saygılı ve bunları gelecek nesillere aktarabilen nesiller yetiştirmektir (Aslan, 2016; Buyurgan & Buyurgan, 2007; Karayağmurlar, 1990; Zor, 2008). Vedat Özsoy'un aşağıdaki cümleleri bu görüşü desteklemektedir.

Hiç şüphesiz ki eğitim bir toplumun yeniliklere ve çağdaş uygarlığa ayak uydurmasının en önemli araçlarından biridir. Bireyin yaratıcılık ve yeteneklerinin ortaya çıkarılması ve geliştirilmesinde, kendini ifade etmesinin sağlanmasında eğitimin rolü tartışılmaz. Eğitim insana yapılan uzun vadeli bir yatırımdır. Bu nedenle eğitim, çok doğru planlanmalı amaçları çok iyi saptanmalıdır. Sanatın eğitimle geliştirilip, yaygınlaştırılabileceği de unutulmamalıdır...

(Özsoy, 2007, s.25).

Eğitimde özele inerek görsel sanatlar dersine vurgu yapan Hudson ve Hudson (2001)'a göre çocuklar için görsel sanatlar dersi, kendilerini rahat bir şekilde ifade edebildikleri ortamdır ve öğretimin tüm alanlarını da destekleyen derslerden biridir. Eğitim sürecinde çocukların kendilerini en iyi ve eğlenceli ifade etmesinin yolu resimleridir ve bunu rahatça uyguladıkları ders ise Görsel Sanatlar dersidir. Buna ek olarak Horatius'un (MÖ.65-8) ArsPoetika adlı eserinde vurguladığı gibi, sanatın yalnızca eğlendirici değil eğitici yönü de vardır. Bu yönüyle sanat eğitimi, eğitim sisteminin yapı taşı niteliğindedir. Bu kapsamda önemli olan ürüne yönelik devam eden bir sanat eğitimi değil, sürece yönelik devam eden bir sanat eğitiminin verilmesidir.

Sanatsal çalışmalar çocukların yaratıcılıklarını geliştirmekle birlikte, olaylara karşı betimleyici ve tanımlayıcı bakış açısı geliştirmelerini sağlayarak, iletişim kurma becerilerini de geliştirmektedir (Arnstine, 1990; Efland, 1995; Eisner, 1991; Türe, 2007, s.7). Bunlara ek olarak sanatsal çalışmalar öğrencilerin; geçmişte ve günümüzdeki kültürel öğelerini, toplumsal değer ve yargılarını anlamalarına olanak sağlayan etkili bir ortamdır (Russell & Bowie, 2006, s.22). Kumral'ın 1996 yılında bu doğrultuda yayınladığı çalışmasına göre sanat eğitimi alan birey, eski ve yeni kültür unsurlarını değerlendirebilme özelliğine sahip bir birey olarak, sanatın da birçok yönüne odaklanabilme özelliği kazandırdığından dolayı sadece kendini düşünen değil toplumun da çıkarlarını düşünerek hareket eden duyarlı bir bireydir (s.87). Clarke (1996)'a göre ise sanatsal çalışmalar, öğrencilerin kültürlerini keşfedip tanımlayabilecekleri ve eleştirerek yorumlayabilecekleri bir süreçtir. Çocukların sanatsal çalışmalar yaptıkları alan olan Görsel Sanatlar dersi, öğrenciler açısından, içinde buldukları değer yargılarını ve kültürlerini özgürce ifade edebildikleri bir derstir. Erişti (2010)'ye göre, kültürel imgelerin yansıtılabileceği bir kaynaktır.

Eğitimle birlikte, toplumların ve kültürlerin gelişmesinde medyanın da büyük payı vardır (Oruç, Tecim & Özyürek, 2011, s.283; Yılmaz & Yel, 2018, s.207). Medyada olan bilgilerin hedef kitleye hitap etmesi sonucu izleyicinin oradan kendine uygun verileri aldığı gerçeği araştırmalar sonucu ortaya çıkmaktadır. Nalçaoğlu (2003)'na göre medya, birçok kişiye hitap eden yazılı veya sözlü koşulu olmaksızın görseller ve imgeleri içine alan pek çok iletişim unsurunu kapsamaktadır. Medya unsurları toplumun oluşmasını sağlayan bireylerin bir parçası durumundadır ve medyadan birincil derecede etkilenen ise çocuklar olmaktadır (Karaboğa, 2018, s.2). Günümüz çocukları medya ile büyümekte ve birçok bilgiyi kitle iletişim araçları ile almaktadır. Arslan (2006b, s.6), medyanın işlevi bakımından sadece iletişim unsuru olarak kalmadığını bunun yanı sıra

medyanın eğitici işlevinin de olduğuna vurgu yapmaktadır. Bu doğrultuda Dehn (2005), Fix ve Jost (2004)'un yaptıkları araştırmaya göre, gün geçtikçe daha çok öğrencinin bilgiye ulaşmak için medya araçlarından yararlanma oranlarının arttığı görülmektedir.

İnsanoğlunun hayat boyu medya araçları yoluyla çeşit çeşit uyarıcıya maruz kaldığı bilinmektedir. Bu noktada tekdüze dünya algısını önlemek ve her bireyin kendi bakış açısının oluşturmasını sağlamak için, çocukların okullarında “görsel unsurları anlamlandırmaları ve eleştirel bir bakış açısı kazanmalarının sağlanması için çalışmalar yapılması” gerekmektedir (Cihan, 2014, s.314). Öğrencilerin görsel unsurlara analitik ve seçici bakış açısı ile yaklaşmaları öğretilmelidir.

Bamford (2007)'a göre görsel öğeleri yorumlama, oluşturma ve iletişim anında kullanabilme yetisi eğitilip öğretilir. Birbirinden farklı formdaki görseller derslerde öğretmenler tarafından istedik bir şekilde kullanılarak öğrencilerin bilinçlenmesi sağlanabilir. Derslerde kullanılacak görsel unsurların çoğunluğu, öğrencilerin günlük yaşamında iç içe olduğu ve dünyalarında severek yer verdikleri görsel unsurlar olmalıdır. Scanlan (2010, s.33)'a göre, öğrenciler yaşam deneyimlerinden ve paylaşılmış dünyalardan bir şeyler gördüklerinde etkinliklere katılmaya daha istekli olurlar ve bu isteklilik onların daha yaratıcı ve üretken olmasına neden olur. Ancak, yaratıcılık ön bilgi gerektirmekte (Webb & Rule, 2012, s.380) ve bu ön bilgi, çocuklara okul dışı deneyimlerini sınıfta kullanma fırsatı verildiğinde ortaya çıkmaktadır.

Wohlwend ve Pepler (2015) bu doğrultuda çocukların oyun, favori karakterler, medya metinleri ve diğer eserler gibi okul dışı yaşamlarında karşılaştıkları etkinliklere katılmaya daha istekli olduklarını ileri sürmektedir. Karadağ (2004)'a göre ise, insanlar hoşlandığı görüntülerden kaçmaz. Burada önemli olan öğretmenlerin bu görsel unsurları nasıl saptayacağı ve açığa çıkaracağıdır. Aslanturk Altıntuğ ve Debreli (2017, s.174)'nin bu doğrultudaki düşünceleri, çocukların ilgi alanlarının gözlemler yoluyla

açığa çıkarılabileceği yönündedir. Öğretmenlerin, öğrencilerini oyun oynadıkları sırada izlemesi ve etkileşimde bulunması onların değerlerinin ve ilgi alanlarının ne olduğunun farkında olmalarına yardımcı olur. Öğretmenlerin bu bağlamdaki rolü, Machado tarafından aşağıdaki gibi ifade edilmiştir: “Öğretmenler kısmen dedektif ve araştırmacı olmalı, çocukların bıraktıkları ipuçlarını gözden geçirmeli, veri toplamalı, hipotezleri test etmeli ve çocukların büyüme ve gelişimlerinin güvenilir bir kaydını tutmalıdır” (Machado, 2014, s.168).

Bahrani ve Soltani (2011, s.20) karikatür gibi özellikle çocukların sevdiği öğelerin öğrencilerin motivasyonunu artırmada etkili olduklarını iddia etmiştir. Çünkü karikatürler şeklinde görsel bilgiler genellikle bütünsel, yaratıcı ve sanatsal olan sağ beyin tarafından işlenmektedir. Geleneksel anlatımlarda, ders ne kadar inandırıcı ve ilginç olursa olsun kısa bir süre sonra öğrenciler, beynin sol tarafının sürekli kullanımını içeren aynı öğretim şeklinin donukluğunu hissetmeye başlayacaklardır. Öte yandan karikatür, beynin sağ tarafında işlenen bir tür görsel bilgidir. Bu nedenle karikatürlerin, yaratıcılık ve çeşitlilik için bir araç olarak sunulduğu derslerde öğrencilerin daha az sıkılacağını savunmuşlardır.

Günümüz dünyasında çocukların çoğu, karikatürlerle aynı kategoride unsurlar olan süper kahramanlar, sosyal medya, TV, dergi, internet gibi unsurları dikkatle takip etmekte ve hayatlarının neredeyse her anına dâhil etmektedir. Kitle iletişim araçları ile gün yüzüne çıkan bu araçlar, farklı bir kavram olarak karşımıza popüler kültür olgusunu çıkartmaktadır. Popüler kültürün ne tek ne de belli bir tanımı vardır, üzerinde birçok literatür yığılmış olmasına rağmen uzmanlar tarafından yıllardır tartışılmakta ve ortak bir tanıma varılamamaktadır. Ancak en genel haliyle belirtirsek; bir toplulukta kabul edilmiş inançlar, birçok kişi tarafından uygulanan değer yargıları ve bunların oluşturduğu nesnelere (Mutlu, 2005, s.331). Herder ise popüler kültürü daha

antropolojik açıdan ele almış ve halka ait olduğunu vurgulamıştır (Akt. Özbek, 2001, s.82). Erişti (2010, s.885)'nin ifadesiyle popüler kültür bireylerin; TV, medya, moda, müzik, internet gibi öğelerin günlük ilgi alanlarıyla olan iletişimidir.

Popüler kültürü, Kültürel Çalışmalar Okulu yaklaşımıyla ele alan John Fiske (1999, s.37)'ye göre; günlük yaşamla kültür endüstrilerinin ortak paydasında halkın özgür iradesiyle oluşturulmuş ve toplumun mevcut durumuyla ilgili olmalıdır. Yani popüler kültür halka dayatmayla oluşmamıştır, bireylerin kendi rızaları doğrultusunda beğenileri ve istekleriyle oluşan bir olgudur. Arık (2009, s.128)' a göre ise; popüler kültür insan metabolizmasının bir ihtiyacıdır. Bireyler yüzyıllardır sorumluluklarını ve hayatın sunmuş olduğu zorunlulukları yaptıktan sonra artakalan zamanlarında, tüm bu stresi atarak rahatlama ihtiyacı duyarlar ve bu rahatlama ihtiyacının bir kısmını da popüler kültür öğeleri vasıtasıyla sağlayabilirler.

Bireylerin sürekli iç içe olduğu bu popüler kültür öğeleri, çocukların tüm dünyasını kuşatmış durumdadır ancak çocukların okula geldiği andan itibaren bunlardan kopması istenmektedir. Oysa Thomas (2004, s.590)'a göre; popüler kültürün gençlerimizin eğitime entegre edilmesiyle, öğrendikleri bilgileri dünyalarına daha rahat aktarmalarını sağlayabilir. Hepsi en sevdikleri çizgi karakterler hakkında konuşmayı, giyinmeyi ve onlar gibi davranmayı severler. Oyunlarında onların kahramanlarından biri gibi davranırlar. En utangaç çocuk bile popüler kültüre girerken çok aktif hale gelir çünkü bu bağlantı çocukların kültürel kimliklerini paylaşmalarına, ortak dünyaları keşfetmelerine izin vermektedir (Scanlan, 2010, s.35). Bu nedenle, popüler kültür öğelerinin derste kullanımı son derece motive edici olabilir ve bu motivasyon onları sınıflarında daha katılımcı ve yaratıcı olmaya itebilir (Giardina, Harewood, McCarthy & Park, 2003; Willet, 2005; Stevens, 2001).

Marsh ve Millard (2000, s.186) popüler kültürü kullanarak, öğretmenlerin müfredatın bir parçası olan ve toplumdaki okurları güçlendirebilecek metinleri öğretebilmelerini sağlayabilmek için çocukların çıkarlarını yakalayabileceğini iddia

etmektedir. Bu doğrultuda, Teichert (2015)'ın kitap incelemesinde belirttiği gibi, çocukların seslerini dinlemek ve okul dışı çıkarlarına değer vermek, onları öğrenme sürecinde motive edebilir ve eleştirel düşüncelerini genişletebilir. Millard (2003, s.4)'a göre ise okullarda popüler kültürü benimsemenin ve keşfetmenin birçok avantajı vardır. Bir yetişkin için belki de hiçbir anlam ifade etmeyen Pokemon gibi çizgi filmlerin hayranı olan çocuklar için çok yönlü bir anlam ifade ediyor olabilir. Thomas (2004, s.593) “Öyle görünüyor ki, popüler kültürü görmezden gelmek ve eğitim sistemimizi mümkün olduğu kadar geleneksel tutmak biz öğretmenler için sorumsuzca olur.” sözleriyle popüler kültürün önemine değinmiştir.

Mevcut öğretim programına kolaylıkla entegre edilebilen popüler kültür metinleri (ister basılı ister dijital olsun), alışlagelen diğer uygulamalardan daha değerli bir eğitim aracı olma şansına sahiptir (Xu, 2004). Bu iddiayı destekleyen kanıtlar aşağıdaki çalışmalardan gelmektedir: Kırmızı Başlıklı Kız'ı popüler bir video oyunu olan Lara Craft ile karşılaştırarak verimli sonuçlar alan 8-9 yaşındaki bir sınıf (Bearne & Wolstencroft, 2005), bir şiir biriminde Hip-Hop içeren bir lise İngilizce sınıfı (Morrell, 2004) ve 8 yaşındaki bir çocuğun kendi yazımı ve çiziminde konu ve biçim kaynağı olarak video oyunları kullanması (Ranker, 2006).

Bu çalışmaların her birindeki öğretmenler, öğrencilerin sınıflarında popüler kültür metinlerinin kullanımını desteklemektedir. Oysa öğretmenlerin geneline bakıldığında, derslerinde popüler kültür öğelerinin kullanımını onayladıkları görülmektedir. Lambirth (2003, s.11)'ün araştırmasına göre öğretmenlerin popüler kültüre karşı çekingen ve olumsuz yaklaşımının nedeni, bazı popüler kültür öğelerinin altında yatan şiddet içeren cinsiyetçi yaklaşımdır. Oysa görsellerin gücü; kültürel farklılıkları algılayarak daha öğrenilebilir kılar ve bireyler arası saygı duyma alışverişini gerçekleştirerek kültürel grupların birbirleriyle iletişim kurabilmelerini sağlamaktadır. Bu doğrultuda sanat; kültürleri koruma ve kimlik oluşumu gibi

birçok önemli değere sahip çıkabilen güçlü bir eğitsel olgudur (Kırıışođlu, 2015, s.38).

Sanat eğitimi toplumun gereksinimi olan kültürel farklılaşmayı göz önünde bulundurmalıdır çünkü sanat eğitimi ve kültürel iletişim aynı çerçeve içerisinde yer almaktadır (McFee, 1991). Bunu gelecek nesillere aktaracak olanlar arasında ise sanat eğitimi öğreticisi olan Görsel Sanatlar öğretmenleri yer almaktadır. Gerektiğinde öğrencilere bu kültürel öğeleri ve dersin kazanımlarını, sevdikleri nesnelere olan popüler kültür öğeleri yoluyla vermeleri, tüm bu açıklamalar ışığında önem taşımaktadır.

1.1. Problem Durumu

Türkiye’de popüler kültür alanında birçok çalışma yapılmış ve yapılmaya da devam edilmektedir. Ancak bu çalışmaların çoğunluğu iletişim alanında yapılmakta ve popüler kültürü olumsuzlamakla birlikte bundan kaçışın da neredeyse imkânsız olduğu vurgulanmaktadır (Ercins, 2009; Güllüođlu, 2012; Karakoç, 2014; Kaya & Tuna, 2010; Şentürk, 2007; Varol & Tayanç, 2017). Popüler kültür ve eğitimin birlikte ele alındığı çalışmalardan birkaçı hariç (Bal, 2016; Güven & Keleşođlu, 2014; Yılmaz, 2018), diğerlerinde eğitime popüler kültürün dahil edilmesine korku içinde bakılmış ve bundan kaçarcasına bir tavır sergilenerek eğitimden uzak tutulması gerektiği savunulmuştur (Gündüz, 2015). Görsel Sanatlar Eğitimi alanındaki çalışmalarda ise popüler kültürün öğrenciler üzerindeki etkisi saptanırken (Erişti, 2010; Gündüz, 2015) öğretmenlerin popüler kültür öğelerini ne derece kullandığı ve öğrenciler üzerinde ki sonuçlarını gösteren bir çalışma yoktur. Bu nedenle de Görsel Sanatlar öğretmenlerinin, öğrenci kazanımlarını edindirmede popüler kültür öğelerine derslerinde yer verme durumlarının saptanmaya çalışılması araştırmanın problem durumunu oluşturmaktadır.

Eğitimde popüler kültürün kullanıldığı çalışmalar bağlamında yurt içi literatür incelendiğinde; Gündüz (2015)’ün popüler kültürün görsel sanatlar dersine olası yansımaları adlı çalışmasında, görsel sanatlarla popüler kültürün bağlantısını kurarak, öğrenciler

üzerindeki etkisi ve resimlerine yansımalarını açığa çıkartmayı amaçlamaktadır. Araştırma sonucuna göre görsel sanatlar ve popüler kültür arasında olumsuz bir ilişki olduğunu ve popüler kültürün yaratıcılığı sınırladığını belirtmiştir. Güven ve Keleşoğlu (2014) ise Türkiye’de sınıf içi etkinliklerde TV dizileri, çizgi filmler vb. popüler kültür öğelerinden oluşan unsurların derse katılmasının etkilerini ortaya koymayı amaçlamakla birlikte Türkçe öğretmenlerinin popüler kültür öğelerini derslerinde ne düzeyde kullandıkları incelemektedir. Araştırmanın sonucuna göre; Türkçe öğretmenlerinin; motivasyon, güdüleme ve dersle gerçek yaşam arasındaki bağlantıyı kolaylaştırma aracı olarak popüler kültür öğelerini bilinçli ya da bilinçsiz bir şekilde derslerine dahil ettikleri görülmektedir. Bir başka araştırmada Yılmaz (2018), ortaöğretim 10. sınıf öğrencilerinin biyoloji dersine yönelik tutumlarını popüler medya kaynaklarının kullanımı bağlamında incelemiştir. Araştırmanın bulgularına göre; geleneksel öğretim yöntemine kıyasla popüler medya kaynaklarının kullanıldığı ders öğretiminin somutlama özelliği nedeniyle daha etkili bir ders ortamı oluşturduğu sonucuna varılmıştır. Bu çalışmalarda görüldüğü gibi diğer alanlarda popüler kültürün eğitim açısından ele alınması ve öğretmenlerin kullanımının araştırılması söz konusuysen, Görsel Sanatların eğitiminde bu durum sadece öğrenci çalışmalarının popüler kültür açısından araştırmasıyla sınırlı kalmıştır.

Oysa yurtdışı literatürü incelendiğinde birçok araştırmada bunun tersi bir durum söz konusu olup, öğretmen tarafından popüler kültür öğelerinin eğitim ve öğretimde bilinçli bir şekilde kullanımı savunulmaktadır. Yurt dışındaki araştırmalar incelendiğinde; Marsh ve diğerleri (2005)’nin çalışmasında, popüler kültür unsurlarının; öğrencilerin okul içinde ve okul dışındaki deneyimlerini birleştirerek eğitimi daha verimli hale getirdiği orta konulmuştur. Genel olarak bu araştırma, öğrenim faaliyetlerine popüler kültürü dahil etmenin öğrencilerin derse katılımını sağladığını ve deneyimlerin sınıfa getirilmesinin, öğrencileri aktif öğrenenler haline getirerek akademik isteklerin beklenenin ötesinde harekete geçmesini

sağladığını göstermektedir. Stevens (2001) ise 7. sınıf öğrencilerinin dil öğrenimi ve eleştirel okuryazarlıklarının kazandırılması bağlamında popüler kültür unsurlarının kullanımıyla ilgili yaptığı çalışmada olumlu sonuçlar almıştır. Benzer bir bakış açısıyla Morrell ve D. Andrade (2006), ortaokul öğrencileriyle yaptıkları araştırmalarında, popüler kültür öğelerinin bulunduğu metinlerle öğretimin sadece eleştirel düşünme becerilerini geliştirmekle kalmayıp, eleştirel bir şekilde yazabildiklerini de ortaya koymuştur.

Alim (2007) ve McCrary (2005) yaptıkları çalışmalarda, popüler kültür ögesi olan Hip-Hop metinlerinin derse entegre edilmesi sonucunda öğrencilerin okuma yazma becerilerinin geliştiğini ortaya koymuştur. Bir başka araştırmada Parry (2014), öğrencilerin ana kavramları açıklayabilmeleri ve geliştirebilmeleri için popüler kültürün önemine vurgu yapmış ve bu öğelerin sadece öğrenmeyle ilgili motivasyonunu arttırmakla kalmayıp bununla birlikte kavramsal anlayışlarının gelişmesine de katkı sağladığını vurgulamıştır. Son olarak Huang'ın 2004 yılında yaptığı çalışmada Çin Halk Cumhuriyetindeki ders kitaplarının sadece geçmiş zamanların kahramanlarını değil, aynı zamanda çağdaş kahramanları da içerdiğini belirtmektedir. Yukarıdaki yurt dışı araştırmaları ile desteklenen veriler ışığında, geleneksel öğretim programına popüler kültürün entegre edilmesiyle, eğitimciler olarak daha etkili bir sonuç alınmış, öğrenciler açısından eğitim yaşanan dünyayla daha anlamlı hale gelerek, öğrencilerin öğretilenden daha fazlasını anlamaları sağlanmıştır.

Tüm bu literatür doğrultusunda yapılan araştırmalara bakıldığında; yurt dışı öğretmenlerinin popüler kültür öğelerini bilinçli bir şekilde kullanarak öğretim planında yer verdiği görülmektedir. Ancak yurtiçi literatüründe, öğretmenlerin genelinin popüler kültüre dair görüşlerinin ne olduğu ve kazanımları edindirmede popüler kültüre derslerde yer verme durumlarını ortaya koyan araştırmaların özellikle Görsel Sanatlar alanında azlığı dikkat çekmektedir. Bu doğrultuda genelde eğitim, özelde ise Görsel Sanatlar eğitimi öğretmenlerinin popüler kültüre karşı genel görüşleri, 7. sınıf öğrencilerinin popüler kültür

öğeleri, öğretmenlerin bu popüler kültür öğelerini ne düzeyde kullandığı ve öğrencilere yansımalarına dair literatür eksikliği göz önüne alındığında, öğretmenlerin kazanımları edindirmede popüler kültür öğelerine derslerinde yer verme durumları araştırmanın problem durumunu oluşturmaktadır.

1.2. Araştırma Soruları

Araştırma soruları; araştırmanın problemiyle ilgili kuram ve alinyazın etkileşimi sonucu oluşturulan soruları ifade etmektedir (Yıldırım & Şimşek, 2013, s.102). Diğer bir deyişle; veri toplama süreci boyunca değinilecek olan genel soruları içermektedir (Creswell, 2017, s.101). Araştırmanın amacı ve konusunun ortaya konulabilmesi için 4 araştırma sorusu ele alınıp cevaplar aranmıştır.

- Görsel sanatlar öğretmenlerinin popüler kültüre ilişkin görüşleri nelerdir?
- Ortaokul 7. sınıf öğrencilerinin yöneldikleri popüler kültür öğeleri nelerdir?
- Popüler kültür öğeleri hangi yöntemler aracılığıyla görsel sanatlar dersine katılmıştır?
- Popüler kültür öğeleri kullanılarak işlenen derslerde, öğrencilerin derse karşı yaklaşımları nasıldır?

1.3. Araştırmanın Amacı

Görsel Sanatlar Eğitimi; bireylerin estetik bakış açısı kazanması, duygularını rahat ifade edebilmesi gibi kendisine ve topluma yönelik olumlu davranışlar edinilmesi amaçları üzerine kurulmuştur (Milli Eğitim Bakanlığı [MEB], 2018, s.8) ve kazanımlar bu amaçlar doğrultusunda belirlenmiştir. Araştırmanın konusu bağlamında 7. sınıf kazanımlarının amaçları Milli Eğitim Bakanlığı'nın Görsel Sanatlar Dersi Öğretim Programı kitapçığında şu şekilde belirtilmiştir.

Yedinci sınıf Görsel Sanatlar dersinde sanat eserinde yaratıcı sürecin araştırılması, analizi ve keşfi üzerinde durulur. Öğrencilerin sanat elemanları ve tasarım ilkeleri doğrultusunda geleneksel ve çağdaş sanat materyallerini

kullanarak tasarım yapmaları sağlanır. Öğrencilerin sanat eserlerindeki tema, konu ve sembolleri değerlendirirken sorgulama becerisini kullanarak görsel sanat dilini geliştirmeleri üzerine vurgu yapılır. Sanatın anlamını ve değerini araştırmaları teşvik edilir. Bu düzeyde öğrencilerde saygı, dostluk ve sorumluluk değerleri üzerinde durulurken eğitsel başarı, toplum ve aile, okula ve çevreye uyum, kişiler arası ilişkiler gibi kişisel, sosyal ve eğitsel gelişim alanları da programın uygulanması sırasında dikkate alınır. (MEB, 2018, s.2)

Bu amaçlarda geleneksel ve çağdaş sanat üzerine özellikle vurgu yapılarak öğrencilerin bu süreçte görselleri ve sembolleri eleştirel bir şekilde değerlendirmesinin gerekliliğinden söz edilmiş, okula ve çevreye uyum sağlamanın önemine vurgu yapılmıştır. MEB'in belirlediği bu amaçlar değerlendirildiğinde öğrencilerin derse aktif katılımı ve ilgi alanlarının dikkate alınması önem arz etmektedir. Öğrencilerin ilgi alanlarının popüler kültür öğelerinden oluştuğu düşüncesi araştırma boyunca literatürlerle desteklenmiştir. Bu bağlamda; Görsel Sanatlar öğretmenlerinin popüler kültüre dair genel görüşleri ve 7. sınıf öğrencilerinin popüler kültür öğelerinin neler olduğu tespit edilmeye çalışılmakta, bunlara ek olarak katılımcı öğretmenlerin; hangi yöntemler aracılığıyla Görsel Sanatlar dersine popüler kültür öğelerini kattığı ve öğrencilerin derse karşı yaklaşımlarında bir fark olup olmadığının ortaya konulması amaçlanmıştır.

1.4. Araştırmanın Önemi

Görsel Sanatlar dersi, öğrencilerin kendini gerek uygulamaları ile gerekse sözel olarak rahatlıkla ifade edebildiği bir derstir. Ancak akademik başarıya etkisi olmadığı düşüncesiyle veliler ve öğrenciler tarafından önemli bir ders olarak görülmemekte ve öğrencilerin derse ilgileri de oldukça zor toplanmaktadır (Kırıçoğlu, 2002, s.5; Erbay, 2013, s.84). Buna çözüm olarak Grugeon (2005) öğrencilerin popüler kültür metinlerinin çok yoğun bir şekilde etkisi

altında kaldığı bilgisinden yola çıkarak, sınıfın ilgilerini toplayabilmek için; popüler kültür öğelerinin eğitime entegre edilmesinin olumlu sonuçlar doğurabileceğini vurgulamıştır. John Dewey (1916) ise popüler kültür olarak ifade etmese de, eğitimin işleyişinde güncel konuların dikkate alınması gerektiğini belirtmiştir. Bunlara ek olarak Willett (2005) ve Heth (1983)'e göre de zenginleşmiş bir sınıf ortamı sağlayarak öğretme ve öğrenme sürecinin olumluya çevrilmesinde popüler kültürün etkili olabileceği vurgulamıştır.

Öğrencilerin ilgi alanlarını yakından takip edip, popüler kültür öğelerini bilinçli bir şekilde derse katılarak öğretme ve öğrenme sürecini olumluya çevirmekten öğretmenler sorumludur (Osier, 2003, s.12). Çocukların tüm boş zamanlarında popüler kültür öğeleriyle vakit geçirdiği bilinirken öğretmenlerin bunlardan uzak kalmasının normal olduğu söylenemez. Öğretmenler, öğrencilerinin derse aktif katılımını sağlayabilmek için onları anlamalı, neleri sevdiğini bilmeli ve bunlar hakkında öğrencilere söz hakkı vermelidir (Bal, 2016, s.6). Böylece, öğrencilerin kendisini değerli hissetmesi ve ilgi alanlarının derse çekilmesi aktif katılımı sağlanabilir.

Yapılan alan yazın taraması popüler kültür öğelerinin derse entegrasyonunun olumlu olduğunu gösterirken, görsel sanatlar dersi kazanımlarını edindirmede popüler kültür öğelerinin kullanımının eğitime yansımalarını gösteren çalışmaların azlığı dikkat çekmektedir. Temelde bu çalışma; öğretmenlerin sınıfta popüler kültür öğelerini hangi yöntemlerle kullandığı ve bu bağlamda öğrenciler üzerinde nasıl etkileri olduğunu belirtirken dersin öğretimini nasıl şekillendirdiğini de ortaya koyması açısından önem taşımaktadır. Buna ek olarak öğrencilerin popüler kültür öğelerinin tespit edilmesi öğretmenlerin popüler kültür öğeleri hakkında bilinçli hale gelmesi açısından çalışmayı önemli kılmaktadır. Öğrencilerin ilgilerini derse çekebilmek için, öğretmenlerin kazanımları edindirmede hangi yöntemlerle daha iyi sonuç aldığı ortaya konulması önem arz etmektedir. Öğrencinin kendisini okula ait hissederek dersleri bir mecburiyet olarak görmemesi açısından popüler kültür öğelerinin

kullanımın önemli olduğu düşünülduğünde çalışmanın özelde ortaokul görsel sanatlar öğretmenlerine genelde ise tüm ortaokul öğretmenlerine bilgi sağlayacağı umulmaktadır.

1.5. Araştırmanın Sınırlılıkları

Araştırmanın sınırlılıklarının ortaya konulması, verilerin inandırıcılığını gösterme yollarından biridir ve ayrıntılı olarak sunulduğunda, okuyucu açısından verilerin doğasını anlamasına destek olur (Glesne, 2015, s.296). Bu doğrultuda araştırmanın sınırlılıkları şu şekildedir:

Katılımcılar: Bu araştırmada veriler, Bursa'nın 3 merkez ilçesinde bulunun (Osmangazi, Yıldırım, Nilüfer) ve her ilçeden bir devlet, bir özel okul olmak üzere toplam 6 ortaokul seçilerek, bu okullarda bulunan 11 Görsel Sanatlar öğretmeni ve bu öğretmenlerin derslerine girdiği 584 7. sınıf öğrencilerinden toplanan veriler ile sınırlıdır.

Araştırma Alanı: Araştırma sadece görsel sanatlar eğitimi alanı ile sınırlı olup çalışmanın yapıldığı okul ve o okulda bulunan öğrencilerle sınırlıdır.

Araştırma Yılı: Araştırma; 2018-2019 eğitim-öğretim yılı güz dönemi ile sınırlıdır.

Veri Toplama Araçları: Araştırmanın verileri, araştırmacı tarafından oluşturulan ve tez danışmanı ile alanında uzman bir öğretim elemanından onay alınarak uygulanan 2 adet yarı yapılandırılmış görüşme formu 1 adet anket formu, doküman inceleme ve gözlem verileriyle sınırlıdır.

Uygulama süresi: Araştırmanın verilerini toplamak için belirlenen uygulama süresi 6 hafta ile sınırlıdır.

Popüler kültür öğeleri: Çalışmada popüler kültür öğeleri; öğretmenlerin ve öğrencilerin bulgularından elde edilen güncel öğelerle (oyunlar, ünlüler, kitle iletişim araçları ve 7. sınıf öğrencilerin ilgi alanları) sınırlandırılmıştır.

1.6. Tanımlar

Bu başlık altında araştırmanın amaçları göz önünde bulunarak, araştırma açısından önemli olan kelimelerin tanımlarına yer verilmiştir.

Kültür. Bireylerin toplumsal çevrelerine uyum sağlayabilmeleri için oluşturdukları maddi ve manevi değerlerin tümüne kültür denir (Tezcan, 1997, s.4).

Popüler Kültür. Başta çocuklar olmak üzere halkın mevcut toplumsal yaşantısıyla bağlantılı olarak, gündelik yaşamlarında sürekli içlerinde oldukları ve gündemde olan öğelerdir. Bunların içinde; TV, internet, sosyal medya, moda, günlük ilgiler, müzik gibi birçok unsur yer almaktadır.

Kazanım. Öğrencinin öğrenme dönemi sonunda ne bilmesini, ne anlamasını ve /veya yapabilmesinin belirlendiği ifadelerle kazanım denir.

Kitle Kültürü. Yukarıdan üretilen, çıkarlara hizmet eden (sermayenin sahipleri) ve şimdiye kadar endüstriyel örgütlenme ile ilişkilendirilen rasyonellik biçimlerinin sömürücü genişlemesinin bir ifadesidir.

Kitle iletişim araçları. Kitle iletişim araçları; haber verme, bilgilendirme, eğitme, eğlendirme gibi birçok görevler üstlenen (televizyon, internet, dergi, gazete, vb.) araçların geneline verilen bir isimdir.

2. Bölüm

Kavramsal Çerçeve

2.1. Kültür Kavramı

Kültür kavramına bakıldığında; tarihten sanata, sanattan bilime çok kapsamlı bir alanda ele alındığı görülmekte ve birçok araştırmacı bu çok alanlılık nedeniyle, kültürün tanımlanması karmaşık kavramlardan biri olduğunu vurgulamaktadır (Alakuş, 2004; Burke, 2006, Gündüz, 2015; s.40; Mejuyev, 1987; Oğuz, 2011; Özdemirci, 2017; Telleria, 2015; Uyar, 2007; Williams, 2017).

Dilbilimciler; Latince kökenli olan kültür kelimesinin *edere-cultura* kelimesinden ortaya çıktığını ve ekip-biçme anlamına geldiğini öne sürmektedir (Mejuyev, 1987, s.22). Bu düşünceyi destekleyen diğer görüş ise kültür kavramının Latince de *colere* kökünden gelen *culture* kelimesinin kökünden türediğidir (Hançerlioğlu, 2018, s.231). Bu anlamıyla; yetiştirmek, ikamet etmek, korumak gibi anlamlara geldiği de vurgulanmaktadır (Williams, 1976-2005, s.107). Aynı şekilde Romalılarda *culture* kelimesini; insan emeğiyle tarlada ekilerek yetiştirilen bitkiler için kullanmışlardır (Oğuz, 2011, s.125). Yani *colere* kökünden üretilen *culture* kelimesinin kullanımı ilk olarak tarımla ilgili olmuştur.

İlerleyen süreçte 15. yüzyılın ilk yarısıyla birlikte İngilizce'ye culture kelimesi olarak girmiş ve doğal büyüme, çiftlik gibi manalarda kullanılmıştır. *Culture* kelimesinin bugünkü anlamına yakınlaşması 16. yüzyıldan sonra kelimenin anlamına insan gelişimini de dahil ederek olmuştur (Özlem, 2000, s.142). Kültür kavramı üzerinde çalışmaları olan Oğuz (2011, s.126)'a göre kelimedeki en can alıcı değişim culture kelimesinin şuan ki anlamına yüklenen soyut kavramlarla birlikte olduğunu, ancak bunun tarihinin net olarak bilinmediği belirtilmiştir. *Culture* kelimesine; insanın yetiştirilmesi, eğitilmesi gibi soyut anlamları ilk olarak yükleyenlerin Romalı filozoflar Cicero ve Horatius olduğu ön görülmektedir (Özlem, 2000, s.142). Ardından 17. yüzyılın sonlarına doğru Raymond Williams kültürü, bir

topluluğun yani halkın ‘bütün bir yaşam biçimi’ anlamıyla kullanılan ‘tin’ kelimesi ile eleştirildiğini belirtmiştir (Williams, 1993, s.8-10). Kültür kelimesi birçok anlamda kullanılmıştır ancak nerede, hangi nedenle kullanıldığına yönelik farklı amaçlar yüklenerek hiçbir dönemde tek bir tanıma ulaşamamıştır. 18. yüzyılın ikinci yarısında antropolojinin gelişimiyle birlikte kültür, bireysellikten çıkıp çoğul olarak kullanılmaya başlanarak yaşam biçimi ve bütüncülük olguları için kullanılmaya başlanmıştır.

Bugünkü anlamıyla ilk olarak 19. yüzyılda Edward Tylor Primitive Culture adlı kitabında kültürün tanımını yapmıştır (Burke, 2006, s.9). Taylor’un tanımına göre; ‘‘Kültür toplumun bir üyesi olarak insanoğlunun kazandığı bilgi, sanat, ahlak, gelenekler ve benzeri diğer yetenek ve alışkanlıkları kapsayan karmaşık bir bütündür’’ (Güvenç, 1985, s.22). Bu anlamıyla kültür; insanlığa mal olarak bir toplumun, halkın yahut ulusun fikir ve inanç birliğinin oluşumunu sağlayan gelenek, görenek, sanat, düşünce, üretim ve sahip olunan tüm olguların tanımı olarak ifade edilmektedir (Oğuz, 2011, s.126). Büyük Türkçe Sözlüğüne göre ise kültür; toplumun gelişim ve değişim süresince oluşturulan maddi manevi değerler ve bu değerlerin gelecek nesillere ulaştırılmasında kullanılan araçların genelidir (TDK). Birleşmiş Milletler Eğitim, Bilim ve Kültür Örgütü tarafından düzenlenen Dünya Kültür Politikaları Konferansı Sonuç Bildirgesi’nde yayınlanan kültür tanımlaması ise şöyledir:

‘‘En geniş anlamıyla kültür, bir toplumu ya da toplumsal bir grubu tanımlayan belirgin maddi, manevi, zihinsel ve duygusal özelliklerin bileşiminden oluşan bir bütün ve sadece bilim ve edebiyatı değil, aynı zamanda yaşam biçimlerini, insanın temel haklarını, değer yargılarını, geleneklerini ve inançlarını da kapsayan bir olgudur’’ (Birleşmiş Milletler Eğitim, Bilim ve Kültür Örgütü [UNESCO], 1982).

Hançerlioğlu (2018, s.231)’na göre kültür, toplumun sezış ve düşünüş biçimlerini içine alan değerlerin tümüdür ve konuşma dilindeki anlamı da aynı doğrultudadır. Bu anlam; gelenekler, görenekler, düşünüş biçimleri ve sanat gibi toplumun birçok değerini kapsar. Aynı

doğrultuda Arslan (2006a, s.15), Solmaz (2005, s.1) ve Türkdoğan (2014, s.1) kültürü, ‘doğaya eklenmiş insan’ cümlesiyle tanımlayarak birçok alanı içine aldığını ve bu alan içinde gelenekler, örfler ve adetler, sosyal ve politik dinamiklerin yer aldığını vurgularlar.

Kültürün yapı taşı insandır. Çünkü kültür; insanı doğayla, insanı insanla yani insanı tüm varlıklarla ilişkilendirerek ilerler. İnsan, kültürün oluşabilmesi için gereklidir. İnsanlar sadece kültürü oluşturmakla kalmayıp onun devamlılığını sağlayarak yeni nesillere aktarır. Böylece kuşaktan kuşağa aktarılarak devam eder ve bu yapısıyla da kültür, dinamik bir özelliğe sahiptir. Buna ek olarak kültür, yaşamın tümünü içine aldığı gibi sanat, din, ekonomi ve siyaset gibi dinamikleri de kapsar ve hiçbirini birbirinden ayrı olarak düşünmez. Gerbner (1972)’in tanımıyla kültür, ‘‘Pek çok insanın belli bir zamanda ve belli bir mekanda ortak mesajlar ve imgeler sistemini paylaşması ve bunların yapımında hiçbir ilişkisi olmadığı halde bunlara gömülü olan yaşam, toplum ve dünya hakkında görüş sahibi olması’’ olarak ifade edilirken Arabacı (2009, s.105)’ya göre kültür ‘‘Bir toplumun değişme potansiyeli taşıyan bütün hayatıdır’’. Mutlu (2012) ve Özkan (1997, s.16) kültürü; her topluluğa kendi özelliklerine ve biçimine göre kimliklerini veren ve toplumların birbirinden ayrılmasına sebebiyet olan olgulardan biri olarak tanımlamaktadır. Güvenç (2002, s.110) kültür kavramının bir ülkenin coğrafi sınırlarıyla kısıtlanamayacağını aksine tüm ülkeleri kapsayabileceğini ve bir ülkenin sınırlarında pek çok alt kültürün yer alabileceğini de vurgulamaktadır.

Malinowski (1992, s.67) kültürün ana merkezine bireylerin istek ve gereksinimlerini koyarak kültürü, bireylerin zorunlu gereksinimlerini karşılayabilmek için hep birlikte oluşumunu sağlayan toplumun, bu gereksinimleri karşılama biçimi şeklinde görmektedir. Ona göre bireylerin bir hedefe ulaşabilmeleri için örgütlenmeleri yani birlikte hareket etmeleri gerekir. Örgütlenmenin önemine vurgu yapan Malinowski (1992, s.68-70) kültürün temel olgusunun daimi örgütlenmeyle olabileceğini öne sürmektedir.

Kültürü sanat bağlamında ele alan Erbay (2013, s.78)'a göre; kültürü düşünme ve yaşama şeklimizde, günlük diyaloglarımızda, edebiyatta, sanatta, mutluluk ve hüznlerimizde doğamızın ve karakterlerimizin ifadesidir şeklinde tanımlayarak sanattan bir kültür ürünü olarak bahseder. Yapılan bu tanımın ışığında, sanatı kültürün özel bir alanı olarak ele alır.

Sanat eğitimi ve kültür üzerinde detaylı araştırmaları olan Boughton ve Mason (1999)' a göre, sanattaki her şey kültüre oldukça yakındır ve sanat aracılığıyla kültürel paylaşım yapmak, öğrencilere farklı bir öğrenme ortamı sağlar. Kültürü sanat yoluyla paylaşma sürecinde, öğrenciler çeşitli engelleri aşarak kendilerini bir öğrenme ortamında bulurlar. Sanat, kültürel aktarımı gerçekleştirmeyi kolaylaştırır ve öğrencilere kültürlerarası etkileşimlerde dil ile ilgili etkileşim ve iletişim problemleriyle baş edebilecekleri bir ortam sağlar.

Tanımların ortak anlamları ele alındığında en genel haliyle kültür, geçmişten günümüze gelen ve toplumların oluşmasını sağlayan ortak noktalardır. Bu doğrultuda, öğrenilmiş ve sosyal bağlamda nesilden nesile aktarılmış davranışlar bütünü olarak kültür, toplumun ortak değerleri, adetleri ve alışkanlıklarıdır. Yapılan açıklamalar ele alındığında net bir şekilde vurgulanabilir ki; kültür kavramı insansız, insan da kültürsüz düşünülemez. Bu iki kavram birbirine sıkıca bağlı iki olgu durumundadır.

Kültür, bireyin yaşam deneyimleriyle meydana gelir ve bu yaşam deneyimi internet çağına geçmeden önce her bölgenin kendisine özgü yerel bir şekilde seyretmesiyle devam etmekteydi. Şimdi ise iletişim çağının gücü ve hızıyla bir toplumun kültürleri birçok topluma yayılmakta ve küreselleşmektedir. Topal (2014, s.3)' a göre bu globalleşme sürecinde yaşam şartları ve durumlarının belirginleşmesinde dünyaya egemen bir pazarın baskın bir gücü söz konudur. Kültür; kalıtlarımızda değil öğrenme ve etkileşim yoluyla nesilden nesile aktarılarak dinamik yapısı sayesinde komşu kültürlerle de sürekli alışveriş halindedir. Bu yayılım, içeriden dışarıya doğru bir akış izler ve dağ, deniz gibi coğrafik engelleri sınır

tanımayarak her bölgeye yayılabilir. Özellikle de günümüzde kitle iletişim araçlarının yaygın kullanımıyla birçok topluma hızlıca ulaşım sağlanmaktadır.

Kültür kavramı, genel olarak ele alındığında bütüncül bir yapıya sahip olmasının yanı sıra detaya inildiğinde birden çok alt sistemi içerisinde bulundurmaktadır (Akgül, 2006, s.41; Bostancı, 2002, s.83). Kültürel sürecin çeşitli etkenlerle parçalanmasıyla meydana gelen yeni kültürel yapı yani alt sistemler farklı kültür çeşitlerinin oluşmasına neden olmuştur (Özkök, 1985, s.109). Bu çalışma kapsamında ele alınacak alt sistemler ise; alt kültür, karşı kültür, halk kültürü, yüksek kültür, seçkin kültür, görsel kültür, kitle kültürü ve popüler kültür'dür. Erişti (2010, s.895)' ye göre gelecek kuşaklar açısından alt sistemlerin devamlılığın sağlanabilmesi ya da kültürlere karşı farkında olma durumlarının arttırabilmesi için popüler kültür ile bağlantı kurulmalıdır.

2.1.1. Kültür değişimi. Doğası gereği kültür olgusu değişim ve gelişim içersindedir ve bu sürekli devamlılık gösterir. Doğan (2002, s.318) ve Güvenç (1999, s.122) Kültürel değişim ya da kültür değişimi adıyla betimlenen olguyu, bir toplumun kısmi ya da bütününe başka bir biçim veya duruma girerek değişiklik göstermesi olarak tanımlamaktadır. Bu değişiklik eylemi hız, zaman ve topluluğun niteliğiyle ilişkili olmakla birlikte her toplumda ve zamanda var olmuştur. Tezcan (1997, s.205) etkin bir yapıda olan kültürün kesintisiz olarak hızlı veya yavaş bir biçimde değişim içinde olduğunu vurgulamaktadır. Polonyalı ünlü antropologlardan biri olan Malinowski (1990, s.39) kültür değişimini, bir toplumun maddi, manevi ve sosyal düzeninin farklı biçimlere dönüşmesi ve devamlılığı olan bir süreç olarak tanımlamaktadır.

Bazı düşüncelere göre kültür, özünde değişiklik göstermez ancak zaman bağlamı içerisinde gelişimini sürekli devam ettirir (Güvenç, 1985, s.141). Kültür, yapısı gereği sabit ve durağan bir olgu olmamakla birlikte, yoğun bir şekilde değişimler göstermektedir. Yani kültür değişir ve bu değişim ahenkli bir şekilde toplumun hayatında devam eder. Gereksinimler, amaçlar, yaşamlar ve koşullar değişir bütün bunlara uyum sağlayabilmek amacıyla bireylerin işleri ve

bakış açıları da değişebilir. McFee (1991)'nin görüşüne göre kültürel değişimi göz önünde bulundurması gereken en önemli alanlardan biri de sanat eğitimidir. Çünkü sanat eğitimi kültürlerin aktarılmasında en önemli iletişim araçlarından biridir.

2.1.2. Kültürlenme. Kültürel psikolojinin temel kurucularından olan Berry (1999) kültürlenme kavramı üzerinde detaylı çalışmalar yapmış ve bu kavramı iki ayrı tanım ile sınırlandırmıştır. Birinci tanıma göre kültürlenme; birden fazla kültürün etkileşimiyle meydana gelen sosyal bir durumdur. İkinci tanımına göre ise; birden fazla kültürün birbirini karşılıklı olarak etkilemesi ve bu etkilenmenin neticesiyle oluşan psikolojik değişiklik durumudur. Bu araştırmada kapsam gereği birinci tanım üzerinde durularak bilgi verilmektedir. Kültürlenme kavramını eğitim bağlamında tanımlayan Güvenç (1999, s.122)'e göre insanların yaşı fark etmeksizin kendi kültürlerinde yetkinlik sahibi olarak eğitim ve öğretim hayatı boyunca bilinçli ya da bilinçsizce karşı karşıya geldiği koşullandırmalar bütünüdür. Bu doğrultuda kültürlenme, topluma uyum süreci olan sosyalleşmeden farklı olarak bütün koşullandırmaları kapsayan eğitim olgusundan detaylı bir kavramdır.

Sunulan tanımlardan da anlaşıldığı üzere; belirli bir topluluğun alt kültürlerini kapsayan grupların ya da değişik kültürlerin birbirini karşılıklı olarak etkilemesiyle bireylerin kendi kültüründen farklı olan başka bir kültürün meydana gelmesi halidir. Bu süreç toplumun beklenti ve istekleri doğrultusunda etkilenecek bireylerin doğduğu andan ölümüne kadar sürerek, davranışların değiştirilmesine ve geliştirilmesine neden olarak devam eder. Güvenç (1999, s.286-287)'in bu doğrultudaki destekleyici ifadelerine göre, kültürlenme en genel haliyle toplumsal boyutlu eğitimi ifade eder. Kültürlenme süreci, yaş ile sınırlanmamakla birlikte bireylerin doğumuyla oluşumu başlayarak, okulla devam eder ve ardından yaşam boyu sürer.

2.1.3. Kültürleşme. Kültürleşme kavramı, son yüzyıllarda önemli bir çalışma alanı haline gelerek bilinen kavramlar arasında yerini almıştır (Berry, 1980; Tadmor, Tetlock & Peng,

2009). Gibson (2001)'a göre ‘‘kltrleřme, kltrel aıdan farklı kiřiler, gruplar ve sosyal etkiler ile temasın sonucu olarak meydana gelen deęiřim’’ btnlęn ifade eder. Bostancı (2003, s.109-110) kltrleřme kavramını; birden fazla olan kltrel sistemlerin birbiri arasındaki baęlantıyı ve kltrel olarak satın alıp, satma iřlemini betimleyen bir etkileřim olarak tanımlamaktadır. Fakat kltrleřmede ana unsur baskın olan kltrel sistemin kendi deęer ve yargılarını bařka sisteme iletmesidir. Bu aktarımın oluřabilmesinde etken olan baskın kltre karřı hayranlık duygusu ya da baskın kltrn dięer kltrlere dayatmasıdır.

Kltrleřmeyi anlamak iin, kiřinin iinde bulunduęu etkileřimsel durumu anlamak gerekir (Crockett & Zamboanga, 2009; Rohmann, Piontkowski & Van Randenborgh, 2008). Bu baęlam, bireylerin kendi zelliklerini, kkenlerini oluřturdukları grupları, sosyoekonomik durumlarını ve iinde yařadıkları lke ve yerel toplulukları gibi olguları ierir. Kltrel deęerlerin kltrleřme sonucu da deęiřeceęi varsayılmaktadır (Schwartz, Montgomery & Briones, 2006).

Kltrleřme en genel tanımıyla, ‘‘farklı bireyler veya insan gruplarının bir araya gelmesiyle ve kltrlerinin ynlerini deęiřtirmesiyle meydana gelen sreleri’’ ifade eder. Dolayısıyla kltrleřme, farklı kltr grupları arasında srekli bir temasın sonucu olarak kltrel zelliklerin deęiř tokuřudur. Televizyon, internet gibi kitle iletiřim aralarının geliřimi ve teknolojiadaki ilerlemeler nedeniyle, birey ve grupların yz yze gelmeden etkileřime girerek kltrleřmeleri mmkndr. Bu geliřmeler nedeniyle farklı kltrlere arasındaki etkileřimlerde nemli bir artıř olmuřtur. Yařadığımız ok kltrl dnyada, kltrleřme her geen gn daha fazla insanın yařadığı bir sretir. Dnya bir "kresel ky" haline geldięinden, bir kısımdan dięerine gemek ve bir kltrden dięerine gemek her zamankinden daha kolaydır. Bireyler artık farklı kltrlere hakkında daha fazla bilgi sahibi olurken aynı zamanda kltrel farklılıkları daha iyi anlarlar.

2.2. Kültür Sınıflandırmaları

Elde edilen literatür verileri incelendiğinde, kültür kavramının zaman içinde türediği ve birçok sınıflandırmalara ayrıldığı saptanmıştır. Bu bölümde kültür sınıflandırmaları içinde yer alan kavramlardan olan; halk kültürü, yüksek kültür, seçkin kültür, kitle kültürü ve popüler kültüre dair açıklamalar sunulmaya çalışılmıştır.

2.2.1. Halk kültürü. Halkbilimi alanının araştırma konularından biri olan halk kültürü diğer adıyla ise folk kültür; toplumların edebiyatta, günlük yaşamlarında, maddi manevi ögelerinde, sanatta, müzikte ve giyimde yani tüm yaşayış alanlarındaki olguların açık bir şekilde görülen ve toplumların kendi özelliklerini yani kimliklerini taşıyan kültür türüdür (Wittgenstein, 1977, s.4). Halk kültürü, geleneksel olarak diğer gruplardan göreceli bir şekilde izole edilen küçük, homojen, kırsal grup tarafından uygulanan bir kültüre atıfta bulunur.

Dünyada tarım toplumlarının yoğun olduğu dönemde yani endüstri devriminden önce kentlerde, köylere göre gelişmiş bir yapı söz konusuydu. Fakat, köy nüfusuna oranla kent nüfusları oldukça az sayıdaydı ve bunun başlıca nedeni, köylünün doğduğu yerleşkeden ayrılmadan hayatı boyunca aynı yerde yaşamasıdır. Bu şekilde seyreden çağlarda iki çeşit kültür gözlenmekteydi. Bunlardan biri söz konusu olan bu kırsal yerlerde yaşayan toplumun yaşam biçimini yansıtan halk kültürü diğeri ise köylüye göre daha seçkin topluluğun kültürü sayılan yüksek kültürdür (Coşgun, 2012, s.2). Tellan (2004, s.2)'a göre; halk kültürü, kaynağını halktan sağlayarak halkın hayat şeklini göstererek kültürel etkinliklerini nitelendiren bir kavramdır.

Ağırlıklı olarak insan kaynakları, stratejik yönetim ve kurumsal girişimcilik alanlarında ki uzmanlardan biri olan Özdemirci (2017, s.126)'ye göre halk kültürü; biçim olarak basittir, kolayca aktarılıp iletilebilen bir yapıda olup, genel olarak anonimdir. Özelliği itibariyle doğduğu topluluğun değer yargılarını içerir. Ürün, tüketiciye dönüktür ve ücret talep edilmediğinden elde edilebilirliği kolaydır. Çakır (2014, s.271)'in ifadelerine göre halk (folk)

kültürü, ‘‘anonim yapılı, parasız, doğrudan kullanıcıya yönelik, geleneksel, oluştuğu toplumun değer yargılarını taşıyan kültürdür.’’ Arık (2009, s.4) ise halk kültürünü, tarımla geçimini sürdüren toplumlarda ürünlerin üretimini ve tüketimini yapanların tecrübe ve istekleri neticesinde kendi kendine meydana gelerek etnik özellikleri ağır basan natürel bir kültür olarak tanımlamıştır.

Yapılan açıklamalardan anlaşıldığı üzere halk kültürü, geleneklere bağlı grupların çıkardığı gündelik hayatın ifade bileşenlerini ifade eder. Halk kültürünün daha önceki kavramsallaştırması, temel olarak diğer gruplardan göreceli olarak yaşayan küçük çaplı, homojen, kırsal grupların uyguladığı geleneklere odaklanmıştır. Ancak bugün halk kültürü, hem modern hem de kırsal kesimdeki bireyler tarafından daha kapsamlı bir şekilde tanınmaktadır. Tarihsel olarak, sözlü gelenekler üzerinden ve şimdi de bilgisayar destekli dinamik iletişim yoluyla giderek daha fazla topluluğun paylaşımıyla ilgilidir.

2.2.2. Yüksek kültür (seçkin kültür). Yüksek kültürü, diğer kültürlerden ayıran yanı, oluşturucuları ve eleştiricileri aracılığıyla idare edilmesi ve tüketicilerinin birçoğunun bunları olduğu gibi eleştirmeden kabul etmesidir (Gans, 2014, s.110). Erdoğan ve Alemdar (2005, s.44) yüksek kültür kavramıyla; bir toplumun baskın niteliklerinin muhafaza edilmesinden bahsetmektedir. Seçkinler sınıfı olarak adlandırılan yüksek kültür; özellikle geçmiş tarihin eserleri gibi yaşam tarzına ait birçok ürünü içine almaktadır. Lider kişiler tarafından üretildiği için yaratıcı, ihtilalci ve geleceğe rahatlıkla ulaşabilen bir kültür olarak bilinir. Gans (2014, s.110)’ın da bu doğrultudaki ifadelerine göre; bu kültür türü, kaliteli sanatçılar, yazarlar vb. üst kesim bireylerin oluşturduğu kültürdür, bundan dolayı da değer görme ihtimali güçlüdür.

Yüksek kültürü aynı zamanda üst kültür olarak tanımlayan Topal (2014, s.16)’a göre yüksek kültür pahalıdır ve en değerli kültür türüdür. Üretilişinde fikirsel ve sanatsal oluşumların ağır basmasıyla birlikte üretildikten sonra da yine yüksek beğeniye sahip toplumlar tarafından değerlendirilir. Beğenilebilmesi için estetik bir bakış açısı gerekmektedir.

birlikte tanınan bir yaratıcısı söz konusudur. Yaratıcısıyla aynı doğrultuda, tüketicisi de eğitim görmüş bireylerden oluşmaktadır.

İki çeşit tüketici şekli vardır. Bunlardan ilki, ürünlere yaratıcı bir bakış açısıyla bakan fakat kendileri yaratıcı olmayan, ikincisi ise tamamen tüketime odaklanıp yaratım süreci vb. durumlarla ilgilenmeyenlerdir (Gans, 2014, s.110). İki çeşit tüketiciye rağmen estetik ölçütlerinin varlığı nedeniyle yüksek kültür oldukça az kişinin ilgi alanına girer. Erdoğan ve Alemdar (2005, s.44)'a göre; yüksek kültür bir kısım toplumun yaşayış şeklini gösterir. Kùltürler arasında kıymetli bir bakış açısıyla ele alınan, benimsenen ve bu doğrultuda iletilendir. Yüksek kültürün içerisine genellikle; güzel sanatlar, bale, edebiyat, tiyatro gibi üst kesimin daha çok ilgilendiği alanlar girer. Yani yüksek kültürü meydana getiren insanların hayat tarzı, bu kültürün öğelerini oluşturmaktadır.

2.2.3. Kitle kültürü. Kitle kültürü kavramını açıklanmadan önce kelimeleri bağımsız düşünerek 'kitle' kelimesinin anlamını irdelemek gerekir. Williams (2017, s. 440)'a göre kitle sözcüğü sosyo-kültürel düzeyleri düşük olanlar için kullanılan bir sözcüktür ve bu sözcüğün anlamını pekiştiren üç toplumsal olayın bir araya gelişi önem taşımaktadır. Bunlardan ilki; toplumların sanayi şehirleri etrafında toplanarak nüfusun bu kısımlarda yayılmasına sebep olmasıdır. İkincisi; bireylerin çalışma hayatı olarak fabrikalara yönelmeleridir. Üçüncüsü ise; daha önce sayılan iki olgunun gerçekleşmesiyle oluşan bu işçilerin bir araya gelmesi ve örgütlenmesiyle meydana gelen toplumsal yığılımdır. Yani açıklamalara genel olarak bakıldığında kitleler yoktur, ancak bireyleri kitleler olarak gören bir algılama söz konusudur.

Kitle kavramının ortaya çıkmasıyla birlikte birçok derinlikli anlam meydana gelmiştir. Bunların başında 'kitle' kelimesinin en yalın hali olan, sayısı bilinmeyen insan çokluğu anlamı yer almakta ve izleyici, okuyucu gibi anlamları da içinde bulundurmaktadır (Erdoğan & Alemdar, 2005, s.40).

Zamanla türeyen diğer bir kavram ve kitle kültürü kavramıyla bitişik yapıda (Özdemirci,

2017, s.123) olan *kitle toplumu* ise; 19. yüzyılın çeyreğinde Batı Avrupa kapitalizminin süratli bir şekilde genişlemesiyle oluşmuştur (Gündüz, 2015, s.390). *Kitle Kültürü Efsanesi* adlı kitabıyla kitle kavramını derinlemesine irdeleyen Swingewood (1996, s.18-20)'a göre; kitle toplumu, aynı kültür özelliklerine sahip toplumlar arasındaki ortak noktaların güçsüzleşerek geleneksel bağların koptuğu, paylaşma duygusunun giderek yitirmeye başlandığı, bireylerin içinde buldukları toplumlara duyarsızlaştığı ve üretimden tüketime odaklanan bireylerin bir araya gelerek oluşturduğu toplum çeşidine denmektedir. Yani yapılan tanımlamalar ışığında görülmektedir ki, kitle toplumları ve bu toplumların meydana getirdiği değer, inanç ve görüşlerin neticesiyle meydana gelen olgu, kitle kültürü adıyla tanımlanmaktadır.

Erdoğan ve Alemdar (2005, s.48)'a göre, kitle kültürü halk kültürü olmadığı gibi, köylünün ya da yerel toplumların yaşam biçimlerini de ortaya koymamaktadır. Bazı yanlış algılamaların aksine halk kültürünün devamı niteliğinde değildir. Bunun tersine tüketim odaklı olarak varlığını sürdürmekte ve alım satım üzerine temellendirilmektedir. Bunlara ek olarak kitle kültürüne bazen egemen kültür de denir, çünkü egemen ekonomik üretim biçimlerine yakından bağlıdır ve bu ekonomik sisteme dayalı bir toplumun temel değerlerini aktarma eğilimindedir (Williams, 1977).

Özdemirci (2017, s.123)'ye göre 19. yüzyılın başlarında yaşanan bu ekonomik gelişmeleri tek tipleşme olarak gören kültür yapısına kitle kültürü adı verilmektedir. Aynı doğrultuda açıklamaları olan Gündüz (2015, s.390)'e göre, 19. yüzyılda sanayileşme ile başlayan değişiklikler, çalışma gerekçesiyle bireylerin köyden kente göçüyle devam ederek toplumda derinden bir değişiklik meydana getirmiştir. Bununla birlikte, sanayi çağı yaşanmaya başlanmış ve bu yeni tip, toplumun kültür biçimine de *kitle kültürü* adı verilmiştir.

Kitle kültürü kavramını *Aydınlanmanın Diyalektiği* adlı kitabında kültür endüstrileri sözcüğüyle tanımlayan Adorno ve Horkheimer gibi teorisyenler için kitle kültürü, yukarıdan türetilen çıkarılara hizmet eden (sermayenin sahipleri) ve endüstriyel örgütlenme ile

ilişkilendirilen rasyonellik biçimlerinin sömürücü genişlemesinin bir ifadesidir (Mutlu, 2016 s.307). Gans'a göre ise, kitle kültürü kavramı zamanla değerini kaybetmekte ve ortadan kalkmaya yüz tutmaktadır (2014. s.88). Eleştirmenlerin çoğu için tipik bir strateji, kitle kültürünü negatif bir şekilde *yüksek kültürün ötekisi* olarak tanımlamaktır (Huysen, 1986). Kitle kültürünü, yüksek kültürün olmadığı her şey olarak tanımlamak ve anlamaktaki bu yakınsama, daha değerli hale gelmiş yüksek kültür kavramının, genel olarak muhafazakar ve geleneksel olabileceği veya özellikle modernist ve avangart olabileceği durumlarda meydana gelmektedir. Tartışmasız ki, kitle kültürünün sürdürülebilirliğinin sağlanabilmesinde ki en büyük unsur kitle iletişim araçlarıdır (Topal, 2014, s.5) Toplumlar üzerinde baskın etkisi olan bu araçlarla işlevsel çalışmalar yapılmış ve birçok açıdan tanımlanmaya çalışılmıştır. Bu çalışmalardan bazıları, toplumu edilgen tüketici ve izleyici bir kitle biçiminde kabul ederek, ana pazar kitlesi şeklinde ele almıştır. Bazıları da zamanla değişen toplumu ana merkeze alıp etken duruma getirmiş ve toplumların kitle iletişim araçlarını ne şekilde kullandıkları üzerinde yanıtlar bulunmaya çalışmıştır (Karakoç, 2009, s.87; Şimşek, 2002, s.58).

Mills (1974, s.425) her ne kadar kitle iletişim araçlarının meydana gelmesinde kitle toplumunun etkisi olduğunu belirtse de günümüzde kitle iletişim araçlarının, kitle toplumlarının şekillenmesinde çok büyük bir payının olduğunu belirtmektedir. Bektaş (1996, s.126)'a göre kitle iletişim araçlarının yapı gereği kolayca herkese yayılabilmesinden dolayı kültürler arasındaki farklılaşma en aza inmiştir.

Kitle kültürü; aynı medyaya, haber kaynaklarına, müziğe ve sanata ortak maruz kalmadan dolayı gelişen fikirler ve değerler kümesidir. Bireylere yayınlanır veya dağıtılır. Bu nedenle, genellikle yerel toplulukların ve bölgesel kültürlerin benzersiz içeriğinden yoksundur. Sıklıkla, bireyleri tüketici rolüyle teşvik eder.

Küçükşengül Özkan (1994, s.884) çocukların gelişiminde aile ve çevrenin etkisini kabul ettiğimiz gibi kitle iletişim araçlarının da etkisini kabul ederek, gerektiğinde tüm çevresel

unsurlardan daha etkili olabileceğini belirtmektedir. Başta televizyon olmak üzere kitle iletişim araçları, birçok kaynaklar yoluyla mesajlar vermekte ve çocukların kimlik oluşumunu dahi etkilemektedir (Kaya & Tuna, 2008, s. 163). 19. ve 20. yüzyıllarda yayıncılık ve yayıncılığın artmasıyla birlikte kitlesel kültürün kapsamının çarpıcı biçimde genişlediği görülmektedir.

2.2.4. Görsel kültür. Olağanüstü bir hızla ilerleyen teknolojik gelişmeler nedeniyle bireyler yoğun görsel iletilere maruz kalarak sosyal ve kültürel yaşamlarında ciddi bir şekilde etkilenmektedir. Çakır (2014, s.170)'a göre, yayılımı süreklilik gösteren bu iletilerin olduğu gibi kabul edilmeyip, eleştirel bir bakış açısıyla yaklaşarak değerlendirilmesi gerekmektedir. Tam bu noktada bireylerin görsel iletileri yorumlayarak ele alması, görsel kültürün çalışma alanına girmektedir.

Karadağ (2004, s.13)'a göre, görsel kültür 21. yüzyılda meydana gelen geniş çaplı iletişimin ve her yanımızı kuşatan görsellerin sonucunda oluşan güncel bir kültürdür. Bu kültür görmeyle ilgili olup, bu bağlamdaki amacı ise görme konusunda bilinçlendirme ve bunları sentezleyerek analiz yapabilen bir anlayış geliştirmeyi hedeflemektedir. Çağdaş dünya kültürü de görsel deneyimin zenginliği, görsel kültürü bağımsız bir alan olarak inceleme ihtiyacını beraberinde getirmiştir.

Görsel kültürün ilk ortaya çıkışına dair kesin bir bilgi olmamasıyla birlikte bu alanda çalışan eğitimciler tarafından iki ayrı bilgi söz konusudur. Bunlardan ilki; Hall (1981, s.228), Evans (1997, s.273) ve Duncum (2002, s.5) tarafından belirtilen; görsel kültür kavramının ilk olarak kullanımının Kaliforniya Üniversitesi'nde sanat tarihi profesörü olan Svetlana Alpers tarafından 1983'te ki bir çalışmasında yer aldığı bilgisidir. Bir diğer açıklamada ise Elkins (2003) bunu reddederek Michael Baxandall tarafından 1972 yılında kullanıldığını iddia etmektedir (Hatipler, 2016, s.25). İlk kullanımına dair belirsizliğin bulunduğu görsel kültür kavramının, 20. yüzyılda modernizmin gelişmesiyle kültürel değerlerin didaktik

yaklaşımlarını ortaya koymak sebebiyle türediği söylenmektedir (Uysal, 2011, s.3).

Kültür ve toplum olguları üzerinde ayrıntılı çalışan Barnard (2002, s.22) görsel kültürü, “bir kültürün değerlerinin ve inançlarının çeşitli yollarla görünür duruma getirilmesi” olarak tanımlayarak görülebilen her şeyi görsel kültürün içerisine alır. Fakat Türkkkan (2008, s.13) görülen her ögenin görsel kültür olarak sayılabilmesi için bu unsurların, bir topluluğun değer ve inançlarını aktaran işaretleri de içine alması gerektiğini vurgulamaktadır. Çünkü imgeler görüneni tamamen aktarmak yerine, görünenin temsilini yansıtmaktadır. Yani imgelere bakınca algılanan olgu insan algılamasının sonucudur. Leppert (2002, s.14-18)’in bu doğrultudaki destekleyici görüşüne göre, insan bilincinin katmanları kültür ve tarihin tabakalanmasıyla meydana gelir. Bu kültür ve tarih katmanları ise, insanların doğdukları andan itibaren zihnine attığı imgeleri yaşam boyunca çevreden aldıkları kodlarla yapılandırarak, kendi bakış açısını belirlemesiyle oluşur.

Günümüzde görsel kültürün güçlü savunucularından biri olan Duncum (2001)’a ve benzer yaklaşımda tanımlama yapan Williams(1977)’a göre görsel kültür; geçmişi ve şimdiki tüm güzel sanatları, aynı zamanda popüler kültürü; televizyonlarda, filmlerde, reklamlarda, kitaplarda, ev ürünlerinde, eğlence ve alışveriş merkezlerinde yani en genel şekliyle her türlü günlük yaşam akışımızda karşımıza görsel ürün, nesne ve imgelerdir. Görsel kültür araştırmalarında birçok çalışmaya imza atan ve ‘What is Visual Culture’ adlı makalesinde de önemli noktalara değinen Nicholas Mirzoeff (1998, s.33) görsel kültürü; günlük yaşamımızdaki her şey olarak tanımlamaktadır.

Northern Illinois Üniversitesi'nde Sanat ve Tasarım Eğitimi Profesörü aynı zamanda Görsel Sanatlar ve Sahne Sanatları Fakültesi'nde Doktora Programları Koordinatörü olan Freedman (2003) ile onunla aynı görüşte olan Balkır (2011, s.116)’a göre görsel kültür; özellikle sanat tarihi, sanat eğitimi, insan bilimi, sosyoloji, medya çalışmaları ve psiko-analiz olmak üzere eleştirel kuramların çoğunluğunu oluşturan ve birden çok bilim dalını içinde

bulunduran bir kavramdır.

Mitchell (1995, s.15) tarafından görsel tecrübenin kültürel ve toplumsal bir şekilde değerlendirilmesi olarak tanımlanan görsel kültür, gösterilen ve görmeye dair birleşimlerin bütünüdür. Bu doğrultuda reklam, televizyon, mimari yapılar ve filmler gibi birçok kavram görsel kültürün unsurudur (Mirzoeff, 1998; McRobbie, 1999; Rogoff, 1998, s.14). Kitle iletişim araçlarının bireyler üzerindeki baskın gücüne vurgu yapan Bülbül (2010)'e göre; internet, sinema, fotoğraf ve televizyon gibi unsurların etrafımızda fazlasıyla ve karmaşık görsel imgelerin oluşmasına neden olmasından dolayı görsel kültüre ilginin artmasına sebep olduğunu belirtmektedir. Barnard (2002, s.13)'ın bu doğrultudaki ifadelerine göre; kitle iletişim araçlarının herkese ulaşması nedeniyle kültürümüz gün geçtikçe gördüklerimizin bir eseri haline gelerek, ortak kültür olgusu oluşmuştur.

Görsel yollarla ifade edilen her ögeyi içine alarak çok geniş bir alanda hareket eden görsel kültür, teknoloji ve görsellerin yoğun olduğu bir periyotta toplumların karşılaştıkları görselleri anlamlandırma ve çözümleyebilmelerini sağlayan, post-modernizmin oluşmasıyla meydana gelen bir olgudur (Mamur, 2012, s.2151). Kırıçoğlu (2015, s. 44)'na göre ise; yaşadığımız yüzyılın teknoloji ağı içerisinde görsellerin bireyler üzerinde bıraktığı baskın etkinin ve bu etkinin oluşturduğu birikimin adına görsel kültür denir. Bu baskın etki sadece bireylerin yaşamına tesir etmekle kalmaz bununla birlikte bireylerin içinde yaşadığı toplumun kimliğine de etki eder. Hatipler (2016, s.25)'in tanımlamasına göre en genel haliyle görsel kültür; bir toplumda yaşayan bireylerin yöresel ve kültürel anlamda benimsenerek kültürü oluşturan öğelerin meydana getirdiği birikimle görsel öğeleri anlamlandırmalarına olanak sağlayan bir kavramdır.

Görsel kültür, tüketicilerin görsel teknolojiler aracılığıyla bilgi, anlam ve zevk aramak için kullandıkları görsel olayları inceler (Mirzoeff, 1998, s.3). Bu nedenle görsel kültür, görüntüler, sesler ve mekânsal açıklamalar dâhil olmak üzere çok katmanlıdır. Aynı bağlamda

görüşleri olan Duncum (2015, s.54-57)'a göre, görsel kültür yapı olarak rizomatiktir; çok katmanlı, çok sayıda referansla birbirine bağlanmıştır ve hem gösterimde hem de yorumlamada birden fazla giriş ve çıkış noktası sunar. Bir görüntü, çok sayıda referanstan yararlanır ve sırayla her bir izleme eylemi, herhangi bir sayıda ilişkilendirmeyi oluşturur. Ancak görsellere olduğu gibi doğruca bakmak değil, bunlara ne şekilde baktığımızın farkında olmak görsel kültür açısından daha değerlidir. Çünkü içerisinde bulunduğumuz çağda; en genel tabiriyle anlam; müzikler, görseller ve benzer unsurların birbirini karşılıklı olarak etkilemeleri sonucu oluşmaktadır.

Görsel kültür kuramının savunucularından olan Freedman (2003), Duncum (2001), ve Tavin (2004), galeri ve müzelerde bulunan sanatsal ürünlerle ilgilenmektense; bunun yerine genellikle her yerde karşımıza çıkan ev ve giysi tasarımı, Youtube videoları, reklamlar ve mağaza vitrinleri gibi günlük hayatımızda karşılaştığımız ve yaşamımızda her an yer alan unsurlarla daha fazla ilgilidir. Bundan dolayı bu kuramcılar, son zamanlarda karşı karşıya kaldığımız görselleri anlamlandırabilmek için görsel okuryazarlık eğitiminin önemi üzerinde dikkatle durmaktadırlar. Bunun aksi yönünde düşünen Stephen Dobbs (1998, s.9)'a göre ise heykeller, mimari yapılar, resimler ve filmler gibi sanatsal değeri olan unsurlar, görsel kültürün içine girer. Bu kısımda dikkat edilmesi gereken husus, bir görselin olduğu gibi ele alınması değil toplum, birey ve çevre için ortaya koyduğu anlamlardır (Türkcan, 2013, s.586).

Genel olarak görsel kültür, bir kültürün inançlarını ve değerlerini, çeşitli yollarla şekillendirmek olarak tanımlanarak, bir görüntü veya işaret sistemi olarak düşünülebilir. Bu imgeler sistemi, toplumsal yapıyı görsel olarak üreten ve kanıtlayan kurumlar, nesnelere, eylemler, değerler ve inançlardan oluşur (Barnard, 2002, s.22-25). Sonuç olarak görsel kültür, bireylerin yerel ve küresel deneyimleri aracılığıyla kendi fikirlerini geliştirmelerine yardımcı olan bir kavramdır.

2.2.4.1. Eğitimde görsel kültür. Sanat eğitiminde görsel kültür kapsamı ile ilgili tartışmalar, öncelikle akademik çevrelerde yürütülmüş sonrasında ise daha geniş alana ve ötesine doğru yayılarak (Duncum, 2006; Freedman, 2003), yirmi birinci yüzyıla gelindiğinde sayısız bilim adamı tarafından (Carpenter & Tavin, 2010; Duncum, 2001-2009; Freedman, 2000- 2001; Tavin, 2000-2003) hem güzel sanatların hem de popüler kültürün kapsayıcı unsuru olarak kabul edilmeye başlanmıştır. Son yıllarda görsellerin artmasına eşzamanlı olarak, görsel kültüre olan ilgi de artmaya başladığından, görsel kültürün ve popüler kültürün eğitime dahil edilmesinin öğretimi ve öğrenmeyi nasıl geliştirebileceği, giderek daha da önemli bir soru haline gelmektedir. Buna örnek olarak Darts (2006) görsel kültürü temel olarak *akıl oyunları* adında yeni bir ders tasarlamış ve popüler görsel kültürün estetik özelliklerine odaklanarak, çocukların kimliklerinin oluşumunda medyanın etkisini araştırmıştır.

Görsel kültür ve medya teknolojileri, sanat eğitimcilerinin yerel ve ulusal düzeyde nasıl hazırlandığı konusunda kaçınılmaz olarak değişikliklere yol açmaktadır. Balkır (2009, s.2)'a göre görsel kültür alanında, öğretmen adaylarının sahip oldukları bilgi ve farkındalık yeterli düzeyde değildir. Mamur (2012, s.2165) ve Dilli (2013, s.384)'ye göre ise öğrencilerden evvel öğretmenlerin görsel kültür kuramıyla ilgili cesaretlendirilerek hizmet içi eğitimlere katılmaları, teşvik edilerek bilgilendirilmeli ve böylece derslerinin daha etkili bir şekilde ilerlemesine zemin hazırlanmalıdır. Şayet öğretmenler olarak, öğrencilerin içerisinde yaşadıkları dünyanın farkında olarak ve yorumlayarak yaşamalarını istiyorsak, eğitimde sınırları aşır öğrencilerin de yaratıcı ve sorgulayıcı düşünceleri sağlanmalıdır. Sanat eğitiminde görsel kültür çalışmalarının amacı, öğrencilerin görsel kültür araçlarına eleştirel bir gözle bakmaları için rehberlik etmektir. Görsel kültür açısından, imgelerin yoğun olarak yer aldığı görsel sanatlar eğitimi, diğer derslerden çok daha üstün durumdadır.

Günümüzdeki bazı eğitimciler, popüler görsel kültürün eğitimle bütünleştirilmesinin

büyük önem taşıdığını vurgulamaktadır. Bu doğrultuda düşünen Tavin (2002)'in en çok üzerinde durduğu öge ise reklamlardır. Çünkü ona göre reklamlar üzerinden doğru sorular sorularak öğrencilerin içerisinde yaşadıkları dünyayı anlamaları sağlanabilir. Duncum (2001)'in ifadeleriyle; 'Hiçbir zaman gelişmiş ülkelerin ekonomisi bugünkü kadar ürünlerin yaşamsal önemleri ve kullanılması üzerine değil de, nesnelere biçimleri ve imajları üzerine yapılmamıştır'. Bu doğrultuda Kırıçoğlu (2015, s.45)'na göre sanat, eğitim için ne kadar değerli ise görsel kültür de öyledir. Freedman (2003) ise, öğrencilerin çağımız dünyasını algılayabilmelerinin koşulu olarak görsel kültür çalışmaları hakkında bilgi sahibi olmaları gerektiğini vurgulamıştır. Çünkü günümüzde görseller, tüm iletişim araçlarından daha etkili hale gelerek yaşamımızın her anını sarmıştır. Duncum (2015, s.48-49)'a göre görsel kültür, öğrencilerin dünyaya bakma yollarını oluşturan ve bilgilendiren temel kültürdür. Bugün, öğrencilerin kendi popüler görsel kültürlerinden kaçınması mümkün değildir.

Eğitimin önemli bir işlevi, gençlerin görsel ve popüler kültürün daha iyi eleştirmenleri ve analistleri olmasına yardımcı olmaktır. Bu, medya ve görsel kültürün eleştirel bir analizi ile inşa edilen eleştirel pedagojiyi gerektirir (Giroux, 1992; Tavin, 2001, 2003). Küçük yaşta bile öğrenciler görsel kültürlerle karşılaştıklarında bunları değerlendirebilir, yorumlayabilir ve diğer düşünme becerisiyle tartışabilirler (Shegar & Weninger, 2010, s.26). Bu kapsamda ki araştırmalara göre dijital yerliler şeklinde nitelendirilen günümüz öğrencileri; bilgisayar, internet gibi, "dijital teknolojik" araçların kullanımından dolayı öğreniş biçimlerinin geçmişe göre farkındalık gösterdiğini ortaya koymaktadır (Prensky, 2001; Tonta, 2009).

Kevin Tavin (2003), doktora çalışmasında, eleştirel pedagojinin ve görsel kültürün, sanat eğitimcileri ve ilköğretim eğitimcileri için disiplin temelli sanat eğitiminin ötesinde, transdisipliner bir uygulamaya doğru ilerlemesine yönelik farklı teorik araçlar sunabileceğini göstermiştir. Günümüz görsellerinin uygunluğu ve öğrencilerin sürekli bu akışın içinde olmaları nedeniyle; görsel unsurlara çözümleneci ve eleştirel bir bakış açısıyla

yaklaşabilmeleri gün geçtikçe daha çok önem kazanmaktadır. Öğrencilerin eleştirel bir bakış açısı kazanabilmeleri için, kültür kavramları hakkında bilinçlenip, görseller hakkında fikir sahibi olmaları gerekir ki imgeleri yorumlama becerisi kazanabilsinler. Dilli (2013, s.380)'ye göre, görsel sanatlar öğretmenlerinin ele alması gereken çok fazla konu varken başlanması gereken alan öğrencilerin çevrelerindeki günlük hayatlarıdır. En genel haliyle ise görsel kültür, bireylerin dünya görüşünün oluşmasını sağlar. Kitle iletişim araçlarının yoğunluğu nedeniyle Görsel Sanatlar öğretmenleri günlük hayatımıza giren iletileri anlamayı ve bunları değerlendirmenin gerekliliğini unutmamalıdır. Bunun için de öğrencileri tanımaya çalışarak neleri sevmekte ve neleri izlemekte oldukları gibi sorulara cevaplar aranmalı ve bunların bilinçli bir şekilde derslere taşınması sağlanmalıdır.

2.2.5. Popüler kültür. Popüler kültür, bir toplumda geniş olarak paylaşılan ve kabul gören inançları, pratikleri ve bunların örgütlendiği nesnelere ifade etmektedir (Mutlu, 2005, s.313). Kökeninin yerel geleneklere, halk inançlarına, siyasal ve ticari merkezlere dayandığı inanışlarda buna dahil kabul edilmektedir (Çakır, 2014, s.263). Popüler kültürü üreten halktır, kültür endüstrisi değildir (Fiske, 2012, s.36). Tuna (2008, s.22)'ya göre popüler kültür, toplum içerisinde yaygın olan, halka ait ve halk tarafından kabul edilmiş anlamına gelmektedir. Diğer bir deyişle, popüler kültür en geniş anlamıyla gündelik hayatın kültürüdür ve toplumların birçoğu tarafından istekleri doğrultusunda gelişmektedir.

2.3. Popüler Kültür Kavramının Analizi

Her geçen gün toplumun yapısını yönlendiren bir güç haline gelen popüler kültür kavramının literatür incelemesinden oluşan bu kısımda popüler kültürün; tarihsel gelişimi, tanımları, özellikleri ve öğeleri dikkatli bir şekilde ele alınarak sunulmaya çalışılmıştır.

2.3.1. Popüler kültürün tarihçesi. Popüler kültür, yüzyıllar süren bir tarihe sahip ve en az insanlık tarihi kadar eskilere dayanmasına rağmen birlikte birçok araştırmacı tarafından da yeni olarak kabul edilmektedir (Aydoğan, 2004, s.33; Löwenthal, 2017, s.16; Roberts, 2011).

Bu durumun nedeni sınırları geç çizilmiş bir olgu olması olarak açıklanabilir. Popüler kültürün günümüz anlamına yaklaşarak bir çalışma alanı olarak fark edilmesi, 18. yüzyıl İngiltere’inde, Sanayi Devrimi’nin ve sonrasında da sınıf kavramının yükselişiyle birlikte hissedilir hale gelmiştir. Kendilerini toplumdan üstün olarak kabul eden aristokratların gücü zayıflamaya başlamış ve ardından halka daha yakın olan ve burjuva denen bir sınıf oluşmuştur (Löwenthal, 2017, s.16). Aristokratların değerini kaybetmesiyle; müzisyenler, ressamlar ve yazarlar yaşanan toplumsal değişimi fark etmişlerdir. 18. yüzyılın sonlarına doğru başlayan bu farkındalık, sanatçıların sıradan halk içinde eserler yapmasına neden olmuş ve 19. yüzyıl boyunca bu durum devam ederek popüler kültürün güçlenmesine yol açmıştır (Karakoç, 2009; Yaylagül & Korkmaz, 2008). İlerleyen süreç içerisinde halk masalları ve şarkıları gibi sanatların üretilmesiyle popüler kültür alanında önemli adımlar atılmıştır (Burke, 1999). Zamanla gelişen teknolojinin sunduğu imkanlardan sadece egemen sınıfın yararlanmaması, emekçi sınıfında bu refaktan yararlanmasının gerektiği düşünülmüştür. Bu düşüncenin, sistemin verimliliğini arttırmanın en iyi yolu olduğu keşfedilmiştir (Şimşek, 2010, s.21). 18. ve 19. yüzyıllarda popüler kültürün farkında olunmasına rağmen, çalışma alanı olarak önem kazanmasının 21. yüzyılı bulmasının nedeni, teknoloji kullanımıyla ilişkisi olarak gösterilmektedir (Özkan, 2006, s.30). Bu doğrultuda Norris (2012) popüler kültürü, 21. yüzyıl için yazılmış bir şiir olarak nitelemektedir.

Günümüzdeki anlamıyla popüler kültür kavramı ilk olarak Amerika’da kullanılmıştır. Öncelikle kitle kültürü olarak ele alınmış, ardından üst kesimin kültürüne karşı halkın kültürünü kullanmak için üretilmiştir (Coşgun, 2012, s.841). Zamanla günümüzdeki anlamına gelerek, insanların sevdiği popüler olan her şey için kullanılmaya başlanmıştır. Çağımızda, popüler kültüre dair detaylı çalışmaların olduğu bilinmekte ve her geçen gün önem kazandığı görülmektedir (Bal, 2016, s.33). Bunda en büyük etkinin de PCA-ACA (Popüler Kültür Derneği-Amerikan Kültür Derneği)’nin yaptığı çalışmalar olduğu söylenebilir.

Ülkemizde popüler kültürün tarihi çok eskilere dayanmamaktadır. 1930 yıllarında Türkiye’de değişmeye başlayan ekonomik ve siyasal olaylar, serbest piyasa ekonomisinin güç kazanmasında etkili olmuş ve böylece Türkiye’deki toplum yapısında değişiklikler meydana gelmiştir (Aydar, 2014). Değişimini devam ettiren bu durum, 1980’lerde tamamen etkisini göstererek popüler kültürün oluşmasına neden olmuştur (Ercins, 2009; Şahin, 2015). Bu oluşumla birlikte gelişen kitle iletişim araçları da beraberinde özel televizyon kanallarının gelişimine neden olmuş ve böylece günlük hayatta popüler kültüre dair izler fark edilmeye başlanmıştır (Geçer, 2013). Bunlara eş zamanlı olarak reklamların gelişmesiyle, artık popüler kültür insanların yaşamlarında tamamen yer almaya başlamıştır (Aydoğan, 2004).

2.3.2. Popüler kültürün tanımı. Popüler kültür kavramının tanımına geçmeden önce *popüler* kelimesinin analizi, kavramın anlaşılması açısından önem taşımaktadır. Guins ve Cruz (2005), *popüler* teriminin, geniş bir anlam aralığında yer aldığını belirterek detaylı bir kavram olduğunu vurgulamıştır. Kökeninin Latince’ye dayanan popüler kelimesinin, halka ait anlamına gelen *populus* kelimesinden oluştuğu bilinmektedir (Beşevli Solmaz, 2009, s.1; Karakoç, 2009, s.2; Kızıldağ, 2001, s.27; Özdemirci, 2017, s.120; Westerhuis 1995). Kelimenin sözlük anlamına bakıldığında; *pop*, *popüler* sözcüğünün kısaltılmış hali olarak karşımıza çıkmaktadır. Günümüzde ise ‘çoğunluk tarafından sevilen ve seçilen’ anlamında kullanılmaktadır (Özkan, 2006, s.31). *Popüler* kelimesinin ilgili literatürde yer alan birbirinden farklı tanımlamaları söz konusudur. Baskın olan ilk tanıma göre popüler, ‘halka ait olan’ tanımıyla, kökeni 18. yüzyıla kadar dayandırılan anlamıyla kullanılmaktadır (Bektaş, 1996, s.125; Erdoğan & Alemdar, 2005, s.30; Özbek, 2002, s.81-82; Shumway, 1999, s.376; Tufan & Eyüpoğlu, 200, s.8). Diğer tanımında ise popüler sözcüğü, ‘yaygın olarak beğenilen’, ‘tüketilen’ anlamına gelerek, sosyal bilimciler tarafından *ticari* tanım olarak da isimlendirilmektedir (Özdemirci, 2017, s.119). Birinci anlamında, toplumun kültürünü yansıttığından dolayı olumlu bir kavram olarak kullanılırken, ikinci anlamında daha çok

sıradanlığı, kitleselliği ve kültürel deformasyonu anımsatmasından dolayı ticari bir kavram olarak betimlenmektedir (Yıldız, 2004, s.173-174). Tanımlamalara bakıldığında; belli bir grubun sahipliğini içermemesiyle birlikte, popüler olan belli bir grubun ürünü de değildir. Tam olarak herkesin olmasa bile hemen hemen herkesindir (Güngör, 1999). “Halka ait” olan tanımlamasıyla kabul edilen ve belli bir çoğunluğu içine alan popüler kelimesinin de, popüler kültürü oluşturduğu kabul edilmektedir.

Her ne kadar büyük bir çoğunluğa hitap etse de popüler kelimesi gibi, popüler kültür kelimesine dair de birçok belirsizliğin (Gültekin, 2006, s.116) ve çelişkinin olduğu (Petraçca & Sorapure, 1998) yapılan çalışmalarda görülmektedir. Kavram içerisinde yatan bu belirsizliğin ve çelişkinin temel sebebi olarak popüler kültürün; dayatmayı, egemen gücü ve hakimiyet kurmayı içine alıyor olması ve bu güçlere karşı direnilecek yolları gösteriyor olması söylenebilir (Fiske, 1999). Bu belirsizlik nedeniyle popüler kültürün ne tek, ne de herkes tarafından onaylanan bir tanımı söz konusu olmakla birlikte kolayca tanımlanamamaktadır (Özdemirci, 2017, s.127). Kelimenin genişliği ve karmaşık yapısı farklı disiplinleri ve yaklaşımları birlikte çalışmaya yöneltmiştir. Farklı yaklaşım ve disiplinlerde, inceleme yöntemlerindeki değişikliklere paralel olarak farklı tanımlamalar yapmalarını zorunlu kılmaktadır. Bu tanımları tek bir çatı altında toplamak, birçok değerli detayı gözden kaçırmaya sebep olabilmektedir. Bundan dolayı, popüler kültürün tanımlanmasında daha detaylı ve sağlıklı bilgi sunabilmek adına geniş bir literatür taraması sonucu elde edilen araştırmacı tanımlamalarına, ayrı ayrı yer verilmiştir.

Eski çağlarda “halk” için kullanılmakta olan popüler kelimesi, günümüzde “birçok kişi tarafından sevilen veya seçilen” anlamıyla kullanılmaktadır. Bu bağlamda ele alındığında popüler kültür, “halk”, “nüfusun büyük çoğunluğu”, “halk için” ve “halka ait” kavramlarını içermektedir (Storey, 2009, s.5; Şimşek, 2010, s.24; Tuna, 2008, s.22). Popüler kültür alanında birçok çalışmaları bulunan Erdoğan (2001, s.77) bu durumu, toplumun ortak ürünü

ve tercihi olan popüler kültürün, belli bir grubun ürünü veya sahipliğinin olmasının bir önem taşımadığını belirtmektedir. Gündelik kullanımında, birçok birey için sevilen olgulardan popüler kültür oluşun (Bennett, 1999, s.71), büyük bir nüfus tarafından paylaşılan değerler, pratikler ve bunların içerdikleri normlara karşılık da gelmektedir (Mutlu, 2016, s.131; Schudson, 1999, s.169).

Brummett (2011), Falter (2013) ve Sellnow (2010) 'a göre popüler kültür, en geniş anlamıyla bir işaretler ve eserler sistemidir. Osier (2003, s.12) ise popüler kültürü, toplumdaki insanların çoğunun yaşadığı ve yaşayacağı bir hayat tarzı şeklinde tanımlamaktadır. Popüler kültürü en temel anlamıyla, birçok insan tarafından sevilen veya tercih edilen bir kültür olarak açıklayan Deschamps (2002, s.60) ayrıca yüksek kültüre karşı, düşük kaliteli bir kültür türü olarak da tanımlamaktadır. Strinati (1995) ise üzerinde iki farklı görüşün hâkim olduğu konuya değinerek, halkın popüler kültüre gelince kendi bakış açısına sahip olduğunu ve görüşlerinin egemen toplumun baskısıyla gelişmediğine inanmaktadır.

Popüler kültüre dair detaylı çalışmaları olan Oskay (1998, s.156)'a göre popüler kültür, yaşamımızın her sahasını kapsayan metalaşma ve özgürleşme ümidinin tamamen yitirildiği bu kasvetli atmosfer içerisinde yaşamımızı devam ettirmemize yardım eder. Bu tanıma ek olarak, bir yandan toplumu sisteme sıkıca bağlarken, diğer yandan da sanki sisteme başkaldırılmasını istemektedir. Fakat bu durum gerçek bir karşı çıkma eylemi olmamakla birlikte, çoğunlukla popüler kültürün tüketim sistem eleştirisini kapsamaktadır. Popüler kültürün güncelliğine vurgu yapan Şimşek (2010, s.24) ve Tuna (2008, s.22) bu durumu, tüketiciye yeni öge arayışı sunma zorunluluğuna bağlayarak adı gibi popülerliğinin korunması gerektiğini belirtmiştir. Bununla beraber sadece bugünün kültürü olduğunu ve yarın popüler kültür öğelerinin eskimiş olacağını da belirtmiştir.

Birçok araştırmacıya göre popüler kültürün farklı bir yanını vurgulayan Otmazgin ve Project (2014), deneyimlerin paylaşılmasına olanak sağlayarak, bireylerin birbirlerine daha

yakın olmasında popüler kültürün etkili bir işlevinin söz konusu olduğunu vurgulamıştır. Cakrabarti, Dasgupta ve Sinha (2012)'ya göre ise; toplumun değişmez ilkeleri ve zayıf noktalarını gözler önüne seren popüler kültür, toplumu temsil etmektedir. Popüler kültürü daha çok ticari olarak ele alan Payne (1998, s.415) popüler kültürün insanlar için üretilen bir kültür olduğunu belirtmekte ve buna ek olarak üreticilerinin de halkı pazarın bir sektörü, bir tüketici kitlesi olarak kabul ettiğini belirtmektedir. Payne'nin tanımlamasının tersini iddia eden Karakoç, popüler kültürü iktidarın ürettiği, halkın içinden çıkan ya da sanatsal bir yetkinlik iddiası olan bir kültür değil, daha çok mevcut kültürel pratiklerden halkın yaptığı seçimler ve bu seçimden sonra benimsenen formlar olarak tanımlamaktadır. Buna ek olarak tüm kültürel formların ortak noktası olan popüler kültürün, hem onları etkilemekte hem de onlardan etkilenmekte olduğunu belirtmiştir (Karakoç, 2009, s.3).

Popüler kültürü en genel haliyle özetleyen Mutlu (2016, s.331)'ya göre ise; popüler kültür ne tamamen tutucu, ne de itici, ne tamamen uyuşturucu ne de özgürleşimcidir. Popüler kültür, hakim ve muhalif söylemlerin birbiriyle karşı karşıya geldiği, çatıştığı, birbirini dönüştürdüğü bir alandır.

2.3.3. Popüler kültürün özellikleri. Popüler kültür kavramının özelliklerinin belirtilmesi, diğer kültür sınıflandırmaları ile ayrımını kolaylaştırmakla birlikte kavramın daha iyi anlaşılmasına olanak sağlamaktadır. Bu doğrultuda popüler kültürün özelliklerine, popüler kültüre dair birçok çalışmaları olan araştırmacı görüşleri bağlamında yer verilmiştir.

Oktay (2002, s. 16)'a göre popüler kültürün temel özellikleri şu şekildedir:

- Kaynağı genellikle bilinmemektedir.
- Yapay mutluluklar üreterek, gerçekliğin olumsuz yanlarından kurtulmaya etki etmektedir.
- Biçim olarak karmaşık bir yapıya sahip değildir.
- Kültürel değerleri ve gelenekleri, farklı formlara çevirerek topluma yansıtır.

- Ortam ve teknoloji yoluyla, dolaylı bir aktarım süreci söz konusudur.
- Ürünleri, tüketiciye yöneliktir.

Erdoğan (2001, s.77-78) ise popüler kültürün genel karakterlerini şöyle sıralamaktadır:

Popüler kültür; (a) formüller ve tekrarlarla standartlaştırılmıştır; (b) sistemin ve pazarın çıkarına ise (moda, soda, yiyecek, içecek, eğlence) kolektifliği destekler; çıkarına karşı ise (örneğin: işsizlik, grevler, ücret sorunu ...) bireyselliği vurgular; (c) daha çok dileklerin gerçekleşmesini ön plana çıkarır; (d) ahlak ve resmi sansür karşısında risk almaz, çünkü amaca ulaşmak bu tür riski dışlar; (e) halk/folk kültüründen farklı olarak, popüler kültür onu kullanan toplum tarafından üretilen kültürel kaynaklardan oluşmaz; (f) sadece ürün tüketilmez aynı zamanda insanın kendisiyle ve başkalarıyla olan ilişkisel anlamlar da tüketilir ve üretilir; (g) yaratılan duyarlılıkla burjuva üretim ve yaşam tarzı yüceltilir ve idealleştirilir; (h) gösteriş ve imajlar/görüntüler özün üstüne çıkarılır veya önüne geçirilir.

Popüler kültürün aşırıya eğilimli olduğunu belirten Fiske (1999, s.142-143, 207-209)'ye göre ise popüler kültür:

- Aşırı olmaya eğilimlidir. Bundan dolayı da renkleri parlak ve fırça darbeleri kalındır.
- Kısa süre içerisinde unutulup başka öğelerle tekrardan yenilenen olgudur.
- Gelişmiş sanayi toplumları tarafından üretilir.

Açıklamalarda da anlaşıldığı gibi, popüler kültürün özelliklerine dair birçok açıklama söz konusudur. Halka dönük olduğundan dolayı, hem oluşumunda halktan etkilenir hem de yaşam biçimleri üzerine etki eder (Petraçca & Sorapure, 1998). Popüler kültürün özellikleri göz önüne alındığında, insan yaşamıyla bu kadar yakın ilişkisi, onun hep var olduğunu düşündürmektedir.

2.3.4. Popüler kültür öğeleri. Üzerinde sayısız görüşmenin ve araştırmanın yapıldığı popüler kültürü, yaşamın her alanında görmek mümkündür. Bunun temel sebebi, popüler kültür öğelerinin yayılımında rol oynayan araçların yaygınlığı, çokluğu ve etkinliğidir

(Sakallı, 2014, s.311). Mutlu (2016, s.293)'nun ifadeleriyle; “popüler kültür, hemen burada, elimizin altında, neredeyse soluduğumuz, içimize çektiğimiz hava kadar içinde olduğumuz bir şeydir” sözleriyle aslında her unsurun popüler kültür ögesi olabileceğini belirtmiştir. Browne (2002) “her şey popüler kültürdür” ifadesini kullanarak kapsayıcı bir tanımlamada bulunmuştur.

Popüler kültür öğelerini yaygınlığı sebebiyle net bir şekilde sıralayabilmek çok da kolay değildir. Ancak, Alemdar ve Erdoğan (2005, s.112)'a göre; evlerde, sofralarda, eğlence yerlerinde, işte, televizyonda, yenilende ve içilende, sokakta, izlenen ve dinlenenlerde, giysilerde ve bunun gibi pek çok alanda popüler kültür öğeleri görülmektedir. Yayılımı özellikle 19. yüzyılın ortalarından sonra kitle iletişim araçları tarafından gerçekleşen (Browne, 1988, s.1) popüler kültür öğeleri; müzik, edebiyat, sanat formları, filmler, yiyecekler, haber kaynakları, internet, oyunlar, TV şovları, giyim ve iletişim araçları (mesajlaşma, sosyal ağ, anlık mesajlaşma, bloglama, tweetleme, e-postalama) olduğu söylenebilir (Alvermann, 2012, s.214).

2.4. Popüler Kültürün Oluşumu ve Yayılmasında Kitle İletişim Araçlarının Rolü

Kitle iletişim araçları; “haber verme, bilgilendirme, eğitime, eğlendirme gibi birçok görevler üstlenen” (televizyon, internet, dergi, gazete, vb.) araçların geneline verilen bir isimdir (Kaya, 2008, s46). Şimşek (2010, s.38)'e göre ise, “uzakta ve birbirlerine yakın olmayan çok sayıda insanla, aynı anda iletişim kurmayı sağlayan teknolojik ortamlardır.” Birleşik olmayan yapısıyla “mekânsal yakınlık fark etmeksizin”, herkese ulaşabilen bu araçlar, bir olayı anlık olarak iletebilme özelliğine sahiptir. Halk tarafından kolay bir şekilde elde edilmesiyle birlikte ucuzdur (Özkan, 2004, 58-60).

Popüler kültür açısından önemli bir araç olan kitle iletişim araçlarının, insanları yönlendirebilme özelliği olduğu da belirtilmektedir (Sözen, 1997, s.43). Tüm bu göstergeler ışığında, kitle kültürü ile popüler kültürün birleştiği nokta, yani kitle iletişim araçları

aracılığıyla iletilen ve yaygınlaşan popüler kültür öğeleri, günümüzde oldukça geniş bir kitleye hitap etmelerinden ve bir anlamda farklı kategorilerden oluşan bu tabanda bir tür ortak söylem ve gündem yaratmalarından dolayı önem taşımaktadır (Özdemirci, 2017, s.144).

Dünyanın her bir yanını saran kitle iletişim araçları üzerinde yapılmış birçok sınıflandırma söz konusudur. Bunlardan biri olan ve UNESCO Komisyonu tarafından hazırlanarak, MacBride Raporu olarak adlandırılan araştırma önemli bir değere sahiptir. Kitle iletişim araçlarının işlevlerinin yer aldığı bu rapor, popüler kültürün oluşumu ve yayılmasındaki etkileri ile ilişkilendirilerek sunulmuştur.

Haber ve Bilgi Sağlama İşlevi: “Kitle iletişim araçları olaylar ve koşullar hakkında haber ve bilgi aktararak, ulusal ve uluslararası koşulların anlaşılmasını, bilerek tepkide bulunmasına imkân vermektedir.” Böylece, imgelerin ve yorumların toplanarak işlenmesini içermektedir (Solak, 2005, 72). Bu durumda popüler kültür öğelerinin, kitle iletişim araçları yoluyla tüm toplumlara ulaşmasına olanak sağlamaktadır.

Sosyalleşme işlevi: Kitle iletişim araçları, bireylerin toplum içinde hayatlarını sürdürebilmeleri için gerekli olan sosyalleşme sürecinin sağlanmasına yardımcı olur.

Toplumun popüler kültür öğeleri kitle iletişim araçları vasıtasıyla topluma aktarılır ve öğrenilmesini sağlar (Bülbül, 2000, s.46). Bu durumda özellikle, popüler kültür öğelerinden olan sosyal medya unsurlarının bireylerin sosyalleşmesi üzerindeki etkisi büyüktür.

Eğitim İşlevi: Kitle iletişim araçları bilgi aktarırken, toplumu oluşturan üyelerin bilgi ve becerilerini üst düzeylere çıkarmalarına yardımcı olmaktadır. Birey, eğitim yoluyla toplumsal ortama hazırlanmaktadır ve toplumsal değer yargılarının bu yolla öğrenmelerine olanak sağlanmaktadır (Bülbül, 2000, s.47).

Kültürün gelişimine katkı işlevi: Kitle iletişim araçları, popüler kültür öğeleri ve “sanatsal eserler aracılığıyla her kesime ulaşımını ve kültürün devamlılığını” sağlamaktadır. Buna ek olarak Nazik ve Bayazıt (2004, s.102)’a göre; kitle iletişim araçlarıyla yayılan popüler kültür

öğeleri, estetik ihtiyaçları ve yaratıcılığı harekete geçirmek yoluyla kültürel ufukları da genişletmektedir.

Eğlendirme işlevi: Kitle iletişim araçları yoluyla yayılan popüler kültür öğelerinin, bireyi sosyal yaşamın sıradanlığından kurtarmak için “güzel vakit geçirme ve dinlenme fırsatları” sağlamada rol üstlenmektedir. Bu popüler kültür öğeleri bireylere, boş zamanlarını doldurmak için birçok alternatif yol sunarak böylece bireyleri rahatlatmaktadır. Yani günlük hayatın kültürü olan popüler kültür, eğlence sektörünün bir parçası sayılmaktadır. Tüm işlevleri arasında baskın olarak birçok araştırmacı tarafından kabul edilen işlevi eğlendirmedir. İş hayatının dışında yani serbest zamanda yer alan faaliyetleri kapsadığı için toplumları eğlendirmektedir. Kitle iletişim araçları yoluyla yayılan popüler kültürü, hayatın rutinliğinden bahsedenler açısından bir can simidi olarak niteleyen Tutar ve Yılmaz (2003, s.271)’a göre bu durumun olumsuz yanı ise, bireyleri standartlaştırmasıdır. Bireyleri oyalama ve kaçışa da sebep olmasından dolayı kalitenin düşüşü gibi durumları da beraberinde getirmektedir (Gökçe, 2003, s.177).

Popüler kültürün oluşumu ve yayılmasında kitle iletişim araçlarının rolünün işlevsellik bağlamında sunulduğu bu bölümde; popüler kültürün, kitle iletişim araçlarıyla birbirine bağlı olduğu, hatta dinamiklerini belirleyen önemli bir etken olduğu görülmektedir (Şimşek, 2010, s.42-43). Benzer doğrultuda görüşleri olan Sfeir ve Candidate (2014, s.19)’ye göre de kitle iletişim araçları, popüler kültüre anlam yaratmada güçlü bir potansiyele sahiptir.

2.5. Popüler Kültür Yaklaşımları

Gündelik hayatın kültürü olarak kabul edilen popüler kültüre dair tarih boyunca birçok eleştiri yapılarak, farklı yaklaşımlar oluşmuştur. Bu yaklaşımları ise çeşitli sınıflandırmalar içinde sunan geniş bir literatür söz konusudur. Ancak tez, olumlu ve olumsuz tüm görüşler çerçevesinde ele alınarak sunulmaktadır. Bunlardan ilki, olumsuz bakış açısıyla temellendirilmiş olan Frankfurt Okulu adıyla adlandırılan eleştirel bir yaklaşımken, diğeri

olumlu bakış açısı içerisinde yer alan ve İngiliz Kültürel Çalışmalar Okulu ismiyle adlandırılan yaklaşımdır.

2.5.1. Frankfurt okulu. Frankfurt Okulu, Almanya’da Teodor Adorno ve Max Horkheimer’in öncülüğünde kurulmuştur. İsmi Frankfurt Üniversitesi’nde kurulan Toplumsal Araştırma Merkezi’nden almıştır. Kısa sürede; Pollock, Fromm, Marcuse, Lowenthal ve Benjamin gibi birçok düşünür bu okulun üyesi olmuştur (Hatipler, 2016, s.52). Kültür, kitle, kitle kültürü, popüler kültür ve kültür endüstrisi ideolojilerini derinlemesine inceleyen bu düşünürler, popüler kültür ile kitle kültürünü aynı kabul etmektedir (Batmaz, 2006, s.94; Erdoğan, 1999, s.46; Şimşek, 2010, s.30). Onlara göre, kitle iletişim araçlarının meydana gelmesi, kültürü bir endüstri haline getirmiştir (Karakoç, 2014, s.69)

Frankfurt okuluna göre, popüler kültür kavramı ideolojik olarak kullanılmaktadır (Jay, 1989, s.312). Bundan dolayı kavrama olumsuz bakarak, yapay mutluluklar sunduğu ve sahte yaşam alanları oluşturduğu düşünülmektedir. Popüler kültürü basit zevk ve ilgilerin kültürü olarak belirtmektedirler (Akgül, 2006, s.44). Güneş (1996, s.141)’e göre Frankfurt Okulu’nun ısrarla dile getirdiği başlıca eleştiri noktaları şunlardır:

- Kitle kültürünün zorunlu olarak üretilmesinden dolayı özünde suni olduğu,
- Kitle kültürü, kültür endüstrisi yoluyla yanlış ihtiyaçları uyatarak kitleleri pasifleştiren, yabancılaştıran ya da durumun bir ögesi olarak görülmesi gerektiği, yolundadır. T.S. Eliot, Ezra Pound ve diğerleri; çalışmalarında popüler kültürü, medeniyetin varlığına bir tehdit olmasının yanı sıra kaba ve çökmekte olan bir olgu olarak yazmışlardır (Giroux ve Simon, 1989, s.6). Fowles (1996) ise, popüler kültürün ahlaki değerleri tahrip ettiğine ve bireylerin aşırı uyarılma durumuna gelmelerine neden olduğunu belirtmiştir.

2.5.2. İngiliz Kültürel Çalışmalar Okulu / Birmingham Okulu. İngiltere’nin Birmingham Üniversitesinde, 1964’te Richard Hoggart’ın liderliğiyle kurulan bu yaklaşım, Raymond Williams ve Stuart Hall gibi bilinen öncüleriyle oluşturulmuş ve zamanla *kültürel*

yaklaşımlar adıyla da tanımlanmaya başlamıştır (Çakır, 2014, s.399; Mutlu, 1998, s.233-234). Böylece popüler kültürün Akademi'deki rolü konusunda yeni bir düşünce okulu ortaya çıkmıştır. 1980'lerden sonra negatif olarak anılan kitle kültürü kavramına olumlu bir açı getirerek, popüler kültür kavramına çevirmişlerdir. Bu doğrultuda 'popüler kültür yoluyla halk kendini doğrular ve devamlı surette inşa eder' varsayımını savunmuşlardır (Özcan, 2009; Yıldız, 2004, s.1). Popüler kültür aracılığıyla halkın sürekli kendisini yenilediğini belirtmişlerdir. Popüler kültürün, kitle kültüründen daha üstün olduğunu söyleyen bu yaklaşıma göre kitle kültürü, kitle iletişim araçlarıyla kültürel çalışmaya odaklandığı için kavramsal olarak sınırlanmaktadır (Karakoç, 2009, s.25; Özbek, 2003, s.93). İngiltere'de başlayan kültürel araştırmalar hareketi popüler kültürü çok yönlü bir kitle olarak kontrol etmekten ziyade çok yönlü bir araç olarak görmekteydi (Tavin, 2015, s.104).

Gramsci ve Althusser'in fikirlerini temele alan ve Foucault ve Avrupalı Feministler'in teorilerini de içine alarak popüler kültüre dair en kapsamlı açıklamaları sunan Birmingham okulu, yüksek kültür ile halk kültür arasındaki ayrımı reddetmektedir. Buna ek olarak kültür araştırma ve incelemelerinde disiplinlerarası yaklaşımı kabul etmektedirler (Sözen, 2001, s.61-62).

Birmingham okulu bağlamında ele alınan popüler kültür kavramı, okulun tüm kültür ürünlerine pozitif bakışını kapsamaktadır. Kültür okulu, oluşturduğunu savunduğu kültür sisteminden ayrı; hakim ideolojiye eklemlenmeyen kültür olarak görmüş; popüler kültürü yeni bir kültür olarak adlandırarak ondan yana tavır almıştır. Kendi hayatlarıyla bağlantılı ancak temsil açısından farkındalık yaratıp yeni bir düzey oluşturabilmektedir. Hall, bu yeni düzeyi popüler olarak isimlendirmiş ve ayrı bir kültür olarak görmüştür (Özcan, 2009). İngiliz kültürel çalışmalar okulu, sürekli değişim halinde olan siyasal ve tarihsel koşullara uyum sağlayabildiği için her zaman göz önünde olan bir alan olmuş ve genellikle tartışma ve müdahalelerle biçimlendirilmiştir (Storey, 2000, s.9).

2.6. Eğitim ve Popüler Kültür

Günümüz teknoloji çağında, geleneksel eğitim yaklaşımları önemini kaybetmiş, çeşitli yaklaşım arayışlarına gidilmiştir. Bunlardan biri olan ve öğrencilerinde sevdikleri öğeleri içeren popüler kültür öğelerinin eğitime katılımına dair yurt dışı literatüründe birçok örnek söz konusudur. Bu bölümde; genel eğitim programları ve görsel sanatlar dersinde popüler kültür ele alınırken, öğretmenlerin popüler kültüre karşı yaklaşımları da literatürle desteklenerek sunulmaya çalışılmıştır.

2.6.1. Eğitimde popüler kültür. Eğitimin başarıya ulaşabilmesi için, öğretim programlarının ne kadar önemli bir unsur olduğu bilinmektedir. Eğitimin temel amacının, çocukları gelecek hayatlarındaki sorumluluk bilincine ve başarıya ulaştırmak olduğunu belirten Dewey (1934)'e göre eğitim-öğretim; kitaplar ve yetişkinlerin istekleri arasına sıkıştırılarak, öğrenci istekleri dikkate alınmamıştır. Ancak eğitim-öğretimin temelinde öğrenci vardır ve öğrencilerin eğitim sürecine istekli katılımı çok önemlidir (Demirel, 2010). Bu isteklilik için ise bireylerin tercihlerine dikkat edilmelidir. Çünkü eğitim, sınıf içinde ve dışında, gerçek ve kurgusal, açık ve örtülü öğrenme deneyimleri sırasında gerçekleşmektedir (Trend, 1992). Ayrıca, eğitim politikalarının ve gelişmelerin etkisine dair bir kavrayışa varmak için, hem okullarda hem de okul dışında çocukların ve gençlerin kültürel deneyimlerini hesaba katmamız gerekmektedir (Duncan-Andrade, 2004, s.315; Fain, 2004; Qin-Hilliard, 2004; Suárez-Orozco ve Valenzuela, 1999). Böylece öğrencileri sınıfla sınırlandırmayarak, gündelik hayatın deneyimlerinden yararlanmalarına imkan verilebilir (McLaren, 2011).

Dewey (1934)'e göre bir eğitimci, eğitim bağlamında fiziksel ve sosyal çevreden nasıl yararlanılacağına farkında olmalıdır. Bu durum, eğitimin olmazsa olmazı olan sosyal çevreye, kültüre özellikle de kitle kültürünün de etkisiyle belli bir çoğunluk tarafından kabul edilen ve insanların hayatlarında var olan popüler kültür kavramının önemini akıllara

getirmektedir (Bal, 2016, s.3). Alvermann (2012)'a göre bunun nedeni popüler kültürün, “öğrencilerin yaşamları ve eğitimleri arasında köprü olabilmesidir”. Morrell (2004, s.73) benzer bir bakış açısıyla, eleştirel bir eğitimci için popüler kültürün, yaşanmış deneyimler ile okul kültürü arasında mantıklı bir bağlantı sağlayabilmesi gerektiğini belirtmiştir.

Öğrencilerin okula getirdikleri kültürel etkileşimlerin çeşitliliği ve kitle iletişim araçlarının öğrenme ve öğretme üzerindeki etkisi, eğitimde popüler kültür çalışmalarına karşı ilgiyi uyandırmıştır. Bu nedenle popüler kültürün günümüz gençliği üzerindeki etkisi, uzun süredir yoğun bir tartışma konusu olmuştur ve araştırmacıların popüler kültürün öğretim programlarına entegrasyonunu incelemesine yol açmıştır (Buckingham & Sefton Green, 1994, s.1; Ho & Law, 2006, s.348). Bu doğrultuda Osier (2003, s.18) müfredatın bir parçası olarak popüler kültür, öğrenciler ve öğretmenler arasındaki uçurumun kapanmasına izin vererek öğretmenlerin öğrenci davranışını anlamalarına yardımcı olacağını vurgulamıştır. S. Green (2001) ise benzer doğrultuda fikirleriyle; öğretim planlarının, öğrencinin ilgisine göre yapılandırıldığı müddetçe, örgün bilgileri geliştirmeye ve bunu kendi kültürlerine yeniden uygulama konusunda istekli olacaklarını belirtmiştir. Aynı bakış açısıyla Koh (2015, s.695) ise, popüler kültür pedagojilerinin öğretim programlarına uygulamalarını sağlamak için, popüler kültürün öğretimi ile ilgili hizmet içi kursların sağlanması gerektiğini vurgulamaktadır.

Popüler kültürü, kültürel pedagoji bağlamında bir öğretim aracı olarak adlandıran Weiner (2001) popüler kültürün sadece dünyayı yansıtmakla kalmadığını, aynı zamanda eğitimsel sonuçları olduğunu da kabul etmektedir. Öğrenciler, okula doldurulmaya hazır boş beyinler olarak gelmezler. Yanlarında fikirleri, önyargıları ve yanılıklarını da getirirler. Masterman (1985) etkili bir öğretmenin bunu hesaba katması gerektiğini ve anlatılacak konu ile medya bağlantısını dikkate alarak derse başlaması gerektiğini savunmaktadır. Cheung (2001, s.59) da öğretmenlerin, öğretimi kolaylaştırmak için popüler kültürden yararlanabileceğini belirterek,

içerik ve etkinliklerin popüler kültürden örnekler üzerine odaklandığında, öğrencilerin öğrenmek için daha fazla istekli olduklarını belirtmiştir. Black (2008)'e göre de, popüler kültürün öğretime dahil edilmesi öğrencileri bir araya getirebilir ve okul dışındaki ilgi alanlarına dayanarak birbirleriyle olası bağlantılarını geliştirebilir. Bunlara ek olarak, öğrencilerin popüler kültür bilgisi, sınıfta ilgi uyandırmak ve metinler arasında bağlantılar kurmak için de kullanılabilir (Parry, 2010; Shegar ve Weninger, 2010). Hatta popüler kültür, genellikle ilgi alanları geleneksel sınıftaki öğretimle uyuşmayan öğrencileri motive edebilen bir araçtır (Osier, 2003, s.18). Yani popüler kültürün öğretimde kullanılması öğrenmeyi geliştiren bir ortam yaratmaktadır. Öğrenme ortamı rahat bir şekilde gerçekleştiğinde, sınıf atmosferi daha uyumlu hale gelmekte ve öğrenciler istedikleri aktivitelere katıldığı için daha başarılı olabilmektedir (Cheung, 2001, s.58; Koh, 2015, s.706).

Tüm bunlara ek olarak popüler kültürün eleştirel boyutuna da değinen, Onan (2017, s.312) ve Witkin (1994) popüler kültürü sınıfta bir öğrenme aracı olarak kullanarak eleştirel düşünme için bir merkez yaratabileceğini belirtmişlerdir. Witkin ayrıca öğrencilerin popüler kültür formları hakkında doğada meraklı olduklarına ve öğrenme sürecini değiştirebilecek olan ilginin bu olduğuna inanmaktadır. Hatta yaşayabilecek bu değişim nedeniyle, öğretmen ve öğrenci arasındaki saygının hayranlık uyandıracak düzeyde olacağını iddia etmektedir.

Öğrencilerin istekleri doğrultusunda, gerçek ve ilginç bir öğrenme ortamı oluşturmak için, öğrencilerin kültürel sermayesini anlamak çok önemlidir. Weld (2011, s.20-21)'e göre, öğrencilerin popüler kültür bilgileriyle ilgili yaşamları öğretmenler tarafından benimsenmeli ve saygı duyulmalıdır, çünkü bu bilgi öğrencilerin okuryazarlık becerilerini geliştirmelerine yardımcı olma potansiyeline sahiptir. Öğretmenlerin, öğrencilerin popüler kültür ilgi alanlarını okuryazarlık öğretme ve öğrenmeye entegre etmeleri için en önemli ilk adımın, onların popüler kültürle ilgili deneyimlerini ve popüler kültür ilgi alanlarını öğrenmeye çalışmaktır. Öğrencilerinin popüler kültür ilgi alanları hakkında bilgi sahibi olmak,

öğretmenlerin popüler kültürün çeşitli biçimlerinin sunduğu eğlenceli ve zevk veren işlevleri daha iyi anlamalarına yardımcı olabilir. Böyle bir anlayış, öğretmenlerin ders planı hazırlama sürecinde işine yaramaktadır (Alvermann, 2003, s.11).

Belli bir konu için hangi popüler kültür öğelerinin kullanılacağı kararı verildikten sonra, mevcut öğretim planının gerekliliklerine odaklanılmalıdır. Bunu yaparken öğrencileri popüler kültürün zararlı etkilerine karşı korumak amacıyla ayrıntılı planlama yapılmalıdır. Bunlara ek olarak öğretmenlerin, öğretim uygulamalarını ve öğrencilerin öğrenme stillerini geliştirmenin uygun yollarını da bulmaları gerekmektedir. Buradaki amaç, öğrenci ilgilerini derse çekmek ve böylece sınıftaki etkinliklere katılmalarını sağlamaktır.

Giderek yaygınlaşan bir fikir olan popüler kültürü eğitim ortamına taşıma durumu, sosyal güçlerle rekabet etme ve bu güçler içinde çalışmaya hazır olan bireyler yaratma çabası içinde, birçok yurt dışı okullarında eğitim, felsefesi durumuna getirilmiştir (Gingell & Brandon, 2000; Noddings, 2005). Böylece sınıflarda öğretim aracı olarak uzun süredir kullanılmaktadır (Callahan & Rosser, 2007; Cummins, 2007; McMahon & Bramhall, 2007; Rajendran & Andrew, 2014; Sprinkle & Urick, 2016; Scott & Weeks, 2015). Kullanımında ise, özellikle anlatımının zor olduğu kavramlardan yararlanmanın, anlatımı kolaylaştırdığı kabul edilmektedir (Auvinen, Aaltio & Blomqvist, 2013; Bolton, 2016; Callahan & Rosser, 2007; Forster ve diğerleri, 1999; T. Heath & Heath, 2016; Rustin, 2016; Sanyal & Dasgupta, 2017).

2.6.2. Öğretmenlerin popüler kültüre karşı yaklaşımları. İlgili literatürde, bu konuyla ilgili yapılan araştırmalara bakıldığında, birçok öğretmenin popüler kültür materyalini okullarda kullanma konusunda genel bir isteksizlik duyduğunu göstermektedir (Makin ve diğerleri, 1999; Moni & Joblin, 2008; Suss ve diğerleri, 2001; Xu, 2002). Bu alanda çalışan teorisyenler, eğitimcilerin kendileri tarafından kolayca erişilebilen birçok popüler kültür öğesinin neler olduğunu bildiğini ancak bunları göz ardı ettiğini belirtmektedir. Popüler kültürü, bilginin önemli bir temeli olarak kabul etmeyi reddeden eğitimciler, öğrencilerin

gerçekte sahip oldukları bilgilerle çalışmayı istemeyerek öğrencileri pasif görür ve böylece okul bilgisini farklı konuya bağlayan bir pedagoji geliştirme olasılığını ortadan kaldırır (Deschamps, 2002, s.8). Öğretmenlerin popüler kültür metinlerini sınıflarına dahil etmemelerinin en önemli sebebi bu metinlerin çoğunu destekleyen ideolojilerden rahatsızlık duymasıdır (Marsh & Millard, 2000, s. 23).

Popüler kültürü tamamen olumsuzlayan öğretmenler bile bir film izledikten veya belirli bir kitabı okuduktan sonra öğrenciler için samimi bir atmosfer oluşturulabileceğinden, popüler kültürü kullanmayı düşünmeye başlayabilirler (Güven & Keleşoğlu, 2014). Yani öğretmenler popüler kültüre karşı olsalar bile, birçok kez gerçek yaşamla bağlantıyı kolaylaştırdığı için günlük ders işleyişlerinde, popüler kültür öğelerini kullandıklarını belirtmekte ve bununla birlikte popüler kültürün çocuklar üzerindeki tartışmasız üstünlüğünü de kabul etmektedirler. Popüler kültür öğelerinin kullanımı sayesinde öğrencilerle kolayca etkileşim kurabilir ve öğrencilerin kültürüne daha yakın hissedebilirler. Popüler kültürü kullanmak, öğretmenlerin aktif olarak öğrencileri ile etkileşime girebilmesi için etkili bir araçtır (Güven & Keleşoğlu, 2014, s.346).

2.6.3. Görsel sanatlar eğitiminde popüler kültür. Sanat eğitiminin popüler kültürle olan karşılaşması, Matthew Arnold'un sanayileşme eleştirisi dönemine kadar uzanmaktadır. Sanayinin yükselişi, kültürel ortamı değiştirmesinin yansırı dolaylı olarak sanat öğretimi içinde yeni teorileri ve kurumların oluşmasını etkilemiştir. Bu biçimlendirici sanat eğitimi yıllarında, teorisyenlerin bir kısmı sanatsal endüstriyi teşvik etmek için popüler kültürü hem önermiş hem de kullanmışlardır (Tavin, 2015, s.105). Ancak bir kısım teorisyen ise popüler kültürün gençleri suçluluk sınırlarında eğitirken, kitleler için yeni bir totalitercilik biçimi olduğuna inanmakta ve popüler kültürü, senkronize olarak tüketime hazırlanan karlı bir sektör niteliği olarak görmekteydi (Gans, 2007).

Günümüze gelindiğinde sanat eğitimi dersleri, öğrencilerin kendilerini rahatlıkla ifade edebildikleri bir ders olmasının yanı sıra Erim ve Caferoğlu (2012, s.341)'na göre; çocukların tüm gelişim alanlarını etkileyerek ve olumlu bir ortam oluşturarak öğrenmeyi kolaylaştıran bir araçtır. Sanat eğitimi, öğrencilerin dış dünyadan aldığı duyuları kendi iç dünyasında yorumlayarak oluşan duygu ve izlenimlerini uygulamalar ile aktardığı bedensel bir anlatım dilidir (Bilirdönmez & Karabulut, 2016, s.349). Çünkü öğretim süreçlerinde çocukların bilişsel, duyuşsal ve psiko-motor becerilerini geliştirmesi beklenen sanatsal etkinlikler, bu becerilere ek olarak çocukların kendilerini özgürce ifade edebildikleri ortamlar sunma gücüne de sahip olmakla birlikte diğer öğretim alanlarını destekleyici bir süreçtir (Kırıçoğlu, 2002, s.48-49; P. Hudson & S. Hudson, 2001).

Özsoy (2015, s.97)'a göre, “görsel sanatlar eğitiminin amaçlarından biri de, öğrencinin düşünme ve görsel olarak iletişim kurma yeteneğini geliştirmek ve arttırmaktır. Birçok durumda, görsel imgeler aracılığıyla bilgi ve düşüncelerle, diğer iletişim yollarına göre çok daha hızlı, net ve etkili bir şekilde iletişim kurulabilir.” Örneğin okumak için çok zaman alabilecek ve eğer sözcüklerle ifade edilirse çok karmaşık anlamlara gelebilecek mesajları iletmek için trafik işaretlerinin ve diğer evrensel simgelerin oluşturulmasında genellikle görsel imgelere yer verilir. Sanat eğitimi alan birey eski ve yeni kültür varlıklarını değerlendirebilen ve sanat olaylarına çok yönlü bakmayı kazanacağından yalnızca kendisi değil, çevresi ve topluma karşı sorumlu bir bireydir (akt. Kumral, 1996, s.87). Bundan dolayı sanatsal etkinlikler, öğrenciler için kültürlerini keşfedebilecekleri ve yorumlayabilecekleri bir süreç olarak da nitelendirilebilir (Clarke, 1996).

Sanat, çocukların sahip oldukları bilgileri ifade etmek ve kültürlerini açıklamak için kullandıkları bir yol olmakla birlikte, kültürel imgelerin ifade edilebileceği ve aktarılacağı zengin bir kaynaktır (Boughton & Mason, 1999; Kırıçoğlu, 2001, s.105). Uysal (2005)'e göre “sanat eğitimini, bireylerin sanat ve kültür alanlarında yetiştirilip, bilinçlendirilme çabası”

olarak kabul edebiliriz. Modern toplumlarda; sanat toplumların kimliklerini, kültürlerini, gelenek göreneklerini anlamaları ve iletişim kurmaları için kullanılan bir yoldur. Ancak genelde okul izlencelerinde uygulanan programlar ile sanat dünyası ve özellikle popüler kültür arasında bir kopukluk yaşanmaktadır. Oysa, öğrenci popüler kültür dünyasına sanat dünyasından daha çok ilgi duymaktadır. Öğrenci ilgi duyduğu bu dünya ile kendi gayreti içinde ilişki kursa da bu kişisel çaba yeterli ve gerçekten öğrenmeye yönelik değildir (Kırıçoğlu, 2002, s.173). Dolayısı ile iyi bir görsel sanatlar öğretmeni, görsel sanatlar alanlarıyla diğer alanlar arasındaki ilişkileri kavrayabilecek kadar genel kültür sahibi olmalı, bunları görsel sanatlar dersinde kullanabilmeli ve derslerinde görsel-işitsel araçlara yer vermelidir (Mamur Yılmaz, 2014, s.10).

Japon sanat eğitimini ve bu eğitim kapsamında popüler kültür olarak Manga'nın etkisini araştıran Wilson (1997) birçok öğrencinin görsel anlatım yol ve tekniklerini, sorun çözme becerisini manga kitaplarını taklit ederek geliştirdiklerini gözlemlemiştir. Bunun yanında çizgi romanların öğrenciye görsel anlamda sanal gerçeklik içinde olmak ya da yaratmak istedikleri, kişi ve düşüncelerini çıkış yolu buldukları için, cazip geldiğini belirtmiştir. Popüler kültürün bu özelliklerinden dolayı Japon Milli Eğitim Bakanlığı çizgi romanın sanat eğitimi programları içinde alınmasını önermiştir. Japon çocukların desenlerine bakıldığında bu etkilerin oldukça gelişmiş olduğu görülmektedir. (Kırıçoğlu, 2014, s174-175).

Sonuç olarak sanat eğitimi, popüler kültürü eğitimle bütünleştirmede etkili olabilecek eğitim alanlarından biridir. Çocukların sanat öğrenme süreçlerini, sosyal bir öğrenme olarak nitelendiren B. Wilson ve M. Wilson (1997) bunların birbirinden bağımsız düşünülemeyeceğini belirtmişlerdir. Sanat eğitiminin, sosyal öğrenmeye dayalı bir çeşit kültürel öğrenme olduğu da düşünülürse, sanat eğitimi sürecinde popüler kültürü kullanarak kültürel değerleri vurgulamak oldukça önem taşımaktadır (Erişti, 2010, s.895). Litaratür dikkate alındığında, sanat eğitiminde öğrencilerin sevdikleri, çok yönlü ilgi duydukları bir

alanın programa alınmasının hem öğrenciler hem de öğretmenler yönünden avantajları söz konusudur.



3. Bölüm

Alan Yazın

Popüler kültür kavramı giderek yaygınlaşan kullanımıyla birlikte, birçok araştırmada ele alınmıştır. Ancak alan yazında, eğitim bağlamında ele alınarak Türkiye’de yapılan araştırmalar ve Yurtdışında yapılan araştırmalar olmak üzere iki ana başlık çerçevesinde sunulmuştur.

3.1.Türkiye’de Yapılan Araştırmalar

Türkiye’de iletişim alanında popüler kültür ile ilgili birçok araştırma vardır. Ancak popüler kültür öğelerinin eğitim-öğretim programları içerisinde kullanımına yönelik çalışmaların sayısı oldukça azdır. Görsel Sanatlar eğitiminde kullanımıyla ilgili araştırma sayısı ise çok daha azdır. Bu nedenden dolayı, alan yazın taraması görsel sanatlar eğitiminde popüler kültür olarak ele alınmakla birlikte genel olarak ilgili tüm eğitim sistemini kapsamaktadır.

Gündüz (2015) *Popüler kültürün görsel sanatlar dersine olası yansımaları* adlı makalesinde; Görsel Sanatlar dersi ve popüler kültür ilişkisini inceleyerek, öğrencilerin popüler kültüre dair algısı ve popüler kültürün öğrenciler üzerindeki etkisini açığa çıkarmayı amaçlamaktadır. Nitel araştırma deseniyle temellenen bu araştırmada çalışma grubu, 2013-2014 eğitim-öğretim yılında ilkokul dördüncü sınıfa giden 26 kız ve 24 erkek öğrenci olmak üzere toplamda 50 öğrenciden oluşturmaktadır. Araştırma bulgularına göre popüler kültürün etkisinde kalan öğrencilerin, öz benliğini kaybettiği, kendi seçimlerini yapamadığı ve yaratıcılığının sınırlandığı sonucuna varılmıştır. Popüler kültürden arınan öğrencilerin ise, kendisini rahat ifade edebildiği, dünyayı farklı açılarla algılamaya çalıştığı ve eleştirel bir bakış açısına sahip bireyler olduğu bulgular neticesinde elde edilmiştir.

Yücel (2009) *Popüler kültürün sanat eğitime etkileri* adlı yüksek lisans tezinin amacı doğrultusunda, Gazi Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi ile Gazi Üniversitesi Mesleki Eğitim Fakültesindeki öğrenci ve sanat eğitimcilerinden oluşan 29 öğretmen ve 108 öğrenci ile çalışma yapmıştır. Katılımcılara beşli likert tipi bilgi toplama formu uygulanmıştır.

Tarama modeliyle sürdürülen çalışmadan elde edilen bulgulara göre; öğretim elemanları ve öğrencilerin, sanat eğitiminde popüler kültürün etkisi altında kalmadığı ancak oranlara bakıldığında öğrencilerin, öğretim elemanlarına göre popüler kültürün daha çok etkisinde kaldıkları sonucuna varılmıştır.

Güven ve Keleşoğlu (2014)'nin *Popüler kültürün sınıf içi öğretim uygulamalarına adaptasyonuna yönelik niteliksel bir araştırma* adlı çalışmasının amacı; sınıf içi etkinliklerde çizgi film, TV dizileri gibi popüler kültür öğelerinin öğrenciler üzerindeki etkisini ve öğretmenlerin kullanımını ortaya koymaktır. Araştırmanın evrenini Ankara'da bulunan 4 farklı ilköğretim okulundan 4. ve 5. sınıf derslerine giren toplam 32 sınıf öğretmeni oluşturmaktadır. Öğretmenlerin 20'si kadın, 12'si erkektir ve yaşları 25 ile 42 arasındadır. Bunlara ek olarak 5 yıldan daha az deneyimli 4 öğretmen dışında katılımcıların geri kalanı yaklaşık 10 yıllık öğretmenlik tecrübesine sahiptir. Araştırma verilerinin toplanmasında birden çok veri toplama aracı kullanılarak veri üçlemesi yapılmıştır. Elde edilen bulgulara göre; öğretmenlerin popüler kültür öğelerini içeren etkinliklerin derse katılımına ön yargılı ve olumsuz bakıp kullanmayı reddetmelerine rağmen, kimi zaman içerikte kimi zaman ise yöntemde bilinçli ve bilinçsiz bir şekilde kullanmaktadırlar. Özellikle de soyut ve öğrenilmesi zor olan konuların kavranmasını sağlayabilmek amacıyla derse katılmaktadırlar. Buna ek olarak öğrencilerin ilgi ve motivasyonu arttırmak için ders içi etkinliklerde, alıştırmalar ve konular arasındaki ilişkiyi kurarken dahi popüler kültür öğelerini kullandıkları görülmektedir. Araştırmadan elde edilen bulgular genel olarak değerlendirildiğinde, üç temel sonuç ortaya çıkmaktadır. Bunlardan ilki; öğretmenlerin birçoğunun, öğrencilerin popüler kültürden nasıl etkilendiğinin farkında olmamalarıdır. İkincisi, öğretmenler tarafından bilinçli ve gözetimli bir şekilde derse katılan popüler kültür öğelerinin, öğrenciler açısından öğretici ve motive edici etkisi olduğunun ortaya çıkmasıdır. Son olarak ise, öğretmenler popüler kültüre karşı

olsalar bile eğitimin bir gerçeği olduğunu kabul etmiş ve öğrencilerin ilgisini çekmede ve bağ kurmada etkili bir araç olduğunu belirtmişlerdir.

Bal (2016) *Popüler kültür metinlerinin ana dili eğitiminde kullanımı* başlıklı doktora tezinde, Türkçe dersleriyle popüler kültür öğelerinin ilişkilendirileceği bir model önermiş ve bu doğrultuda ders planı hazırlanmıştır. Popüler kültür metinleriyle, Türkçe dersi kazanımlarının planlanarak derse katıldığı bu etkinlikle sınıftaki uygulamaların nasıl ilerlediğinin de tespit edilmesi amaçlanan bu araştırmada nitel araştırma desenlerinden eylem çalışması kullanılmıştır. Çalışma grubunu; 5 Türkçe öğretmeni, 48 öğrenci velisi ve 3 komite üyesi oluştururken ölçüt örneklem tekniği ile seçilen 7'si kız 12'si erkek toplamda 19 7. sınıf öğrencisi oluşturmaktadır. Veri toplama araçları ise; yarı yapılandırılmış görüşme formu, ses ve video kaydı, anket, öğrenci ve araştırmacı günlüğü, öğrenci etkinlik dosyaları ve gözlem formlarıdır. Araştırmadan elde edilen verilere göre, Türkçe öğretmenleri ve veliler ders öğretiminde popüler kültürün kullanımının gerekli olduğunu ve bunun nedeni olarak da öğrencilerin kendilerini okula ait hissetmesi ve öğretim sürecini olumlu yönde etkilemesi gerektiği şeklinde belirtmiştir. Popüler kültür metinleriyle bağlantı kurarak oluşturulan Türkçe derslerinin; temel dil becerilerini geliştirdiği ve popüler kültür öğelerine karşı eleştirel bir bakış geliştirdiğini ortaya koymuştur.

Bal ile benzer bir yaklaşımda olan Yılmaz (2018) yüksek lisans tezinde; *Popüler medya kaynaklarının, ortaöğretim 10. sınıf öğrencilerinin Biyoloji dersine yönelik tutumlarına etkisini* araştırmayı amaçlamaktadır. Çalışma grubunu, 2015-2016 eğitim-öğretim yılı II. döneminde Kahramanmaraş'ta bulunan 10. sınıf Kız Anadolu İmam Hatip Lisesi oluşturmaktadır. Nicel araştırma süresince, veri toplama yöntemlerinden ön test-son test kontrol gruplu modeli kullanan Yılmaz, yansız atama ile seçilmiş iki grup oluşturarak, deney-kontrol grupları üzerinde çalışmıştır. Deney ve kontrol gruplarında 28'er kız öğrenci bulunmakta ve toplamda 56 öğrenciyle çalışma yapılmıştır. Araştırmacı bu süreçte, popüler

medya kaynaklarının kullanımına uygun ders kitabı hazırlanarak öğretmen merkezli olarak soru cevap yöntemiyle ders işleyişi sağlamış ve olumlu sonuçlar almıştır. Bunun nedeni olarak, öğrencilerin somut ve soyut kavramlara ilişkin bilgileri görerek daha iyi öğrenme süreci yaşadığı şeklinde açıklamada bulunmuştur. Sonuç olarak araştırmada biyoloji öğretiminde popüler medya kaynaklarının kullanımının, öğrenme ortamını geliştirdiği ve katkı sağladığı ortaya çıkmıştır.

Güven & Keleşoğlu, Bal ve Yılmaz gibi popüler kültürü kendi branşı ile birleştirerek eğitime etkisini araştıran Özdemir ve Yıldız (2017)'ın sözlü bildiri olarak sunulan, *Şarkı öğretiminde popüler müzik eşliklerinin kullanımına yönelik öğretmen adaylarının görüşleri* adlı araştırmalarının çalışma grubunu 2015-2016 eğitim-öğretim yılında Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Müzik Eğitim ABD 4. sınıfta bulunan ve okul deneyimi dersi alan 24 öğretmen adayı oluşturmaktadır. Araştırmacılar bu konuda çalışmaya ihtiyaç duymalarının nedeni olarak; öğrencilerin gerek popüler kültür etkisinden gerekse gündelik yaşamlarından uzak bulduklarından dolayı halk müziği kültüründen uzaklaşmış ve derse karşı olan motivasyonlarını olumsuz etkileme olduğunu belirtmişlerdir. Bu bağlam doğrultusunda araştırmanın amacı şarkı öğretimi boyutunda, popüler müzik formlarının kullanılmasının müzik derslerine ne gibi etkileri olduğunu öğretmen adaylarının görüşleri doğrultusunda tespit etmektir. Veri toplama sürecinde araştırmacılar tarafından, ortaokullarda uygulamaya uygun olarak belirlenen ve popüler müziğe uygun olarak bestelenmiş dört çocuk şarkısı, popüler müzik armonisi ve enstrümanları kullanılarak eşlikler oluşturulmuştur. Ardından çalışma grubuna yönelik dersinde bu eşliklerle şarkıları kullanarak ve öğretmenlik kılavuz kitabında yer alan çocuk şarkılarıyla birlikte şarkı öğretimi yaptırılmıştır. Bu uygulama 5., 6., 7. ve 8. sınıf olmak üzere toplam dört ortaokulda ve bu ortaokullarda bulunan on dört sınıfta gerçekleştirilmiştir. Bu uygulama sonucunda öğretmen adaylarına 5 soru yöneltilmiş, her bir katılımcı ile ayrı görüşülerek veri toplanmış yapılmış ve ses kayıtları alınmıştır. Elde edilen

bulguların sonucunda; popüler müzik tarzında eşliklerin ve şarkıların ortaokul derslerinde kullanımıyla şarkı öğretimi için ayrılan zamanın kısaldığı ortaya konulmuştur. Bulgulara ek olarak; öğrencilerin derste keyif alarak güdülendikleri ve şarkı öğretiminde hedeflenen kazanımlara daha kolay ulaşıldığı görülmüştür.

Yukarıda sunulan ilgili araştırmalardan farklı olarak popüler kültürün tek bir derse etkisini araştırmayıp, genel olarak öğrenci davranışları üzerindeki etkilerini araştıran Özgan, Arslan ve Kara'nın (2014) *Popüler kültürün öğrenci davranışları üzerinde algılanan etkileri* konulu çalışmanın amacı; ortaokuldaki öğrencilerin popüler kültürden etkilenme durumlarını ortaya koymaktır. Bu amaç doğrultusunda 2012-2013 eğitim-öğretim yılında Gaziantep'te çalışan her okul türünden sekiz tane olmak kaydıyla 24 ortaokul öğretmeni ile görüşülmüştür. Öğretmenler randam yoluyla seçilmiştir. Nitel araştırma desenlerinden durum çalışması benimsenerek çalışılan bu araştırmanın veri toplamasında ise yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Çalışmanın bulgularına göre, popüler kültürün öğrenci davranışları üzerinde olumlu ve olumsuz olmak üzere birçok etkisinin olduğu sonucuna varılmıştır. Olumlu etkilerinin; kişisel bakıma dikkat etme, iletişimi geliştirme, sosyalleşme, derse ilgi çekme, bilgiye kolay ulaşma, teknoloji kullanma becerisinin arttırılması ve rahatça düşüncelerini ifade edebilme gibi beceriler olduğu ortaya konmuştur. Olumsuz etkileri ise; toplumsal problemler, değerler değişimi, tüketim alışkanlığı, derse ilgisizlik, yabancı kültür özentisi, Türkçeyi hatalı kullanma, yanlış rol model belirleme, saldırgan davranışlar, kimlik karmaşası, marka takıntısı ve televizyon bağımlılığı gibi etkilerinin olduğu belirlenmiştir.

Yamaç (2013) *Popüler kültürün ilköğretim 8. sınıf öğrencileri üzerindeki etkilerinin öğretmen ve veli görüşleri çerçevesinde değerlendirilmesi* adlı yüksek lisans tezinde, popüler kültür metinlerinin öğrenciler üzerindeki etkisini tespit edebilmek amacıyla Samsun'da görev yapan 11 Sosyal Bilgiler öğretmeni ve 11 veli ile görüşmeler yapmıştır. Araştırmanın sonucunda, günlük yaşamda popüler kültür metinlerinin oldukça etkili olduğunu ancak

öğrencilerin okul yaşamlarını olumsuz olarak etkilediği sonucuna varılmıştır.

Yamaç ile benzer çalışma alanı seçen ancak farklı olarak lise öğrencileri üzerinde çalışan Polat ve Sölpük (2014) *Popüler kültürün lise öğrencileri üzerindeki etkileri* adlı araştırmasının temel amacı, lise düzeyi öğrencilerin okul dışı hayatlarında popüler kültür öğelerinin nasıl oluştuğunu ortaya koymaktır. Bu amaç doğrultusunda araştırmanın örneklemini, lisede eğitime devam etmekte olan 10 kız ve 10 erkek katılımcı oluşturmaktadır. Veri toplama aracı olarak görüşmeden yararlanılmış ve bunların analizi betimsel kodlama ile yapılmıştır. Araştırmadan elde edilen bulguların sonucuna göre; lise öğrencilerinin sosyal hayatlarında müzik, televizyon ve internetten edindikleri bilgiler neticesiyle gruplar arası trendlerin oluşabildiği, bilinenin aksine öğrencilerin sosyal olaylara karşı fazlasıyla duyarlı olduğu ve tercihlerini belirleme de popüler kültürün etkisi olduğu ortaya çıkmıştır.

Sözen (2007) *İngiliz dili eğitimi ders kitaplarında popüler kültürün önemi* adlı yüksek lisans tezinde popüler kültürün İngilizce ders kitaplarında nasıl ele alındığını araştırmıştır. Veri toplamak için 6 kitap incelemesi yapmış ve buna ek olarak 2 koordinatör, 11 öğrenci ve 5 okutmanla görüşmeler yapmıştır. Araştırma bulgularına göre, popüler kültürün ders kitaplarında özendirici ve taşıyıcı bir unsur olduğu sonucu elde edilmiştir.

Popüler kültürün dil eğitiminde kullanımının yanında psikolojik etkisine de değinen Erken (2007) *Dil öğretiminde popüler kültür metinlerinde nasıl kullanılabileceğini* araştırmıştır. 33 öğrenci ile çalışılan araştırmada katılımcılar random olarak seçilmiştir. Uygulama süresinde otuz altı ders saati boyunca popüler kültür metinleriyle ders işlenmiş ve bu süreçte öğrencilere iki ayrı sınav yapılmıştır. Ardından bu iki sınavın sonucu ile popüler kültür metinleri kullanmadan önce yapılan sınavlar karşılaştırılmıştır. Araştırmanın bulgularına göre, popüler kültür metinlerinin, öğrencilerin sınav başarısını arttırdığı sonucuna ulaşılmıştır.

Tanrıverdi(2007)'nin *Dil tabanlı film analizi* adlı araştırması Kocaeli Üniversitesi İngiliz Dili Eğitimi Anabilim Dalı'nda genel hatlarıyla anlatılan özel tasarlanmış bir kursla dil

sınıflarında filmlerin kullanılmasıyla ilgilenmektedir. Bu doğrultuda; öğrencilerin dil becerilerini geliştirmelerine ve eleştirel düşüncelerine etkisinin araştırılması için kurs dört aşamalı olarak planlanmıştır. İki hafta süren ilk aşama, farklı filmlerden seçilen örnek sahneleri göstererek, film analiziyle ilgili bazı temel terimlerin açıklanmasını içermektedir. Bu aşamanın amacı, öğrencilere filmlerin nasıl kurulduğunu ve bu kursun geleneksel kurslardan farklı olduğu için dersin amaçları ve prosedürü hakkında bilgi vermektir. Dört hafta süren kursun ikinci aşaması, farklı türlerden çeşitli dört filmin analizine odaklanmaktadır. Bu aşamanın amacı ise, öğrencilere filmleri farklı açılardan nasıl analiz etmeleri konusunda yardımcı olmak ve filmlerdeki her bir ögenin anlayışımıza nasıl katkıda bulunduğunu göstermektir. Bu ders süreci 3 yıl boyunca sürdürülerek toplamda 240 öğrenciden cevaplar alınmıştır. Araştırma bulgularının sonucunda ise; öğrencilerin eleştirel düşünme yeteneklerini ve yaratıcılıklarını filmler yoluyla geliştirdiği ortaya çıkmıştır.

3.2.Yurtdışında Yapılan Araştırmalar

Norveç'in Drammen şehrinde bulunan ve Fjell Çok kültürlü ilköğretim okulunda okuyan 10-13 yaşları arasındaki öğrencilerle çalışma yapan Erişti(2010)'nin *İlköğretim öğrencilerinin resimsel anlatımlarında popüler kültür algısı (Norveç çok kültürlü Fjell ilköğretim okulu örneği)* adlı çalışmasında, ilköğretim öğrencilerinin resimleri ve sanatsal anlatımlarında popüler kültür etkilerini araştırmaktır. Bu amaç doğrultusunda araştırmacı, öğrencilerin sosyal hayatlarını kapsayan her alanı popüler kültür imajları bağlamında betimsel analiz yoluyla değerlendirmiştir. Araştırma Örneklemini Fjell Çok Kültürlü İlköğretim okulunda 42 Türk öğrencinin içinde olduğu ve beş farklı sınıfta bulunduğu üçüncü, dördüncü ve beşinci sınıflar oluşturmaktadır. Araştırmacı elde ettiği bulgulara göre, öğrencilerin büyük bir kısmının resimsel anlatımlarında popüler kültür öğelerinin etkisi altında olduğu tespit edilmiş ve bu öğelerin en çok sevdikleri favori imajları olduğunu belirtmiştir.

Butler (2018) *İlköğretim öğretmenlerinin popüler kültür metinlerine ilişkin algıları* adlı

yüksek lisans tezinde, ilköğretim birinci sınıf öğretmenlerinin, bağımsız okuma sırasında popüler kültür metinlerinin kullanımına ilişkin algılarını araştırmaktadır. Veri toplama araçları olarak 9 haftalık sınıf öğretmeni gözlemleri, görüşmeler ve doküman inceleme kullanılmıştır. Tematik analiz ile çözümlenen bulgulara göre, öğretmenlerin popüler kültür metinlerinin kullanımına izin vermesine rağmen bunu kendi koyduğu şartlarla sınırlayarak bir program akışı içerisinde kullanmasına izin verdiği sonucu çıkarılmıştır. Bunlara ek olarak öğrenciler üzerinde olumlu etkilerinin olduğu belirtilmiştir.

Dickie ve Shuker (2014) *Ben 10, süper kahramanlar ve prensesler: İlkokul öğretmenlerinin popüler kültür ve okuryazarlığı hakkında ki görüşleri* adlı araştırmasında, ilkökull öğretmenlerinin, popüler kültürle ilgili bilgilerini okul okuryazarlığı müfredatına dahil etme konusundaki görüşlerini sorarak, bu belirgin farkı nasıl uzlaştırabileceğini araştırmayı amaçlamaktadır. Bu doğrultuda veriler iki aşamada toplanmıştır. Birinci aşama; Yeni Zelanda'daki 154 ilköğretim okulunun 5-12 yaş aralığındaki çocukların öğretmenlerine gönderilen kapsamlı bir posta anketinden oluşmaktadır. 30 okulda 42 öğretmenden oluşan bir örneklem ankete geri dönüş sağlamıştır. Bu oran %27'lik gibi küçük bir cevap oranına sahiptir. Öğretmenlere ayrıca çocukların popüler kültürü kullanma konusundaki tutumları, inançları ve deneyimleri, bu uzmanlığı sınıf programlarına ne ölçüde dahil ettikleri konusunda açık uçlu sorular sorulmuştur. İkinci aşama ise; anketin ilk analizlerini takiben öğretmenlerin ve çocukların popüler kültürü öğretim planlarında okuryazarlık açısından nasıl kullandıklarını araştırmıştır. Programlarında örnek olay incelemeleri yapmak için popüler kültürü başarıyla kullandığı tespit edilen üç ilkökull seçilmiştir. Bir okuldaki iki öğretmen olmak üzere dört öğretmen, yarı yapılandırılmış görüşmelere katılmış ayrıca diğer verileri detaylı anket cevaplarından ve sınıflarında yapılan gözlemlerden toplanmıştır. Bu çalışmanın bulgularına göre, öğretmenlerin çoğunluğu, popüler kültürün okul dışı okuryazarlık ile okul uygulamaları arasında etkili bağlantılar kurmak için zengin fırsatlar sunduğuna inandığını belirtmiştir.

Bulgular neticesinde ki araştırmanın genel sonuçlarına göre; öğretmenlerin popüler kültürü, çocukların okula getirdiği bilgi birikiminin bir bileşeni olarak kullanması gerektiğini ve bunu mümkün olduğunda değerlendirme programlarına ve yaklaşımlarına dahil etmeleri gerektiğini savunmaktadır.

Popüler kültürün dil dersleri üzerindeki etkisini saptayabilmek için var olan programın üzerinden bir ders içeriği hazırlayan Buelow (2011) *Öğrencilerin okul dışı ilgi ve bilgi gücünden yararlanın: Popüler kültürü 6. sınıf İngilizce sanat müfredatına dahil etme* adlı doktora tezinde, çalışmanın evrenini yaşları 10 ile 11 olan 24 kız ve 16 erkek öğrenci olarak belirlemiştir. Bir yıl süren bu çalışma sadece 6. sınıf öğrencileriyle yapılmıştır. Uygulama süreci boyunca dil dersindeki etkinlikler, popüler kültür metinleriyle zenginleştirilerek bu işleyişe dair öğrenci başarıları, tutum ve görüşleri öğrenilmiştir. Araştırma sonucunda popüler kültür metinleriyle zenginleştirilen İngilizce derslerinin öğrencilerin akademik başarılarını geliştirerek motivasyonlarını arttırdığı sonucuna varılmıştır.

Marsh (1999) *Batman ve Batwoman okula gidiyor: Okuryazarlık öğretim programında popüler kültür* adlı araştırmasında süper kahramanları temel olarak İngiltere’de 57 öğrencinin olduğu bir anaokulunda çalışmasını gerçekleştirmiştir. 3 haftalık araştırma süresince öğrencilerle birlikte sınıfa Batman ve Batwoman temalı bir mağara tasarlanmış ardından öğrencilerden popüler kültür metinleri kullanarak Batman ve Batwoman ana temalı gazete makaleleri, komik hikayeler veya bilgilendirici metinler gibi yazı yazmaları istenmiştir. Yapılan bu araştırma sonucunda, öğrenciler etkileyici metinler yazmayı başarmış ve buna ek olarak düşüncelerini organize etmeyi öğrenerek hem isteyerek yazmış hem de öğrenmişlerdir.

Popüler kültür ve okuryazarlık alanında birçok çalışması olan Marsh (2006) bir başka araştırmasında; *Okuryazarlık öğretim programında popüler kültür: Bir Bourdieuan analizi* adlı araştırmasında İngiltere'deki öğretmen adaylarının, ilköğretim okuryazarlığı müfredatındaki popüler kültürün kullanımını konusundaki tutumları, inançları ve

deneyimlerinin derinlemesine incelenmesini amaçlamaktadır. Araştırma projesi dört yıl boyunca sürmüş ve İngiltere'nin kuzeyindeki bir üniversiteye devam eden 18 öğretmen adayıyla yapılmıştır. Bu üniversitede dersler haricinde birde kurs verilmekte ve bu kurs, üniversite temelli modüller ve öğretim yerleştirmelerinden oluşmaktadır. Katılımcı öğretmen adayları, kursun her yılında her biri altı ile sekiz haftadan dersi tamamlamışlardır. Çalışmanın ilk üç yılında 18 öğretmen adayıyla popüler kültürün derste kullanımı temalı bir dizi görüşme formu yapılmıştır. Çalışma süresince elde edilen bulgulara göre, öğretmen adaylarının çoğu, popüler kültürün ilköğretim öğretim programına dahil edilmesine yönelik olumlu tutumlarını ifade etmişlerdir. Bununla birlikte, popüler kültür metinlerinin motivasyonu arttırmak ve çocukları okuryazarlık uygulamalarına yönlendirmek için kullanımına ilişkin olumlu tutumların olduğu görülmektedir. Bu çalışma boyunca genel olarak ifade edilen olumlu tutum ve inançlara rağmen, öğretmen adaylarının öğretim planında okuryazarlık bağlamında popüler kültürün kullanımının az olduğu tespit edilmiştir.

Okuma becerisi ile popüler kültür metinlerini ilişkilendiren Hall (2012) *Popüler kültür metinleri öğrencilerin sosyal bilgiler metinlerini tartışmalarını bilgilendirir ve şekillendirir* adlı araştırmasını Güney'in kırsal bölgelerinde üç aylık bir süreyi kapsayan bahar yarıyılında MillCreek ve OakGrove adlı iki ortaokulda gerçekleştirilmiştir. Bu okulların seçilme nedeni ise her iki okulunda kırsalda bulunması ve son dört yıldır okumada yeterli ilerleme kaydedilememesidir. MillCreek'ten iki bayan öğretmen, OakGrove'den bir bayan öğretmen olmak üzere üç öğretmenle çalışılmaya başlanmış ve bu öğretmenlerin öğrencileri olan toplamda 52 öğrenci belirlenmiştir. Bu öğrencilerin, öğretmen tarafından seçilmesinde ki neden ise, metinleri okuma ve tartışma konusunda en fazla yardıma ihtiyaç duyduklarına inandıkları öğrenciler olmalarıdır. Bu öğrencilere üç ay boyunca düzenli olarak anlama stratejileri eğitimi ve sosyal bilgiler metinlerinin nasıl yazılması gerektiğine dair eğitim verilmiştir. Oldukça detaylı bir şekilde ilerleyen eğitim sonunda öğrencilerden konuyla ilgili

metin yazmaları istenmiş ve bu süreçte yararlanabilmeleri için web siteleri önerilmiştir. Oluşturulan her metnin öncesinde küçük gruplarda yazdıklarını savunmaları istenmiş ardından gruplar büyütülmüştür. Bu süreçte araştırmacı da katılımcı olarak sürece dahil olmuş ve öğrencilerin tartışmalara popüler kültür metinlerini dahil ettiklerini fark edip, metinde geçen yerleri tespit etmiştir. Popüler kültür metinlerinin daha çok video oyunları, filmler, müzik, popüler romanlar (Harry Potter gibi) olduğu ortaya konmuştur. Araştırmanın bulgularına göre, öğrenciler tarafından oluşturulan 144 yazının popüler kültür metinleri ile ilgili olduğu, kalan 31'inin ise iki ayrı örneği içerdiğini tespit edilmiştir. Öğrenciler, akademik metinleri yorumlamak ve akranları tarafından yöneltilen sorulara cevap vermek için film, video oyunları ve çizgi romanlar kullanmışlardır. Bununla birlikte öğrenciler, sosyal bilgiler metinleri hakkındaki yorumlarını desteklemek veya bu konuyla ilgili soruları cevaplamak için popüler kültür metinlerini olarak kullandıkları tespit edilmiştir. Bu örneklerde öğrenciler, kendi metinleri hakkında bilgi sahibi olmasalar bile, akranlarının popüler kültür metinlerinden sundukları bilgileri geçerli ve güvenilir olarak kabul etmişlerdir.

Lambirth (2003) *Evde bunu yeterince alıyorlar: Okullarda popüler kültüre karşı isteksizliği anlamak* adlı makalesinde okuma yazma becerisi kazandırabilmek için popüler kültür metinlerinin kullanımını araştırmaktadır. Çalışmanın örneklemini Güneydoğu İngiltere'de 8 okuldan oluşan ve "We're" adlı bir araştırma ve geliştirme projesinde yer alan 65 öğretmen oluşturmaktadır. Araştırmacı tarafından bu örneklemin seçilmesindeki neden, daha önce aynı öğretmenlerle katıldığı bir araştırma ve geliştirme projesinde çalışırken öğretmenlerin popüler kültürü kullanmak konusundaki genel isteksizliklerini fark etmiş olmasıdır. Bu isteksizliğin nedenini anlamak için araştırmayı yapmaya karar verip, öncelikle popüler kültür metinlerinin çocuklarda uyandırdığı ilgiyi incelemektedir. Bu doğrultuda okuldaki baskın okuryazarlık uygulamalarının öğretmen tutumları üzerindeki etkisi ve geleneksel okuma-yazma pratikleriyle popüler kültür metinlerini içeren uygulamaların

karşılıklı olarak gözlemlenmesi ve incelenmesi amaçlanmıştır. Projesinin ilk aşaması; öğretmenlerin ve çocukların yazma hakkındaki tutumlarının tanımlanması ve öğretmenlerin mevcut uygulamalarını tespit etmektedir. Bunu saptayabilmek için 65 öğretmene 5'li likert tipi anket uygulanmıştır. Elde edilen bulguların sonucuna göre, sınıfta popüler kültür metinleri kullanmak istemediklerini belirten öğretmenlerle, sınıfta popüler kültür metinlerinin kullanımını savunan öğretmenlerin birçoğunun benzer okuryazarlık programları uyguladığı ortaya çıkmıştır.

Parry (2014) *Okuryazarlık sınıfında popüler kültür, katılım ve ilerleme* adlı eylem araştırmasında bir öğretmenin popüler kültür deneyimlerini sınıf içinde değerlendirdiğinde nasıl sonuçlar alacağını araştırmıştır. Bu araştırma bir medya okuryazarlığı araştırma projesinden elde edilen verilere dayandırılmıştır (Medya Okuryazarlığının Geliştirilmesi: Öğrenme İlerleme Modeline Doğru, Londra Üniversitesi Eğitim Enstitüsü'nde David Buckingham tarafından başlatılan bir Ekonomik ve Sosyal Araştırma Konseyi (ESRC) tarafından desteklenen bir araştırma projesi). Proje Ocak 2009'dan Ocak 2012'ye kadar sürdürülmüş ve okullarda medya eğitimi uygulamasını keşfetmek için ilk büyük ölçekli, sistematik araştırma projesi olarak nitelendirilmiştir. Uygulanan yöntemsel yaklaşım, eylem planlarının öğretmenler ve araştırmacılar tarafından işbirliği ile oluşturulduğu ve daha sonra her sınıfta uygulandığı eylem araştırmasını içermektedir. Araştırma çocukların temel kavramsal anlayışlar ortaya koymalarını ve geliştirmelerini sağlamak için popüler kültür deneyimlerini okuryazarlık eğitimine dahil etmenin gerekliliğini göstermeyi amaçlamıştır. Araştırma verileri, 2, 4, 8 ve 10 yaşlarında çocuklarla yapılan sınıf etkinlikleri sırasında ve aynı gruplar 3, 5, 9 ve 11 yaşlarındayken tekrar toplandı. Araştırma verilerinin toplanmasında, sınıf gözlemleri, görüşmeler, ses ve video kayıtlarından yararlanılmıştır. Öğretmen ve öğrencilerden bir anket doldurmaları istenmiş ayrıca projenin birkaç aşamasında görüşmeler yapılmış ve derslerde uygulanmak üzere etkinlikler hazırlanmıştır. Planlanan etkinliklerde,

çocuklara film veya televizyon programları gibi birçok metin biçiminin nasıl birleştiğini anlamalarını sağlamak amacıyla medya dilinin öğretimine odaklanılmıştır. Toplanan tüm veriler tematik kodlama ve anlatı analizi dahil olmak üzere çeşitli şekillerde analiz edilmiştir. Araştırmanın bulgularına göre, öğrenmeye yönelik sosyo-kültürel bir yaklaşıma dayanarak, çocukların yaşadıkları kültürler sınıfta değerlendirildiğinde, öğrenmeye katılabildikleri ve dışlanmadıkları için motive olduklarından derse karşı hevesli oldukları görülmüştür. Bu araştırmadan elde edilen veriler sonucunda, çocukların medya dili anlayışı açısından zengin repertuarlara sahip oldukları, uygun yer ve teşvikler verildiğinde, yeni metinlere ve kendilerinin metin yapımlarında başarılı olabilecekleri görülmüştür.

Weld (2011) *Okuryazarlık ve popüler kültürü bağlama* adlı araştırmasında, sınıfta öğrenciler arasında okuma ve yazma stratejileri öğretmek için popüler kültürün kullanılmasının sonuçlarını ortaya koymayı amaçlamaktadır. Çalışmanın verilerini toplayabilmek için, Western New York'ta Banliyö kasabasında bulunan bir ortaokul kütüphanesi araştırma ortamı olarak seçilmiştir. Bu okulun seçilme nedenleri olarak, New York eyaletinin tam güneyinde yer almasının yanı sıra anaokulu, ilkokul, ortaokul ve lise dahil tüm okulların aynı büyük kampüste yerleştirilmiş olmasıdır. Araştırmanın örneklemini ise bu okulda bulunan Evelyn kod isimli dördüncü sınıf öğrencisi oluşturmaktadır. Evelyn, kinestetik aktivitelerden hoşlanan atletik, ata biniş dersleri alan, okulun kayak kulübünde olan ve ailesiyle birlikte sık sık kayak yapmaya giden bir kızdır. Ancak Evelyn, okurken akıcılık kazanmakta zorluk çekmekle birlikte anlama düzeyinde de engeller yaşamaktadır. Araştırmacı ise bu çalışmada Evelyn'e rehberlik eden ve birlikte çalışan danışman görevindedir.

Araştırmacı Evelyn ile birlikte bir popüler kültür kitabı olan *Dramarama* ve gençler için popüler bir televizyon programı olan *Zoey 101* araç olarak kullanmıştır. Uygulama sürecinde birçok etkinlik ve öğretim yapılarak Evelyn, araştırmacı tarafından sürekli gözlemlenmiştir. Araştırmanın bulgularına göre, televizyon şovları, filmler, video oyunları, teknoloji vb.

ürünlerin popüler kültürün bilgi tabanının büyük bir parçasını oluşturduğu ve çeşitli okuryazarlık becerilerini desteklemek için kullanılabileceğinin çok önemli olduğunun öğretmenler tarafından kabul edilmesinin önemli olduğu ortaya çıkmıştır. Araştırmanın sonuçlarına göre, popüler kültür bilgisi eğitime engel teşkil etmemektedir, aksine tüm gelişim seviyelerindeki öğrenciler için sayısız yollarla geliştirilerek öğretmen tarafından rahatça derse katılabilir.

Han ve Ling (2017) *Japonca'yı yabancı dil olarak öğretmede Anime kullanımı* adlı makalesinde Japonca dil öğretim sınıflarında (JFL) bir öğretim aracı olarak anime kullanarak dersleri planlamak için kullanılabilecek bir model önermeye çalışılmıştır. Japonca dil öğretiminin yapıldığı bir sınıfta Anime kullanımı fikrini tanıtarak bu araştırmanın Japonca öğretmenlerini düşünmeye teşvik etmesini amaçlamaktadır. Literatür tarama modeliyle ele alınan araştırma boyunca, Animelerin yani nesiller üzerinde etkisi olduğunu ve bundan dolayı dil öğretiminde kullanılabileceğini literatürlerle destekleyerek sunmaktadır. Araştırmanın sonucunda, öğrencilerin zamanlarının çoğunu popüler kültürle geçirdiğini bu nedenle, popüler kültürün bir eğitim aracı olarak kullanılmasının, öğretmenlerin bu zamanı daha verimli hale getirmesine olanak tanıdığını vurgulamaktadır. Ayrıca sınıf öğretmenlerinin öğrencilerle daha ilgili hale getirebilmeleri için, öğrencilerin sınıf dışındaki öğrenme alışkanlıkları hakkında daha fazla bilgi edinmeleri gerektiğine dikkat çekmektedir.

Yee-Han Chan, Ngan-Ling Wong ve Lee-Luan Ng (2017) tarafından yapılan *Japon dil öğrencilerinin bir öğretim aracı olarak anime kavramını kullanımı* adlı araştırmanın amacı Japonca sınıfında bir öğretim aracı olarak anime kullanma teorisi ve pratiği arasındaki açığı kapatmaya çalışmaktır. Nitel araştırma yöntemlerinden fenomenoloji yoluyla yapılan araştırmada, katılımcıların bir öğretim aracı olarak Anime kullanımı hakkında düşüncelerini ortaya konmaktadır. Bu çalışma doğrultusunda, Malezya'da bir devlet üniversitesinde *Anime aracılığıyla Japonca dilini ve kültürünü öğrenmek* adlı bir kurs planlanarak uygulanmıştır.

Örneklemin seçiminde benzer geçmişe ve deneyime sahip öğrencileri seçmek için amaçlı homojen örnekleme yöntemi kullanılarak, 20-21 yaşları arasında, anime izlemeye özellikle ilgi duyan 11 öğrenci seçilmiştir. Tüm katılımcılar en az 18 ay boyunca Japonca dilini öğrenmiş ve en azından Japonca Yeterlik Sınavı (JLPT) N4 seviyesini geçmiştir. Kurs, Malezya'daki bir devlet üniversitesinde gerçekleştirilmiş ve 10 hafta olarak planlanmıştır. Dersler; projektör, bilgisayar ve internet bağlantısı olan bir sınıfta gerçekleştirilmiştir. Veriler katılımcıların öğrenme günlükleri ve yarı yapılandırılmış grup görüşmeleri aracılığıyla toplanmıştır. Katılımcıların öğretim aracı olarak anime kullanma algılanmasına ilişkin veri analizleri arasında motivasyon, dil, kültürel farkındalık, eleştirel düşünme, önyargı duygusu ve basmakalıp gibi bulgular elde edilmiştir. Japonca sınıfında Anime'ye yer vermenin, eğitimciler açısından öğrencilerle bağlantı kurmak için yeni bir kapı açmak ve öğrencilerin Anime'yi bir dil ve kültür öğrenme aracı olarak kullanma deneyimleri hakkındaki anlayışını derinleştirmek gibi baskın etkileri olduğunu ortaya koymaktadır. Bulgular sonucunda, popüler kültür ögesi olan Anime'nin öğretim aracı olarak kullanılmaya uygun yönünün olduğu ortaya çıkmaktadır. Japonca dil eğitimcilerinin, Japon popüler kültürünün bir öğretim aracı olarak kullanılmasını ciddiye almaları konusunda teşvik edilmeleri gerektiği de önerilmektedir.

Fukunaga (2006) *Bu anime öğrencileri: Yabancı dil okuryazarlığını Japon popüler kültürü aracılığıyla gelişme* adlı çalışmada, JFL öğrencilerinin anime ve Japonca okuryazarlık gelişimi üzerine bakış açılarını anime aracılığıyla anlayabilmek için nitel araştırma çalışması yapılmıştır. Katılımcılar ölçüt örneklem belirleme stratejisiyle belirlenmiş ve seçim kriterleri (1) en azından Japonca orta düzeyde olan öğrenciler, (2) çalışmayı yaparken araştırmacıdan Japonca dersi almayan öğrenciler ve (3) anime popüler kültürüne ve Japonlara özel ilgi duyan öğrenciler olarak belirlenmiştir. Bu koşullar doğrultusunda Emily, Ted ve Sean olmak üzere 3 katılımcı seçilmiştir. Emily, Ted ve Sean lisedeyken anime izlemeye başlamışlar ve böylece, anime izlemek onların gençlik kültürünün bir parçası haline gelmiştir. Veri toplama kaynağı

olarak PhOLKS belirlenmiştir (Yerel Bilgi Kaynaklarının Öğrencilerden evlerinde ve mahallelerinde bulunan önemli nesnelere fotoğraflamaları). Ana veri kaynağı olarak da yapılandırılmış görüşmeler kullanılmıştır. İçerik analizi ile çözümlenen çalışmanın bulguları ise, Anime'nin JFL edebiyatının gelişiminin dilsel ve kültürel yönlerine sunduğu birçok avantajı olduğunu göstermektedir. Buna ek olarak araştırmacı, öğretmenlerin, öğrencileri dinleyerek, dikkatle izleyerek ve sorular sorarak kendileriyle öğrencileri arasındaki fikir farkını doldurabileceğini vurgulamıştır.

Marsh (2010) *Ama ben de uçmak istiyorum!: Anaokulunda kızlar ve süper kahraman oyunu* adlı çalışmada, İngiltere'nin kuzeyindeki bir şehir okulda, 6-7 yaşları arasında 57 çocuğun bulunduğu bir anaokulundaki kız çocuklarla çalışılmaktadır. Çalışmanın amacı, popüler kültürün okuryazarlık müfredatındaki potansiyel rolünü araştırmaktır. Proje boyunca, sınıfta popüler bir süper kahraman simgesine ilişkin sosyo-dramatik bir rol oynama alanı kurularak alandaki çocukların davranış ve konuşma notları, video kayıtları ve fotoğraflar gibi çeşitli veri toplama araçları kullanılarak toplanmıştır. Bu çalışmanın sonuçları, süper kahraman oyununun özerkliği keşfeden ve kendilerini aktif bir şekilde kahramanca bir söylem içinde kadın olarak konumlandıran kızlar için oldukça etkileyici bir öğrenme aracı olduğunu göstermektedir.

Dune, Bidewell, Firdaus ve Kirwan (2016) *İletişim İdolü: Öğrencileri eğlenceli öğretme ve öğrenme kaynaklarının geliştirilmesine dahil ederek aktif öğrenmeyi katalize etmek için popüler kültürü kullanmak* adlı araştırmalarında; öğrencileri eğlenceli öğretme ve öğrenme yöntemlerine maruz bırakarak aktif öğrenmeyi gerçekleştirmeyi hedeflemekte ancak bunu yaparken popüler kültürden yararlanmayı amaçlamaktadır. Bu amaç doğrultusunda; sağlık bilimleri ünitesinden oluşan bir grup gönüllü lisans öğrencisinden Australin idol (yüksek reytingli televizyon müzikal ve vokal yetenek arayışına dayanan arkadaşça bir yarışma programı) konseptli video sunumları geliştirmeleri istenmiştir. Bu sunumların; müzik, drama,

sözlü anlatım tarzı ögeler ve sunumların konusunda eğitimsel hedef ve içerikler doğrultusunda hazırlanması gerektiği belirtilmiştir. Gönüllü öğrenciler, öngörülen eğitimin amaç ve içeriğine sahip multimedya sunumlar hazırlayarak üretmişlerdir. Değerlendirmeler sonucunda, çoğunluğun süreci eğlenceli bulduğunu %85 ve %15'inin ise görevi beklenenden daha zor olduğunu belirtilmiştir. Genel olarak bu araştırma öğrenim faaliyetlerine popüler kültürü dahil etmenin, öğrenciler üzerindeki aktif öğrenmeyi ve derse katılımını arttırdığı sonucuna varılmıştır.



4. Bölüm

Yöntem

4.1. Araştırmanın Deseni

Ortaokul görsel sanatlar öğretmenlerinin 7. sınıf kazanımlarını edindirmede popüler kültür öğelerine derslerinde yer verme durumları adlı çalışmada, nitel araştırma yöntemlerinden *durum çalışması* deseni benimsenmiştir. Durum çalışması mevcut literatürde; örnek olay ve vaka çalışması adlarıyla da yer almasıyla birlikte çalışma boyunca durum çalışması adıyla kullanılmıştır. Geçmiş antropoloji, psikoloji ve sosyolojiye dayanan durum çalışması, nitel araştırma yöntemlerinin gelişmesinden önceki süreçte de varlığını sürdürerek birçok bilim dalında kullanılmıştır. Günümüzdeki anlamına nitel araştırma yöntemlerinin gelişmesiyle gelerek, en genel anlamıyla sınırlı bir durumun betimlenmesi ve incelenmesi şeklinde tanımlanmıştır (Creswell, 2016, s.97; Merriam, 2015, s.39-40; Yıldırım & Şimşek, 2013, s.314).

Durum çalışmasının; açıklayıcı, betimleyici ve tanımlayıcı özelliğine vurgu yapan Yin (2009, s.18)'e göre durum çalışması, ampirik bir çalışmadır ve güncel olayları gerçek hayattaki bağlamıyla incelemektedir. Buna ek olarak birçok araştırmacı durum çalışmasını; sınırlı bir sistemin derinlemesine tanımlanması ve analiz edilmesi şekilde tanımlamaktadır (Baxter, 2003; Bogdan & Biklen, 2007; Güler, Halıcıoğlu & Taşgın, 2015, s.301; Merriam, 2015, s.40; Miles & Huberman, 2015, s.25; Silverman & Marvasti, 2008; Patton, 2002; Stake, 2005). Yapılan tanımlamaların geneli niteliğinde olan Creswell (2016, s.97)'in tanımlamasına göre ise durum çalışması; sınırlandırılmış bir ya da birden çok durumun gerçek yaşam bağlamında ele alınarak çeşitli veri toplama araçları (görüşme, gözlem, doküman inceleme vb.) yoluyla detaylı bir şekilde bilgi toplandığı, nitel bir yaklaşımdır.

Creswell'in açıklamasında da belirttiği gibi durum çalışmaları, birden çok durumları da araştırmaktadır ve buna çoklu durum çalışması denilmektedir. Tanımlaması; araştırma

süresince sadece bir konuya odaklanarak, bu konu ile ilgili birden fazla olay veya kişi seçerek araştırılan konuya yönelik derinlemesine araştırma yapılmasıdır (Baxter & Jack, 2008; Güler, Halıcıoğlu & Taşgın, 2015, s.301). Creswell (2016, s.99)'in tanımlamasına göre ise; bir durum seçildikten sonra birden çok araştırma yerinden veya birden fazla inceleme çeşidiyle tek bir yerden araştırma yapılarak, konuya ilişkin farklı bakış açılarını ortaya çıkartmaya çoklu durum çalışması denilmektedir. Yin (2009) çoklu durum çalışması yapacak araştırmacılar için tekrarlama mantığını kullanarak her bir durum için aynı yolları ve prosedürleri kullanılmasını önermektedir. Çalışmalarında eğitimde durum çalışmalarına yoğunlaşan Merriam (2015, s.42)'a göre ise; çoklu durum çalışmasının tercih edilmesinin sebebi; araştırmacının durumu kavrama, keşfetme ve yorumlamaya ihtiyaç duymasıdır. Böylece araştırmacı tek bir olguya odaklanarak bu olguyu derinlemesine inceleyebilmektedir.

Yapılan tanımlamalardan da anlaşıldığı üzere en belirgin özelliği vakanın sınırlandırılması ve derinlemesine çalışılması olan durum çalışması, bu araştırmanın amacına cevaplar bulunabilmesi açısından tercih edilmiştir. Ayrıca durum çalışmasının temel olarak, nasıl ve neden sorularına cevap bulmayı amaçladığı da bilindiğinden (Güler, Halıcıoğlu & Taşgın, 2015, s.302; Yıldırım & Şimşek, 2013, s.317; Yin, 2008, s.13) araştırma soruları için anlamlıdır. Bütün bunlar dikkate alındığında *Ortaokul görsel sanatlar öğretmenlerinin 7. sınıf kazanımlarını edindirmede popüler kültür öğelerine derslerinde yer verme durumları* adlı çalışmada, durum çalışması seçilmiştir.

4.2. Örneklem

Nitel araştırmalarda evren ve örneklem belirlenirken, sonuçları genele yansıtma amacı söz konusu olmadığı birçok araştırmacı tarafından kabul edilen bir gerçek olduğu gibi, çoklu durum çalışmalarında da benzer durum söz konusudur (Creswell, 2016, s.99). Bu açıklamadan hareketle genele yansıtma amacı gütmeyen, derinlemesine bir araştırma yapabilmek için amaçlı örnekleme yöntemiyle araştırmanın örnekleme oluşturulmuştur. Patton

(2018, s.230)'a göre amaçlı örnekleme; araştırma sorularına bilgi açısından zengin durumları sunmak amacıyla, on beş adet örneklem belirleme stratejisi vardır. Bu çalışmada, 1. *Görüşme Formu*, 2. *Görüşme Formu* ve *Anket Formu* için ayrı ayrı örneklem belirleme türünden yararlanılmıştır. Görüşme formlarına yönelik olarak örneklem belirlenirken amaçlı örneklem türlerinden ilk olarak *ölçüt örnekleme* kullanılmıştır. Ardından ölçüt örnekleme ile seçilen grubun içerisinde amaca yönelik bir şekilde katılımcı öğretmenleri belirleyebilmek amacıyla *homojen örnekleme* türü 2. görüşme formu için kullanılmıştır. Anket formlarının uygulanacağı örneklemin belirlenmesinde ise; amaçlı örnekleme türlerinden *ölçüt örnekleme* tekniği seçilmiştir.

Ölçüt örnekleme Patton (2018, s.238)'in ifadesine göre; “önceden belirlenmiş bir önemdeki ölçütleri karşılayan tüm durumları gözden geçirmek ve incelemektir.” Yıldırım ve Şimşek (2013, s.140)'e göre ise; önceden belirlenmiş birkaç ölçüt söz konusudur ve bu ölçütler araştırmacı tarafından belirlenebilir ya da mevcut literatürden desteklenebilir. Bu çalışmada 1. Görüşme formunun uygulanacağı örneklemin belirlenmesinde araştırmacı tarafından ölçütler belirlenmiştir. Bu ölçütler şu şekildedir:

- Katılımcı Görsel Sanatlar öğretmenlerinin, ortaokul 7. sınıf görsel sanatlar dersine giriyor olması.
- Katılımcı Görsel Sanatlar öğretmenlerinin, mesleğinde en az 3 yıllık deneyime sahip olması.

Bu ölçütler doğrultusunda örnekleme 2018-2019 eğitim-öğretim yılı güz döneminde Bursa'da bulunan 3 merkez ilçeden (Osmangazi, Yıldırım, Nilüfer) 2 devlet 2 özel okul olmak üzere 6 ortaokul ve bu ortaokullarda bulunan 11 Görsel Sanatlar öğretmeni oluşturmuş ve 1. Görüşme formu uygulanmıştır. Bu 11 Görsel Sanatlar öğretmenin 9'u kadın, 2'si erkektir ve detaylı bilgi Tablo 1'de sunulmaktadır.

Tablo 1

Yarı yapılandırılmış görüşmenin uygulandığı katılımcılar

1. Görüşme Formuna katılanlar	Cinsiyet	Okul türü	Görev süresi
Birsen	Kadın	Özel	7 yıl
Gamze	Kadın	Özel	3 yıl
Ayşe	Kadın	Devlet	30 yıl
Betül	Kadın	Devlet	25 yıl
Handan	Kadın	Özel	4 yıl
Gaye	Kadın	Özel	5 yıl
Arzu	Kadın	Devlet	20 yıl
Cenk	Erkek	Devlet	30 yıl
Hülya	Kadın	Devlet	24 yıl
Şehnaz	Kadın	Devlet	23 yıl
Emre	Erkek	Özel	3 yıl

1. Görüşme formuna eş zamanlı olarak öğrencilerle yapılan anket formundaki ölçüt ise:

- Katılımcı görsel sanatlar öğretmenlerinin derslerine girdiği 7. sınıf öğrencilerinden oluşması

Bu ölçüt doğrultusunda; 295 kız öğrenci, 293 erkek öğrenci olmak üzere toplamda 588 öğrenci ankete katılarak tüm öğrencilerin gönüllü katılım sağladığı görülmüştür (Tablo 2).

2. Görüşme formunun uygulandığı öğretmenlerin seçiminde ise *homojen örnekleme* belirleme türü kullanılmıştır. Patton'a göre (2018, s.235) birçok farklı türde katılımcı içeren bir araştırmanın veri toplama sürecinde, belli bir alt grup hakkında derinlemesine bilgiye ihtiyaç duyulması halinde homojen örnekleme kullanılır. 2. Görüşme formunun uygulanacağı öğretmenlere karar verilmesindeki etken unsur, 1. Görüşme formu olmuştur. 1. Görüşme

formunda, popüler kültür öğelerini derslerinde kullandıklarına dair açıklama yapan 4 katılımcı tespit edilmiştir. Bu 4 katılımcının, 2. Görüşme formuna istekli katılım sağlayıp sağlamayacağı tespit edilmiş ve olumlu cevaplardan sonra katılımcı izin formu imzalatılarak 2. Görüşme formu uygulanmıştır. Bu katılımcı öğretmenlerin dördü de kadın olup kod isimleri; Birsen, Gamze, Ayşe ve Betül'dür. Gözlem verilerinin toplanmasında ise; *fırsatı değerlendiren örnekleme* yöntemi kullanılarak ders gözlemleri yapılmıştır. Araştırmada etik hususlar nedeniyle katılımcıların gerçek isimleri kullanılmamış, araştırmacı tarafından katılımcılara kod isimler verilmiştir. Detaylı bilgi Tablo 1'de sunulmuştur.

Tablo 2

Okullara ve cinsiyete göre ankete katılım sağlayanlar

	Devlet Okulu			Özel Okul		Toplam Katılım	
	Setbaşı Ortaokulu	Vahide Aktuğ Ortaokulu	Sakarya Ortaokulu	Bahçeşehir Modern Ortaokulu	Yönder Okulları	Akçağlayan Ortaokulu	
Kız öğrenci	63	54	103	40	20	15	295
Erkek Öğrenci	68	56	94	29	20	26	293

Kısaca örnekleme; 2018-2019 eğitim-öğretim yılında Bursa'nın üç merkez ilçesinde bulunan (Nilüfer, Osmangazi, Yıldırım), her ilçeden bir devlet ve bir özel okul olmak koşulu ile toplamda, üç devlet okulu ve üç özel okul oluşturmaktadır. Örnekleme ise bu okullarda çalışmakta olan ve 7. sınıf Görsel Sanatlar derslerine giren 11 Görsel Sanatlar öğretmeni ve bu görsel sanatlar öğretmenlerinin dersine girdiği 588 7. sınıf öğrencisi oluşturmaktadır. Katılımcıların tümü, çalışmaya gönüllü olarak katılmıştır ve dilediklerinde araştırmadan

çekilebilecekleri bildirilmiştir. Bunlara ek olarak etik gerekliliklerden dolayı araştırma ile ilgili tüm yasal izinler alınmıştır (bkz. Ek 4, 5, 6).

4.3. Veri Toplama Araçları

Çoklu durum çalışmasında araştırmanın amacı belirlendikten sonra, derinlemesine bir bakış açısıyla çalışmanın sürdürülebilmesi için, veri toplama araçlarının seçimi önem taşımaktadır (Merriam, 2015, s.42). Nitel araştırmaların doğası gereği araştırmacılar veri toplamak için çeşitli yöntemlerden yararlanmışlardır. Bu da araştırmanın amaca ulaşabilmesi için önemli adımlardan biri olarak kabul edilmektedir (Güler, Halıcıoğlu & Taşgın, 2015, s.104).

Creswell (2017, s.111) iyi bir nitel araştırmada, birden çok veri toplama aracının olması gerektiğini belirtirken nitel veri çeşitlemesi dörde ayırarak bunların; gözlem, görüşme, doküman ve görsel-işitsel materyaller olduğunu belirtmiştir. Polkinghorne (2005, s.134)'da Creswell'e benzer olarak nitel araştırmalarda ana veri toplama kaynaklarının; katılımcılarla yapılan görüşmeler, gözlemler, dokümanlar ve araştırma süresince toplanan diğer tüm veriler olarak belirtmiştir.

Merriam (2015, s.42)'a göre de çoklu durum çalışmalarında geçerlilik ve güvenilirliği sağlamak için tek bir veri toplama aracına bağlı kalınmayarak birçok araç kullanılmalıdır. Bunların birinin ana veri kaynağı olarak kullanılmasıyla birlikte, tüm araçların durum çalışması için uygun olduğu belirtilmekte ve bunların; görüşme, gözlem ve doküman incelemelerden oluştuğunu vurgulamaktadır. Bundan dolayı da çalışmanın geçerliliğinin ve güvenilirliğinin sağlanabilmesi amacıyla birçok veri toplama aracı kullanımının önemine değinmiştir. Birden fazla veri toplama aracının kullanımının literatürdeki açıklaması ise veri üçgenlemesi ya da çeşitleme olarak kabul edilmektedir (Glesne, 2015, s.63-64). Çoklu durum çalışması olarak desenlenen bu çalışmada veri çeşitlemesinden yararlanılarak farklı veri toplama araçları kullanılmıştır. Nitel araştırmaların inandırıcılığı artırma ve bulguları

doğrulama yollarından biri olarak, birden çok veri toplama aracı temelli olan veri çeşitleme durumu; çeşitlilik, üçgenleme ve üçleme terimleri ile de adlandırılmaktadır (Miles & Huberman, 2015, s.266-267; Miller, 2003; Yıldırım & Şimşek, 2013, s.218).

Veri toplama araçlarına karar verilirken yukarıda sunulan literatür verileri doğrultusunda; araştırma soruları ve araştırmanın genel amacı dikkate alınmıştır. Bu bağlamda; temel veri toplama aracı olarak yarı yapılandırılmış görüşme formları kullanırken destekleyici veri toplama yöntemleri olarak; gözlem, doküman inceleme ve anketten yararlanılmıştır. Bu çalışma boyunca iki farklı formatta hazırlanan, 15 yarı yapılandırılmış görüşme formu, 9 gözlem, 50'nin üzerinde doküman verisi ve 588 anket formu uygulanmıştır. Araştırma sorularını tespit etmeye yönelik olarak kullanılan veri toplama araçları Tablo 3'de yer almaktadır.

Tablo 3

Araştırma soruları bağlamında veri toplama araçları

Araştırma Sorusu	Veri Toplama Araçları				
	Görüşme Formu 1	Görüşme Formu 2	Gözlem	Doküman İnceleme	Anket
1.Görsel sanatlar öğretmenlerinin popüler kültüre ilişkin görüşleri nelerdir?	✓	✓	✓	✓	
2.Ortaokul 7. sınıf öğrencilerinin yöneldikleri popüler kültür öğeleri nelerdir?	✓	✓	✓	✓	✓
3. Popüler kültür öğeleri hangi yöntemler aracılığıyla görsel sanatlar dersine katılmıştır?	✓	✓	✓	✓	
4. Popüler kültür öğeleri kullanılarak işlenen derslerde, öğrencilerin derse karşı yaklaşımları nasıldır?	✓	✓	✓		

4.3.1. Yarı yapılandırılmış görüşmeler. Bir arařtırmada katılımcıların düşünce ve duygularının net olarak gözlenemediđi durumlara, görüşme yapılarak ulařılabilir (Patton, 2018, s.341; Briggs, 1986) bilgisinden hareketle katılımcıların bakıř açılarını saptayabilmek için iki ayrı, yarı yapılandırılmış görüşme yapılmaya karar verilmiřtir. Nitel arařtırmalarda yayın olarak kullanılan ve görüşme türlerinden biri olan yarı yapılandırılmış görüşme; arařtırmacı tarafından belirlenen soruları içeren ve görüşme anında ihtiyaç duyulması halinde belirli soruların eklenip çıkarılabileceđi ya da deđiřtirilebileceđi veri toplama yöntemidir (Güler, Halıciođlu & Tařgım, 2015, s.115). Yarı yapılandırılmış görüşme formları geliřtirilirken çalıřmanın içeriđi temele alınmıř (Merriam, 2013) ve arařtırmanın amaçları dođrultusunda detaylı bir řekilde literatür taranarak sorular geliřtirilmiřtir (Glesne, 2012).

Yapılan literatür tarama sonucu; arařtırmanın amaçlarına ve arařtırma sorularına cevap niteliğinde olabilecek kapsamda görüşme soruları hazırlandıktan sonra, sorular danıřman tarafından kontrol edilmiř ardından nitel arařtırma yöntemleri konusunda çalıřmaları olan bir öđretim üyesinden uzman görüşü alınarak düzeltmeler yapılmıřtır. Bunlara ek olarak düzenlenen görüşme formunun amaca hizmet edip etmediđinin kontrolünü sađlayabilmek için pilot uygulama yapılmıřtır. Görüşmeden önce pilot uygulama yapılmasının, arařtırılan konudaki soruların yeterli olup olmadıđının önemini ortaya koymakla birlikte soruların kullanılabilirliđi hakkında da dönütler sađlamaktadır. (Creswell, 2017, s.135; Glesne, 2015, s.150-151; Yıldırım & řimřek, 2013).

Yin (2009)'e göre durum çalıřmalarında pilot çalıřma yapmak, soruların birbirleriyle iliřkisinin kurulması ve veri toplama planının dođru yapılabilmesi için önemlidir. Glesne (2015, s.75) ve Yin (2009)'in çalıřmalarında; pilot uygulamanın, olası katılımcı kořullarına en yakın bireylerle gerçekteřtirilmesi gerekliliđi üzerine yaptıkları vurguları dikkate alınarak arařtırmada da olası katılımcılara yakın pilot bir uygulama grubu seçilmiřtir. Pilot uygulama sonucu, görüşme formunda fazlalık görülen sorular çıkartılmıř, eksik sorular eklenmiř ve bazı

değişiklikler yapılmıştır. Bu ikinci düzenlemeden sonra tekrar alanında uzman öğretim üyesine form gösterilerek uzman onayı alınmıştır. Görsel sanatlar öğretmenlerine uygulanmak üzere gerekli yasal izinlilerin alındığı yarı yapılandırılmış görüşme formlarının 1.sinde 2 adet demografik soru ve toplamda 8 adet popüler kültüre dair açık uçlu sorular yer almaktadır (bkz. Ek 1). 2. görüşme formu için de aynı süreçler uygulandıktan sonra, 1. görüşme formu sonucunda belirlenen katılımcı öğretmenlere 13 açık uçlu sorudan oluşan form uygulanmıştır. Bu görüşme formunda öğretmenlerin, popüler kültür öğelerini görsel sanatlar dersine hangi yöntemlerle kattığı tespit edilmeye çalışılmıştır (bkz. Ek 2).

4.3.2. Gözlemler. Araştırma sürecinde verilere ilk elden ulaşımı sağlayan gözlem; katılımcıların doğal ortamında gerçekleşen her durumun, olayın içinden bir bakış açısıyla elde edilmesine olanak sağlayan bir araştırma tekniğidir (Creswell, 2017, s.112; Güler, Halıcıoğlu & Taşgın, 2015, s.104). Gözlemin amacını; ortamı ve kültürü, araştırmada yer alan katılımcıların bakış açısıyla anlayabilmek olduğunu belirten Hatch (2002, s.72)'e paralel bir bakış açısıyla araştırma sürecinde popüler kültür öğelerinin kullanımını doğal ortamında inceleyebilmek için, *Katılımcı Gözlemci* rolüyle veri toplanmıştır. A. Adler ve P. Adler (1998, s.85) 'e göre katılımcı gözlemci; veri toplanan ortamda araştırmacı ve hangi amaçla orada olduğu bilinen kişidir. Genellikle bir gözlem formuna bağlı kalmadan ortamı derinlemesine analiz etmeye odaklanılmaktadır (Güler, Halıcıoğlu & Taşgın, 2015, s.108,110; Glesne, 2015, s.89; Meriam, 2015, s.118; Yıldırım & Şimşek, 2013, s.201). Bu bilgi doğrultusunda araştırmacı, altı haftalık veri toplama süresinde, *katılımcı gözlemci* rolüyle yer alarak, *fırsatı değerlendiren örnekleme* yöntemiyle katılımcılarını seçmiştir. Patton (2018, s.240); veri toplama sırasında katılımcılar içerisinde ani olarak gelişen örnekleme fırsatı değerlendiren örneklem olarak tanımlamaktadır. Bu doğrultuda görsel sanatlar öğretmenlerinin uygun gördüğü dokuz sınıf gözlemine katılmıştır toplamda 360 dakika ders gözlemi yapmıştır.

4.3.3. Doküman inceleme. Nitel arařtırmalarda görüřme ve gözlemlerin yanı sıra, durumları gerçekçi bir şekilde sunabilmenin ya da elde etmenin önemli bir yolu da doküman incelemedir. Buna ek olarak arařtırmaların geçerliliğini arttırabilmek için verinin çeřitlendirilmesi oldukça önemli bir durum olmakla birlikte bunun yollarından biri de yazılı ve görsel materyallerden yararlanmaktır (Bryman, 2004; Merriam, 2015, s.142; Yıldırım & Őimřek, 2013, s.217-218). Verilerin çeřitlenmesi ve geçerlilięi arttırabilmek amacıyla; Milli Eęitim'in resmi sitesinden alınan Görsel Sanatlar Dersi Öęretim Programı, katılımcı Görsel Sanatlar öęretmenlerinden elde edilen yıllık ve günlük etkinlik planları, gözlemler sırasında elde edilen arařtırmacı notları ve öęrenci çalıřmaları bu dokümanlar içerisinde yer almaktadır.

4.3.4. Anket. Arařtırmada 7. sınıf öęrencilerinin popüler kültür ögelerini, kendi düşünceleri doęrultusunda saptayabilmek için 20 soruluk çoktan seçmeli anket hazırlanmıřtır. Ankette yer alan her sorunun amacına hizmet edebilmesi için gerekli literatür taraması yapılmıř ve elde edilen bulgular doęrultusunda 35 maddeden oluřan açık uçlu sorular oluřturularak danıřman onayı alınmıřtır. 35 açık uçlu sorunun yer aldıęı bu anket, iki ayrı okulda olmak üzere toplamda 180 7. sınıf öęrencisi üzerinde pilot uygulama yoluyla gerçekleştirilmiřtir. Cevapların analizi sırasında sorular 20'ye indirilmiřtir. Bunların 17'sinde yoğun olarak verilen üç cevap řık haline çevrilmiř ve bir seçenek öęrencilerin kendi tercihlerini yazabilmeleri için boş bırakılmıřtır. Kalan 3 soru ise açık uçlu olarak bırakılarak öęrencilerin ilk üç tercihlerini yazmaları istenmiřtir. Nitel arařtırma yöntemleri konusunda çalıřmaları olan bir öęretim üyesinden uzman görüřü alınarak anketin kapsam ve ifade yeterliklerini saęlamaya yönelik gerekli düzeltmeler yapılmıřtır (bkz. Ek 3). Anketin cevaplandırılmasında, her soruyu iřaretleme zorunluluęu olmadıęı, sadece öęrencilerin ilgi alanlarını iřaretleabilecekleri belirtilmiřtir.

4.4. Verilerin Toplanması

Araştırmacının veri toplama araçlarından nasıl yararlandığına dair bilgilerin yer aldığı bu bölümde, veri toplama aşamaları sunulmuştur. Veri toplama sürecindeki dört aşamanın yer aldığı bilgiler Tablo 4'te gösterilmektedir.

Tablo 4

Veri toplama süreci

Aşama	Örneklem	Veri toplama aracı	Tarih Aralığı
1. Aşama	Öğretmen + Öğrenci	Görüşme + Gözlem + Doküman inceleme	11.02.2019 01.03.2019
2. Aşama	Öğretmen + Öğrenci	Görüşme + Anket + Gözlem + Doküman inceleme	11.02.2019 01.03.2019
3. Aşama	Öğretmen	Görüşme + Gözlem + Doküman inceleme	11.02.2019 01.03.2019
4. Aşama	Öğretmen	Görüşme + Doküman inceleme	06.03.2019 22.03.2019

1. Aşama: Katılımcı 11 görsel sanatlar öğretmenlerinin popüler kültüre dair genel görüşlerini saptama amacıyla 1. yarı yapılandırılmış görüşme formunun uygulama aşamasından oluşmaktadır. İki adet demografik, sekiz adet açık uçlu soruların yer aldığı bu görüşme formuna dair bilgiler, uygulama süreci öncesi katılımcı öğretmenlere sunulmuştur. Bu sürecin gönüllü katılım esaslı olduğu, istedikleri bir aşamada araştırmadan çekilebilecekleri ve görüşme süresince ses kaydının alınacağı bilgisi verilmiştir. Ardından tüm bu bilgilerin yer aldığı; *Katılımcı Öğretmen İzin Formu* (bkz. Ek 4) yöneltilerek detaylı okumaları ve onaylandığı takdirde imzalanması gerektiği belirtilmiştir. 11 katılımcı öğretmenden dokuzu ses kaydının alınmasında bir problem olmadığını söyleyerek belgeyi imzalamışlardır. Ancak iki katılımcı ses kaydını istemediğini görüşme sırasında konuşulan her bilginin yazılması için

süre ayracağını belirterek görüşme yapmayı kabul etmiştir. Tüm süreçler tamamlandıktan sonra katılımcı öğretmenlerin uygun gördüğü sessiz bir ortamda görüşme formları uygulanmıştır. Yarı yapılandırılmış 1. görüşmeye dair detaylı bilgi Tablo 5’de görülmektedir.

Tablo 5

1. Yarı yapılandırılmış görüşme formunu uygulama bilgileri

Görüşmeci Kod Adı	Görüşme Tarihi	Görüşme Süresi	Görüşme Yeri
Birsen	11.02.2019	25 dakika	Görsel Sanatlar Zümre Odası
Arzu	12.02.2019	25 dakika	Öğretmenler Odası
Gaye	19.02.2019	10 dakika	Görsel Sanatlar Atölyesi
Gamze	19.02.2019	25 dakika	Görsel Sanatlar Atölyesi
Ayşe	20.02.2019	18 dakika	Memur Odası
Cenk	21.02.2019	24 dakika	Görsel Sanatlar Atölyesi
Handan	21.02.2019	22 dakika	Görsel Sanatlar Zümre Odası
Şehnaz	25.02.2019	20 dakika	Öğretmenler Odası
Betül	27.02.2019	25 dakika	Kütüphane
Emre	01.03.2019	15 dakika	Görsel Sanatlar Atölyesi

2. Aşama: Katılımcı 11 Görsel Sanatlar öğretmeni ile yapılan görüşmelerin ardından uygun gördükleri ve derslerine girdikleri 7. sınıf öğrencilerine anket uygulaması yapılmıştır. 7. sınıf öğrencilerinin popüler kültür öğelerini tespit etmek amacıyla uygulanan bu anket üç devlet ve 3 özel okulda uygulanmıştır. Araştırma, özel okulda 75 kız, 75 erkek öğrenciyi kapsarken devlet okulunda 220 kız 218 erkek öğrenciyi kapsamaktadır. Aradaki sayı farkının yüksek olması ise okullarda bulunan şube sayısının azlığı ya da fazlalığı ile bağlantılıdır. Anket uygulaması öncesi araştırmacı her sınıfta ankete dair bilgileri anlatmış ardından öğrencilerin

katılımının zorunlu olmadığı, gönüllülüğün esas olduğu ve hiçbir ankette isim yer almayacağı belirtilmiştir. Tüm bu bilgilendirme sonucunda 588 7. sınıf öğrencisinden anket verileri elde edilmiştir.

3. *Aşama*: 1. ve 2. aşamaya eş zamanlı olarak uygulanan bu aşama, gözlemlerin yapılması ve doküman inceleme verilerinin toplanmasıyla gerçekleşmiştir. 1. görüşme formunun uygulandığı katılımcıların uygun gördüğü derslere, katılımcı gözlemci rolüyle girilerek gözlem verileri toplanmıştır. Bunlara ek olarak gözlemler sırasında araştırmacı günlüğü tutulmuş ve öğrencilerin o dersteki çalışmalarına dair dokümanlar elde edilmiştir. Ayrıca katılımcı öğretmenlerden etkinlik planlarına dair veriler de elde edilmiştir. Böylece doküman incelemeye dair veri seti oluşturulmuştur. Gözlem verilerine dair detaylı bilgiler, Tablo 6'da sunulmaktadır.

Tablo 6

Gözlem uygulama verileri

Gözlem Tarihi	Gözlem Yeri	Gözlem süresi	Veri setinde ifade şekli
13.02.2019	Setbaşı Ortaokulu	40 dakika	1. Gözlem
18.02.2019	Bahçeşehir Modern Ortaokulu	40 dakika	2. Gözlem
19.02.2019	Yönder Okulları	40 dakika	3. Gözlem
21.02.2019	Vahide Aktuğ Ortaokulu	40 dakika	4. Gözlem
21.02.2019	Bahçeşehir Modern Ortaokulu	40 dakika	5. Gözlem
22.02.2019	Vahide Aktuğ Ortaokulu	40 dakika	6. Gözlem
25.02.2019	Sakarya Ortaokulu	40 dakika	7. Gözlem
27.02.2019	Sakarya Ortaokulu	40 dakika	8. Gözlem
01.03.2019	Akçağlayan Ortaokulu	40 dakika	9. Gözlem

4. *Aşama*: Veri toplamanın son aşamasının oluşmasında ise 1. aşama etkili olmuştur. 1. görüşme formunun uygulandığı öğretmenlerden popüler kültüre dair olumlu yaklaşımları olan

ve derslerinde kullandıklarına dair ifadelerde bulunan katılımcılar *homojen örneklem* belirleme stratejisi ile tespit edilmiştir. Bu aşamada toplam 4 katılımcı öğretmen belirlenerek, popüler kültür öğelerinin derste nasıl kullanıldığını saptama amacıyla hazırlanan 2. yarı yapılandırılmış görüşme formu uygulanmıştır. Yarı yapılandırılmış 2. görüşmeye dair detaylı bilgi Tablo 7’de görülmektedir.

Tablo 7

2. Yarı yapılandırılmış görüşme uygulama bilgileri

Görüşmeci Kod adı	Görüşme tarihi	Görüşme süresi	Görüşme yeri
Birsen	19.03.2019	28 dakika	Görsel Sanatlar Zümre Odası
Betül	20.03.2019	26 dakika	Öğretmenler Odası
Gamze	21.03.2019	15 dakika	Görsel Sanatlar Atölyesi
Ayşe	22.03.2019	16 dakika	Görsel Sanatlar Atölyesi

4.5. Verilerin Çözümlemesi ve Yorumlanması

Araştırma verilerinin çözümlenmesi ve yorumlanmasında tümevarımsal bir yaklaşım olan tematik analiz kullanılmıştır. Liamputtong (2009)’a göre tematik analiz; “veriler yoluyla temaların oluşturulması ve tanımlamasıdır.” Gibbs (2007, s.48)’e göre ise tematik analiz; “Olaydan olaya, ortamdaki ortama ya da durumdan duruma değişen kodlarla kategorilerin ya da tematik düşüncelerin nasıl temsil edildiğinin keşfidir.” Araştırmacılar tematik analizde, verilerin içerisinden kodlara odaklanarak önemli bulgulara odaklanmaya çalışır (Glesne, 2015, s.259). Süreç boyunca veriler kodlanır, sonrasında analiz ve betimlemeler için tekrar kodlanarak birleşip ayrılma süreçlerini içerir ve elde edilen veriler araştırmacı tarafından daha önceden belirlenen kodlar dikkate alınarak özetlenir ve yorumlanır. Analizin en önemli özelliği kodlamalardan oluşmasıdır. Bu çalışmanın temel veri kaynağı olan yarı yapılandırılmış görüşme formları temel alınarak, tematik analiz yöntemiyle çözümlenmiş, bunlara ek olarak

gözlemler, doküman incelemeleri ve anketler de betimlenerek veri çeşitliliği sağlanmıştır.

Araştırmanın tematik analizi aşağıdaki aşamalardan oluşmuştur.

Sesli verileri metne dönüştürmek: Bu aşamada, araştırma süresince elde edilen *Yarı Yapılandırılmış Görüşme Formu 1* ve *Yarı Yapılandırılmış Görüşme Formu 2* de elde edilen ses kayıtları dinlenek her veri yazıya dökülmüştür. Araştırma süresince yapılan dokuz adet gözlem verileri ise bilgisayar ortamında tekrardan oluşturularak doküman haline getirilmiştir. Öğrencilere yapılan anket değerlendirilerek Excel programına geçirilerek hesaplamalar yapılmıştır. Görüşme formlarından elde edilen verilerin yazıya dökümünde Creswell (2017, s.156-158)'in analiz formatı uygulanmıştır. Bu formatta oluşturulan Word belgesinde, ilk olarak en üstte yan yana olacak şekilde kutucuklar hazırlanmıştır. Bu kutulara soldan sağa doğru; *Görüşme bulguları, Kod 1, Kod 2* ve en sağa ise *Kodun açıklaması* adlarıyla betimlenmiş kelimeler yazılmış ve bunların hepsinin altına birer sütun açılmıştır. Bu kısımlar da, görüşme bulgularının altına, elde edilen görüşme verileri yazılmış ve diğerlerinin altı boş bırakılarak kod belirleme aşamasında yazılmaya uygun hazırlanmıştır.

Anlam birimlerinin bulunması: Bu süreçte yarı yapılandırılmış görüşmeler temele alınarak hazırlanan Word belgesinde, anlam birimleri oluşturulmaya başlanmıştır. Anlam birimlerinin oluşturulmasında ise tümevarımcı bir yaklaşımla temalara ulaşmak amaçlanmıştır (Merriam, 2013, s.168). Araştırmacı tarafından, verilerin yazıya dökümü işleminden sonra her sayfaya bir numara verilmiştir. Görüşme bulgularının altına tek tek yazılan görüşme verileri anlamlandırılmaya başlanarak kodlar çıkarılmıştır. Bu kodlar *Kod 1* kısmına not edilmiştir. Analiz süresi boyunca araştırma soruları dikkate alınarak kod-kategori-tema işlemi yapılmıştır. Creswell (2009, s.184)'e göre de tematik analiz sürecinde önemli unsurlardan biri de araştırma sorularına cevaplar aramaktır.

Kodlamaya başlamak: Bu aşamada anlam birimlerinin oluşturulması sürecinde oluşturulan ve *Kod 1*'e yazılan tüm kodlar değerlendirilerek ayıklanmış ve *Kod 2* kısmı kontrol edilerek

yazımı gerçekleştirmiştir. Kodlama süreci elde edilen verilerin okunarak düzenlenmesi ve mantıklı bir şekilde bir araya getirilerek kodların oluşturulmasını kapsamaktadır.

Tablo 8

Anlam birimlerinin bulunması ve kodlamaya başlamak

Görüşme Bulguları	Kod 1	Kod 2	Kodun açıklaması
... Buna örnek olarak da bence popüler kültür öğelerinin çeşitliliğinden dolayı öğrencilerin çok fazla nesne görmesi ve bu çeşitlilik nedeniyle de ufkunun genişlemesini söyleyebiliriz ...' (Ayşe, 1. Görüşme, s.26)	Ufku genişletme		Fazla uyarıcıya maruz kalması nedeniyle öğrencilerin ufkunun genişlemesi
... En olumsuz yanı, takılıp kalma. Dışarıya açılmama olabilir. Yani çarkın etrafında sürekli dönüyorlar ve yaratıcılıkları sınırlanıyor... (Betül, 1. Görüşme, s.12)	Yaratıcılığı köreltme	Yaratıcılığa etkisi	Takılıp kalma nedeniyle yaratıcılığı sınırlandırma
Çocuk tekdüze düşünüyor yani kesinlikle bildiği bir şeyden vazgeçmiyor ve o doğrultuda ilerliyor ona farklı düşünme biçimini aşmak ise çok zor oluyor ...' (Gamze, 1. Görüşme, s.13)	Düşünme şeklinde tekdüzelik		Tek tip düşünme ve bundan vazgeçirememesi
Kitle iletişim araçlarından olan youtube, bazı çocuklarda olumlu dönüşe neden oldu çünkü ben bazen sınıfta çocuklara 'evde yaptığınız çalışmalarını getirin hep beraber bakalım ve fikir alışverişinde bulunalım' diyorum mesela seyrettikleri youtube kanallarından farklı tasarımlar yapıp gelenler vardı... Üstelik bir çoğu izlediğinin tamamen ayısını yapmak yerini ona benzer şeyler üretmeyi tercih ediyor... (Handan, 1. Görüşme s.10)	Fikir üretime katkısı		İzledikleri videolar sayesinde farklı tasarımlar üretilmesi

Kategorilerin bulunması: Veri setleri birçok kez okunarak kodlarla karşılaştırılmıştır,

ardından birbirleriyle anlam bakımından benzerlik gösteren ve bağlantılı olan kodlar bir araya getirilerek toplanmıştır. Bu süreç defalarca kontrol ve tekrar yapılarak gereksiz görülen kategoriler çıkarılmış ya da düzeltmeler yapılmıştır.

Tablo 9

Kategorilerin bulunması

Kod 2	Kategori
Tekrar etme	
Algıya yönelme	
Güncel olma	
Alanlar arası genişleme	Nitelikleri Tanımlama
Geçici olma	
Üretim ve tüketimin etkileri	
Kitschleştirme	
Kültürel çıkarım	
Arz talep ile gelişme	Olgunun Oluşumu
Karakterlerin öncülüğü	
Kolay yayılma	
Yaratıcılığa etkisi	
Yönlendirme	Bireylere Yansıma
Popüler kişinin davranışa etkisi	
Ön yargılı olma	

Temaların bulunması: Bu aşamada, benzerlik gösteren kategorilerin bir araya getirilerek temaların oluşturulması söz konusudur. Benzer kategorilerin birleştirilmesinde yine araştırma soruları temel alınarak bir yol izlenmiştir. Araştırma soruları ve temaların detaylı olarak sunumu Tablo 9'de görülmektedir.

Tablo 10

Araştırma soruları ve temalar

Araştırma Sorusu	Tema
1. Görsel sanatlar öğretmenlerinin popüler kültüre ilişkin genel görüşleri nelerdir?	Öğretmen Görüşleri
2. Ortaokul 7. sınıf öğrencilerinin popüler kültür öğeleri nelerdir?	Popüler Kültür Öğeleri
3. Popüler kültür öğeleri, öğrenci kazanımları doğrultusunda hangi yöntemler aracılığıyla görsel sanatlar dersine katılmıştır?	Öğretim Süreci
4. Popüler kültür öğeleri kullanılarak işlenen derslerde, öğrencilerin derse karşı yaklaşımlarında bir farklılık gözleniyor mu?	Öğrencilere Yansıma

Diğer verilerin analize katılması: Görüşme formları temel alınarak temalara ulaşıldıktan sonra, araştırma süresince elde edilen tüm verilerin analizi yapılmıştır. Bu süreçte diğer veri setiyle benzerlik kurulan tüm veriler analize dahil edilmiştir. Aynı temaların farklı veri araçları ve katılımcıların ifadeleriyle bir araya gelerek sunulması parça-bütün ilişkisindeki geneli ve araştırmanın tutarlılığını güçlendirmektedir.

Kod-kategori- temanın karşılaştırılması ve Güvenirlilik: Bu süreçte araştırmacı tarafından yapılan tematik analiz aşamaları, öncelikle alanında uzman bir araştırmacı tarafından kontrol edilerek düzeltmeler yapılmıştır. Ardından danışman ve nitel araştırma alanında uzman bir öğretim üyesine sunularak her kod-kategori ve tema üzerinde detaylı olarak tartışılmıştır. 2 haftayı kapsayan bu kontrol sürecinde danışman ve nitel araştırma alanında uzman öğretim üyesi, gerekli düzeltme bilgileri vermiş ve araştırmacı, bu bilgiler ışığındaki dönütleri dikkate alınarak yeniden düzenlemiştir.

Bulguların yorumlanması: Araştırmacı tarafından, uygulama süresince elde edilen tüm

veriler değerlendirilerek hiçbir veri göz ardı edilmemiştir. Analiz süresince elde edilen tüm bu verilerin birlikte değerlendirilmesiyle oluşturulan kod-kategori ve temaların, araştırma soruları bağlamında sunularak yorumlanması aşamasıdır. Bu aşama detaylı bir şekilde 4. bölümde yer almaktadır.

4.6. Araştırmanın Niteliğini Arttırma Yolları

Nitel araştırmalarda araştırmanın bilimselliğini sağlamak, nitel yapısını kuvvetlendirmek demektir. Patton (1990) nitel araştırmaların kalitesinin arttırmasının geçerliliği ve güvenilirliği ile sağlanabileceğini belirtirken, Guba ve Lincoln (1989) nitel araştırmalar için kriterler sunmuştur. Bunlar; İnanırcılık, Transfer edilebilirlik, Değişmezlik ve Teyit edilebilirliktir.

Geçerlilik; katılımcıların ifade ettikleri bulguların, sonuçlarda ne kadar doğru yansıtıldığıdır (Güler, Halıcıoğlu & Taşğın, 2015, s.371; Creswell, 2016, s.244; Yıldırım & Şimşek, 2013, s.289). Nitel araştırmada, araştırmacıların çalıştığı olguyu, yansız bir şekilde ele alması geçerlilik anlamına gelmektedir (Yıldırım & Şimşek, 2008, s.255). Diğer bir deyişle geçerlilik, tamamen veri toplamayla ilgili olarak düşünülemez.

Genellikle elde edilen verilerden çıkarılan anlamlar, sonuçlar ve bu sonuçların objektifliği ile ilgilidir. Güvenirlilik ise; elde edilen verilerin farklı araştırmacılar tarafından ya da aynı araştırmacı tarafından farklı bir zaman diliminde yapılmasıyla ne kadar yakın sonuçlara varılacağı ile ilgilidir (Hammersley, 1992; Yıldırım & Şimşek, 2013, s.293).

Bu araştırmada geçerlilik ve güvenilirlikle bağlantılı olarak, Miles ve Huberman (2015, s.277)'in nitel araştırmalarda kaliteyi arttırmak için sunduğu yollar dikkate alınmıştır. Bu doğrultuda literatürde belirtilen 5 yöntem araştırma ile ilişkilendirilerek sunulmaya çalışılmıştır.

4.6.1. Nesnellik / doğrulanabilirlik / teyit edilebilirlik. Nesnellik; araştırmanın sonuçlarının sunulması kısmında araştırmacının objektifliğini sağlayabilmesidir (Güler,

Halıcıoğlu & Taşğın, 2015, s.389). Araştırmanın nesnelliğinin sağlanabilmesi amacıyla, araştırmacı uygulama sürecine duygularını ve varsayımlarını katmamaya özen göstermiştir. Çünkü Guba ve Lincoln (1981)'a göre çalışma süresine araştırmacının kendi duygularını dahil etmeyerek tarafsız ve nesnel bir yazım şekli benimsemesi oldukça önem taşımaktadır. Bunlara ek olarak Miles ve Huberman (2015, s.278)'ın belirttiği nesnelğin sağlanabilmesi için; araştırmanın tüm bölümleri kavramsal altyapıya uygun sunularak, benimsenen modellerle ilişkilendirilmiş ve bu şekilde sunulmaya çalışılmıştır.

Elde edilen verilerin analizi öncelikle alan uzmanına, ardından danışman ve nitel araştırmada alanında çalışmaları olan öğretim üyesine sunularak gerekli görülen tüm düzeltmeler yapılmıştır. Bu sürecin yapılması da doğrulanabilirlik açısından, güvenilirliği arttıran yollardan biri olarak kabul edilmektedir (Creswell, 2017, s.200). Bunlara ek olarak veri toplama sürecine dair izlenen tüm yollar, detaylı bir biçimde sunularak bulgular ve sonuçlar arasındaki uyum tartışma bölümünde sunulmuştur. Son olarak teyit edilebilirliğin sağlanabilmesi amacıyla; araştırma boyunca toplanan tüm veriler araştırmacı tarafından saklanmaktadır.

4.6.2. Güvenirlilik / denetlenebilirlik / değişmezlik. Nitel araştırmalarda güvenilirlik daha çok anlatımdaki; zaman, mekan, katılımcılar ve araştırmacı gibi temel bileşenlerin tutarlılığıyla ilgidir (Miles & Huberman, 2015, s.278). Bu bağlama yönelik olarak; araştırma soruları açık ve araştırma deseninin özellikleriyle paralel olarak belirlenmiştir. Veri toplama için kullanılan araçlar ve bulguların paralellik göstermesine dikkat edilmeye çalışılmıştır. Buna ek olarak veri yanlılığı kontrolünün yapılması amacıyla, bir kısım kodlama işlemi alanında uzman tarafından da yapılarak, kodlar karşılıklı olarak değerlendirilmiştir.

4.6.3. İç geçerlilik / inanırlık / özgünlük / inandırıcılık. İç geçerlilik terimi, elde edilen verilerin doğruluğu ve inandırıcılığı ile ilgilidir (Yıldırım & Şimşek, 2013, s.291-299). Elde edilen bulguların, katılımcıların belirttiği ifadeleri ne kadar yansıttığıdır. Bunu sağlayabilmek

amacıyla, veri toplama sürecine odaklanılarak veri çeşitlemesi yapılmıştır. Durum çalışmasında veri toplama yöntemi için birçok araç söz konusudur ve bunların birlikte kullanımına çeşitleme denmektedir (Miles & Huberman, 2015, s.266). Birden çok veri toplama aracı kullanımının, araştırmanın niteliğini artırma yollarından biri olduğunu belirten Patton (2018) ve Yin (2003)'e göre bu durum geçerliliği ve güvenilirliği arttırmaktadır.

Literatür taraması sonucu elde edilen verilerden dolayı bu çalışmada, iç geçerliliği arttırabilmek amacıyla; görüşme, gözlem, doküman inceleme ve anketten yararlanılarak çeşitleme yapılmıştır.

4.6.4. Dış geçerlilik / aktarılabirlik / genellenebilirlik / transfer edilebilirlik. Guba ve Lincoln (1985, akt. Patton, 2014, s.584) nitel araştırmaların niteliğini artırma yollarından birinin de aktarılabirlik olduğunu belirtmiştir. *Okuyucu genellemesi* adıyla da betimlenen bu yöntemde, analizin ayrıntılı sunumu yapılarak, okuyucunun bu sonuçlarla başka alanlar arasında nasıl bağlantı kurabileceği ve bu sonuçların başka ortamlarda kullanırlığı ile ilgilidir. Dış geçerlilik daha çok çalışma sonuçlarını okuyan okurlarla ilgili bir durumdur (Polit & Beck, 2010). Çalışmanın transfer edilebilmesi için araştırmacı; sürecin her aşamasını tüm detaylarıyla raporlamıştır. Bu raporlandırma sürecinde, aynı çalışmayı başka bir araştırmacının da yapması durumunda yararlanabileceği tüm bilgilerin açık ve ayrıntılı olmasına özen gösterilmiştir. Yani tüm süreç detaylı olarak betimlenmiştir.

Nitel araştırmalarda geçerliliği arttıran yollardan biri olan *esneklik*, araştırma süresi boyunca ölçme araçlarına yeni soruların eklenebilmesi ya da extra veri toplama araçları ekleyebilmesi demektir (Yıldırım & Şimşek, 2008, s.255) ve transfer edilebilirlik açısından önem taşımaktadır. Bu ilke doğrultusunda, veri toplama araçlarından yarı yapılandırılmış görüşme seçilmiş ve araştırma süresince soru ekleme ya da çıkartma işlemi yapılarak esneklik ilkesine uyulmuştur. Ayrıca Yıldırım ve Şimşek (2013, s.305)'e göre aktarılabirliği sağlamanın bir yolu da amaçlı örnekleme yöntemi kullanmaktır. Araştırmanın tüm

örneklemi amaçlı olarak seçilerek bu alanda geçerlilik sağlanmaya çalışılmıştır. Tüm bunlara ek olarak nitel araştırmanın amacı doğrultusunda, açıklanması gereken tüm bölümler eksiksiz bir şekilde sunulmaya çalışılmıştır.

4.6.5. Kullanım / uygulama / eylem uygunluğu. Pragmatik geçerlilik olarak da adlandırılan Eylem uygunluğu; iyi olma, yararlı olma açısından önem taşımaktadır (Miles & Huberman, 2015, s.280). Tüm araştırma boyunca bütünsel olarak amaca uygun hizmet etmeyi gösteren, tüm süreçler ve bölümler bu kapsamda değerlendirilir. Bunun sağlanabilmesi amacıyla; benzer araştırmalar yapacak araştırmacılara öneriler kısmında uygulanabilir öneriler sunulmuştur. Araştırmanın bulguları, sonuçları ve önerilerinin, bu kısımdan yararlanmak isteyen okuyucular ve araştırmacılar için katkılar sağlayabilmesi amacıyla dikkat edilmiştir.

4.7. Araştırmada Etik

Bilimsel çalışmalarda, *araştırmanın eğiti* olarak adlandırılan kavram, üzerinde çalışılan katılımcıların fiziki ve ruhsal açıdan korunması olarak kullanılmasının yanı sıra; bilimsel suistimallerin yapılmaması ve intihal alanına girilmemesini olarak da açıklanmaktadır (Wessenaar, 2006, s.67). Araştırmanın uygulama ve analiz süresince dikkat edilen etik kuralları aşağıda açıklanmıştır:

- Belirlenen okullarda araştırma yapabilmek için öncelikle, bağlı olunan üniversiteden etik kurul izinleri alınmış ardından İl Milli Eğitim Müdürlüğüne de uygulanacak tüm veri toplama araçları sunularak gerekli izinler alınmıştır. Alınan tüm izinlere Ekler'de yer verilmiştir.
- Okul yöneticilerinden, sorumlu oldukları okullarda çalışma yapabilmek için onay alınmıştır.
- İl Milli Eğitim ve okul yöneticilerinden izin alınmasına rağmen katılımcı öğretmenlerin gönüllü ve bilinçli katılımı oldukça önem taşımaktadır. Bundan dolayı araştırma hakkında detaylı bilgi verilerek katılımın gönüllülük esasına dayandığı

bilgisi sunulmuş ve ardından onaylayan katılımcılara *Katılımcı izin formu* dağıtılarak detaylı okuma sonucu imzalamaları istenmiştir. Bu durumu *bilinçli olay* adıyla nitelendiren, Yıldırım ve Şimşek (2013, s.122) katılımcı bilgilendirmesinin araştırmanın etiği açısından oldukça önem taşıdığını belirtmiştir.

- Anket uygulanması gereken 7. sınıf öğrencileri de, araştırma hakkında bilinçlendirilerek, katılımın gönüllülük esasına dayandığı belirtilmiştir.
- Tüm katılımcılara, istedikleri an araştırmadan çekilebilecekleri bildirilmiştir.
- Bilimsel gizliliğin sağlanabilmesi amacıyla, tüm katılımcıların isimleri gizli tutularak kod ad kullanılmıştır.
- Veri toplama süreci titiz bir şekilde sürdürülerek araştırmacılara, verilerin bağlam dışında kullanılmayacağı bilgisi verilmiş ve araştırma haricinde bir alanda kullanılmayarak bulgulara bağlı kalınmıştır. Bu durumu Yıldırım ve Şimşek (2013, s.124) *verilere sadık kalma* ifadesiyle açıklamaktadır.
- Verilerin analizi aşamasında elde edilen bulgularda yanlı olarak, kod-kategori-tema yapılmaması amacıyla bu süreç alan uzmanı, danışman ve nitel araştırmada doktorası olan öğretim üyesiyle birlikte sürdürülmüştür.
- Araştırma sürecindeki tüm literatür, kaynakça verilerek sunulmuştur.

5. Bölüm

Bulgular ve yorumlar

Bu bölümde beş haftalık çoklu durum çalışmasına ilişkin öğretmen görüşleri, gözlem verileri, öğrenci anket çalışmaları ve doküman inceleme yoluyla elde edilen bulgular araştırma soruları doğrultusunda sunulurken yorumlara yer verilmiştir. Veri toplama süreci sonrasında elde edilen bulgular tematik analiz yoluyla incelenerek ve araştırma soruları temel alınarak dört tema altında toplanmıştır. Bunlar; *Öğretmen görüşleri*, *Popüler kültür öğeleri*, *Öğretim süreci* ve *Öğrencilere yansımaya* temalarıdır.

Öğretmen Görüşleri teması, 1. Araştırma sorusu bağlamında görsel sanatlar öğretmenlerinin popüler kültüre ilişkin genel görüşlerini belirleyebilmek amacıyla; kelime anlamı olarak popüler kültürün ne olduğu, kapsam genişliği bağlamında içerisine neler girebileceği, gelişiminin ve yayılımının nasıl bir süreçle ilerlediği ve bireyler üzerinde nasıl yansımalarının olduğuna ilişkin algılar bu tema içerisinde ele alınarak üç kategori altında toplanmıştır. Bu kategoriler; *Nitelikleri Tanımlama*, *Olgunun Oluşumu ve Bireylere Yansımaya* 'dır.

Popüler Kültür Öğeleri teması, 2. Araştırma sorusu bağlamında ortaokul 7. sınıf öğrencilerinin popüler kültür öğelerinin neler olduğunu ve öğretmenlerin bu öğelerin ne kadar farkında olduğunu tespit etmek amacıyla; öncelikle Görsel Sanatlar öğretmenleriyle yapılan görüşmeler sonucu popüler kültür öğeleri saptamaya çalışılmıştır. Ayrıca yine popüler kültür öğelerini tespit etmek amacıyla öğrencilerle yapılan anketler doğrultusunda; öğrencilerin almaya meyilli oldukları tüketim ürünleri, düzenli olarak takip ettikleri dergiler, en çok beğendikleri kitaplar, hayallerindeki meslekler, sıklıkla takip ettikleri youtuberlar ve diziler, tuttıkları futbol takımları, en sevdikleri sporcular ve müzisyenler, hangi ülkeye gitmek istedikleri, günde ortalama kaç saat televizyon izledikleri ve sosyal ağlarda zaman geçirdikleri, interneti hangi amaçla kullandıkları, sosyal medyada en çok kullandıkları

uygulamalar ve en çok oynadıkları dijital oyunlar gibi 7. sınıf öğrencilerinin popüler kültür öğelerini saptayıcı bulgulara bu tema içerisinde yer verilerek dört kategori altında toplanmıştır. Bu kategoriler; *Oyunlar, Ünlüler, Kitle İletişim Araçları ve Diğerleri* başlıkları altında toplanmıştır.

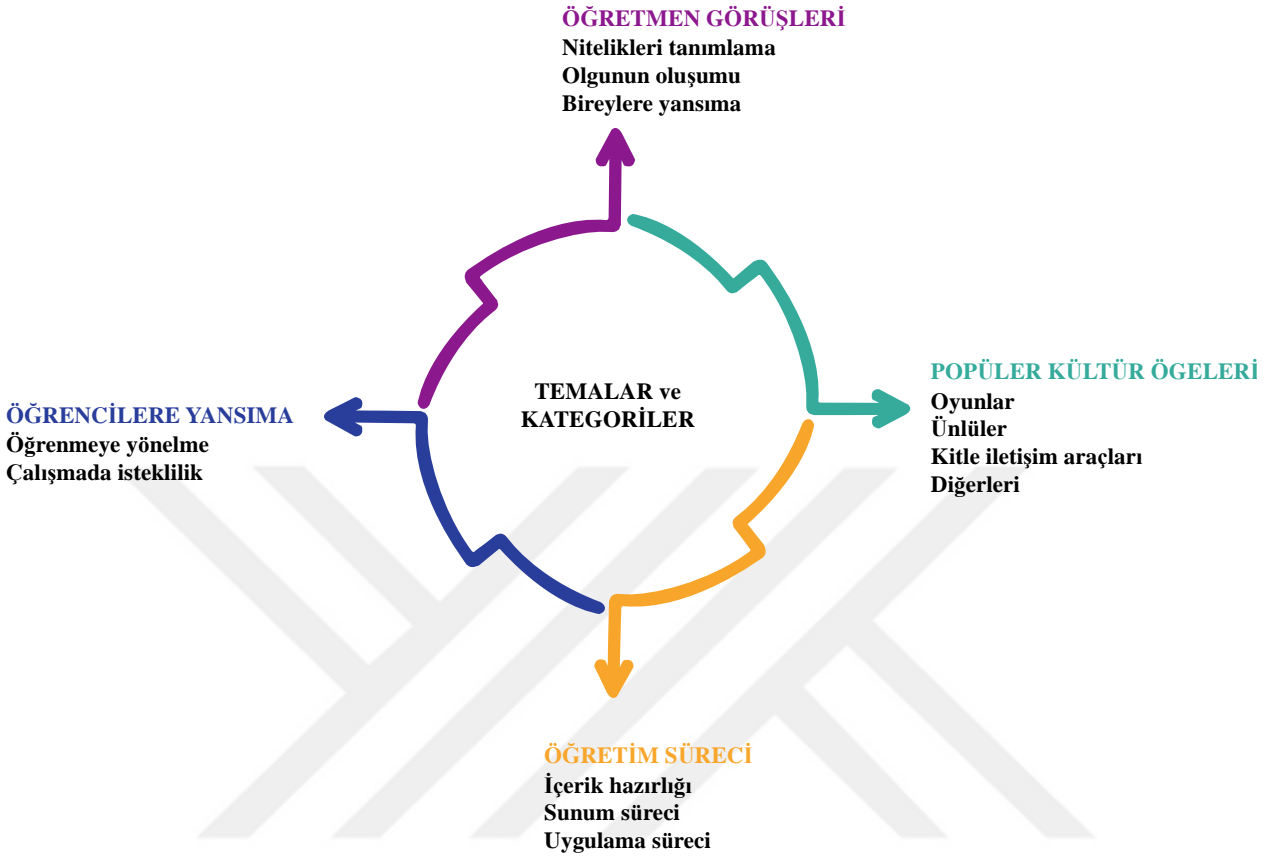
Öğretim Süreci temasında, 3. Araştırma sorusu bağlamında popüler kültür öğelerinin öğrenci kazanımları doğrultusunda hangi yöntemler aracılığıyla görsel sanatlar dersine katıldığını ortaya koyabilmek amacıyla oluşturulmuştur. Öğretmenlerin etkinlik planlarını oluştururken öğrencilerin ilgi alanlarını ve güncel verileri ne kadar dikkate aldığı, öğrenme alanlarının kazanımlarını edindirmede popüler kültür öğelerinden nasıl yararlandıklarını, uygulama sürecinde karşılaşılan sorunlar ve bunlara yönelik çözüm önerileri, popüler kültür öğelerinin kullanım sırasında cinsiyet farklılıklarına göre nasıl yöntemler uygulandığı, popüler kültürün olumsuz yanlarını olumluya çevirmek için izlenen yollar gibi hazırlık, sunum ve uygulama sürecinde popüler kültürün kullanımına ilişkin bulguların yer aldığı bu tema üç kategori altında toplanmıştır. Bu kategoriler; *İçerik Hazırlığı, Sunum Süreci ve Uygulama Süreci*'dir.

Öğrencilere Yansıma teması, 4. Araştırma sorusu bağlamında popüler kültür öğeleri kullanarak işlenen derslerde öğrencilerin derse karşı yaklaşımlarında oluşan farklılıkların neler olduğunu ortaya koyabilmek amacıyla; öğretmenlerle yapılan görüşmelerde öğrenci üzerindeki etkilerinin neler olduğuna ilişkin bulguların yer aldığı bu tema iki kategori altında toplanmıştır. Bu kategoriler; *Öğrenmeye Yönelme ve Çalışmada İsteklilik*'tir.

Araştırma kapsamında oluşan temalar, kategoriler ve kodlar anlamı kolaylaştırabilmek amacıyla simgesel bir şema düzeni biçimiyle Şekil 1'de görülmektedir.

Şekil 1

Araştırma Kapsamında elde edilen temalar ve kategoriler

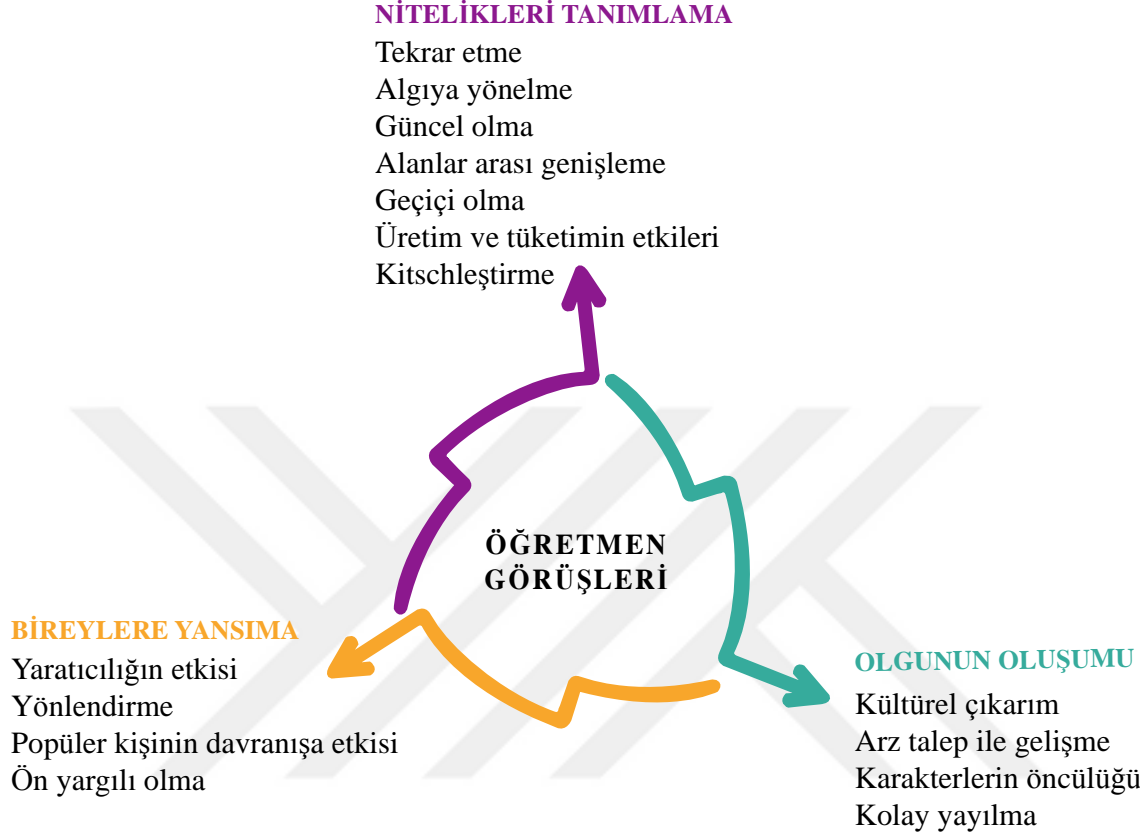


5.1. Öğretmen Görüşleri

Görsel sanatlar öğretmenlerinin popüler kültüre ilişkin genel görüşlerini ortaya koyan bulguların bir araya toplanarak oluşturduğu bu tema bağlamındaki bulgular üç kategori altında incelenmiştir. Öğretmen görüşleri açısından popüler kültürün tanımlamasının yer aldığı ve tanımlamaya yönelik açıklamaları içeren **Nitelikleri tanımlama**, Popüler kültür olgusunun zaman ve süreç içerisindeki oluşumu ve gelişimini içeren **Olgunun oluşumu**, en genel haliyle popüler kültürün toplumumuzdaki bireyler üzerinde etkisinin neler olduğunu içeren **Bireylere Yansımaya** kategorileriyle, görsel sanatlar öğretmenleri açısından popüler kültürün ne olduğu, nasıl oluştuğu ve bireyler üzerindeki etkilerinin neler olduğuyla ilgili bulgular açıklamaktadır. (Şekil 2)

Şekil 2

Öğretmen Görüşleri teması, kategorileri ve kodları



5.1.1. Nitelikleri tanımlama. *Nitelikleri tanımlama* kategorisi, *Tekrar etme*, *Algıya yönelme*, *Güncel olma*, *Alanlar arası genişleme*, *Geçici olma*, *Üretim ve tüketim nitelikleri*, *Kitschleştirme* olmak üzere yedi koddan oluşmaktadır. Görsel sanat öğretmenlerinin görüşlerine göre popüler kültürün ne olduğu ve özelliklerinin neler olduğu açıklanmakta ve daha çok niteliksel tanımlamalara bu kategori altında yer verilmektedir.

5.1.1.1. Tekrar etme. Sanatın hayatla iç içe olduğu düşünüldüğünde; tüm branşlardaki öğretmenler ve özellikle de sanat öğretmenlerinin hayatın dinamiklerini bilmesi ve çağın gerisinde kalmaması oldukça önem taşımaktadır. Araştırmacı için ilk olarak, araştırılan konuya dair olgunun katılımcılar tarafından bağlam içerisindeki bilgilerinin tespiti yapılarak tanımlanması önem arz etmektedir. Bundan dolayı da araştırmacının Görsel Sanatlar

öğretmenleriyle yaptığı ve 1. Görüşme formunda yönelttiği ilk soru ‘*Popüler kültür sizce nedir?*’ olmuştur. Görüşme formu uygulanan 11 öğretmenden tümü kavramı yakından tanıdıklarını vurgulayarak çeşitli tanımlamalarda bulunmuşlardır. Bu tanımların bir araya gelerek oluşturduğu tekrar etme kodunda popüler kültürün sürekli göz önünde ve zirvede olması, reklamı çok yapılan öğeleri içermesi, toplum tarafından çok konuşularak sürekli karşılaştığımız nesnelere olması yönündeki bulgular bu kod içerisinde ele alınmıştır. Popüler kültürün sürekli ön planda olması özelliğini vurgulayan Betül öğretmen:

Bana göre popüler kültür bir şeyin ön plana çıkararak sürekli göz önünde olmasıdır yani popüler bir kişi ya da popüler bir nesne sürekli göz önünde ve çok konuşulandır. Belli bir dönemi kapsayan ve o dönemde ortaya çıkan her popüler şey buna girebilir. Bu resimde, mimaride, şiirde olabilir, kıyafet olabilir. Yani bir dönem popüler olan nesnelere.

Reklamı çok yapılan ve ön plana çıkarılan şeylerdir popüler kültür.

(Betül, 1. Görüşme, s.1)

şeklinde tanımlamada bulunarak popüler kültürün sürekli ön planda olduğunu, her an karşılaşılabileceğimizi ve sürekli iç içe olduğumuzu belirterek popüler kültürün tekrar özelliği üzerine vurgu yapmıştır.

Popüler kültür tanımlaması yaparken ‘her’ kelimesini sıklıkla kullanarak açıklama yapan Şehnaz öğretmen: “Televizyonlarda haberlerde insanların dillerinden düşmeyen sık sık konuşulan bir olgudur popüler kültür. Her zaman ve her yerde karşılaştığımız her şeydir. Çocukların önlerine sık sık çıkan kulaklarının aşına olduğu şeylerdir” (Şehnaz, 1. Görüşme, s.2). şeklindeki ifadesiyle popüler kültür kavramının toplumlar açısından bilindiğini vurgulamaktadır. Araştırmacı tarafından yapılan gözlemlerde de ortaya çıkan bir olgu olan ‘tekrar etme’ kodu katılımcı öğretmenlerin büyük bir çoğunluğu tarafından belirtilerek öğelerin her zaman göz önünde olması şekliyle ifade edilmiştir.

Diğer iki katılımcı gibi sürekliliği vurgulayan, ancak onlara ek olarak popüler kültürün zirvede olması gerektiğini de düşünen Emre öğretmen “Zaten gündemde, değişken, o günün şartlarında en gözde olan, insanların en çok ilgisini çeken kişi veya reklamlardır diyebiliriz. Zirvede olması gerekir ve zirvede olduğu içinde her an her yerde görebiliriz” (Emre, 1. Görüşme, s.2). sözleriyle popüler kültürün en üst noktada olduğunu ve bundan dolayı da sık sık karşımıza çıktığını vurgulamıştır. Yapılan bu açıklama ve tanımlamalarda özellikle popüler kültürün göz önünde olması, reklamının çok yapılması, zirvede olması, çok konuşulması ve sürekli her yerde karşılaşılması gibi olgulara değinildiğinden ve bunların bir örüntü şeklinde devam etmesinden dolayı tekrar etme koduyla isimlendirilmiştir.

5.1.1.2. Algıya yönelme. Katılımcı öğretmenler nitelikleri tanımlama bağlamında popüler kültürün tanımlamasını yaparken bireyler tarafından dikkat çekmesi ve birçok yerde görülmesinden dolayı zamanla aşına olduğumuz öğelerin de popüler kültür olabileceğini belirtmektedir. Katılımcıların bu doğrultuda verdikleri cevaplar nitelikleri açıklama açısından önem arz etmektedir. “Popüler kültür günümüzde çok çabuk tüketilse de biz popüler kültürün dışında kalamıyoruz nedense, muhakkak ona uyum sağlamamız gerektiğini düşünerek yaşamın her alanında olduğu gibi bizde buna uymak zorunda kalıyoruz yani dışında kalamıyoruz bu zincirin” (Ayşe, 1. Görüşme, s.6-7). şeklindeki sözleriyle popüler kültürün algısal boyutunu vurgulayan Ayşe öğretmen buna uyum sağlamak zorunda kaldığımızı dile getirmiştir. Aynı doğrultuda ki düşüncelerine aile kavramını da ekleyen Handan öğretmen: ‘Ben popüler kültürün tamamen yaşamımızı ele aldığını düşünüyorum. Aileler, çocuklar yani tüm bireyler şuan fark etmeden popüler kültürün içerisine sokuldu. Çünkü çevremizde dikkat çekici çok fazla görsel var ve zamanla göre göre hepsine aşına durumuna gelip tamamen benimsemiş oluyoruz” (Handan, 1. Görüşme, s.4).

Popüler kültürün ilgi çekici özelliğinden dolayı zamanla algılarımızı etkileyerek insanları kuşattığını belirten Şehnaz Öğretmen : “...İnsanların ilgisini çeken ve ailelerde de konuşulan

bilgiler ve birikimlerdir. İlgimizi çektiğinden yani algılarımıza işlediğinden dolayı da artık biz bu öğelere aşına olmuş ve benimsemiş duruma geliyoruz’’ (Şehnaz, 1. Görüşme, s.2). şeklindeki ifadesiyle algılara vurgu yaparken bireyler olarak popüler kültür öğelerini özümsemişimizi belirtmiştir. Katılımcılar tarafından yapılan popüler kültürün tanımlanmasından da anlaşılacağı üzere sadece çocukların değil artık ailelerin de günlük yaşantılarında yer aldığını belirterek dikkat çekiciliğine, zamanla aşına oluşumuza ve algı yoluyla tüm bireylere ulaştığına dair bulgulara bu kodda yer verilerek algıya yönelme adıyla tanımlanmıştır.

5.1.1.3. Güncel olma. Popüler kültür tanımlamalarına dair literatür incelendiğinde; sürekli yenilik içerisinde olma ve güncellik olgularına rastlanmaktadır. Katılımcı öğretmenlerle yapılan görüşmelerde de popüler kültürün güncel olduğuna dair bulgular elde edilmiştir. Kendisini objektif bir biçimde tanımlayan Gaye öğretmen şu sözlerle popüler kültürün yenilikçi yanını ifade etmiştir:

Kendimi değerlendirdiğimde popüler kültürün savunucusu bir birey olarak görmediğim gibi üstelik birçok olumsuz yanının olduğunu düşünüyorum. Ancak şunu söyleyebilirim ki popüler kültür deyince; daha çağdaş daha modern, farklı ve klasiğin dışında olan şeyler aklıma geliyor. Daha özgün de diyebiliriz aslında. Sürekli yeni bir kavram ya da öge çıkıyor çünkü tüketim temelli olduğundan dolayı tüketimin devamlılığını sağlayabilmek içinde özgün ve yenilikçi bir tutumla sürekli var oluyor. (Gaye, 1. Görüşme, s.4) şeklindeki ifadesiyle popüler kültürün güncel olduğunu ve bu güncelliğinde tüketim sisteminin sonucu olduğunu belirterek sürekli yeni öğelerin üretilmesinden ve böylelikle güncelliğini koruduğundan söz etmektedir. Popüler kültürü döngüsellikten ziyade yenilik olarak tanımlayan bir diğer katılımcı olan Gamze öğretmen ‘‘...sürekli yenilenme içerisinde’’ (Gamze, 1. Görüşme, s.2). şeklindeki kısa ve net ifadesiyle güncelliğe vurgu yapmaktadır.

Gaye ve Gamze öğretmenle aynı doğrultuda görüşleri olan Handan öğretmen “Popüler kültür daha günceli yakalayıp güncelde olan ve güncelliğini koruyandır” (Handan, 1. Görüşme s.4). sözleriyle popüler kültür ve güncelliğin bağlaşıklık yapısını belirtmektedir. Güncelliği diğer katılımcıların aksine biraz daha derinlemesine ele alarak açıklamada bulunan Bilge öğretmen: “...Tabii popüler kültürün içersin de güncel olaylarda vardır aslında. Bazen güncel olayların da yönlendirilmesinde popüler kültürün etkisi olabilir diye düşünüyorum. Çünkü sadece sanat açısından değil; siyaset, güncel kültürel faaliyetler de popüler kültürü çok fazla görüyoruz” (Bilge, 1. Görüşme, s.3), diyerek ideolojik bir yaklaşımla popüler kültürün, güncel olayları belirleyebileceğini ve güncel olgularında genellikle popüler öğeler olduğunu ekleyerek açıklamada bulunmuştur. Yapılan yarı yapılandırılmış görüşmelerde elde edilen verilere göre, katılımcı öğretmenler popüler kültürün sürekli güncelliğiyle birlikte sürekli yenilik içerisinde olmasının olumlu olduğunu ifade etmiştir.

5.1.1.4. Alanlar arası genişleme. Araştırma sorularından ilki olan ‘*Görsel sanatlar öğretmenlerinin popüler kültüre ilişkin genel görüşleri nelerdir?*’ soruna yanıt bulabilmek için hazırlanan ve 1. Görüşme formundaki sorulardan biri olan ‘*Sizce popüler kültür neleri kapsar?*’ sorusu katılımcılara yöneltilmiş ve bu soruya alınan cevaplar neticesinde alanlar arası genişleme kodu oluşturulmuştur. Bu kodun oluşturulmasında katılımcılardan alınan cevaplardan olan; popüler kültürün çok geniş bir skalada yer alması, yaşama dair her olguyu kapsamaması ve her yerde olan öğelerden oluştuğunun belirtilmesi gibi ifadeler etkili olmuştur. Bu doğrultudaki bulgular incelendiğinde:

Hayatımızın her alanını kapsar. Günlük yaşamımızda dinlediğimiz müzikten başlayarak okuduğumuz kitaplar dahil olmak üzere çok geniş bir skalaya giriyor. Bu moda olsun kullandığımız eşyalar olsun. Günlük yaşamımızın da kullandığımız dil bile bazen popüler kültürün sonucu olabiliyor. Özellikle ben başta kendi oğlum olmak üzere baskın olarak da

çocuklarda bu popüler kültürü gözlemledim, konuşma dili bile etkiliyor. (Ayşe, 1. Görüşme, s.5)

Ayşe öğretmenin görüşüne bakıldığında popüler kültürün çok geniş bir kapsam alanı içerisinde yer aldığını, sınırlanamayacağını ve dilimize kadar etkilerinin olduğunu görmekteyiz.

Ortalama benzer yanıtları veren diğer katılımcı öğretmenlere bakıldığında: “Müzik, giyim, yiyecek” (Cenk, 1. Görüşme, s.5); “Reklamlar, şarkıcılar, oyunlar” (Şehnaz, 1. Görüşme, s.5); ‘Mimari, oyun, kıyafet, reklamlar. Kitle iletişim araçlarıyla yayılan her şey’ (Betül, 1. Görüşme, s.5). şeklinde birbirine çok benzer ifadelerin yer aldığı bulgular elde edilmiştir.

Diğer katılımcılarla yakın cevapları veren ancak sanata da değinen Arzu öğretmene göre:

Popüler kültür her şeyde her yerde olabilir. Müzik, TV, giysi, yemek, moda akla gelebilecek her şey. Hatta sanatın ögesi olan renkler bile dönem dönem moda olup popüler kültür ögesi haline gelebiliyor. Örneğin bir dönem ciddi anlamda asker yeşili rengi patlamıştı ve 10 insandan 5’inde en az bu rengi görüyorduk. Bunun gibi çok örnek var. (Arzu, 1. Görüşme, s.4)

şeklindeki ifadeyle renklerin bile döneme göre moda olarak bir popüler kültür unsuru olabileceğini belirtmektedir.

Katılımcı öğretmenlerin görüşlerine bakıldığında neredeyse hepsi popüler kültürün yaşamımızda olan her alanda var olduğunu belirttiğinden dolayı bu bulgular, Alanlar arası genişleme koduyla adlandırılarak Nitelikleri Tanımlama kategorisi altında yer almıştır.

5.1.1.5. Geçici olma. Görsel sanatlar öğretmenleriyle yapılan görüşme formunda elde edilen bulgulara göre popüler kültürün ne olduğunu öğrenmeye yönelik sorulan sorularda ortaya çıkan bir diğer bulgu popüler kültür öğelerinin kalıcı olarak görülmemesidir. Gamze öğretmen: “Popüler kültürü, insan ve toplumun çeşitli etkenlerle oluşturduğu gelip geçici kültür olarak görüyorum” (Gamze, 1. Görüşme, s.2). diyerek popüler kültür öğelerinin

devamlılık göstermediğini sürekli bir değişiklik içerisinde olduğunu vurgulamıştır. Yine aynı doğrultudaki fikirlerini kısaca vurgulayan Arzu öğretmene göre de ‘‘Popüler kültür kalıcı değildir sürekli değişim içerisinde’’(Arzu, 1. Görüşme, s.1), şeklindeki sözleriyle değişiklik gösterdiğini mutlak bir yargıyla belirtmiştir.

Diğer öğretmenlerin aksine kesinlik yargısı kullanmayarak ihtimaller çerçevesinde ‘‘Kalıcılıkla ilgili kesinliği yoktur, geçici olma durumu daha yüksektir’’ (Şenay, 1. Görüşme, s.2), açıklamasını yapan Şenay öğretmene göre de popüler kültürün kalıcılık kavramıyla birlikte kullanılamayacağını belirterek geçici olma özelliğine değinmiştir. Öğretmenlerin popüler kültürü niteliksel bakımdan tanımlamalarına dair görüşleri genel olarak değerlendirildiğinde; popüler kültürü geçici bir unsur olarak gördüklerini ancak bu geçicilikle birlikte sürekli yeni bir ögenin de var olduğunu düşündükleri söylenebilir.

5.1.1.6. Üretim ve tüketimin etkileri. Öğretmenler tarafından popüler kültür tanımlamaları yapılırken karşımıza çıkan bir diğer kelime ise hız olmuştur. Öğretmenlerin genellikle olumsuz bir şekilde eleştirerek üretim ve tüketimle bağladığı hız unsurunu Handan öğretmen şu sözleriyle açıklamıştır: ‘Sirkülasyonu hızlı ve hızlıca tüketilen şeylerdir popüler kültür. Ciddi bir hızla üretilip aynı hızla tüketilmektedir’ (Handan, 1. Görüşme, s.4). ifadesiyle popüler kültürün hızlı bir şekilde üretilerek yine aynı hızla tüketildiğini açıklamıştır. Popüler kültür olgusuna olumlu yaklaşan ve kendi yaşamından örnekler vererek bu konuya değinen Ayşe öğretmen:

Popüler kültürü aslında yararlanılabilir açıdan ele alırsak güzeldir ancak bir süre sonra insanları hızından ve yeni arayış devriminden dolayı yormaya başlıyor. Tabii şu da var insanın gelişmesine de zemin hazırlayarak daha iyi daha güzel için uğraşılıyor ama işte sürekli çabucak tüketildiği için bir yorulma bir bitkinlik veriyor. Bu sürekli üretim döngüsünde bazen de daha iyisi olmayınca geriye dönüş oluyor ve kısır döngü başlıyor ben onu hissediyorum. Mesela şuan modada vintage giyim söz konusu, sürekli kısır döngü

var. (Ayşe, 1. Görüşme, s.34)

biçimindeki düşünceleriyle popüler kültürü yararlanılabilir bulduğunu ancak hızından dolayı bir süre sonra insanları yormaya başladığını ve yenilenme amacıyla hızlıca değişimi sonucu bazen eskiye geri dönüş yaşandığını belirtmiştir. Bunu eğitim açısından yorumlayarak sözlerine:

Ancak eğitimle bağlantılı olarak düşündüğümde bazen kendimi çocukların gerisinde kalmış hissediyorsam sorun yaşıyorum. Buna örnek olarak da mesela şuan sınıfta sürekli belli dizilerin karakterlerinden bahsediyorlar ve bunların başında Çukur dizisi geliyor. Bahsettikleri bu karakterlere yabancı kalmak istemiyorum ben. Aksi takdirde öğretmeni cahil olarak bile görebiliyorlar. Ama işte çabuk üretilip tüketilmesinden dolayı bazen hızına yetişemiyorum ve bu beni gerçekten yorabiliyor. Yine bir örnek vereceğim, bir şarkı çıkıyor piyasaya ve kısa süre sonra bir yenisi çıkarak bir önce çıkan şarkı tükenmiş oluyor çabucak. Oysa bizim zamanımızda biz şarkı olurdu ve biz aynı keyifle yıllarca onu dinlerdik. Şimdi ise insanlar sıkılarak hemen tüketiyor ve yepyeni arayışlara giriyor. Bu da insanları yoruyor ve popüler kültürün gelir geçer bir şey olduğunu net bir şekilde hissettiriyor. (Ayşe, 1. Görüşme, s.16).

ifadesiyle devam edip kendi hayatından örnek vererek üretim ve tüketimindeki hızlı oluşumun bireyler üzerindeki etkisini detaylı bir şekilde açıklamıştır. Bu açıklamalardan anlaşıldığı üzere, popüler kültür olgusunun bireyler üzerinde ki en yorucu taraflarından biri üretim ve tüketimdeki hız döngüsüdür. Cenk öğretmen ise bu durumu: “Çabuk tüketimle bağlantılı süreçlerle ilgili bir olgudur popüler kültür” (Cenk, 1. Görüşme, s.1). şeklindeki kısa yorumuyla diğer katılımcı öğretmenlerle benzer doğrultudaki düşüncelerini belirtmiştir. Öğretmenlerin birçoğu popüler kültürün tanımlamasında üretim ve tüketimdeki hız unsuruna değinerek bunun bireyler üzerindeki etkilerine dair fikirlerinin neler olduğunu sunmuşlardır.

5.1.1.7. Kitschleştirme. Popüler kültürün ne olduğuna dair yapılan görüşmelerden elde edilen bulgulara göre daha çok olumsuz bir eleştiri olarak karşımıza çıkan kitsch kavramı kelime anlamı olarak çirkin ve zevksiz anlamına gelmekte ve genellikle sanat değeri olmayan öğelere verilen sanatsal anlam şeklinde ifade edilmektedir (Alp & Türkmen, 2016, s.63).

Katılımcılar tarafından sert bir biçimde açıklamalarla ifade edilen bu kavrama dair düşüncelerini Handan Öğretmen:

Popüler kültür yaşantımızı ele almış durumda. Aileler, çocuklar yani her şey şuan popüler kültür içeresine sokuldu. Bu bizim sadece eğitimimizde değil geleneksel yaşantımızı da değiştirmiş durumda. Ben popülerliğe karşı değilim ancak popülerin getirmiş olduğu dejenerasyona ve o kitschliğe karşıyım. Ben bazı şeyleri dejenere ettiğini düşünüyorum bu davranışlarımızdan derslerimize kadar her şey ile ilgili. (Handan,1. Görüşme, s.4)

sözleriyle popüler kültürün kimi öğeleri dejenere ettiği ve böylece hayatımızın her alanına bu kitsch kavramının girdiğini belirtmiştir.

Handan öğretmene göre kitschleşme kavramından daha kısa ve net bir şekilde “... Bazen rahatsız olduğumuz anlar bile oluyor. Çünkü bazen kimi ünlü ve iyi eserler bile çeşitli nedenlerle kitschleşebiliyor” (Birsen, 1. Görüşme, s.4), ifadesiyle Birsen öğretmen bu konuyu sanat açısından ele alarak popüler kültürün kimi ünlü sanat eserlerini kitschleştirdiğini belirtmiştir. Ayşe öğretmen ise biraz farklı bir yaklaşımla bu kitschleşme ve değersizleşmeyi kimi öğelerin çabuk ulaşımına bağlamaktadır. “... çok çabuk ulaşılıyor olması da olumsuz bir yanı, çünkü değersiz kılıyor ya da kitschleştirebiliyor belli öğeleri” (Ayşe, 1. Görüşme, s.11).

diyerek kimi popüler kültür öğelerine olan çabuk ulaşımdan dolayı bazı öğelerin değersizleştiği bazılarının ise kitschleştiğini belirtmiş ancak diğer katılımcılardan farklı olarak kitschleşmenin de nedenini belirtmiştir.

Öğretmenlerin birçok konuda bilinçlenerek popüler kültür öğelerinin kullanımını dengede tutması gerektiğini “...popüler kültüre öğretmen olarak çok kapılırsak o zamanda o iş

dejerasyona sebep olur ve kitschleşir. Çok iyi dengede tutmak gerekir. Yapılan iyi işler de bozular ve hedeften şaşarız’’ (Handan, 1. Görüşme, s.14). sözleriyle belirten Handan öğretmen, olası riskler için bilinçli yaklaşılması gerektiğini belirterek öğretmenlere bir mesaj yollamıştır. Bu bağlamda elde edilen bulgulardan anlaşıldığı üzere katılımcı öğretmenlerin popüler kültüre dair sert bir biçimde yorumlarını açıkladığı kısım popüler kültürün kimi öğeleri kitschleştirmesi olmuş ve bu verilerde ayrı bir kod olarak *kitschleşme* adı altında toplanarak sunulmuştur.

5.1.2. Olgunun Oluşumu. *Olgunun oluşumu* kategorisi; *Kültürel çıkarım, Arz talep ile gelişme, Karakterlerin öncülüğü ve Kolay yayılma* olmak üzere dört koddan oluşmaktadır. Görsel sanat öğretmenlerinin görüşlerine göre popüler kültür olgusunun nasıl ortaya çıktığı, oluşmasındaki etkenler ve yayılma süreçlerindeki ilerleyiş bu kodlarda açıklanmaktadır.

5.1.2.1. Kültürel çıkarım. Görsel sanatlar öğretmenleriyle yapılan 1. Görüşme formunda yöneltilen ilk soru olan ‘*Popüler kültür sizce nedir?*’ sorusuna yönelik öğretmenlerden gelen cevaplar doğrultusunda kültürel açıklamaların çokluğu dikkat çekmektedir. Bu doğrultuda tanımlama yapan Arzu öğretmen:

Bir halk kültürü, kapitalizmin getirdiği kültürdür. Yani 20. yüzyıldan sonra ortaya çıkan kapitalizmin getirmiş olduğu kültürdür. Bu kültür kitle kültürüne benzerdir normal örf ve adetlerimiz değildir ancak halkın kültürüdür çünkü halk kendi isteğiyle popüler kültürü seçer ve belli taraflar vardır. (Arzu, 1. Görüşme, s.1)

şeklinde açıklamasıyla popüler kültürün temelini kapitalizme dayandırmakta ve birbiriyle en çok karıştırılan kültür türlerinden biri olan kitle kültürüne benzetmektedir. Görüşme formunda ki sorulara verdiği yanıtlardan popüler kültüre olumsuz bir bakış açısı olduğu anlaşılan Arzu öğretmen bu açıklamaları yaparken popüler kültürün örf ve adetlerimizin bir parçası olmadığını da belirtmektedir.

Ayşe öğretmenin açıklamalarına ek nitelik taşıyan “...tabi sosyal medya da büyük bir etken popüler kültür açısından. Öğelerin pazara sunulması ile geliyor. Bunların en başında yine dediğim gibi sosyal medya yani kitle iletişim araçları vardır” (Emre, 1. Görüşme, s.3). şeklindeki ifadesiyle Emre öğretmene göre de, popüler kültür öğelerinin gelişiminde sosyal medya ve kitle iletişim araçlarının önemli bir yeri olduğu görülmektedir. Popüler kültürü diğer meslektaşları gibi kapitalizme dayandıran Cenk öğretmen onlara ek olarak tüketim sisteminin de bu husustaki önemini:

Popüler kültür için sadece kapitalist sistemin bir parçasıdır deyip bırakamayız bu kapitalist sistemi açmalıyız çünkü tüketim odaklıdır ve bu ana teması yolunda toplumların ihtiyaçlarını öğrenip bu doğrultuda hareket ettiklerinden dolayı da tüketim sisteminin getirdiği sonuçlar olarak karşımıza çıkmaktadır. (Cenk, 1. Görüşme, s.1)

sözleriyle ifade ederek tüketim sisteminin temelinde nasıl bir düşünce yattığına dair görüşünü belirtmiştir. Meslektaşları ile aynı doğrultuda açıklamalar sunan Birsen öğretmen de “...Ayrıca teknolojinin de kültürel olarak yayılmasıyla oluşan bir ağdır aslında popüler kültür” (Birsen, 1. Görüşme, s.3). şeklindeki sözleriyle popüler kültürün bir takım kültürel çıkarımlara dayandığını belirtmektedir. Katılımcı öğretmenlerin yaptığı bu açıklamalardan dolayı da kültür olguları bir araya getirilerek kültürel çıkarım kodu altında toplanmıştır.

5.1.2.2. Arz talep ile gelişme. Popüler kültür tanımlamasına yönelik verilen cevaplarda elde edilen bulgulardan bir diğeri ise bireylerin kendi istek ve tercihleri doğrultusunda popüler kültür öğelerinin şekillendiğidir. Görüşme formları yoluyla elde edilen bu bulgular da Arz talep ile gelişme kodu içerisinde toplanmıştır.

Popüler kültür benim sevmediğim bir olgu ancak kabul etmeliyiz ki bir dayatma değildir. Biz bireyler bir şeyler istiyoruz ve onun neticesinde bizlere sunulan öğeleri kendi isteklerimiz doğrultusunda dayatma olmadan seçiyoruz. Bu nedenle de bence arz talep ile gelişen bir şeydir popüler kültür. (Arzu, 1. Görüşme, s.1)

şeklindeki sözlerle düşüncelerini belirten Arzu öğretmen aslında popüler kültürün savunucu olmamasına rağmen, bireylerin kendi istekleriyle seçtikleri ve hiçbir dayatmanın yapılmadığını söylemiştir. Cenk öğretmen ise bu konuda ki düşüncelerini şu sözlerle belirtmiştir: “Tüketime yönelik ihtiyaçların belirlediği süreç olarak ön plana çıkıyor yani popüler kültür. Gündelik kullanımımızda ki ihtiyacın belirlenmesiyle oluşur” (Cenk, 1. Görüşme, s.1).

Bazı literatür verilerinde popüler kültürün dayatma olduğu savunulurken bazıları tam tersidir. Katılımcı öğretmenlerden popüler kültüre olumsuz bir bakış açılarıyla baktıkları bilinen Arzu ve Cenk öğretmen dahi, popüler kültürün dayatma olmadığı, bireylerin ihtiyaçları doğrultusunda geliştiği ve kendi rızalarıyla talep ettiklerine dair fikirlerini ortaya koymuşlardır.

Katılımcı öğretmenler, popüler kültürü tüketimin bir parçası olarak görmesine rağmen bu tüketiminde bireylerin istek ve ihtiyaçlarına göre geliştiğini belirtmektedir. Bu düşüncedeki bulguların bir araya getirilmesiyle oluşturulan arz talep ile gelişme kodunda popüler kültür öğelerinin bir dayatma olmayıp bireylerin kendi istekleri neticesinde geliştiği vurgulanmaktadır.

5.1.2.3. Karakterlerin öncülüğü. Popüler kültür öğelerinin gelişimi ve yaygınlaşmasında en önemli etkenlerden birinin de popüler kişi imajı olduğunu belirten katılımcılara göre, bir popüler kültür öğesinin ortaya çıkıp gelişebilmesi için ünlü yani popüler olan bir kişinin önderliğinde yapılması gerekliliğini bir örnekle açıklayan Şehnaz öğretmen:

Piyasaya çeşit çeşit öğelerin çıktığını görüyoruz ancak bazıları hiç adı duyulmadan yok olup giderken bazıları çok ciddi anlamda herkesin belleğine kazınıyor. Bu akıllardan silinmeyen öğelere baktığımızda ve piyasaya çıkışını incelediğimizde ise ünlü bir isim tarafından pazarlandığını görüyoruz. Bu da gösteriyor ki bir öğenin popüler olabilmesi için ünlü ve tanınan biri tarafından kullanılması veya tavsiye edilmesi çok önemlidir’

(Şehnaz, 1. Görüşme, s.17)

şeklindeki ifadesiyle bir nesnenin popüler olabilmesi için ünlü bir kişiyle yan yana yer almasının o nesne açısından akılda kalıcılığı arttırdığını ve böylece benimsenerek popüler kültür ögesi olabileceğini belirtmiştir.

Aynı doğrultudaki fikirlerini yaşadığı bir olayı belirterek aktaran Emre öğretmen; “sınıfta ki öğrencilerin ağızlarında bazen kalıplaşmış cümleler tarzında konuşmalar duyuyorum, herkes aynı cümleyi kullanıyor sonra öğreniyorum ki x dizisinde ki başrol oyuncusunun kullandığı bir cümlemiş o” (Emre, 1. Görüşme, s.14). diyerek bir söz öbeğinin dahi sevilen ve popüler bir kişi tarafından kullanılmasıyla öğrenciler üzerindeki baskın etkisinin nasıl olduğunu açıklamış ve ünlü karakterlerin önemine vurgu yapmıştır. Ayrıca “Popüler öğeler birileri etrafında ön plana çıkarılmasıyla yani popüler bir kişinin olmasıyla oluşuyor, öncü gerektiriyor” (Betül, 1. Görüşme, s.1). şeklindeki ifadesiyle Emre öğretmenle benzer ifadeler kullanan katılımcı; bir ögenin, unsurun ya da nesnenin gündemde olabilmesi için ünlü karakterlerin öncülüğünün etkili bir unsur olduğunu belirtmektedir.

Aslında katılımcıların belirttiği bu durum bilimsel bir tabana dayanmakta ve karşımıza, *Eğitim Bilimleri Öğrenme Psikolojisi*'nde bir kuram olarak çıkmaktadır. *Üst düzey koşullanma* adıyla karşımıza çıkan bu kuram Ivan Pavlov'un Klasik koşullanma türleri arasında yer almakta ve *İkinci dereceden koşullanma* da denilmektedir. Temelinde, koşullu uyarıcıya tepki vermeyi öğrenen organizmanın ilgisiz bir başka nötr uyarıcıya da tepki vermeyi öğrenmesine dayanmaktadır (Kaya, 2018, s.270). Yani koşullu uyarıcı yerine geçen 'popüler bir kişinin' yanında nötr uyarıcı olan bir 'ögenin' olmasıyla bireyler artık popüler kişinin yanında gördükleri öğeye de aynı duyguyu beslemeye başlamaktadır. Katılımcıların belirttikleri açıklamalar Ivan Pavlov'un kuramıyla aynı bağlamdadır. Elde edilen bulgulardan da anlaşıldığı üzere bir ögenin oluşabilmesi için ya da herkes tarafından bilinebilmesi için

popüler kişilerle birlikte görülmesi çok büyük bir önem taşımaktadır. Bundan dolayı da elde edilen bulgular karakterlerin öncülüğü koduyla adlandırılmıştır.

5.1.2.4. Kolay yayılma. Kolay yayılma koduyla belirtilmek istenen; popüler kültürün kısa zamanda hatta saatler içerisinde milyonlarca insana ulaşabilir ve herkesin bunları kolay bir şekilde elde edilebilir olması görüşleridir. Betül öğretmenin bu durumu kısaca belirten açıklaması şöyledir:

Günümüzde insanlar popüler kültür öğelerine çok kolay bir şekilde ve saniyeler içerisinde ulaşabiliyor. Bana göre popüler kültür 'kolay yem' kelimesiyle betimlenebilir. Toplumlar hem kolayca onu alır hem de oldukça kısa bir sürede tüketebilir. Bunun ana nedenlerinden biri de yine kitle iletişim araçlarından olan internet ağıdır. Bu yolla da kolayca yayılabilen bir şeydir. (Betül, 1. Görüşme, s.3)

ifadesinden de anlaşıldığı üzere, popüler kültürün anlık olarak yayılabilme özelliğinden bahsederek bunun nedeni olarak da kitle iletişim araçlarından biri olan internetin hızlı yayılabilirliğini göstermiştir. "Biliyoruz ki her şey hızlıca herkese ulaşıyor ve herkes tarafından bilinir duruma geliyor. Bunun nedeni bana göre popüler kültürdür" (Şehnaz, 1. Görüşme, s.17). diyen Şehnaz öğretmen de Betül öğretmenle aynı doğrultuda fikir ortaya koyarak hızlı ve kolay yayılmayı popüler kültüre bağlamıştır.

Katılımcıların popüler kültüre bu türden bakışı, öğrenci görüşleriyle de desteklenebilir niteliktedir. Yapılan gözlemler sırasında iki öğrenci arasında geçen diyalog şöyledir:

A: 'Game of Thrones'in yeni bölümünü izledin mi? Bence çok aksiyon doluydu.'

B: 'İzlemez miyim internette yayınlandığı gibi izledim hem de dört gözle bekliyordum. Bence de çok etkileyiciydi'

(2. Gözlem, 11.02.2019)

sözleri popüler kültür öğelerinin ne kadar hızlı bir şekilde yayıldığını göstermektedir.

Yapılan bu gözlem ve görüşmeler doğrultusunda da popüler kültürün kolay yayılabilme özelliği net bir şekilde görülmektedir. Gelişiminin nelere dayandığını ortaya koyan Kolay yayılma kodu Olgunun Oluşumu kategorisi altında toplanmıştır.

5.1.3. Bireylere yansıma. *Bireylere yansıma* kategorisi; *Yaratıcılığa etkisi, Yönlendirme, Popüler kişinin davranışa etkisi ve Ön yargılı olma* şeklinde dört koddan oluşmaktadır.

Görsel sanatlar öğretmenleriyle yapılan görüşmelerden elde edilen verilere göre; popüler kültür öğelerinin kullanımı sonucu bireyler üzerinde nasıl etkileri olduğu bu kategori altında yer alan kodlarda açıklanmıştır.

5.1.3.1. Yaratıcılığa etkisi. Görsel sanatlar öğretmenlerinin görüşlerine göre; popüler kültür öğelerinin kullanımı sonucu öğrenciler üzerindeki etkisinin özellikle yaratıcılık bağlamında farklı görüşlere dayanmaktadır. Bunlardan biri popüler kültürün öğrencilerin ufkunu genişleterek yeni şeyler düşünmeye sevk ettiğini savunan bir düşüncede olan katılımcılarken diğerleri ise popüler kültürün yaratıcılığı sınırlandığını, düşünme şeklinde tek düzeliğe yol açarak öğrencileri hazıra alıştırdığını söyleyen diğer katılımcılardır.

Öğretmenlerle yapılan ve 1. Görüşme formunda yer alan ‘*Popüler kültürün öğretim süreci açısından olumlu yanları var mıdır? Varsa sizce nelerdir?*’ sorusuna yönelik gelen cevaplardan bazıları popüler kültürün yaratıcılığı geliştirdiğine yönelikti. Bu doğrultudaki fikirlerini sunan Handan öğretmen:

Kitle iletişim araçlarından olan youtube, bazı çocuklarda olumlu dönüşe neden oldu çünkü ben bazen sınıfta çocuklara ‘evde yaptığınız çalışmalarını getirin hep beraber bakalım ve fikir alışverişinde bulunalım’ diyorum mesela seyrettikleri youtube kanallarından farklı tasarımlar yapıp gelenler vardı. Farklı kalemlikler, aksesuarlar yapanlar vardı ama gerçekten çok iyi işler yapanlar vardı. Üstelik bir çoğu izlediğinin tamamen ayısını yapmak yerini ona benzer şeyler üretmeyi tercih ediyor. Bence bu popüler kültürün olumlu bir yanı bu çocukların yaratıcılığını geliştiriyor.

(Handan, 1. Görüşme s.10)

şeklindeki açıklamasıyla popüler olan kitle iletişim araçlarının öğrencilerin yeni ürünler tasarımları konusunda fikir olduğunu ve böylece öğrencilerin yaratıcılığını geliştirerek yeni ürünler yapmaya sevk ettiğini belirtmiştir. Popüler kültürün yaratıcılığa etkisini nesnel bir dille ifade eden Ayşe öğretmen ise:

Bir olgu için direkt olumludur ya da olumsuzdur demek yanlış olabilir çoğu zaman çünkü her şeyin olumlu yanları varken olumsuz yanları da olabilir. Mesela popüler kültür öğeleri belli açılardan olumsuz yanlara sahipken -mesela öğrencilerin kitle iletişim araçlarıyla benimsedikleri doğruları değiştirmek zor oluyor- olumlu yanları da vardır. Buna örnek olarak da bence popüler kültür öğelerinin çeşitliliğinden dolayı öğrencilerin çok fazla nesne görmesi ve bu çeşitlilik nedeniyle de ufkunun genişlemesini söyleyebiliriz. Bizim zamanımızda çok az şey görüp biliyorduk ve ufkumuz da gördüklerimiz kadar genişleyebiliyordu. Oysa çocuklar doğru yönde eğitilebilirse gördükleri nesne zenginliği onların yaratıcılığını geliştirmek için bizlere bir yol olabilir.’

(Ayşe, 1. Görüşme, s.26)

şekilde ki sözleriyle durumu her iki açıdan ele almış ve yıkımsal bir yaklaşımdansa yapıcı bir yaklaşımla yaratıcılık konusunu yorumlamıştır.

1. Görüşme formunda yer alan ‘*Popüler kültürün öğretim süreci açısından olumsuz yanları var mıdır? Varsa sizce nelerdir?*’ sorusuna yönelik gelen cevaplardan bazıları ise popüler kültürün yaratıcılığı sınırlandırdığına yöneliktir. Bunu belirten öğretmenlerin dayandığı temel durum ise öğrencilerin hazır olan bilgilere ulaşmasından dolayı tembelleştiğini ve yeni bir şey üretmek yerine doğrudan hazır olan bilgiyi aldığını ve böylece yaratıcılıklarını olumsuz yönde etkilediğini belirtmektedirler. Soruya verilen cevaplardan: “Olumsuz yanı tabii ki daha çoktur. Çocuğu hazır alıştırıyor. Çocuklarda yaratıcılık kalmadı, zanaatçılık kalmadı. El emeğiyle hiçbir şey yapmıyorlar, hep hazır konuyorlar popüler kültür nedeniyle” (Arzu, 1.

Görüşme, 11.s). diyen ve görüşmesinin başından beri popüler kültürün kötü bir olgu olduğunu vurgulayan Arzu öğretmen oldukça sert bir yargı ile öğrencilerde yaratıcılık kavramının bittiğini belirtmiştir.

En olumsuz yanı, takılıp kalma. Dışarıya açılmama olabilir. Yani çarkın etrafında sürekli dönüyorlar ve yaratıcılıkları sınırlanıyor. Benim ders işleyişimde bir konu verip bunu çalışacaksınız demem asla sürekli bir alternatif konu daha sunarım çocuklara ki kendi tercihleri doğrultusunda yeteneklerini ortaya koysunlar istiyorum. Yani çocuklar şu şudur demek ve çizip böyle olmalıdır demek yanlıştır. Benim ilk görev zamanlarımda başımdan geçti bu. Manzara çalışıyordu çocuk ve uzaktan çam ağaçları çiziyordu nasıl olduğunu sordu ve en basit anlamıyla sıradan bir çam ağacı çizip gösterdim. O günden sonra 4' ten 8. sınıfa kadar öğrenci hep o çam ağacını çizdi ve bu benim için çok büyük bir pişmanlık oldu. O günden beri ben öğrencilerin kendi yönlerini kendilerinin bulmasını istiyorum, öğretmenin çizdiği nesneyi bile doğrudan alma eğiliminde olan öğrenciler varken kitle iletişim araçlarından bulabildikleri hazır bilgileri de olduğu gibi kullanan bir nesil olmaları bence gayet normal. Biz öğretmenler olarak bunun bilincince olup ona göre bir yol izlemeliyiz çocukların yaratıcılıklarını sınırlamaması için. (Betül, 1. Görüşme, s.12)

şeklindeki düşüncelerini yaşadığı biçimiyle ifade eden ve popüler kültüre nesnel bir yaklaşımla bakan Betül öğretmen popüler kültürün yaratıcılığı sınırlamasını insanların doğası gereği hazır olanı olduğu gibi alma dürtüsüne bağlamaktadır. Bu durumu anlatırken de çocukların hazır istemelerini normal karşıladığını ancak öğretmenlerin bunun farkında olarak ona göre bir yol izlemesi gerektiğini vurgulamıştır. Aynı soruya verilen yanıtlar arasında yer alan bir diğer cevap ise:

Çocuk tekdüze düşünüyor yani kesinlikle bildiği bir şeyden vazgeçmiyor ve o doğrultuda ilerliyor ona farklı düşünme biçimini aşmak ise çok zor oluyor. Yani kitle iletişim araçlarıyla her an iç içe olduğu ve öğrendiği bir olgunun üstüne kesinlikle yeni

bir şeyler katabileceğini düşünmüyor, olanı olduğu gibi alıyor bu da yaratıcılığını sınırlıyor. Farklı bakamıyor maalesef. (Gamze, 1. Görüşme, s.13)

diyen Gamze öğretmen de diğer katılımcılarla aynı konulardan şikayet ederek öğrencilerinin öğrendiği hazır bilgiler üzerine hiçbir müdahalede bulunmadığını ve doğrudan kullandıklarını belirtmektedir. Birsen öğretmen ise:

Her ne kadar popüler kültür öğelerini derse katmaya çalışsam da şu bir gerçek ki bazı öğrencileri çok basite alıştırabiliyor popüler kültür. Basite alıştırdığı için düşünmeyi genişletmiyor aslında daraltıyor. Mesela bir şey çizerken daha ileri seviyeleri çizmek yerine daha basit bir şekilde işi bitirmeye çalışıyorlar. Yani bir nebze yaratıcılığı sınırlıyor.’ (Birsen, 1. Görüşme, s.14)

şeklindeki ifadeleriyle genel olarak popüler kültür öğelerinin kullanımına ılımlı yaklaşan Birsen öğretmen, popüler kültürün olumsuz yanını öğrencileri hazıra alıştırarak, diğer bir deyişle sadece tüketmeye yönelterek yaratıcılığı sınırlandırması şeklinde ifade etmiştir. Katılımcılardan elde edilen bulgulara göre; öğretmenlerin büyük bir çoğunluğu yaratıcılık olgusuna değinerek bu doğrultudaki fikirlerini sunmasına rağmen popüler kültürün yaratıcılığa etkisi bağlamında net bir yargıya varılamamakta ve farklı görüşler ortaya çıkmaktadır. Bundan dolayı da ortaya çıkan bulgular bireylere yansıma kategorisi altında yer alan ve *Yaratıcılığa etkisi* adı verilen bu kodda toplanmıştır.

5.1.3.2. Yönlendirme. Öğretmenlerle yapılan görüşmeler sonucunda elde edilen bir diğer bulgu ise popüler kültürün bireyleri yönlendirme faktörüdür. Katılımcıların bu bağlamda üzerinde durduğu konu popüler kültürün insanları yönlendirerek herkesi peşine rahatça takabildiği ve bireyleri etkisi altına alabildiğidir. Bu konuda kısa bir şekilde açıklama yapan Arzu öğretmen “popüler kültür insanları belli yönlerde ve eğilimlere yöneltebilir” (Arzu, 1. Görüşme, s.1). şeklindeki düşüncesiyle yönlendirme özelliğine değinmiştir. Birsen öğretmen de kısaca “...çok iyi empoze edilebilir ve bireyleri yönlendirebilir” (Birsen, 1. Görüşme, s.3).

biçimindeki açıklamasıyla Arzu öğretmenle aynı düşüncedeki sözlerini belirterek popüler kültürün insanlara dayatılabileceğini kısaca söylemiştir. Popüler kültürün yönlendirme özelliğini moda üzerinden açıklayan Gamze öğretmen:

“Yaşamımızdaki her şeyi kapsıyor popüler kültür. Sanattan kıyafete kadar. Çünkü bir şey moda oluyor ve herkes onun peşinden isteyerek ya da istemeyerek gidiyor. Bunun bir sınırı olduğunu düşünmüyorum açıkçası” (Gamze, 1. Görüşme, s.5). sözleriyle herkesin popüler kültürün peşinden bilinçli veya bilinçsiz bir şekilde gittiğini belirtmektedir. Oldukça net bir şekilde açıklamada bulunan ve görüşme boyunca popüler kültürün kesinlikle olumlu yanının olmadığını belirten Hülya öğretmen yönlendirme bağlamında şu sözleri söylemiştir:

Hırçınlık yapıyor, empati kuramıyorlar hoşgörülerini kaybediyorlar, hep soyut konularda kalıyorlar yani üstün yetenekli olduğunu düşünüyorlar ya da işte büyücülere inanıyorlar “ hocam bana kötülük yaptı ben onu üstün güçlerini şuan duvara doğru atabilirim, ona üstün güçlerimle zarar verebilirim” gibi düşünüyorlar. Özellikle altı ve yedinci sınıfta var bu. Bağımlılık yapmış özellikle bilgisayar oyunlarından vazgeçmiyorlar. Çocuklar artık her şeyi çok basit görüyorlar hiç düşünmeden elindeki kalemi arkadaşına fırlatabiliyor gözüne girecek mi bunu düşünmüyor. ‘Ne yapıyorsun arkadaşına zarar veriyorsun’ dediğimde ‘Bir şey olmaz ki hocam’ diyor bana.

Öğretmenliğimin ilk yıllarında İş Eğitimi dersine girerdim falçata, makas kullanırdık ve ben çocuklara falçatayı nasıl tutmaları gerektiğini anlatırdım o dönemlerde de hiç sıkıntı ve kaza yaşamamışımdır. Ama şuan çocuklar falçatayı nasıl tutması gerektiğini bile bilmiyor üstelik cesaret edipte sınıfa getirtemem ben onu çünkü hemen birbirlerini tehdit amaçlı onu kullanıyorlar oyunlardan videolardan bunları görüyorlar çünkü. (Hülya, 1. Görüşme, s.13)

şeklindeki tamamen olumsuzlayıcı ifadeleriyle popüler kültürün olumsuzluklarından

bahsederek özellikle oyun ve videoların öğrencileri etkisi altına aldığını ve yönlendirdiğini belirtmiştir.

Elde edilen veriler genel olarak incelendiğinde; Bireylere yansıma kategorisi içerisinde değerlendirilen yönlendirme fonksiyonu katılımcılar tarafından olumsuz bağlamda değerlendirilmekte ve popüler kültürün bir kimsenin davranış, tutum ve yapacağı işlerde bireyleri kendi istekleri dışında yönlendirebildiğini belirterek bu doğrultuda açıklamalarda bulunmuşlardır.

5.1.3.3. Popüler kişinin davranışa etkisi. Genelinde sosyal öğrenme kuramına dair verilerle benzerlik gösteren Popüler kültürün davranışa etkisi kodunda bireylerin dış uyarıcılardan öğrendikleri bilgileri tekrarladığına dair bulgular yer almaktadır. 1960'lardan sonra Albert Bandura tarafından geliştirilen Sosyal öğrenme kuramı temelinde; bilişsel, davranışsal ve çevresel faktörlerin birbirini etkilediğini vurgular (Luthans, F, 1989, s.297, akt.; Tımaz, 2000, s.24, 25). Özelinde ise; bireylerin örnek aldığı birçok davranışı gözlem yoluyla kodlayarak öğrendiği ve bu kodlamanın ise davranışın oluşumunda alıcı bireye rehberlik ettiği belirtilmektedir. Açıklanan sürecinde en çok çocuklarda gözlemlendiğinde vurgulanmaktadır (Bandura, 1986, akt. Kaya, 2007, s.424). Handan öğretmen tarafından hem örneklendirici hem de çözüm önerisi sunan bir dille ifade edilen bu durum:

Bazı çocukların sınıfta birbirini takip ettiğini görüyorum özellikle de popüler olan öğrenciler çok takip ediliyor (kendi aralarında hangi sebeplerle olduğunu bilmediğim bir popülerlik yarışı var) mesela o popüler kişi tuvalini sarı renk boyadıysa çoğunluk da onu takip etmeye yönelik oluyor. Bu doğru ya da yanlış bunu sorgulamıyor. Sarı belki de en sevmediği renk ama popüler çocuk sarı boyadığı için oda ısrarlı bir şekilde sarı boyamak istiyor, sarı hiç kullanmayacağı bir renk olsa da. Aynı zamanda davranış olarak popüler olan öğrencilerim var onları da takip edenler var işte onun gibi kedi çizebilmek onun yaptığı şeyleri yapmak. Peki siz buna yönelik ne yapıyorsunuz dersiniz, kendi

doğrularını bulmaları için konuşup düşünmeye yöneltiyoruz ama ne kadar

becerebiliyorsak yani, önüne de geçemiyorsun çünkü. (Handan, 1. Görüşme, s.14-15) şeklindeki açıklamasıyla öğrencilerin kendilerine göre popüler seçtiği bireylere benzemek, onların yaptıklarını yapmak ve onlar gibi davranmak gibi bir düşünce içerisine girerek aynı biçimde hareket ettiklerinden bahsetmektedir. Emre öğretmenin aynı doğrultudaki görüşlerine göre: “...Ayrıca bazı çocuklar saç modeli, kıyafet tarzı, tavrına kadar birbirine benziyorlar özellikle yedi ve sekizinci sınıfta bunu çok görüyorum popüler birini rol model alıyorlar ve ona benzemeye çalışıyorlar. Yani hepsi tekdüze oluyor, aynılaşıyorlar” (Emre, 1. Görüşme, s.14). biçimindeki ifadesinde öğrenciler ile aynılaşma kavramı arasında ilişki kurmuş ve öğrencilerin popüler birini rol model aldıklarını ve bundan dolayı da herkesin birbiriyle aynılaşma içerisine girdiğinden bahsetmektedir.

... bazen öğrencilerde hep aynı tarz nesne veya kıyafet görebiliyorum. Mesela birden türemiş gibi tek tip hırkalar, ardından öğreniyorum ki bir dizede yer alan ve popüler olan karakterin kullandığı kıyafetmiş o. Popüler kişiler öğrencileri çok etkiliyor. Hatta bazen bu dillerine bile yansıyor hepsi aynı tarz kelimeler kullanıyorlar. Aslında bundan yararlanabilen bir toplum olabiliriz örneğin RTÜK buna el atabilir ve bireyleri olumlu yönde geliştirecek yayınların yapılması gerekliliği üzerinde durursa iyi bir yol alınabilir. Örneğin iyi huylu, düzenli kitap okuyan, yardımlaşmayı seven gibi birçok olumlu özelliğin olduğu karakterlerin yer aldığı yayınlar yapılırsa demek ki öğrenci ondan da etkilenerek iyi huylar geliştirebilir. Hatta bir dönem ergenler tarafından çok sevilen bir blogger tarafından Kötü Çocuk adından bir kitap yazılmış. Detayları tam bilmesem de 15 yaşlarında bir kız yazmış. O kızı sevenler tarafından ciddi bir kitap okuma merakı başladı öğrencilerimde yani en azından kitap okumayı sevmeye başladılar. Bu gibi etkileri çok çok fazla oluyor bence öğrenciler üzerinde popüler kişilerin. (Birsen, 1. Görüşme, s.18-19)

biçimindeki düşüncelerini öne sürüp derinlemesine bir açıklamada bulunarak popüler kişinin davranışa etkisi bağlamında hem olumlu yanlarından hem de olumsuz yanlarından bahsederek önerilerde bulunan Birsen öğretmene göre popüler kişinin davranışa etkisi kontrollü bir şekilde müdahale ile öğrenciler açısından olumluya çevrilebileceğini belirtmiştir.

Bireylere yansıma kategorisi altında yer alan Popüler kişinin davranışa etkisi kodunda; öğrencilerin popüler kişiler tarafından etkilenmesi sonucu idol gibi görünme isteği duyması, popüler kişinin davranış biçimini kendi davranışımı gibi benimsemesi ve yaşam şekline etkilerinin neler olduğuna dair bulgular bu kodda yer almaktadır.

5.1.3.4. Ön yargılı olma. 1. Görüşme formunda yer alan ‘Popüler kültürün öğretim süreci açısından olumsuz yanları var mıdır? Varsa sizce nelerdir?’ sorusuna yönelik gelen cevaplardan bazıları ise popüler kültürün öğrencileri yaşanmışlıkları sonucu ön yargılı yapmasına yöneliktir. Katılımcı öğretmenler tarafından yapılan eleştirilerden olan, öğrencilerin hayatlarında yaşadıkları durumlardan dolayı öğrendikleri bilgileri doğru kabul ederek bir olay üzerine ön yargılı şekilde yaklaştıklarına dair bulgulara bu kod içerisinde yer verilmiştir. Bu doğrultuda fikirlerini sunan Arzu öğretmen:

Popüler kültürün olumsuz yanlarından biri de şu ki; çocuklar bazı konularda kitle iletişim araçlarından öğrendikleri bilgilerle geliyor ve kafalarında ön yargı oluşabiliyor. Mesela eğer çocuk önceden bir ressamla ilgili yanlış ya da kötü yorumlarla karşılaştıysa o da öyle düşünüp ön yargı ile davranabiliyor. Derse karşı ön yargıları da çok oluyor. Mesela Van Gogh için kulağını kestiği herkes tarafından bilinir ancak öğrenciler dışarıdan aldıkları bilgilerde bununla ilgili çok farklı şeyler duyabiliyor ve ciddi bir önyargı ile geliyor derse bunu değiştirmek zor oluyor. (1. Görüşme, s.12)

şekildeki ifadeyle öğrencilerin ön yargılı bir şekilde konulara yaklaştıklarından bahsetmektedir. Şehnaz öğretmen ise bu konudaki düşüncelerini: “...Öğrenciler bazı tabloları

okul haricinde veya kitle iletişim araçlarıyla öğreniyor. Ama bu bazen alay konusu da olabiliyor bu kötü yanı tabii ki ama öğrencinin aklında bu şekilde tablolar ve sanatçılar kalabiliyor” (Şehnaz, 1.Görüşme, s.8). diyerek bazı tablolara dair bilgileri öğrencilerin sosyal hayatlarında ya da kitle iletişim araçlarıyla öğrendiklerini belirten Şehnaz öğretmen bu durumun bazen olumsuz sonuçlanabildiğini ancak en azından belli sanatçıları ve eserleri bu yollarla öğrendiklerini açıklayarak diğer katılımcılardan farklı olarak durumun olumlu yanından da bahsetmektedir.

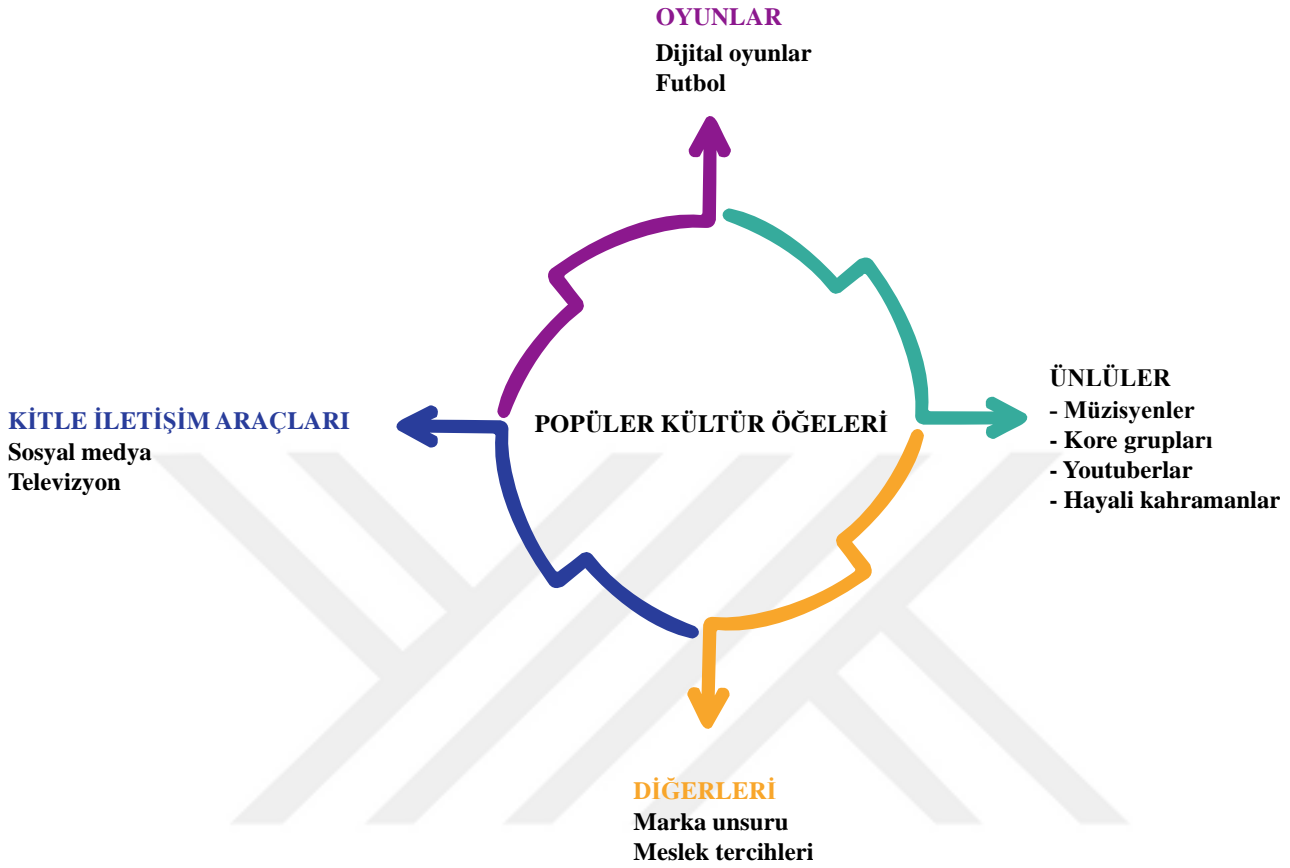
Katılımcı öğretmenlerden alınan cevaplar doğrultusunda; öğrencilerin sosyal hayatlarında bazı bilgileri doğru ya da yanlış olarak öğrenip bu bilgi ile sınıfa gelmesiyle oluşan olumlu ya da olumsuz durumları belirten açıklamalarına Bireylere Yansıma kategorisi altında bulunan Ön yargılı olma kodunda yer verilmiştir.

5.2. Popüler Kültür Öğeleri

Bu tema bağlamında ele alınan bulgular, dört kategori altında incelenmiştir. Oluşturulan tüm kategoriler ve kodlar öğretmenlerle yapılan görüşmeler sonucu elde edilen bulgular bağlamında temellendirilerek gözlem verileri ve doküman inceleme yoluyla veri üçgenlemesi yapılarak sunulmuştur. Bunlara ek olarak verileri destekleyebilmek için katılımcı öğretmenlerin derslerine girdiği 7. sınıflardan 584 öğrenciyle yapılan anketler de bulgular olarak bu kategori ve kodlar altında verilmiştir. Öğrencilerin en çok severek oynadıkları dijital oyunlar ve bağlantılı alanlar **Oyunlar**, keyifle ilgilenerek sevdikleri tanınmış bireyler ve karakterler **Ünlüler**, dijital ortamda zaman geçirdikleri programların ve ekran karşısında izledikleri yayınların yer aldığı bulgular **Kitle iletişim araçları**, birçok ilgi alanları olmak üzere öğrencilerin marka tercihleri, alışverişte yönelimleri, meslek tercihleri ve ilgi alanlarını gösteren karma unsurların toplandığı veriler ise **Diğerleri** kategorisi altında toplanarak bulgular verilmiştir. (Şekil 3)

Şekil 3

Popüler Kültür Öğeleri teması, kategorileri ve kodları



5.2.1. Oyunlar. *Oyunlar* kategorisi; *Dijital oyunlar* ve *Futbol* olmak üzere 2 koddan oluşmaktadır. Bu kodlar da öğrencilerin oyunlar bağlamında ilgilerinin neler olduğu isimleriyle birlikte detaylı bir şekilde sunmakta ve bu kategori altında yer almaktadır.

5.2.1.1. Dijital oyunlar. Görsel sanatlar öğretmenleriyle yapılan 1. Görüşme formunda yer alan ‘7. Sınıf öğrencilerin sıklıkla takip ettikleri ve keyifle ilgilendikleri alanlar nelerdir, örnek verebilir misiniz?’ sorusuna yönelik olarak öğretmenlerden alınan cevaplar incelendiğinde Gamze öğretmen: “Erkeklerde sadece oyun isimlerini duyuyorum; özellikle de Pubg, başka saymak gerekirse Fortnite gibi birçok dijital oyunda duyuyorum ancak isimleri tam olarak aklımda değil. Kızların ise moda tasarımına ilgileri olduğunu duyuyorum. Kız öğrencilerin dijital oyunlardan konuştuklarını pek duymuyorum açıkçası” (Gamze, 1.

Görüşme, s.23). şeklindeki ifadesiyle kız öğrencilere göre erkek öğrencilerin dijital oyunlardan daha çok bahsettiklerini söyleyerek özellikle *Pubg* oyununa vurgu yapmıştır. Gamze öğretmenin verilerini destekler nitelikte olan bir diğer veri ise öğrencilerle yapılan ankette yer alan '*En çok oynadığınız dijital oyunlar nelerdir?*' sorusuna gelen cevaplardır. 293 erkek öğrencinin katıldığı ankete ki bu soruya 287 öğrenci oynadığı oyunun ismini direkt yazarak %98 oranında erkek öğrencilerinin dijital oyun oynadığı ortaya çıkmıştır. Oysa kız öğrencilerden gelen cevaplara göre 295 kız öğrencinin 156'sı bu soruyu cevaplayarak %53'lük bir kısmının dijital oyun oynadığı görülmektedir. Böylece öğrencilerin cevapladığı ankette ortaya çıkan; erkek öğrencilerin kız öğrencilere göre daha çok dijital oyun oynadıkları bulgusu, Gamze öğretmenle yapılan görüşmelerle paralellik göstermektedir.

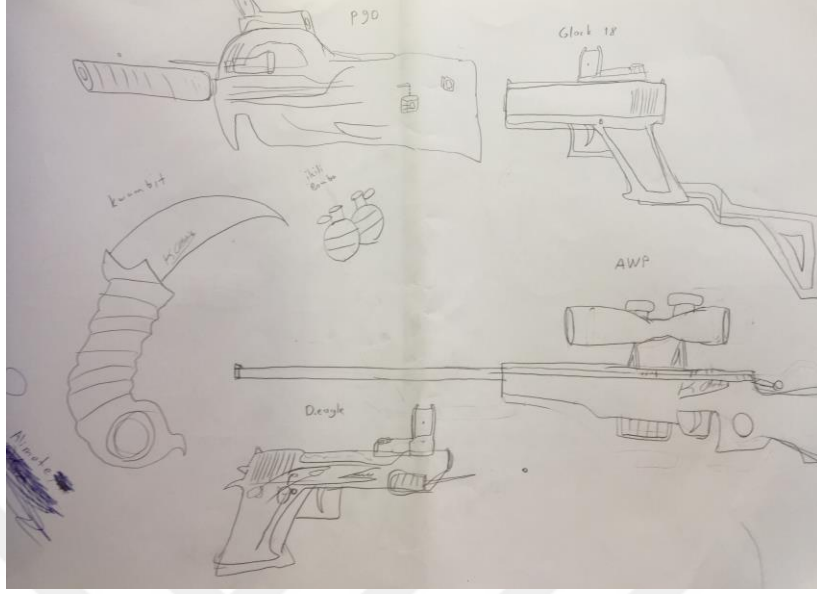
Aynı görüşme formuna verilen cevaplarda Emre öğretmen: “Özellikle oyunları daha çok konuşuyorlar sınıfta ama açıkçası *Pubg* hariç diğer oyunların isimlerini hatırlamıyorum” (Emre, 1. Görüşme, s.24). şeklindeki ifadesiyle sınıfta oyun isimleri duyduğunu ancak sadece *Pubg* oyununu hatırladığını belirtmektedir. Araştırma süresince toplanan dokümanlar incelendiğinde bazı öğrenci resim defterinde dijital oyunlara dair detaylar görülmektedir. Araştırmacı, öğrencilerden izin isteyerek resim defterlerindeki çalışmalarını incelediğinde bir erkek öğrencinin defterinde dijital oyunlara dair çizimlerin olduğu tespit edilmiştir. Görsel 1 ve 2 de görüldüğü gibi aynı öğrenciye ait çalışmaların yer aldığı görseller öğrenci tarafından oldukça detaylı bir şekilde silah çizimlerinden oluşmaktadır (Görsel 1 ve 2).

Araştırmacı ve bu öğrenci arasında geçen diyalog ise şöyledir:

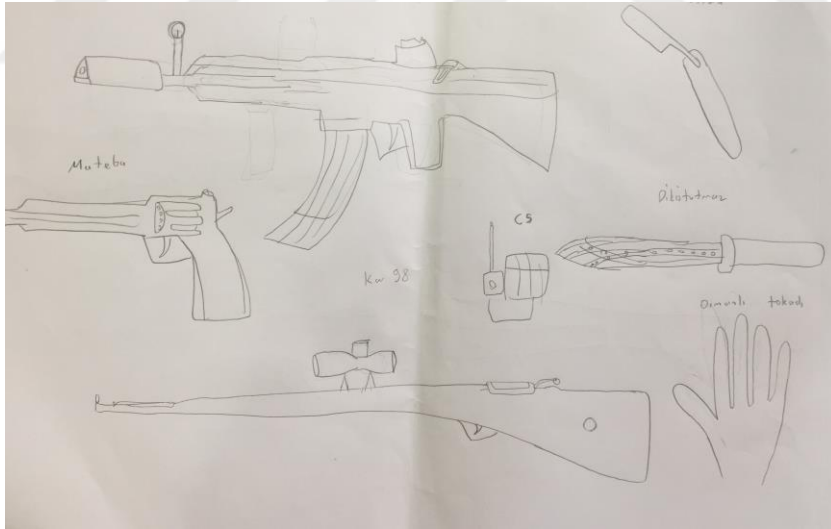
Araştırmacı : Gördüğüm kadarıyla silah çiziminde oldukça detay çalışıyorsun. Bu merakın nasıl başladı?

*Öğrenci : Hocam ben oyun oynamayı çok seviyorum özellikle *Pubg* ve *Zula*. Oyunlarda beğendiğim silahları da resim dersinde boş kalınca çiziyorum. (Gözlem, 01.03.2019)*

Görsel 1

Dijital oyundan etkilenerek çizim yapan bir öğrencinin çalışmalar 1

Görsel 2

Dijital oyundan etkilenerek çizim yapan bir öğrencinin çalışmalar 2

Bahsi geçen konuşma sonrası bu öğrencinin görsel sanatlar öğretmeni olan Emre öğretmenle ek bir görüşme yapılarak öğrencinin bu durumundan haberdar olup olmadığı ve nasıl bir yaklaşım izlediği araştırmacı tarafından soruldu. Emre öğretmen:

O öğrencime ben derste başka bir şey çizdirmekte çok zorlanıyorum. Resim defterinde de gördüğümüz gibi benim belirlediğim konulara yönelik çalışmalar çok çok özensizken kendi

isteyerek yaptığı çizimler oldukça detaycı. Ben konu anlamında zorlamaya gidince olumsuz sonuçlar aldım artık o öğrencime zorunluluk getirmiyorum. Şu bir gerçek ki her ne kadar silah çizse de oldukça detaylı ve iyi çizimi var, bu yeteneğini de kaybetmesini istemiyorum. (Emre, 1. Ek Görüşme, s.70)

şeklindeki ifadesiyle öğrencisinin ders konuları çiziminde sıkıldığını ancak kendi isteğiyle yaptığı çizimlerde oldukça başarılı olduğunu ifade etmiştir. Öğrencinin yeteneğini köreltmek için artık bir sınırlamaya gitmediğini, istediğinde öğrencinin oyunlara dair çizimler yapabileceğine izin verdiğini belirtmesine rağmen öğrenciye yol gösterme bağlamında yetersiz görülen Emre öğretmen çözümü, öğrencinin serbest çalışmasına izin verilmesi olarak gördüğünü ima etmiştir.

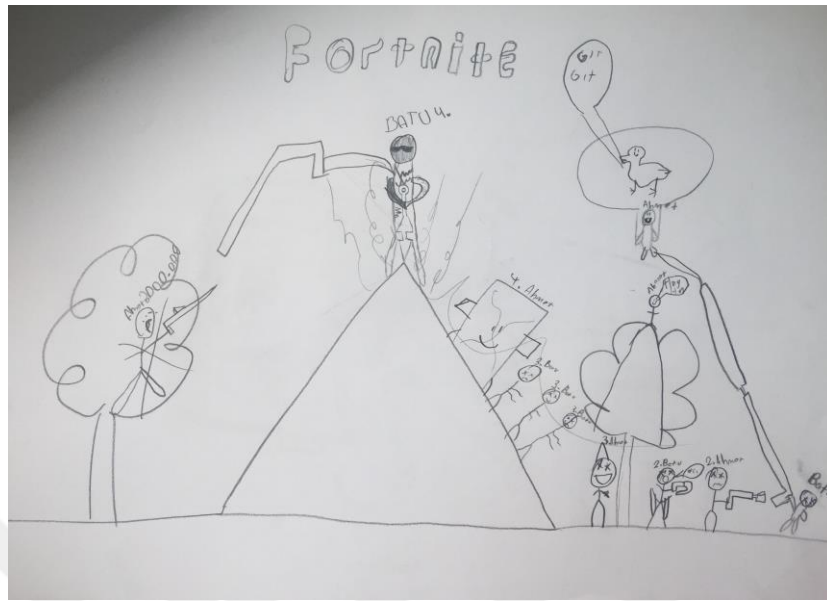
Aynı soruyu yanıtlayan Ayşe öğretmenin ifadesine göre ise:

Ayrıca oyunlardan isimler biliyorum hatta bende bazılarını oynuyorum oğlumdan dolayı. Clash of Clans, Fortnite popüler kültür öğeleri olsun, güncellik olsun ben takip etmeye çalışıyorum ve geride kalmamak için uğraşıyorum. Bence çocuklar çok dizi izlemiyorlar genellikle oyun oynuyorlar ve oyun oynamaktan çok zevk alıyorlar. (Ayşe, 1. Görüşme, s.20)

şeklindeki sözleriyle öğrencilere yapılan anket sonuçlarıyla kısmen tutarlı bir noktaya değinmiştir. Anket sonuçlarına göre; Erkek öğrencilerin oyun oynama oranı %98 iken dizi izleme oranı %49'dur. Kız öğrencilerde ise oynama oranı %53 iken dizi izleme oranı %66'dır. Anket sonuçlarında bu durumun cinsiyete göre değişkenlik gösterdiği ortaya çıkmış ve erkek çocuklar televizyon izlemektense oyun oynamayı tercih etmekte kız çocuklar ise televizyon programlarını daha çok izlemektedir. Ayşe öğretmenin açıklamasında yer verdiği *Fortnite* oyunu da 293 erkek öğrencinin 1. tercihinde 13 kişi tarafından yazılmıştır. Doküman inceleme bulgularına göre *Fortnite* oynayıcısı bir öğrencinin resim defterinde yer alan çizim Görsel 3'te yer almaktadır.

Görsel 3

Fortnite oynayıcısı bir öğrencinin resim defterinde yer alan çizim



Görüşme formundaki aynı soruya Gaye öğretmenin cevabı ise: “Oyunlar, telefon ve tablet çok konuşuluyor sınıfta. Özelleştirirsek; Minecraft, Pubg gibi oyunlar. Daha çok alt sınıflar Minecraft oynuyor sanırım çünkü sınıfta adını duyduklarında bile gözleri açılıyor hemen heyecanlanıyorlar” (Gaye, 1. Görüşme, s.24). şeklindeki ifadesiyle diğer katılımcılarla aynı doğrultuda ifadelerde bulunmuş ve extra olarak *Minecraft* oyunundan bahsederek daha çok alt sınıf çocukların *Minecraft* oynadığını da eklemiştir. Bu da oyun seçiminin yaş gruplarına göre farklılık gösterdiği anlamına gelmektedir.

Öğrencilerle yapılan anket sonuçları öğrencilerin cinsiyetlerine göre oyun tercihlerindeki sıralamayı göstermekte ve en çok hangi oyunu oynadıklarını cinsiyet farklılıklarına göre ortaya koymaktadır. Öğrencilere yöneltilmiş olan ‘*En çok oynadığınız dijital oyunlar nelerdir?*’ sorusuna 295 kız öğrenciden 156’sı, erkeklerden ise 293 öğrenciden 287’si yanıt vermiştir. Bu doğrultuda erkek öğrencilerin kız öğrencilere göre dijital oyun oynamayı daha çok tercih ettikleri görülmektedir. Kız öğrenciler soruya; 1. sırada % 23’lük oranla *Pubg*, 2. sırada % 4 oranıyla *Kelime Gezmece*, 3. sırada ise %3’lük oranla *Subway Surfers*, *Zula*, *Roblox* ve *TheSims* oyunu görülmektedir (Tablo 9).

Tablo 11

Kız öğrencilerin oynamayı tercih ettikleri oyunlar

Oyun İsimleri	f	%
Pubg (Player Unknown's Battlegrounds)	67	23
Kelime Gezmece	12	4
SubwaySurfers	9	3
Zula	9	3
Roblox	9	3
TheSims	9	3
Minecraft	6	2
HelixJump	5	2
Brawl Stars	5	2
Criminal Case	4	1
GarenaFree Fire	3	1
MPS (Movie Star Planet)	4	1
Fortnite	3	1
Clash of Clans	2	1
CandyCrush	2	1
Temple Run	1	0
Twisty Road!	1	0
Papers,Please	1	0
CS;GO (Counter-Strike: Global Offensive)	1	0
ClashRoyale	1	0
TriviaCrack	1	0
BrickBlastBall	1	0
Toplam Katılımcı	156	51

Erkeklerin oyun sıralamasında ise; %32'lik oranla *Pubg* ilk tercih edilen oyunken, %16'lık oranla *CS-GO* ikinci sırada yer almakta ardından da %13'lük oranla *Zula* tercih edilmektedir

Tablo 12

Erkek öğrencilerin oynamayı tercih ettikleri oyunlar

Oyun İsimleri	f	%
Pubg (Player Unknown's Battlegrounds)	94	32
CS-GO (Counter-Strike: Global Offensive)	48	16
Zula	38	13
LOL (League of Legends)	27	9
Fortnite	13	4
GTA (Grand Theft Auto)	10	3
Brawl Stars	10	3
PES (Pro Evolution Soccer)	9	3
Roblox	7	2
FIFA	7	2
Minecraft	5	2
GarenaFree Fire	4	1
Counter-Strike	3	1
Growtopia	3	1
Clash of Clans	2	1
Wolf Team	2	1
Kelime Gezmece	2	1
God ofWar	2	1
Uncharted	1	0
Toplam Katılımcı	287	96

Ankete verilen cevaplar arasında birçok oyun ismi yazılmış olmasına rağmen bulgularda en çok cevap verilen oyun isimleri yer almaktadır. Elde edilen doküman inceleme verilerinden

biri olan Görsel 4’te ise anket sonuçlarında ilk sırada tercih edilen oyun olan *Pubg* oyununu rsmenden bir öğrenci çalışmasını göstermektedir.

Görsel 4

Pubg oynayan bir öğrencinin resim defterinden görüntü



Yapılan bir diğer doküman inceleme bulgularına göre; Çocukların internet ve cep telefonu kullanma sebeplerinin 2. sırasında oyun oynamak olduğu tespit edilmiştir (Asrak Hasdemir, 2013; TÜİK, 2013; RTÜK, 2013). Tıpeez Çocuk Medya Araştırmasının 2016 sonuçlarına göre ise; çocuklara interneti en çok hangi amaçla kullandıkları sorulduğunda en yüksek oranla %37 sosyal medya çıkarken 2. sırada %31 oranıyla oyun oynuyorum seçeneği çıkmıştır.

Özel okulda görev yapan Birsen öğretmenin de aynı doğrultudaki ifadelerine göre:

Bunlara ek olarak belirli oyunlar var; hatırladığım kadarıyla adı Minecraft. Yalnız ona benzer bir oyunu bizim okulumuzun eğitimine dahil ettiler. O uygulamayla hem oraya bir şehir kurabiliyor hem de o şehri ilerletebiliyor. Üstelik bununla ilgili geniş bir ağ düzenlendi herkes birbirini görebiliyor ve birbirinin ilerlemesini de takip edebiliyor.

(Gaye, 1. Görüşme, s.22-23)

şeklindeki sözleriyle özel okulun devlet okulundan farklı olarak sağladığı avantajlardan birine değinerek okulun kendi uygulaması olan bir oyun yazılımını öğrencilerin oynayabilmesi için yaptıklarını belirtmektedir.

Öğretmenlerle yapılan görüşmelerde *Minecraft* oyunu sık sık duyulmasına rağmen erkeklerde ve kızlarda *Minecraft* oynama oranı %2 ‘dir. Bu bağlamda elde edilen veriler incelendiğinde *Minecraft* oyununun ilkokul öğrencileri tarafından çok daha fazla oynandığı ancak ortaokul öğrencilerinin çoğunluk olarak *Pubg* oynamayı tercih ettikleri ortaya çıkmıştır (Birsen, 1. Görüşme, s.24).

5.2.1.2. Futbol. Görsel sanatlar öğretmenleriyle yapılan 1. Görüşme formunda yer alan ‘7. Sınıf öğrencilerin sıklıkla takip ettikleri ve keyifle ilgilendikleri alanlar nelerdir, örnek verebilir misiniz?’ sorusuna yönelik olarak öğretmenlerden alınan cevaplar doğrultusunda futbol olgusuna da değinilmiştir ve bu nedenle de *futbol* koduna yer verilmiştir.

Bence erkek öğrenciler için en bariz örnek futbol olabilir. Ciddi anlamda taraftarlık söz konusu ancak tabii şu da var ki bazen ilgisiz öğrencileri futboldan bahsederek de derse çekebiliyoruz. Hiç çalışma yapmak istemeyen öğrencileri çoğu zaman taraftarı olduğu takımın unsurlarıyla çalışmaya katabiliyoruz’ (Handan, 1. Görüşme, s.25)

şeklindeki ifadesiyle erkek çocuklarının futbolu çok sevdiğini, popüler kültür ögesi olan futboldan öğrencileri derse katmak için yararlandığını belirtmiştir. Gözlem verilerine göre sınıfta yer alan erkek öğrencilerin büyük bir çoğunluğunun çanta veya kalem kutusunda futbol takımlarının görsellerinin yer alması da Birsen öğretmenin görüşünü destekler niteliktedir (Gözlem, 25.02.2019).

Öğrencilerin futbol sevgisinin olumsuz sonuçlarına da değinen Birsen öğretmen: ‘‘Erkek öğrenciler futbolla çok ilgili. Hatta bazen futboldan dolayı maalesef dersin düzenini bozabiliyorlar. İşte aralarında konuşurken karşıdan birisi hayır öyle olmadı böyle oldu deyip

müdahale olabiliyor’’ (Birsen, 1. Görüşme, s.22). diyerek ders süresinde yaşadığı olumsuzlukları ifade etmiştir.

Öğrenciler tarafından yanıtlanan anket sorularında ise yine cinsiyet değişikliğine göre farklılıklar söz konusudur. Ankette yer alan ‘*Hangi futbol takımını tutuyorsunuz, Tutmuyorsanız boş bırakabilirsiniz*’ sorunu kız öğrenciler %89 oranında yanıtlayarak %32,5’i *Galatasaray*, %21’i *Beşiktaş*, %19’u *Fenerbahçe* ve %13,9’u da diğer takımları yazmıştır. Erkek öğrencilerde ise genel katılım oranı, kız öğrencilerle benzerlik göstererek %89,1 olarak saptanmıştır. Takımlara göre dağılımı ise; %30,4 oranında *Galatasaray*, %26,3 oranında *Fenerbahçe*, %22,9 oranında *Beşiktaş* ve %9,6 oranında ise diğer takımlar çıkmıştır. Diğer takımlar arasında çalışmanın Bursa’da yapılmasından kaynaklı *Bursaspor* yanıtı oldukça fazla cevaplanmıştır.

Tablo 13

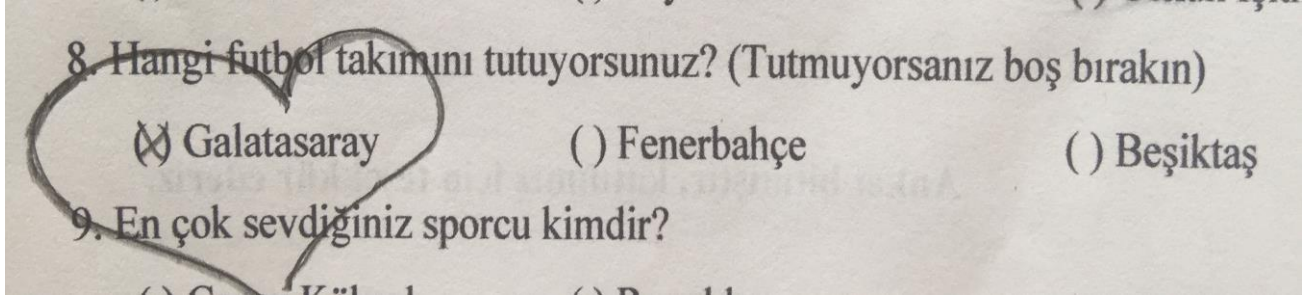
Öğrencilerin tuttukları takımlar

Takımlar	KIZ		ERKEK	
	<u>F</u>	<u>%</u>	<u>f</u>	<u>%</u>
Galatasaray	96	32,5	89	30,4
Fenerbahçe	56	19	77	26,3
Beşiktaş	62	21	67	22,9
Diğer	41	13,9	28	9,6
Toplam Katılımcı	255	86,4	261	89,1

Anketlerin analizi sırasından gözlemlenen bir diğer durum ise bazı öğrencilerin tuttukları takımların yanına sevgi göstergesi olarak kalp koymuş olmalarıdır. (Görsel 5) Bu da bireylerde ki taraftarlık hissini göstermektedir.

Görsel 5

Anket analizi sırasında karşılaşılan simge



5.2.2. Ünlüler. *Ünlüler* kategorisi; *Müziyenler*, *Kore grupları*, *Youtuberlar* ve *Hayali kahramanlar* olmak üzere 4 koddan oluşmaktadır. Görsel sanat öğretmenlerinin görüşlerine göre öğrencilerin sevdikleri müziyenler, fanı oldukları *Kore Grupları*, sıklıkla takip ettikleri *Youtuberlar* ve gerçek olmadığı halde hayali kahraman olarak çok sevilerek ünlenen karakterler bu kodlarda açıklanmaktadır.

5.2.2.1. Müziyenler. Avrupa Çevrimiçi Çocuklar tarafından desteklenerek Türkiye’de çocukların daha güvenli internet kullanımı için 2010-2015 yılları arasında Türkiye genelinde, 9 ile 16 yaş arasındaki 784 çocuk üzerinde gerçekleştirilen araştırmaya göre; çocuklar interneti en çok film izlemek, müzik dinlemek ve sosyal ağlara erişmek için kullanmaktadırlar (Akdağ, 2017, s.527). Bu araştırma verilerine paralel olarak öğretmenlerle yapılan görüşmeler sonucunda öğrencilerin müziğe ilgisi olduğuna dair bulgular ele edilmiştir. Bu doğrultuda açıklama yapan Ayşe öğretmen:

Resim öğretmeni olduğum için biçimlerinden, formlarından ve renklerinden nelere duyarlı olduklarını anlayabiliyorum. Bazen resim çizerken müzik açıyorum ve genellikle öğrencilerin isteklerini soruyorum. Katy Perry’i açmamı genellikle çok istiyorlar ve ben bu sayede öğrendim. Buna ek olarak Rihanna’yı çok dinliyorlar. Birde bu ara Rap dinleyenler çok arttı sanırım dizilerde çok rap müzikler çalıyormuş onun etkisinden de olabilir. Bunlara ek olarak Ceza’yı çok dinliyorlardı hatta “...aa öğretmenim siz dinlemiyor

musunuz, neler dinliyorsunuz?’ diye bile soruyorlardı bana. Popüler olan müzik hangisiyse onu dinliyorlar bence’’ (Ayşe, 1. Görüşme, s. 20-21).

diyerek öğrencilerin *Rap Müzik* dinlemesiyle güncel diziler arasında ilişki kurarak açıklama yapan katılımcı buna ek olarak öğrencilerin *Katy Perry*, *Rihanna* ve *Ceza* dinlediklerinden bahsetmektedir.

Görüşmelere ek olarak; Emre öğretmen kısa ve net bir şekilde ‘‘Ezhel adını çok duyuyorum öğrencilerimden’’ (Emre, 1. Görüşme, s. 24) şeklindeki açıklaması ile öğrencilerinin *Ezhel*’i sevdiğini belirtmektedir. Öğrencilerle yapılan anketlerde ise bu doğrultuda sorulan soru: ‘*En çok sevdiğiniz müzisyen kimdir?*’ şeklindedir. Öğrencilerin verdiği cevaplar incelendiğinde:

Erkek öğrencilerin toplam cevaplama yüzdesi %56,3’dür. Bu oran doğrultusunda %32,4’ü *Ezhel*, %5,8’i *Selena Gomez*, %4,4’ü *Aleyna Tilki* ve %13,7’si ise diğerleri kategorinde yer alan birçok sanatçı ismini içermektedir. Diğer kategorisinde ise ağırlıklı cevaplar arasında *Rap Müzikleri* ile bilenen *Ceza* ve *Şehinşah* yer almaktadır. Kız öğrenciler incelendiğinde ise; %84,1’lik bir katılım söz konusuysa %27,8 oranında *Ezhel*, % 11,2 oranında *Selena Gomez*, % 3,7 oranında *Aleyna Tilki* ve %41,4 oranında diğerleri kategorisi seçilmiştir. Diğerleri kategorisi incelendiğinde 28 kişinin *Taylor Swift*, 13 kişinin *Billie Eilish*, 8 kişinin *Murat Boz* ve 5 kişinin de *Kore Gruplarından* olan *BTS*’yi yazdığı görülmektedir. Anket sonuçlarının tablosal görünümü tablo 12’de yer almaktadır.

Ankette yer alan bu soruda özel ve devlet öğrenci farkı ortaya çıkmış olup bu açıdan incelendiğinde; özel okul öğrencilerinin devlet okulu öğrencilerine göre ciddi oranda yabancı şarkıcı isimleri yazdığı görülmektedir. Özel okulda görev yapan Gaye öğretmenin de ‘‘Şarkılardan genelde yabancı dinliyorlar onları açtırmak istiyorlar’’ (Gaye, 1. Görüşme, s.24) şeklindeki görüşleri anket sonuçlarıyla benzerlik göstermektedir.

Tablo 14

Öğrencilerin sevdikleri müzisyenler

Müzisyenler	KIZ		ERKEK	
	f	%	f	%
Aleyna Tilki	11	4,4	13	3,7
Selena Gomez	33	5,8	17	11,2
Ezhel	82	32,4	95	27,8
Diğerleri	122	13,7	40	41,4
Toplam Katılımcı	248	56,3	165	84,1

Bu araştırma sonucunun geneline bakıldığında 7. sınıf öğrencilerinin müziğe karşı ilgisinin yoğun olduğu görülmekte ve gözlem sırasında öğrenci resim defterleri incelemelerinde müziği simgeleyen resimlerin de yer aldığı görülmektedir. (Görsel 6)

Görsel 6

Soyut çalışmalar kazanımları doğrultusunda yapılan bir öğrenci çalışması



5.2.2.2. Kore grupları. Katılımcı Görsel sanatlar öğretmenleriyle yapılan görüşmeler sonucu bir kaç öğretmen tarafından Kore gruplarına dair açıklamalar elde edilmiştir.

Bunlardan biri olan Arzu öğretmen:

“...Bir de son bir kaç yıldır Kore gruplarından çok bahsediyorlar hatta çizim yaparken de sürekli Kore gruplarındaki kişilerin portrelerini çizmek istiyorlar. Ben o zaman size göz burun çizmeyi öğreteyim önce diyorum ama istemiyorlar direkt Kore gruplarını çizmek istiyorlar”

(Arzu, 1. Görüşme, s.20). şeklindeki açıklamasıyla öğrencilerde *Kore Grubu* hayranlığı olduğunu ve portre çiziminde dahi Kore hayranlarını çizmek istediklerini belirtmektedir.

Şehnaz öğretmen ise:

Enteresan bir şekilde öğrencilerde Koreli insanlara ait posterler görmeye başladım. Hele de bir öğrencim var her ders illa o posterler sırasının üstünde yer alıyor. Bir gün sordum ve Kore de yaşayan müzik gruplarından birinin adını söyledi. Bence şuan ciddi bir Kore hayranlığı var çocuklarda. (Şehnaz, 1. Görüşme, s.26)

ifadesiyle öğrencilerin Kore hayranlığından bahsetmektedir. Araştırmacı tarafından, öğrenci resim defteri inceleme sırasında bir öğrenci defterinin arasında *Kore Gruplarını* içeren Görsel 7’de ki poster ile karşılaşmıştır.

Öğretmenlerle yapılan görüşmelerde sadece iki öğretmen *Kore Gruplarına* değinse de öğrencilerle yapılan anketlerde ‘*Şuan bir ülkeye gitme şansınız olsa hangi ülkeye gitmek isterdiniz?*’ sorusuna kız öğrencilerden %87’lik bir katılımda %16,6’sı Kore seçeneğini tercih etmiştir. Erkek öğrencilerde ise % 69,6’lık katılım sağlanan bu soruya %9,9’u Kore olarak seçmiştir. Ankette yer alan bir diğer soru ‘*Düzenli olarak takip ettiğiniz dergi nedir? Yoksa boş bırakabilirsiniz*’ soruna kızlardan %44,7’lik bir katılım olmuştur ve diğer seçeneğine 12 kız öğrenci Kore dergisi olan K-pop dergisinin adını yazmıştır. Bunlara ek olarak ‘*En çok sevdiğiniz müzisyen kimdir?*’ sorusunda ki ek cevap kısmına da *Kore Gruplarından* oluşan isimler yazılmıştır.

Görsel 7

Öğrenci posterı



Katılımcı öğretmen görüşmeleri, doküman inceleme ve öğrenci anket verilerinde ki her soru kendi içerisinde değerlendirildiğinde *Kore Gruplarının* içerikleri yüzdeler olarak büyük bir oranı kapsamasa da birçok ayrı soru *Kore Grubunda* dair veriler elde edildiği için bu kodun gerekliliği söz konusu olmuştur.

5.2.2.3. Youtuberlar. Katılımcı öğretmenlerle yapılan görüşmelerde öğretmenler tarafından Youtube kanallarından sık sık bahsedilse de özellikle *Youtuberlar'a* tek bir öğretmen vurgu yapmıştır. Ancak elde edilen anket sonuçlarında ki bulguların da çoğunluğun bu soruya cevap vermesi nedeniyle *Youtuberlar'a* ait bulgular bu kodda yer almaktadır. *Youtuberlar'a* ait fikirlerini öne süren Emre öğretmen:

Şuanın nesli ciddi anlamda youtube kullanıyor çünkü onları youtube çeken çok fazla Youtuber söz konusu. Hatta ben Youtuber'ların, şuan bir dizide oynayan başrolde çok daha etkili olduğunu düşünüyorum. Çünkü öğrencilerden artık bir dizinin başrol oyuncusundan çok Youtuber'ların isimlerini duyuyoruz. (Emre, 1. Görüşme, s.6)

şeklindeki açıklamasıyla *Youtuberlar'a* vurgu yaparak çocukların artık bu bağlamda ciddi

bir ilgi alanı olduğunu vurgulamıştır. Öğrencilere yapılan ankette de ‘Sıklıkla takip ettiğiniz Youtuber kimdir? (Yoksa boş bırakın)’ sorusuna erkek öğrencilerden %66,6’sı, kız öğrencilerden ise %72,9’u katılım sağlayarak çoğunluk bu soruya cevap vermiştir. Verilen cevaplar incelendiğinde; Kız öğrencilerin %20,7’si *Orkun Işıtmak*, %18,3’ü *Reynmen*, %8,8’i *Enes Batur* ve %25,1’i diğer seçeneğine kendi yanıtlarını yazmışlardır. Diğer seçeneğine bakıldığında *Duygu Köseoğlu*, *Meryem Can* ve *Başak Karahan* cevaplarının yoğun olarak yer aldığı görülmektedir. Erkek öğrencilere bakıldığında ise; %23,2’si *Enes Batur*, %18,4’ü *Reynmen*, %9,2’si *Orkun Işıtmak* ve %15,7’sinin kendi cevaplarını verdiği görülmektedir. Erkeklerin kendi cevapları arasında ise; *Deli Mi Ne?* ve *Pinti Panda TV* adında ki *Youtuberlar* yer almaktadır. Diğer seçeneğinde ise kız öğrenciler hemcinsinden *Youtuber* isimleri yazarken, erkek öğrencilerde genellikle grupların oluşturduğu *Youtuber* isimlerini yazmışlardır.

Tablo 15

Öğrencilerin takip ettikleri Youtuberlar

Youtuberlar	KIZ		ERKEK	
	f	%	f	%
Enes Batur	26	8,8	68	23,2
Reynmen	54	18,3	54	18,4
Orkun Işıtmak	61	20,7	27	9,2
Diğerleri	74	25,1	46	15,7
Toplam Katılımcı	215	72,9	195	66,6

Elde edilen bulgulara göre; Kız ve erkek öğrenciler karşılaştırıldığında, *Youtuber* isimleri aynı olmakla birlikte sıralama farklılık göstermektedir.

5.2.2.4. Hayali Karakterler. Bu kod içerisinde adı sıkça duyulan ancak canlı bir karakter olmayıp filmler, diziler ve romanlar gibi unsurlarda yer alan hayali karakterlere dair bulgular yer almaktadır. Bunların ilki yıllardır tüm genç kuşağın dillerinde yer alan dizi ve kitaplardan tanınan *Harry Potter* karakteridir. Arzu öğretmen *Harry Potter*'a dair:

Bunlara ek olarak *Harry Potter*'ı hala çok duyuyoruz, eminim ki öğrencilerimin bir çoğu filmini izlemiştir yapılan sohbetler hep bu doğrultuda. Çocukların gözünde mükemmel bir karakter *Harry Potter*. Bence filmlerde tuhaf tuhaf karakterler üreteceklerine böyle *Harry Potter* gibi karakterler olması çok güzel. Çocuklara olumlu bir bakış açısı kazandırdığımı düşünüyorum. (*Arzu, 1. Görüşme, s.20*)

şeklindeki ifadesiyle popüler kültürden genellikle olumsuz bahseden Arzu öğretmen *Harry Potter* karakteri için olumlu bir bakış açısıyla bahsetmiştir. Öğrencilere yapılan ankette 'En çok sevdiğiniz hayal ürünü karakter nedir?' sorusu yöneltilmiş ve bu soruya kızlardan %73,2 oranında katılım sağlanırken erkeklerden %70,6 oranında katılım sağlanmıştır. Kız öğrencilerin %47,5 gibi büyük bir çoğunluğu *Harry Potter*, %6,1'i *Batman*, %4,4'ü *Spider-Man* ve %15,3'ü kendi seçeneğini yazmıştır. Kendi seçenekleri arasında ise sayıca en fazla yazılan ve 2016 yılında ki *Gerçek Kötüler* filmiyle tanınan *Harley Quinn* olmuştur. Erkek öğrencilerde ise bu durum kızlarda ki gibi yüksek farklar şeklinde gözlemlenmemiştir. Tercihler arasındaki oranlarda ciddi bir yakınlık söz konusudur. %20,5 *Harry Potter*, %19,5 *Batman*, %18,1 *Spider-Man* ve %16,6 oranında diğerleri yazılmıştır. Diğerlerine yazılan hayali kahramanlarda ise en fazla yazılan isim; 2008 yılından beri bilinen *IronMan*'dir.

Tablo 16

Öğrencilerin sevdikleri hayal ürünü karakterler

Hayal ürünü karakterler	KIZ		ERKEK	
	f	%	F	%
Harry Potter	140	47,5	60	20,5
Batman	18	6,1	57	19,5
Spider-Man	13	4,4	53	18,1
Diğerleri	45	15,3	37	12,6
Toplam Katılımcı	216	73,2	207	70,7

Harry Potter'ın hem öğrenciler tarafından çok sevildiği hem de derste yararlandıkları bir karakter olduğuna dair yorumda bulunan Birsen öğretmen: “Çocukların izledikleri ortak dizi ve filmler oluyor mesela Harry Potter'ı çok seviyorlar. Bizde derste kullanarak Harry Potter'ın üzerinden karakter çizimi yapabiliyoruz. Onlardan bazı özellikleri alıp farklı yönlerden yararlanıyorlar” (Birsen, 1. Görüşme, s.37). şeklindeki cevabını dile getirmiştir. Anketler de öğrencilere en sevdikleri diziler sorulduğunda bir çoğu *Harry Potter* cevabını vermiştir ancak *Harry Potter* film kategorisinde sayıldığı için bu soru bağlamında geçersiz sayılmıştır. Anketlerin analizi sırasında yapılan gözlemlerde ise yine öğrencilerin anketlere çizdiği şekiller göze çarpmaktadır. (Görsel 8) ve (Görsel 9)

Aşağıda yer alan ve anket çalışmalarında öğrencilerin çizdiği bu simgeler onların Harry Potter hayranlığını net bir şekilde göstermektedir.

Görsel 8

Öğrenci anketlerinden görüntü 1

17. En çok sevdiğiniz hayal ürünü karakterler nedir?

Harry Potter Batman Spider-man

B. Aşağıda yer alan soruları lütfen öncelik sıranıza göre cevaplayınız.

18. Televizyon ya da internette en çok izlediğiniz türk veya yabancı diziler ne

1. Harry Potter (bütün bölümleri)

Görsel 9

Öğrenci anketlerinden görüntü 2

17. En çok sevdiğiniz hayal ürünü karakterler nedir?

Harry Potter Batman

Görüşme ve gözlem sonuçlarına bakıldığında hayali kahramanlara dair elde edilen önemli bulgulardan diğeri de *Kawaii'dir*. Gamze öğretmenin bu doğrultudaki sözlerine göre:

Karikatür çizimleri yaparken genelde öğrencilerin bir karakterden esinlenerek karikatürler çizmelerini istiyorum. İlk zamanlar öğrenci çizimlerinde benzer karakterler çok gördüğümde birbirlerinden etkilendiklerini sanmıştım ancak sonra öğrencilerimin Kawaii adında bir karakterden esinlendiklerini duydum. Meğer Kawaii adında karakterlerin çizimine dair büyük bir merak varmış. 2 yılın sonunda fark ettim ki birçok öğrencim Kawaii karakterlerinin çizimi yapıyor. (Gamze, 1. Görüşme, s.23).

Gamze öğretmenin bu açıklamasına paralel olarak araştırmacı tarafından elde edilen öğrenci çalışmalarında da Kawaii figürleri yer aldığı görülmektedir. (Görsel 10) ve (Görsel 11).

Görsel 10

Öğrenci çalışmalarında yer alan Kawai Karakterleri 1



Görsel 11

Öğrenci çalışmalarında yer alan Kawai Karakterleri 2



5.2.3. Kitle İletişim Araçları. *Kitle iletişim araçları* kategorisi; *Sosyal Medya ve Televizyon* olmak üzere 2 koddan oluşmaktadır. Görsel sanat öğretmenlerinin görüşleri temel alınarak öğrencilerin internet ortamında en çok sevdikleri ve kullandıkları uygulamaların neler olduğu, Türk ve yabancı olmak üzere en çok sevdikleri ve izledikleri dizilerin neler olduğuna dair bulgular bu kodlarda açıklanmaktadır.

5.2.3.1. Sosyal Medya. Sosyal medya kodu içerisinde, öğrencilerin en çok sevdikleri ve kullandıkları uygulamaların neler olduğuna dair elde edilen bulgulara yer verilmiştir.

Katılımcılardan Birsen öğretmen:

Bir de onların WhatsApp grupları var ama bu müthiş bir sorun bence onlar için, grupta kavga ediyorlar okula gelip bunu devam ettiriyorlar ve sürekli bu gruplar içerisindedir. Ayrıca Facebook, Twitter , WhatsApp bir de Instagram bunlar çocukların kafasını müthiş meşgul ettiğini düşünüyorum. (Birsen, 1. Görüşme, s.22)

açıklamalarını yaparak bu durumu bir problem olarak gördüğünü ve *Sosyal Medyanın* öğrenciler üzerindeki olumsuz etkilerinin olduğunu belirtmiştir.

Sosyal Medya araçlarından özellikle *Youtube* üzerinde yorumlarını yapan Handan öğretmen:

Youtube kanalları şuan bütün çocuklarımızı ele geçmiş durumda. Şuan youtuberları net olarak ifade edemesem de mesela bir ara slime çılgınlığı vardı tam bir çılgınlıktı yani ve bunu da Youtube'dan izleyip öğrenmişlerdi. Çocuklar Youtube'dan izleye izleye Slime yapıyorlardı. Çocuklar ciddi anlamda Youtube' da vakit geçiriyorlar ki artık bu günümüzde 1 yaşından itibaren çocukların eline telefon verilmesiyle başladı. (Handan, 1. Görüşme, s.24)

biçimindeki sözleriyle çocukların *Youtube* kullanımının çok küçük yaşta başladığını ve çocukları da yoğun bir *Youtube* kullanma oranının olduğundan bahsetmektedir. Katılımcı öğretmenlerin yorumlarına ek olarak öğrencilerle yapılan anket sonuçları incelendiğinde;

'İnterneti en çok hangi amaçla kullanıyorsunuz?' sorusu yöneltilmiştir. Kız öğrencilerin bu soruya katılım oranı %96,3 oranındadır. Verilen cevaplar incelendiğinde; %39,7 oranında *Sosyal Medya* çıkarken yine ona çok yakın bir değerde %39 oranında *Eğlence/Müzik/Oyun* çıkmıştır. Kalan %17,6'lık kısma verilen cevap ise; *Araştırma/Ödev'dir*. Erkek öğrencilerinin bu soruya katılımı ise yine kız öğrenciler gibi yüksek bir katılım gösterirken cevapların yüzde oranlarında farklılıklar söz konusudur. %98,3 oranında cevap verilen bu soruya; %78,8 gibi yüksek bir oranla *Eğlence/Müzik/Oyun* seçeneği seçilirken %13,3 oranında *Sosyal Medya* ve %5,5 gibi düşük bir oranla *Araştırma/Ödev* seçeneği seçilmiştir.

Tablo 17

Öğrencilerinin internet kullanma amaçları

İnternet kullanım amaçları	KIZ		ERKEK	
	f	%	F	%
Eğlence / Müzik / Oyun	115	39	231	78,8
Araştırma / Ödev	52	17,6	16	5,5
Sosyal Medya	117	39,7	39	13,3
Diğerleri	0	0	2	0,7
Toplam Katılımcı	284	96,3	288	98,3

Bu soruya katılım oranının yüksek olmasıyla We Are Social'ın 2019 raporu birbirine paralellik göstermektedir. Bu raporda Türkiye'nin internet kullanım oranı 2018 yılında %67 iken 2019 yılında bu oran %72 olarak saptanmıştır (Slide Share, 2019, slayt 232). Tıpeez Çocuk Medya Araştırmasının 2016 yılında 1000'e yakın 8-15 yaş arası çocukla yaptığı araştırmada; 'İnternette en çok hangisini yapıyorsun' sorusu yöneltilmiş ve alınan cevaplar incelendiğinde sırasıyla %37 *Sosyal Medya'da takılıyorum*, %31 *Oyun oynuyorum*, %21

Dizi/Film seyrediyorum , %7 *Dersle ilgili araştırma yapıyorum*, %4 ise *Arkadaşlarla konuşuyorum* cevabı alınmıştır (Akdağ, 2017, s.528). Sunulan araştırmalar ile araştırmacı tarafından yapılan çalışmanın bulguları arasında sıralama açısından tutarlılık gözlemlenmektedir. Yine aynı ankette yer alan '*Sosyal medya'da en çok kullandığınız uygulama nelerdir?*' sorusuna tercih sıralarına göre 3 cevap istenmiştir ancak 1. Önceliklerine dair veriler sunulmuştur.

Tablo 18

Öğrencilerin sosyal medyada en çok kullandığı uygulamalar

Sosyal Medya	KIZ		ERKEK	
	f	%	f	%
Instagram	186	63	118	40
Youtube	55	19	68	23
WhatsAapp	31	11	19	6
Facebook	9	3	12	4
Tiktok	4	1	2	1
Twitch	3	1	3	1
Wattpad	1	0	0	0
Spotify	0	0	2	1
Messenger	0	0	1	0
Toplam Katılımcı	289	98	225	76

Öncelik sırasına göre 1. tercihe cevap yazan kız öğrencilere bakıldığında; %98 oranında çok yüksek bir katılım söz konusu olduğu görülmektedir. Bu cevaplarda en çok kullanılan *Sosyal Medya* uygulamanın %63 oranında *Instagram* olduğu ortaya çıkmıştır. Birinci

tercihin diğer cevaplarının %10'luk kısmı dikkate alındığında sırasıyla; %19 *Youtube*, %11 *WhatsApp* olduğu görülmektedir. Bu durum erkek öğrencilerin genel katılımında kızlara göre biraz düşük oranla %78'dir. Bunların arasında yine ilk sırada kız öğrencilerle aynı olan %40'ının *Instagram* ardından da %23'lük bir oranla *Youtube* tercih ettiği görülmektedir. Öncelik sırası bakımından 2. ve 3. tercih cevap oranı, kız ve erkek öğrencilerde daha düşük olmakla birlikte *Youtube*, *WhatsApp*, *Instagram* cevapları tutarlılık göstermektedir. Yukarıdaki oranlar ile Tipeez'in 2016 yılında yaptığı araştırma arasında bağlantı söz konusudur. Tipeez Çocuk Medya Araştırması 2016 sonuçlarına göre sosyal medya kullanımı incelenmiş ve en yüksek oranla 8-15 yaş arası çocukların kullandığı sosyal medya uygulaması %41 oranıyla *Youtube* çıkmıştır. Onu takip eden oranlar ise; %32 *Facebook*, %21 *Instagram* ve %32' lik oranlarla *Snapchat* ve *Twitter* çıkmıştır. Verilerde zamanla bazı sosyal medya araçlarının ön plana çıktığı da görülmektedir.

5.2.3.2. Televizyon. Kitle iletişim araçları kategorisi altında yer alan *Televizyon* kodunun içerisinde; görsel sanatlar öğretmenlerinin görüşleri temel alınarak öğrencilerin en çok sevdikleri Türk ve Yabancı diziler bağlamında popüler kültür öğelerinin neler olduğu ve ortalama kaç saat televizyon izlendiğine dair bulgular bu kodlarda açıklanmakta ve destekleyici veri olarak öğrencilerle yapılan anket bulguları ve doküman inceleme yer almaktadır.

İlk olarak öğrencilere uygulanan '*Günde ortalama kaç saat televizyon izlersiniz*' sorusuna verilen yanıtlar incelendiğinde; kız öğrencilerden bu soruya %95,6 oranında katılım sağlanarak %33,6 oranında iki saat zaman geçirildiği, %31,2 oranında bir saat, %24,4 oranında da neredeyse hiç cevabı verilmiştir. Kalan %6,4' lük cevaplar arasında yüksek oranda 3 saat zaman geçirildiği bulgusu ortaya çıkmıştır. Erkek öğrencilerden bu soruya %94,2 oranında katılım sağlanarak en çok cevap %35,2 oranında neredeyse hiç seçeneği,

%28,3 oranında iki saat seçeneği ve %28 oranında bir saat seçeneği seçilmiştir. Kalan %2,7'lik cevaplar arasında yüksek oranda üç saat zaman geçirildiği bulgusu ortaya çıkmıştır.

Tablo 19

Öğrencilerin günde ortalama televizyon izleme süreleri

TV izleme süresi	KIZ		ERKEK	
	F	%	f	%
Neredeyse hiç	72	24,4	103	35,2
1 saat	92	31,2	82	28
2 saat	99	33,6	83	28,3
Diğerleri	19	6,4	8	2,7
Toplam Katılımcı	282	95,6	276	94,2

Kız ve erkek anket sonuçları incelendiğinde kızların daha çok *Televizyon* izlemeyi tercih ettiği ve ortalama *Televizyon* izleme süresinin 1 saat olduğu ortaya çıkmıştır.

Öğretmenlerle yapılan görüşme formunda *Televizyon* ve dizilere dair görüşlerini sunan Birsen öğretmen:

Genelde kız öğrenciler dizileri çok izliyorlar özellikle de aşk ile ilgili olanları. Mesela; erkenci kuş ve kadın, hatta öğrencilerim anlattı, dizideki kadının bir hastalığı varmış galiba okuldaki hoca da o hastalığı anlatırken kadın dizisinden yola çıkarak işte o dizide ki hastalık var ya belirtileri şöyle şöyle olan gibi anlatıp hemen çocukların kavramasını sağlamış. Aslında düşününce bu da popüler kültürün bir yararı olabilir. (Birsen, 1.

Görüşme, s.21)

şeklindeki ifadesiyle öncelikle kız öğrencilerin olmak üzere çocukların çok fazla dizi izlediklerini vurgulayarak bunun üzerinden yaşanan bir olayın örneğini vermiştir.

Birsen öğretmenin vurguladığı ‘özellikle kız öğrenciler’ kelimesini destekleyici bulgular öğrencilerle yapılan ankette elde edilen yukarıdaki bulgularla benzerlik göstermektedir. Anketin diğer bir sorusu olan; ‘*Televizyon ya da internette en çok izlediğiniz Türk veya yabancı diziler nelerdir?*’ sorusuna kız öğrencilerin katılımı %66 iken erkek öğrencilerin bu soruya katılımı %49’dur. Bu sonuçlarına bakıldığında Birsen öğretmenin ifadesiyle paralellik göstererek kız öğrencilerin daha çok dizi izlediği ortaya çıkmıştır.

Öğrencilerden elde edilen anket sonuçları dizi bağlamında detaylı olarak incelendiğinde ve ilk tercihleri göz önüne alındığında; kız öğrencilerin %66’lık katılımının %14’ü *Erkenci Kuş* dizisi, %6’sını *Sen Anlat Karadeniz*, %6’sını *4N1K dizisinin* yer aldığı görülmektedir (Tablo 18).

Öğrenci tercihlerinde 2. ve 3. tercihlerinde katılım oranı düşmekle birlikte isim adlarında ciddi bir değişiklik gözlenmemektedir. Aynı şekilde erkeklerin ilk tercihleri detaylı olarak incelendiğinde %49’luk katılımın %11’ini *Çukur*, %8’ini *Söz* dizisi oluşturmaktadır (Tablo 19).

Dizilerden de, *Çukur* dizisiyle bütünleşmiş durumdalar. Özellikle erkeklerde *Çukur* dizisindeki karakterleri sınıflarda birer birer görüyorum. Bir ara Kurtlar Vadisi’ndeki Polat Alemdar’ı görüyordum, sınıfta küçük küçük Polat Alemdar’lar vardı şimdi ise *Çukur* dizisindeki. Buna ek olarak hala *Arka Sokaklar*’ı da çok izliyorlar. Yabancı dizi olarak da çocuklardan *Game of Thrones*’u çok duymuştum hatta o kadar çok duydum ki merak edip bende başladım ve şuan tutkunu bir şekilde izlemeye devam ediyorum, sonlara yaklaştım☺. (Ayşe, 1. Görüşme, s.21)

Tablo 20

Kız öğrencilerin en çok izlediği diziler

Dizi İsimleri	f	%
Erkenci Kuş	42	14
Sen Anlat Karadeniz	18	6
4N1K	18	6
Stranger Things	15	5
Jet Sosyete	14	5
Kardeş Çocukları	10	3
Söz	9	3
Çukur	9	3
İstanbul Gelin	9	3
Kızım	5	2
SherlockHolmes	5	2
Bizim Hikaye	5	2
Avlu	4	1
Kadın	4	1
Arka Sokaklar	3	1
Young Sheldon	3	1
Riverdale	3	1
TeenWolf	3	1
Kalp Atışı	2	1
Run BTS!	2	1
The Walking Dead	2	1
Savaşçı	1	0
Vuslat	1	0
Kalk Gidelim	1	0
Muhteşem İkili	1	0
Elimi Bırakma	1	0
Black Mirror	1	0
Prison Break	1	0
Çarpışma	1	0
Kuzgun	1	0
La Case de Papel	1	0
Toplam Katılımcı	195	62

Tablo 21

Erkek öğrencilerin en çok izlediği diziler

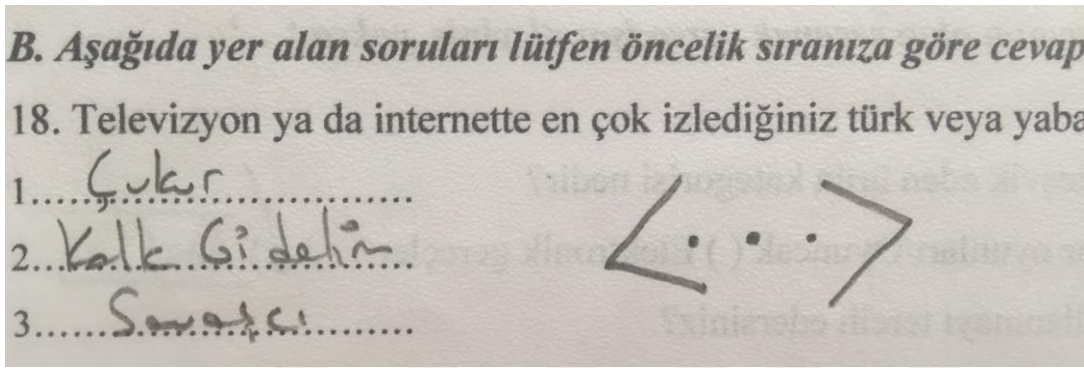
Dizi İsimleri	f	%
Çukur	32	11
Söz	22	8
Erkenci Kuş	9	3
Bizim Hikaye	8	3
Savaşçı	8	3
Arka Sokaklar	7	2
Diriliş Ertuğrul	7	2
Kızım	6	2
TheWalkingDead	6	2
Jet Sosyete	5	2
Payitaht	3	1
4N1K	3	1
Çarpışma	3	1
StrangerThings	3	1
TeenWolf	3	1
Sen Anlat Karadeniz	2	1
La Casa de Papel	2	1
Marvel	2	1
Sherlock Holmes	2	1
The Flash	2	1
Friends	2	1
Vuslat	2	1
Avlu	1	0
Kuzgun	1	0
Muhteşem ikili	1	0
Tek Yürek	1	0
Pokemon	1	0
Toplam Katılımcı	144	50

Ayşe öğretmen ise diziler konusunda daha çok erkeklere vurgu yaparak dizilerde ki karakterlerin rolüne öğrencilerin geçtiğini belirtmektedir. Buna ek olarak kendisinin de

öğrencilerden bazı dizi adlarını öğrendiğini ve bu vesile ile kendisinin de izlediğini belirtmektedir. Yapılan anketin analizleri sonucu elde edilen verilerden biri ise *Çukur* cevabının yanında dizinin sembolünün yer almasıyla, diğeri izlediği filmi tüm seçeneğe yazması ve yanına öğrenci tarafından kalp işareti konulmasıdır. Bu veri de Görsel 12 ve Görsel 13’de gösterilmektedir.

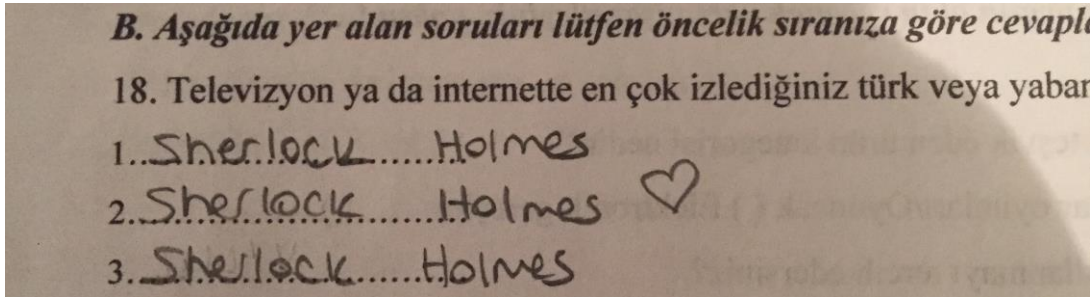
Görsel 12

Anket analizi sırasında karşılaşılan simge 2



Görsel 13

Anket analizi sırasında karşılaşılan simge 3



Görseller incelendiğinde öğrencilerin yukarıda yer alan ifadelerde bulunmalarının gerekçesi olarak diziye olan bağlılıkları ve sevgileri sunulabilir.

Kız öğrenciler gibi erkek öğrencilerin de 2. ve 3. tercihlerinde katılım oranı düşmekle birlikte dizi adlarında ciddi bir değişiklik gözlenmemektedir.

Öğrencilerin dizi tercihleri analiz edildiğinde, cinsiyet etkenine göre ciddi farklar görülmektedir. Kız öğrencilerin aşk dizileri izlemeyi tercih ettiği görülürken, erkek

öğrencilerin savaş ve asker dizileri izlemeyi tercih ettikleri bulgular sonucunda elde edilmiş. Ayrıca özel ve devlet okulundaki fark ise en belirgin olarak bu soruda görülmekte ve özel okul kız öğrencileri genellikle yabancı dizi izlemeyi tercih ederken devlet okulunda ki kız öğrenciler Türk dizileri izlemeyi tercih ettikleri ortaya çıkmıştır. Bu farkın gösterildiği tablo dizi adları ve yüzdeleri şeklinde Tablo 20 ve 21’de sunulmaktadır.

Tablo 22

Devlet okulu kız öğrencilerin izlemeyi tercih ettiği diziler

Dizi İsimleri	f	%
Erkenci Kuş	34	15
Sen Anlat Karadeniz	18	8
4N1K	15	7
Jet Sosyete	13	6
Çukur	9	4
Söz	7	3
StrangerThings	6	3
İstanbul Gelin	6	3
Kardeş Çocukları	5	2
Kızım	5	2
Bizim Hikaye	3	1
Kadın	3	1
Arka Sokaklar	3	1
Kalp Atışı	2	1
Avlu	2	1
TheWalkingDead	2	1
Savaşçı	1	0
Vuslat	1	0
Kalk Gidelim	1	0
Muhteşem ikili	1	0
Riverdale	1	0
Black Mirror	1	0
TeenWolf	1	0
Prison Break	1	0

La Casa de Papel	1	0
Toplam Katılımcı	142	59

Tablo 23

Özel okul kız öğrencilerin izlemeyi tercih ettiği diziler

Özel Kız - Dizi İsimleri	f	%
StrangerThings	9	12
Erkenci Kuş	8	11
Kardeş Çocukları	5	7
SherlockHolmes	5	7
4N1K	3	4
İstanbul Gelin	3	4
YoungSheldon	3	4
Bizim Hikaye	2	3
Avlu	2	3
Söz	2	3
TeenWolf	2	3
Riverdale	2	3
Run BTS!	2	3
Kadın	1	1
Çarpışma	1	1
Jet Sosyete	1	1
Kuzgun	1	1
Elimi Bırakma	1	1
Toplam Katılımcı	53	72

5.2.4. Diğerleri. *Diğerleri* kategorisi, *Marka unsuru ve Meslek tercihi* olmak üzere 2 koddan oluşmaktadır. Görsel sanat öğretmenlerinin görüşlerine göre öğrencilerin belli markaları diğerlerine oranla daha çok sevmeleri ve meslek tercihlerinin neler olduğuna dair bulgular bu kodlarda açıklanmaktadır.

5.2.4.1. Marka unsuru. Görsel sanatlar öğretmenleriyle yapılan görüşmelerde, öğrencilerin zevklerinin ve marka tercihlerinin ne yönde olduğuna dair bulgular elde edilmiş ve bu kod içerisinde yer verilmiştir. Arzu bakış açısına göre:

Öğrencilerde ciddi bir kalıp yargı söz konusu. Onların gözünde iyi ve kötü var ortalar yok. Mesela telefonda Iphone var onun haricinde ki her marka kötü onlar için ya da bir ayakkabıda *Nike-Adidas* iyi diğerleri kötü algısı söz konusu. Halbuki çok çok iyi markaların olduğunu bildiğimiz halde. Tüketim toplumu çocukları bu hale getiriyor. İyi marka ürünü olmayan çocuk kendisini mutsuz hissediyor maalesef. (Arzu, 1. Görüşme, s.26)

Arzu öğretmen öğrencilerin marka takıntısını belirterek bu durumun çocuklar üzerinde mutsuzlaştırma etkisi olduğunu vurgulanmış, bunu da tüketim sisteminin nedeni olarak göstermektedir. Öğrencilerin marka sevgisine örnek olarak; yüzey düzenlemesi konusunda öğretmenin öğrencilerden bir öge seçmeleri istendiğinde *Iphone* 'nun sembolü olan ısırılmış elma formunu seçerek çalışma yaptığı Görsel 14'de görülmektedir.

Görsel 14

Öğrenci yüzey düzenleme çalışması



Öğrencilere yapılan ankette de bu koda yönelik olarak sorulan sorulardan biri olan ‘*Tamamen sizin iradenize bağlı olsa hangi cep telefonu markasını alırdınız?*’ sorusu yöneltilmiş ve alınan cevaplar incelendiğinde kız öğrencilerin % 98’inin bu soruya yanıt verdiği ve cevapların dağılımının %66,4’ünün *Iphone*, %26,1’in *Samsung* seçtiği ve kalan yüzdelerinde diğer telefon markaları arasında dağıldığı görülmektedir. Erkek öğrencilerin bu soruya yanıt verme oranı ise %99,3 şeklindedir. Yüzdeler incelendiğinde; %48,8’inin *Iphone*, %24,2’sinin *Samsung*, %20,8’inin *Sony* seçtiği ve kalan yüzdelerin de diğer markalar arasında dağıldığı görülmektedir. Bu soruya genel katılım yüzdesinin yüksek olması da öğrenciler için telefonun ne kadar önemli olduğunu göstermektedir.

Tablo 24

Öğrencilerin telefon marka tercihleri

Telefon markaları	KIZ		ERKEK	
	f	%	f	%
<i>Iphone</i>	196	66,4	143	48,8
<i>Samsung</i>	77	26,1	71	24,2
<i>Sony</i>	1	0,3	61	20,8
Diğerleri	15	5,1	16	5,5
Toplam Katılımcı	289	98	291	99,3

Aynı ankette yer alan bir başka soru olan ‘*Spor alanında en çok hangi markayı kullanmayı tercih edersiniz?*’ sorusuna kız öğrenciler tarafından %84,4’lük bir katılım söz konusu iken erkeklerde bu oran daha yüksek bir şekilde %95,9’u göstermektedir. Cevaplar detaylı olarak incelendiğinde kız öğrenciler %50,8’i yüksek bir oranla *Nike* seçerken %24,4’ü *Adidas*’ı kalan yüzdeler ise diğer markaları seçmiştir. Erkek öğrencilerde ise bu

durum daha belirgin yüzdellik fark ile kendini göstermekte %72 oranında *Nike* %17,4 oranında *Adidas* seçimi söz konusuken kalan yüzdellikler de diğer markalar arasında değişiklik göstermektedir.

Tablo 25

Öğrencilerin spor alanında marka tercihleri

Spor ürünü markaları	KIZ		ERKEK	
	f	%	f	%
Adidas	72	24,4	51	17,4
Nike	150	50,8	211	72
Puma	16	5,4	9	3,1
Diğerleri	11	3,7	10	3,4
Toplam Katılımcı	249	84,4	281	95,9

Elde edilen tüm bulgular incelendiğinde yüksek oranda katılım sağlanan bu sorularda öğrencilerin belli markalara yönelimli olduğu ve bu doğrultuda büyük bir oranının aynı düşünceye sahip olduğu görülmektedir.

5.2.4.2. Meslek tercihleri. Katılımcı görsel sanatlar öğretmenleriyle yapılan görüşme formunda görüşülen öğretmenlerden biri olan Birsen öğretmen öğrencilerin değişken meslek tercihleri hakkında yorumlarda bulunarak:

Öğrencilerin meslek tercihleri bile popüler olan mesleklerden yana oluyor. Son 2 3 yıllık bir gözlemimden bahsedeyim size; Kiralık Aşk adında bir dizi vardı ve o dönem özellikle kız öğrencilerimin birçoğu ayakkabı tasarımcısı olmak istiyordu çünkü orada sevdiği karakter bir ayakkabı tasarımcısıydı. Şuan mesela erkek öğrencilerde asker olma isteği var bence bunda da söz dizinin etkisi var. Ayrıca şu Youtuberlık adında

ortaya çıkan meslek. Bundan 2 3 yıl önce böyle bir meslek yokken şuan çocukların resmen hayalleri arasında Youtuber olmak var bence oldukça şaşılacak durum bu. Tabii bunda kitle iletişim araçlarının baskın gücü yadsıtılamaz bir gerçektir. (Birsen, 1. Görüşme, s.61)

sözleriyle gözlemlerinden bahsederek, kitle iletişim araçları yoluyla öğrencilerin değişen meslek tercihlerinden bahsetmektedir. Görüşme boyunca popüler kültüre dair olumsuz görüşlerini dillendiren Arzu öğretmen:

Bence çocukların meslek tercihlerinde bile etkili oluyor bu popüler kültür. Bundan bir yıl önce pazardaki bir mandalinacı satış yaparken şarkı söylediği için ünlü olmuş ve klip çıkarmış o ara sınıftaki çocuklar sürekli o şarkıyı söyleyerek ben mandalinacı olacağım diyordu. Maalesef genellikle böyle olumsuz etkileniyorlar. (Arzu, 1. Görüşme,s.57)

şeklindeki ifadeleriyle öğrencilerin meslek tercihlerinin popüler kültürden olumsuz etkilendiğini belirtmiştir.

Öğrencilere yapılan anket sonuçları incelendiğinde, '*Hayalinizdeki meslek nedir? (Çevre baskısı olmadan, sizin mutlu olabileceğiniz bir mesleği seçin)*' sorusu yöneltilmiştir. Kız öğrencilerden bu soruya katılım %93,2 iken erkek öğrencilerden katılım %68,9'dur.

Yüzelere bakıldığında kız öğrencilerin meslek tercihlerinin erkeklere göre kararlı olduğu görülmektedir. Cinsiyete göre verilen cevaplar detaylı olarak incelendiğinde kız öğrencilerin %28,1'i yıllardır aileler tarafından tercih edilen *Doktorluk* mesleğini seçmiştir. %10,8'lik kısım *Sporcu*, %7,1'lik kısım ise son yıllarda ortaya çıkan *Youtuberlık* mesleğini seçmiştir. Kalan %47,1 oran ise diğer meslekler arasında dağılım göstermekte ancak en fazla cevap verilen meslekler sırasıyla; *Öğretmen*, *İçmimar*, *Avukat* ve *Pilot* şeklinde devam etmektedir.

Erkek öğrencilerin cevapları incelendiğinde kız öğrencilerden farklı olarak; %26,3 oranında *Sporcu*, %20,5 oranla *Youtuber* ve %5,8 gibi çok düşük bir oranla da *Doktorluk*

mesleği seçilmiştir. Kalan yüzdeler dilimlerinde ise en yoğun olarak verilen cevaplar sırasıyla; *Mühendis* ve *Askerlik* mesleği olarak görülmektedir.

Tablo 26

Öğrencilerin meslek tercihleri

Meslek tercihleri	KIZ		ERKEK	
	f	%	f	%
Doktor	83	28,1	17	5,8
Sporcu	32	10,8	77	26,3
Youtuber	21	7,1	60	20,5
Diğerleri	139	47,1	48	16,4
Toplam Katılımcı	275	93,2	202	68,9

Katılımcı öğretmen açıklamaları ve anket sonuçları karşılıklı olarak değerlendirildiğinde, aynı doğrultuda sonuçlar elde edilen meslek *Youtuberlık* olmuştur. Günümüz eğitimcileri başta olmak üzere birçok profesörün dillendirdiği gibi yeni yeni meslekler oluşmaktadır ve sonuçlara bakıldığında bu mesleklerden biri *Youtuberlık* olarak görülmektedir. Bütün bunlara ek olarak öğrencilerin meslek tercihlerinde daha çok prestijli ve geliri yüksek meslek gruplarını tercih ettiği söylenebilir.

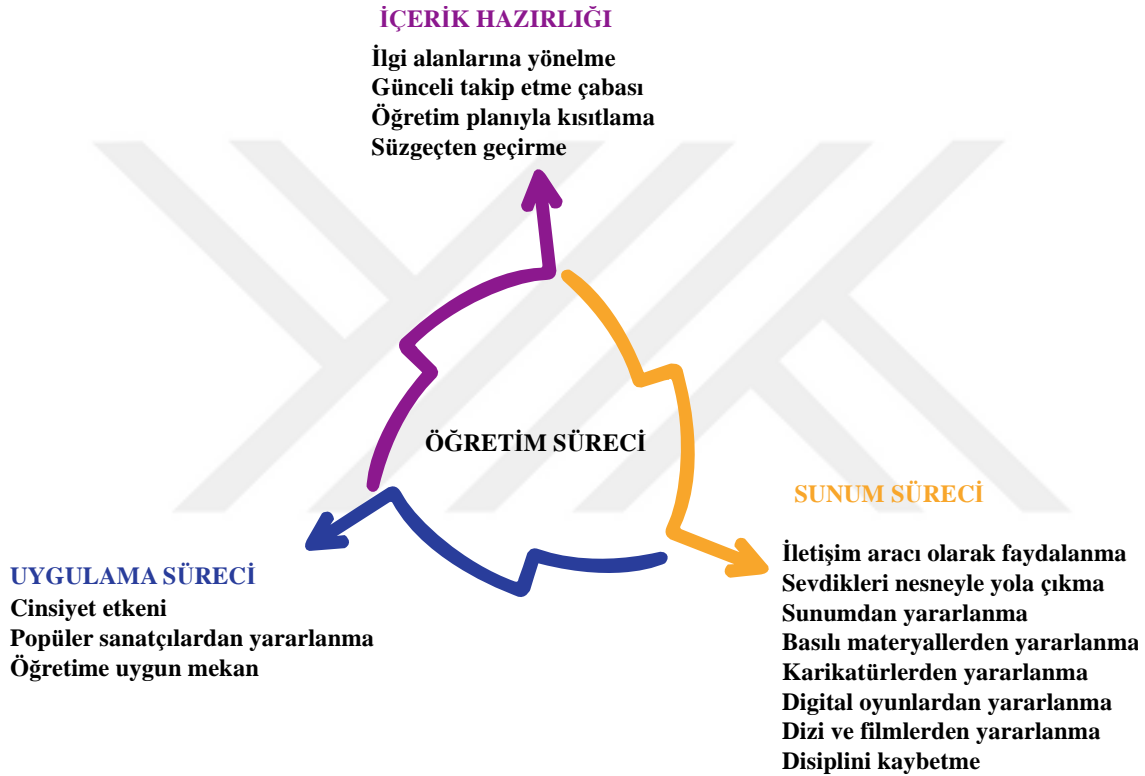
5.3. Öğretim Süreci

Bu tema bağlamında ele alınan bulgular, üç kategori altında incelenmiştir. Oluşturulan tüm kategoriler öğretmenlerle yapılan görüşmeler sonucu elde edilen bulgular bağlamında temellendirilerek gözlem verileri ve doküman inceleme yoluyla veri üçgenlemesi yapılarak sunulmuştur. Popüler kültür öğelerinin öğrenci kazanımları doğrultusunda hangi yöntemler aracılığıyla derse katıldığı temel alınarak oluşturulan bu kategorilerde; öğretmenlerin ders

süreci öncesi yaptığı ön hazırlıklar **İçerik Hazırlığı**, ders öğretim süreci boyunca yararlandığı ve uyguladığı yöntemler **Sunum Süreci**, Öğrencilerin çalışmayı uygulama süresince ne gibi yollar ve yöntemlerle dersi sürdürdüğü de **Uygulama Süreci** kategorisi altında toplanarak bulgular verilmiştir. (Şekil 4)

Şekil 4

Öğretim Süreci teması, kategorileri ve kodları



5.3.1. İçerik hazırlığı. *İçerik Hazırlığı* kategorisi; *İlgi alanlarına yönelme, Günceli takip etme çabası, Öğretim planıyla kısıtlama ve Süzgeçten geçirme* olmak üzere 4 koddan oluşmaktadır. Öğretmenlerin dersi planlama sürecinde nelere dikkat ederek nasıl bir yol izlediği, plan hazırlamada ne gibi problemlerle karşılaştığı ve nasıl önlemlerin uygulandığına dair bulgulara bu kategorinin altında detaylı bir şekilde yer verilmiştir.

5.3.1.1. İlgi alanlarına yönelme. İlgi alanlarına yönelme kodu içerisinde Görsel Sanatlar öğretmenlerinin özellikle konu ve uygulama seçiminde öğrencilerin ilgi alanlarını dikkate

aldıklarına dair elde edilen bulgular yer almaktadır. Bunu saptayabilmek için 2. Görüşme formunun uygulandığı katılımcı öğretmenlere *'Etkinlik planlarınızı oluştururken öğrencilerin ilgi alanlarını ve güncel verileri göz önünde bulunduruyor musunuz?'* sorusu yöneltilmiş ve alınan cevaplar incelenmiştir. Gamze öğretmenin bu doğrultuda ki ifadesine göre:

“Ben öğrencilerin sevdikleri ve dikkatlerini çeken şeyleri derse eklemeye çalışıyorum.

Tabii bunun başında da internet geliyor o nedenle internette çok fazla yararlanıyoruz birde fotoğraftan” (Gamze, 2. Görüşme, s.28). şeklindeki açıklamasıyla etkinlik planlarını oluştururken öğrencilerin ilgi alanlarından yararlandığını belirtmiştir.

Özel okulda görev yapan Birsen öğretmenin:

Öncelikle bizim etkinlik planlarımız merkezden geliyor çok fazla değişiklik yapamıyoruz ancak tabii ki ekleme çıkarma yapabiliyoruz. Etkinlik planı amaçlarımızda dört tane sergi çıkarmak var bunların ikisi 1. dönem 2 si 2. dönem oluyor. Bu sergi konuları hep öğrencilerin sevebilecekleri konulardan oluşuyor. Mesela bu dönem; Hayal et ve oluştur ya da bilim ve sanat geleceğe yöneliktir temel konularımız altında sergi çıkarıyoruz. Bunları 3 boyutlu bir piyes gibi yapıyoruz ve sergiliyoruz. Bunları da çocukların sevdiği şekilde yapıyoruz. Ben öğrencilerin ilgi alanlarını göz önünde bulunduruyorum. Sevebilecekleri bir konu veriyorum önceden ve bunu evde araştırıyorlar, daha sonra 2.hafta bununla ilgili bilgilendirme yapıp afiş, poster vb. materyaller kullanarak anlatımı yapıyorum. (Birsen, 2. Görüşme, s.27)

biçimindeki açıklamasıyla özel okulda çalıştığından dolayı etkinlik planlarının merkezden geldiğini ancak öğrencilerin sevebilecekleri şekilde ufak tefek düzeltmeler yaptığını vurgulamıştır.

Öğrencilerin kullanacakları malzeme seçiminde bile ilgileri doğrultusunda hareket ettiğini belirten Ayşe öğretmenin: “Ben çocukların ilgi alanlarına dikkat ediyorum özellikle istedikleri malzemeleri kullanıyorum mesela olabildiğince sevmedikleri malzemelerden

kaçıyorum, çünkü kötü sonuçlar ortaya çıkıyor’’ (Ayşe, 2. Görüşme, s.27). ifadesiyle malzeme seçimindeki titizliğinden bahsetmektedir.

Katılımcı öğretmenlerin cevaplarından anlaşıldığı üzere Görsel Sanatlar öğretmenlerinin konu belirme, uygulama vb. ders süreçlerinde öğrencilerin ilgi alanlarına dikkat ettikleri görülmektedir.

5.3.1.2. Günceli takip etme çabası. Günceli takip etme kodu içerisinde katılımcı öğretmenlerin güncelliğe dair görüşlerine yer verilmiştir. 2. Görüşme formunun uygulandığı katılımcılardan olan Betül öğretmene ‘*7. sınıf öğrenme alanlarının kazanımlarını edindirmede popüler kültür öğelerini nasıl kullanıyorsunuz? Örnek verir misiniz.*’ sorusu araştırmacı tarafından yöneltilmiştir.

Ben şu anda özellikle internetin görsel ortamından çok fazla yararlanıyorum günceli takip ediyorum ve güncel her şeyle ilgili örnek göstermeyi çok seviyorum, bunların içerisinde çok fazla popüler kültür öğesi de oluyor. Ama çocuklara ‘bunlar sadece sizin yararlanabileceğiniz örnekler’ diyorum çünkü kopya çalışmalarını asla sevmiyorum. Ama örnek vermeyi çok seviyorum ve fikirlerine fikir katacağımı düşünüyorum bu anlamda. *Görsel İletişim ve Biçimlendirme Öğrenme Alanı* doğrultusunda; Atık malzemelerin kullanımıyla ilgili çalışmalar kesin yaptırıyorum bence şuan ki çocuklar sosyal sorumluluk konusunda çok bilinçli bundan dolayı da seviyorlar. Benim için o anki çevre sorunlarından yola çıkarak atık malzemelerden nasıl yararlanabileceğimizi ve güzel hale getirebileceğimizi sorgulatıyorum. (Betül, 2. Görüşme, s.31)

Betül öğretmenin soruya verdiği yanıt incelendiğinde; gelenekselde takılıp kalmayan bir öğretmen olduğunu ve günceli takip etmek için emek verdiğini, bunun için daha çok internetten yararlandığını belirtmiştir. Ayrıca öğrencilere güncel örnekler göstermeyi sevdiğini ancak bunları gösterirken özellikle aynısının yapılmaması gerektiğini söylediğini vurgulamaktadır. Aynı soruya:

Daha önceki sorularda da özellikle belirttiğim gibi ben kendimi günceli takip eden bir öğretmen olarak görüyorum ve yeni ne çıkıyorsa bunu takip etmeye çalışıyorum özellikle internetten. Örnek olarak onların izledikleri diziyi bile izliyorum. Derslerde de sürekli güncellikten yola çıkarak ders anlatımı ve uygulamalar yapıyorum. (Ayşe, 2. Görüşme, s.50)

şeklindeki ifadesiyle kendisini güncel bir öğretmen olarak niteleyen Ayşe öğretmen güncel unsurları takip ettiğini belirterek içerik hazırlığında da güncel unsurlara dikkat ettiğini vurgulamıştır.

5.3.1.3. Öğretim planıyla kısıtlama. Öğretmenlere yöneltilen; ‘*Derslerinizde popüler kültür öğelerini içeren çalışmalar yapıyor musunuz? Cevabınız evet ise örnek verir misiniz*’ sorusu içeriğinde öğretim planını belirtmemesine rağmen iki öğretmen planlara dair olumsuz görüşlerini belirtmiştir. Bu nedenden dolayı öğretim planıyla kısıtlama kodu oluşturulmuştur. Şehnaz öğretmen : “...ama genelde konuların içerisinde kullanıyorum müfredata bağlı kaldığımız için elimiz kolumuz bağlanıyor ve o sınırların dışına pek çıkamıyoruz sınırlıyor bizi” (Şehnaz, 1. Görüşme, s.37). şeklindeki ifadesiyle öğretim planının sınırlayıcılığını belirterek, bazı kalıpların dışına çıkamadıklarını ve bu durumun popüler kültür öge kullanımını engellediğini belirtmiştir. Betül öğretmen bu konuda ki düşüncesini: “Ben kendi yıllık planımı müfredata göre değil de kendi deneyimlerime göre hazırlıyor olabilmeyi isterdim. Böyle bir durumda öğrencilerin ilgilerini de daha çok dikkate alıp dersi eğlenceli bir hale getirebilirdim” (Betül, 2. Görüşme,s.49). tümcesiyle dile getirerek etkinlik planlarını oluşturmada öğretim planının öğretmenler üzerinde ki kısıtlayıcı etkisinden bahsetmektedir.

5.3.1.4. Süzgeçten geçirme. İçerik Hazırlama kategorisi altında yer alan Süzgeçten geçirme kodunda, katılımcı öğretmenlerin ders öncesi hazırlıklarında konuya dahil edeceği unsurları dikkatle seçtiği ve zararlı olabilecek öğeleri uzak tutarak bir ders planı hazırlığına dair elde edilen bulgular yer almaktadır. Buna ek olarak ders harici öğrencilerin sosyal

hayatlarında zararlı olabilecek nesnelere öğrencilerden uzak tutulması gerektiğine dair bulgular bu kodda yer almaktadır. Görüşme formunda yer alan *'Popüler kültürün olumsuz yanlarını olumluya çevirmek için öğretmen olarak neler yapabiliriz?'* sorusuna özel okulda görev yapan ve bunun avantajlarından bahseden Betül öğretmen:

Kurumumuz gereği biz teknolojiden çok fazla faydalanıyoruz, bilinçli olsak da olmasak da bunun içerisi hep popüler kültürle dolu. Tabii biz internetin olumlu yanlarını kullanıyoruz malum Momo vb. zararlı şeyleri çok duyduk çocuklarımızı bundan korumak için okulumuzda güvenli internet var, her siteye girilmiyor. Hatta bu Momo gündeme gelince okumuzda Youtube erişimi tamamen yasaklandı o süreçte öğrencilere özel seminerler verildi ve ailelere özel kağıtlar yollanılarak bilinçlenmeleri sağlandı, bütün bunlar yapıldıktan sonra Youtube açıldı. Mesela şuan bile okulda ki erişimde Youtube de bile sadece belirli kanallara erişim var okul hepsine izin vermiyor. Bizlerde derslerde özellikle bu unsurlara ve ders işleyişine dikkat ediyoruz. Ayrıca kurumun sistemi gereği burada ki her çocuğun Ipad i vardır. Nasıl birinci sınıftaki çocuklara okullar kitap defter aldırtırsa biz de Ipad aldırtıyoruz ve ona kendi özel sistemimizi yüklüyoruz, bizim bütün ders kitap ve eğitim uygulamalarını yüklüyoruz. Ancak bu Ipadlerinden dahil istedikleri yere giremiyorlar sınırlama var. (Birsen, 2. Görüşme, s.30)

açıklamasını yaparak olumsuzluklara karşı kurum ve öğretmenler olarak aldıkları önlemlerden bahsetmekte ve kurum gereği öğrencilerin kullandıkları Ipadlerde bile bu kısıtlamaların olduğunu belirtmektedir. Hem velilere hem de öğretmenlere vurgu yaparak;

Toplumumuzda sınırlama kavramı yok bir veli dahi çocuğunun eline telefonu veriyor ve bütün gün elinden düşmese de bırak çocuğum demiyor en çok tahammül edemediğim konu bu benim. Ben çocuklarımın her zaman ne oynadıklarını ne izlediklerini kontrol etmişimdir. Bence bu konuda artık başta aileler sonrasında eğitimciler dikkatli olmalı.

Öğretmenler bilinçli davranarak ders işleyişinde dikkatli olmalı (Hülya, 1. Görüşme, s.50)

şeklindeki sözleriyle eleştiride bulunan Hülya öğretmen veli ve öğretmenlerin dikkatli olması gerektiğini belirtmektedir.

Bu kod altında yer alan bulgulara göre öğretmenlerin olanı olduğu gibi kabul etmeden eleştirel bir gözle ders işleyişine karar vermesi ve kurumların önlemlerinin ne yönde olduğuna dair açıklamalar yer almaktadır.

5.3.2. Sunum süreci. *Sunum Süreci* kategorisi; *İletişim aracı olarak faydalanma, Sevdikleri nesneyle yola çıkma, Sunumdan yararlanma, Basılı materyallerden yararlanma, Karikatürden yararlanma, Dijital oyunlardan yararlanma, Animasyonlardan yararlanma, Dizi ve filmlerden yararlanma ve Disiplini kaybetme* olmak üzere 9 koddan oluşmaktadır. Görsel sanatlar öğretmenlerinin ders işleyiş sürecinde hangi materyallerden ne şekilde yararlandıkları, öğrencilerle ders anında iletişim kurarken nasıl bir yol izledikleri ve popüler kültür öğeleri kullanımında ne gibi sorunlarla karşılaştığı bu kategori içerisinde ki kodlarda sunulmuştur.

5.3.2.1. İletişim aracı olarak faydalanma. Katılımcı öğretmenlerle yapılan 2. Görüşme formunda '*Popüler kültürün olumlu yanlarından öğretmen olarak nasıl faydalanabiliriz?*' sorusu yöneltilerek, öğretmenlerden alınan cevaplar doğrultusunda öğrencilerle iletişim kurmaları açısından yararlanabildiklerine dair bulgular elde edilmiş ve bu kod içerisinde yer verilmiştir. Ayşe öğretmen açıklayıcı bir şekilde verdiği cevapta:

Öğrencilerle iletişim kurmamı, aynı dili konuşmamızı, yakınlaşmamızı kolaylaştırdığı için faydalanıyorum popüler kültürden. Ben oyun oynamayı çok seviyorum genelde aynı oyunu oynadıklarımızda sohbet edip birbirimizle skorlarımızı paylaşıyoruz. Böyle bir durumda da bazen hiç derse ilgisi olmayan bir çocuk bile bana doğru yöneliyor ve sonrasında iletişim kurabiliyoruz, kendisine yakın hissediyor beni.

(Ayşe, 2. Görüşme, 30)

şeklindeki ifadesiyle öğrencilerle iletişim kurma bağlamında popüler kültürün işini kolaylaştırdığı belirterek kendisinin de öğrencilerle birçok aynı oyunu oynadığını ve bu yolla da iletişimlerini güçlendirdiğini vurgulamaktadır. Aynı doğrultu da fikirlerini sunan Betül Öğretmen: “Öğrencilerle kontak kurmada etkili oluyor. Çocuğun sevdiği bir şeyi yaptırıyorsun daha ne olsun, her ne kadar not varsa da bizim derste gönüllülük esastır bence. Ben özellikle sevdikleri şeyleri kullanarak irtibat kuruyorum onlarla” (Betül, 2. Görüşme, s.28). diyerek Görsel Sanatlar dersinde öğrenciler tarafından gönüllü katılım olmasının önemine vurgu yaparak bu gönüllü katılımın sağlanmasında popüler kültür unsurlarını iletişim amacıyla kullandığını belirtmiştir.30 yıllık deneyime sahip olan ve meslek hayatının bir bölümündeki olayı avantaj olarak şu sözlerle betimleyen Cenk öğretmen:

“Aslında benim şöyle bir avantajım var; Gazi Anadolu lisesinde öğretmenlik yaparken Eser ve Oğuzhan öğrencimdi ve şuan bunu buradaki öğrencilerime söylediğim de otomatikman dikkatlerini çekiyorum çocukların” (Cenk, 1. Görüşme, s.38). şeklindeki ifadesiyle şuan popüler olan 2 ünlünün zamanında Cenk öğretmenin öğrencileri olduğunu ve bunu şuan ki öğrencilerine söylediğinde onların ilgilerini çok kolay bir şekilde çektiğini belirten Cenk öğretmen de diğer katılımcı öğretmenler gibi popüler kültür öğelerinden çocuklarla iletişim kurmak için faydalandığını belirtmiştir.

5.3.2.2. Sevdikleri nesneyle yola çıkma. Sevdikleri nesneyle yola çıkma kodunda; katılımcı görsel sanatlar öğretmenlerinin, öğrencilerin sevdikleri öğeleri başlangıçta kullanarak derse başlama ve bu yolla öğrencileri derse çekme eylemlerine dair bulgular yer almaktadır. Katılımcı öğretmenlere yöneltilen ‘*Popüler kültürün olumlu yanlarından öğretmen olarak nasıl faydalanabiliriz?*’ sorusuna Betül öğretmen yaşadığı bir diyalogdan örnek vermiştir:

Yaşadığım bir şeyi anlatayım size ‘4.sınıftan beri dersine girdiğim bir öğrencim vardı, çocuk hiçbir şey getirmiyordu ancak bazen karalamalarını gördüğüm için çok iyi çalıştığını da biliyordum. Bir gün konuşmak istedim teneffüs zili çalınca;

-Emre sen kalır mısın biraz, arkadaşların çıksın dedim. Konuşmaya başladık

- Ben senin çok iyi resim yaptığını biliyorum buna rağmen neden malzeme getirip çalışmıyorsun dedim.

- Öğretmenim bu konular beni hiç çekmiyor dedi.

- Peki senin ilgi alanın ne Emre ne istiyorsun dedim.

- Ben sadece Araba ve Motosiklet tasarımı yapmak istiyorum diğerleri beni çok sıkıyor dedi.

- Peki Emre, dedim.

O günden itibaren sadece ikisini çizmesine izin verdim ve ben hiçbir konu dayatmadım ona. Eğer kendi isterse farklı şeyler çizdi aksi taktir de çizmedi. Ve o çocuk Güzel Sanatlar Lisesini birincilikle kazandı ve şuanda Mimarsinan’da okuyor, ve profesörüyle beraber İtalya’ya araba tasarımı yapıyor. Bir yandan fotoğraflarını da yolluyor bana hala görüşüyoruz. Ama ben onun hep arkasında durdum ve ortaokuldayken birçok yarışmaya yönlendirdim mesela 7. Sınıfta Tofaş’ın tasarım yarışmasına soktum, çok güzel sonuçlar aldık. Şuan geçmişe bakınca diyorum ki ben onun istediğini çizmeye izin vermeseydim ve çocuğa baskı uygulasaydık belki de Emre buralara gelemeyecekti.’ sözleriyle öğrencisiyle yaşadığı bir süreci anlatarak öğretim bağlamında nasıl bir yol izlendiğini belirtmiştir. Konuşmasına; ‘Bunların haricinde karikatür çizmeyi seven çok öğrencilerim var ben onları da sınırlamıyorum. Benim konum neyse ben o konu doğrultusunda karikatür yapmasına izin veriyorum, müzeciliği işliyorsam karikatürü o doğrultuda yap diyorum. İkisini birleştirmeye çalışıyorum. Yine bunlara ek olarak mesela logo tasarım genelde uzak oldukları bir şey ancak ben mesela yeni çıkan çok sevdiğiniz bir

dondurmanın tasarımı yapabilirsiniz, siz olsaydınız nasıl bir tasarım yapardınız diyorum. Bunların sununca da hem onların istedikleri oluyor hem de benim. Yani sonuç olarak özellikle zor ve ilgisiz öğrencileri kazanmak için çok kullandım onların sevdiği popüler kültür öğelerini, hatta konulardan tamamen uzak tuttum onları ama amacım onları kazanabilmektir, dersten uzaklaşmalarını sağladım. (Betül, 2. Görüşme, s.28-29)

şeklinde devam eden Betül öğretmen; öğrencilerini sevmedikleri konularda zorlamadığını aksine her zaman sevdikleri alanlarla çalışmaya başlamaya yönelttiğini ve ardından işlenecek konuya getirdiğini belirtmektedir. Bu yolla da öğrencinin konuya seyerek başladığını ve bu motivasyonla da işlenecek konuya gelindiğinde daha önce sevmese bile keyifle çalışmaya devam ettiğini vurgulamaktadır.

Aynı görüşme sorusunu yanıtlarken, öğrencilerinin sevdiği öğelere dikkat ettiğini belirterek başlayan Gamze öğretmen:

Onların hayatındaki sevdiği öğeleri belirliyoruz. Daha sonra kendi konumuz neyse karakalem bile olsa onların ilgisini çeken karakterleri kullandırıyoruz. Çünkü bilmedikleri ya da çok sıradan olan şeyler artık onlara çok sıkıcı geliyor ama bildikleri şeyler için ‘aa ben bunu çizerim, bunu tanıyorum’ diyerek olumlu bakış açısı ile yaklaşıyor direkt ve daha rahat ders işliyoruz. Bu yanından da faydalanıyorum. (Gamze, 2. Görüşme, s.31)

şeklindeki ifadesiyle ders içi konulara öncelikle öğrencilerin sevdikleri alanlarla başladığını ardından ise temel konuya geçildiğini belirterek daha iyi ders işleyişi gerçekleştiğini vurgulamaktadır.

Gamze öğretmen görüşmenin ilerleyen sürecinde ‘*Derslerinizde popüler kültür öğelerini içeren çalışmalar yapıyor musunuz? Cevabınız evet ise örnek verir misiniz?*’ sorusuna da benzer doğrultuda cevaplar vererek şunları söylemiştir:

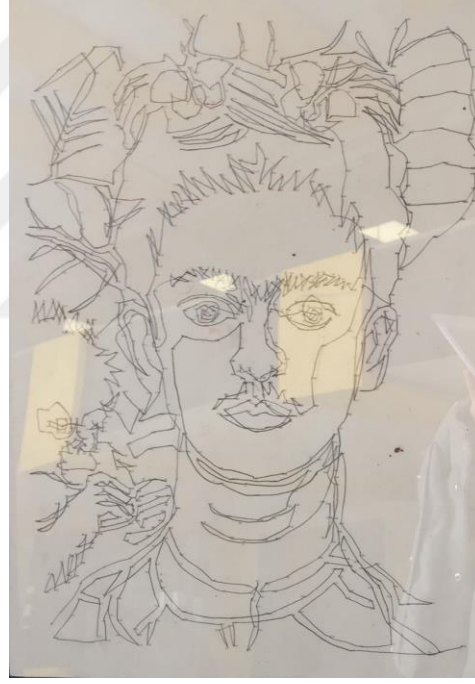
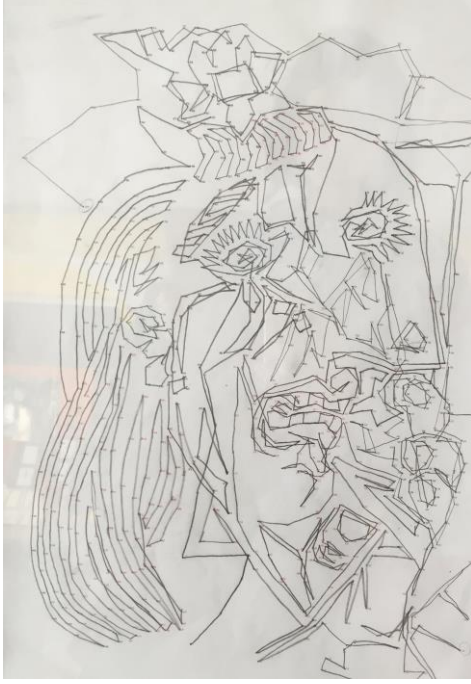
...ama onların sevdiği şeyleri derse katmaya çalışıyorum mesela 1000 nokta diye bir şey

çıktı belli sanatçılar üzerinden kurulu bu. O 1000 noktayı belli bir sıraya göre birleştiren ortaya sanatçı portresi çıkıyor. O 1000 noktanın sayesinde de birçok sanatçıyı tanıdılar. Çünkü 1000 nokta da mandala gibi popüler olmuş hepsi onu çok keyifle yaptı. (Gamze, 2. Görüşme, s.37)

şeklindeki açıklamasıyla birbirinden farklı iki soruya benzer yanıtlar vererek şuan popüler olan 1000 nokta uygulamasından örnek vermiştir. Doküman incelemesi yoluyla toplanan öğrenci çalışmalarında 1000 noktaya ait çalışmalar görsel 15 ve 16 da yer görülmektedir.

Görsel 15

1000 nokta adlı uygulama öğrenci çalışmaları 1



Görsel 16

1000 nokta adlı uygulama öğrenci çalışmaları 2



Araştırmacı tarafından yapılan gözlemler sırasında Asamblaj konu anlamı yapıp örnek göstermeye başlayan Betül öğretmen ilk örneğini Frida çalışması üzerinden göstermiştir (Gözlem, 25.02.2019). İlk örnek olarak Frida'yı kullanması da yine öğrencilerin sevdikleri nesneyle derse başlamasının yollarından biridir.

Görüşmeler sırasında diğer katılımcılarla aynı doğrultuda fikirlerini sunan Ayşe öğretmen:

Bir ara çizim yaparken Ariana Grande'yi çok açıyorduk. Portre çalışmasına başlayacağımız zamanda özellikle onu çalışmak isteyen çok öğrencim oldu ve kendi istedikleri çalışmalarını çok keyifle çalışıyorlar. Bu nedenle de genellikle sevdikleri alanlarla başlıyorum derse. En sevmedikleri de peyzaj çalışması oluyor. Natürmort da onlar için olsa da olur olmasa da olur durumundalar. (Ayşe, 2. Görüşme, s.36)

sözleriyle diğer katılımcılar gibi, öğrencilerin sevdikleri alanlara dikkat ettiğini ve bu bağlamda devam ettiğini belirtmektedir.

5.3.2.3. Sunumdan yararlanma. Katılımcı öğretmenlerle yapılan 2. Görüşme formundaki dört öğretmenin kısaca da olsa değindiği konu, sunumdan yararlanıyor olmalarıdır. Öğretmenler ders anlatımında belli aralıklarla öğrencilere sunum yaptıklarını

belirtmişler bu nedenle de aynı bağlamdaki bulgular, sunumlardan yararlanma kodu içerisinde ele alınmıştır.

“Asla sunum yapmadan konu anlatmıyorum. Akıllı tahtalardan çok yararlanıyorum ve sürekli sunumlarla görsel sunuyorum.” (Betül, 2. Görüşme, s.32) şeklinde açıklama yapan Betül öğretmen çok net bir şekilde ders anlatımlarında sunumdan yararlandığını belirtirken Gamze öğretmen: “Ben genellikle konu anlatımlarında daha önceden hazırladığım sunumları kullanıyorum. Konu anlatırken akıllı tahtadan öğrencilerin konuları ve görselleri görmesi sanki daha akılda kalıcı oluyor gibi geliyor bana” (Gamze, 2. Görüşme, s.51). ifadesiyle Betül öğretmene ek olarak sunumdan yararlanma gerekçesini de sunmuştur. Birsen öğretmen: “Genelde hep sunum yapıyoruz ve bunu yansıtıyoruz.” (Birsen, 2. Görüşme, s.27) şeklinde kısa ve net bir şekilde ifadelerini sunarken Ayşe öğretmen: “Malum dersimiz gereği çok sık ders anlatımı yapmasak da neredeyse her ders anlatımında sunumdan yararlanmayı tercih ediyorum, öğrencilerin somut olarak görmesini sağlıyor” (Ayşe, 2. Görüşme, s.29) şeklindeki ifadesiyle Birsen öğretmen gibi sunum yapma gerekçesini açıklamakta ve ders anlatımlarında sunumdan yararlandığını belirtmektedir.

5.3.2.4. Basılı materyallerden yararlanma. Edgar Dale'nin Yaşantı konisinde de değindiği gibi görsel olarak hazırlanmış öğrenme ortamlarında bireyler öğrendikleri bilgilerinin %30'unu hatırlamaktadır (Çilenti, 1979, s.39; Yalın, 2006, s.20). Örnek vermek gerekirse, ders anında yapılan sunumlar, tepegöz vb. araçların kullanımıyla bu oran %30'lardadır. Yüksek bir oran olmasa da geleneksel anlatıma göre öğrencilere yarar sağlamaktadır. Katılımcı görsel sanatlar öğretmenlerine yöneltilen '*7. Sınıf öğrenme alanlarının kazanımlarını edindirmede popüler kültür öğelerini nasıl kullanıyorsunuz? Örnek verir misiniz.*' sorusuna yönelik olarak bu doğrultuda cevaplar gelmiştir. Bunlardan ilki olan:

Bir örnekten yola çıkarak anlatayım yine; Kültürel miras öğrenme alanının öğretiminde mesela; bana göre çok sağlıklı ilerlemiyor bu öğrenme alanı. Aslında çok isterdim bir

mandala yaparken çini örneklerinden yararlanmalarını sağlamak için bir çini atölyesine götürebilsem ya da yeşil türbeye ama maalesef geziler çok mümkün olmuyor destek konusunda sıkıntı var, ancak elimde örnekler varsa kitap, dergi vb. onları sınıfa getirip örnek gösteriyorum. (Ayşe, 2. Görüşme, s.32-33) şeklindeki ifadeleriyle katılımcı aslında gezilerin çok mümkün olmayışından kaynaklanan nedenlerle basılı materyallerden yararlandığını belirtmektedir. Yapılan gözlemler sırasında ise; soyut resim konu anlatımı yapan Birsen öğretmen öğrencilerine, örnek göstermek için sınıfa getirdiği soyut resim örnek çalışmalarının olduğu basılı materyaller üzerinde eleştiri yaparak ders anlatımını sürdürmüştür (Gözlem, 27.02.2019). Yapılan görüşme ve gözlemden anlaşıldığı üzere öğretmenler tarafından çok tercih edilen bir yöntem olmasa da özellikle örnek göstermek amaçlı basılı materyallerden yararlandıkları görülmektedir.

5.3.2.5. Karikatürlerden yararlanma. Görsel sanatlar öğretmenleriyle yapılan görüşme formunda; *'Derslerinizde popüler kültür öğelerini içeren çalışmalar yapıyor musunuz? Cevabınız evet ise örnek verir misiniz'* şeklinde yöneltilen soruya Birsen öğretmen:

Evet yararlanıyorum mesela karikatürlerden. Masal ve film kahramanları adında başlık açıp karakter seçtiriyoruz, sanal karakterin kullanımına da izin veriyorum. 1. Hafta konu devam ederken uygun karakterleri seçmeleri için zaman veriliyor. Vahşi, argo ve çok fazla kötü yönü olmayan karakterlerin olması şartı ile kendi istedikleri oluyor. Daha sonra bunların fotokopisini çıkarıyorum ben ya stilize ya da realitesini yapıyorlar ardından da renklendiriyoruz. Kolay çizim tekniklerini de ben gösteriyorum. Karikatür sevdikleri bir alan olduğu içinde oldukça keyifli çalışıyorlar. Tabii daha çok popüler karakterleri çalıştıklarını görüyorum (Birsen, 1. Görüşme, s.36).

şeklindeki ifadesiyle ders süresince popüler kültür öğelerinden olan karakterlerin kullandığını ve olumlu sonuç aldığını belirtmiştir. Katılımcı öğretmenlerden olan Gamze öğretmen ise Birsen öğretmenin aksine karikatür çizimini kendisinin yapıp bunu sanatçı

öğretiminde kullandığını belirterek:

Evet. Yine örnek vermem gerekirse sanatçıları nasıl tanıtabilirim diye düşünerek karikatür çizdim ve tek tek gösterip tanıtıyorum. O süreçte gösterdiğim karikatürlere keyifle bakıp dinliyorlar. Bu süreç eğlenceli de geçiyor sizce bu kim olabilir gibi fikir alışverişi yapıyoruz. Tabi şu da var onların arısından Frida'yı hemen tanıyor öğrenciler.' (Gamze, 1. Görüşme, s. 46)

şeklindeki ifadesiyle ders süresince kendi çizdiği karikatürlere yararlandığını ve öğrencilere bunun keyifli geldiğini belirterek buna ek olarak da Frida'nın karikatürünü gördüklerinde öğrencilerin hemen tanıdığını da eklemiştir.

5.3.2.6. Dijital oyunlardan yararlanma. Öğrencilerin en çok sevdiği popüler kültür öğeleri olan oyunların da, görsel sanatlar öğretmenleriyle yapılan görüşme formu sonucu derse katılan öğeler arasında yer aldığı ortaya çıkmıştır. Görüşme formunda yer alan '*Dersinizde popüler kültür öğelerini içeren çalışmalar yapıyor musunuz? Cevabınız evet ise örnek verir misiniz*' sorusuna yönelik olarak:

Evet mesela insan figürü çizmeyi sevmiyorlar zor olduğundan ve ben de çizdirmekte zorlandığımda önce Minecrafttaki gibi küplerle düşünmelerini sağlıyorum, çünkü Minecraftta figürler küplerle yapılmış zaten onlarda Minecraft adını duyunca heyecanlanıyor ve keyifle yapıyor. Biraz benim işimi kolaylaştırıyor bu açıdan bakınca. (Gaye, 1. Görüşme, s.39)

şeklindeki ifadesiyle Gaye öğretmen, figür çizmeyi sevmeyen öğrencilerin oyunda ki gibi bütün düşünerek çizim yapabilmeleri için bir yol izlediğini belirtmektedir.

Araştırmacı ve katılımcılardan Ayşe öğretmen teneffüste sohbet ederken bir öğrenci Ayşe öğretmenin yanına gelerek ödevi olan ve bellekten çizdiği dünya haritasını göstererek öğretmenine nasıl olduğunu sorar. Öğretmen belli yorumları yaptıktan sonra "haritaların birleştirilmesiyle oynanan bir oyun vardı oynuyor musun onu?" sorusunu yöneltti. 'aa evet

hocam oynuyorum bende oynamıştım ve çok sevmiştim oradan aklında kalan sınır hatlarına göre de çizim yapabilirsin bu çalışmada” (Gözlem, 21.02.2019) diyerek öğrencinin oynadığı oyuna atıf yapmıştır. Gaye ve Ayşe öğretmen ifadelerinden anlaşıldığı üzere öğrencilerin daha eğlenceli bir şekilde ve somut düşüncelerini sağlayabilmek için dijital oyunlardan yararlandıkları görülmektedir.

5.3.2.7. Animasyonlardan yararlanma. Edgar Dale'nin düşüncesini temel alan Eğitim bilimcilerinin araştırmalarında ortaya çıkan bir bulgu olan, hem görsel hem işitsel olarak düzenlenen öğrenme ortamında öğrenilen bilgilerin hatırlanması %50'ye çıkmaktadır. Bu görseller öğrencilerin sevdikleri popüler kültür öğeleriyle birleşince hatırlanma oranı yükselmektedir (Çilenti, 1979, s.39; Yalın, 2006, s.20). Bu bilgiler temel alınarak katılımcı öğretmenlere sorulan: *‘Derslerinizde popüler kültür öğelerini içeren çalışmalar yapıyor musunuz? Cevabınız evet ise örnek verir misiniz’* biçimindeki sorulan soruya verilen cevaplarda yüksek oranda animasyonlardan yararlandıklarına dair bilgiler alınmıştır.

“Van Gogh gibi sanatçıların kısa kısa animasyonları var onları açınca hem çok keyifle izleniyor hem de akılda kalıcı oluyor öğrenciler için bu nedenle animasyonlardan çok yararlanıyorum” (Gamze, 1. Görüşme, s.37). şeklindeki ifadeyle Gamze öğretmen animasyonlardan yararlanma gerekçesini sunarak, çocuklar için eğlenceli olduğu ve akılda kalıcılığı yüksek olduğu için animasyonlardan yararlandığını belirtmiştir. Aynı doğrultuda ki fikirlerini sunan Emre öğretmen; “Derste video, animasyon ve benzeri konu ile ilgili videoları açıp izlettiriyorum” (Emre, 1. Görüşme, s.38). biçiminde ki kısa ve net ifadeyle Gamze öğretmen gibi animasyonlardan yararlandığını belirtmiştir. Diğer öğretmenlere göre daha deneyimli olan Cenk öğretmen:

“Mesela Ninja kaplumbağalar çizgi filminden dolayı Rönesans’ı ve oradaki sanatçı isimlerini çok iyi biliyorlar. Bundan dolayı da ben Rönesans’ı ve klasik resmi anlatırken oradan yola çıkıyorum” (Cenk, 1. Görüşme, s.38).

açıklamasını yaparak animasyonlardan örnekleme yoluyla yararlandığını dile getirmiştir. Genel bir ifadede bulunarak: “Buna ek olarak hikayeleştirme ile ilgili olarak Dali’nin güzel animasyonları var onları izletiyorum. Sanatçılardan bahsederken kısa animasyonları olanlar varsa onlardan izletiyorum” (Birsen, 2. Görüşme, s.33). biçimindeki ifadesiyle diğer meslektaşlarıyla aynı doğrultuda açıklamalarda bulunan Birsen öğretmende, popüler kültür ögesi olan animasyonlardan gerek örnekleme gerekse konu anlamında sıklıkla yararlandığını açıklamıştır.

Hem görsel hem de işitsel araçların öğrenilen bilgilerin kalıcılığı arttırdığı göz önünde bulundurulduğunda dört öğretmeninde popüler kültür ögesi olan animasyonu kullanıyor olmasının yararlılığı söylenebilir.

5.3.2.8. Dizi ve filmlerden yararlanma. 2018 RTUK verilerine göre 2006’dan bu yana televizyon izleme oranı düşse de 2018 yılında günlük televizyon izleme süresi 3 saat 34 dakika olarak saptanmıştır. Yapılan bu araştırma verileri gösteriyor ki hala yüksek oranda televizyon izleme alışkanlığı söz konusudur. Bunların büyük bir çoğunluğunu da çocuklar oluşturmaktadır (Radyo Televizyon Üst Kurulu [RTÜK] , 2018, s.14) Öğretmenlerle yapılan görüşmelerde de dizi ve filmlerin önemi üzerinde durulmuştur.

Ders anlatımında çocukların izledikleri çizgi film ve filmleri bile bazen kullanabiliyoruz. Onlardan örneklendirme yapıyoruz. ‘aa o resmi ben şu film de gördüm’ diyor öğrenci. Zaten bir öğrencinin bahsettiği o filmi neredeyse tüm öğrenciler daha öncesinden izlemiş oluyor, tabii ki birbirlerinden etkilendikleri için bu böyle. Haliyle onlardan duyunca biz de göz atıyoruz bahsettikleri şeyler ve onların popüleritesinin içerisine bizde giriyoruz. Bunlara ek olarak Çocukların izledikleri ortak dizi ve filmler oluyor mesela Harry Potter’ı çok seviyorlar. Harry Potter’ın üzerinden karakter çizimi yapabiliyoruz. Onlardan bazı özellikleri alıp farklı yönlerden yararlanıyorlar. (Birsen, 2. Görüşme, s.33)

şeklindeki açıklamasıyla Birsen öğretmen, ders anlatımında dizilerden yararlandığını ve öğrencilerden de olumlu dönüş aldığını belirtirken öğrencilerin genellikle aynı dizileri izlediklerini belirtmiştir. Sanatsal filmlerden yararlandığını belirten Betül öğretmen:

Van Gogh filmi var mesela tam popüler kültüre uygun ben sinemada gidip izledim ve çok çok beğendim. Öğrencilere önerdim ama üstünde durup sınıfta izletemedim acık bir sahnesi olduğundan dolayı çünkü başım belaya girebilirdi. ‘Öğretmenimiz bir film izletti ancak bazı sahneleri çok açık şöyle şöyleydi’ demesi beni meslek hayatımdan ederd o nedenle maalesef sınıfta izletemedim. O filmle aslında Van Gogh hemen popüler oldu. Bende ders anlatımında aslında onların ilgisini çeken ressamı anlatmaya çalışıyorum. (Betül, 2. Görüşme, s.35)

şekilde dile getirdiği bu tümcelerle bazı beğendiği filmleri önerdiği ancak yaş seviyesine uymayacak görüntüler olduğundan dolayı da çekingen yaklaştığını belirtmiştir. Betül öğretmen gibi Van Gogh filmi dillendiren Ayşe öğretmen de düşüncelerini ve yaptığı uygulamaları şu sözlerle belirtmiştir.

“Ben Van Gogh’un filmi öğrencilerime önerdim, sanırım bu da ders dışında da olsa etkinliğe giriyor. Çocuklar çok sevdi. Sınıfa geldiklerinde filmin sahnelerini tartıştık, renkleri bile tartıştık” (Ayşe, 2. Görüşme, s.36). ifadesini kullanarak okul dışı etkinliği sınıf ortamına getirerek sınıfta bunun üzerinden eleştiri yaptıklarını açıklamıştır. Birsen öğretmen ise yaptığı uygulama yerine ikinci ağızdan duyduğu bilgileri:

“..hatta öğrencilerim anlattı, dizideki kadının bir hastalığı varmış galiba okulda ki hoca da o hastalığı anlatırken kadın dizisinden yola çıkarak işte o dizideki hastalık var ya belirtileri şöyle şöyle olan gibi anlatıp hemen çocukların kavramasını sağlamış” (Birsen, 1. Görüşme, s.21). sözleriyle ifade ederek dile getirmiştir.

Görüşme yapılan öğretmenlerin ifadelerinden de anlaşıldığı üzere katılımcıların büyük bir çoğunluğu ders anlamında dizi ve filmlerden yararlanmakta ve bunlardan olumlu sonuç

aldıklarını da belirtmektedirler.

5.3.2.9. Disiplini kaybetme. Katılımcı öğretmenlerle yapılan 2. görüşme formunda öğretmenlerin karşılaştıkları zorlukları tespit etmek amacıyla; *'Kazanımları edindirmede kullandığınız popüler kültür öğelerini uygulamada herhangi bir sorunla karşılaşıyor musunuz? Karşılaşıyorsanız nasıl çözüm önerileri sunuyorsunuz?'* sorusu sorulmuş ve alınan cevaplar incelendiğinde;

Evet ancak tepkiler öğrenciye göre değişiyor mesela Frida'dan bahsedince bazı öğrenciler 'aaa tek kaşlı olan kadın değil mi bu, böyle kadın mı olur' diye gırgıra alabiliyorlar, hemen dalga geçiyorlar. Ama bazıları özellikle Frida çalışmak istiyor. Ya da bazen oyun konusu açılınca direkt içine girebiliyorlar arkadaşına dönüp 'şu oyun da böyle bir şey de var biliyor musun' deyip oyundan bahsetmeye çalışıyorlar ve susturmak zor oluyor. (Gamze, 2. Görüşme,s.43)

ifadesiyle ders işleyiş anından örnek veren Gamze öğretmen açıklamalarıyla bazı öğrenciler tarafından konunun gırgıra alınmasını bir sorun olarak belirtilmekte ve buna ek olarak sevilen konularda uzayan konuşmaların var olduğundan bahsetmektedir. Aynı soruya verdiği cevapta genellikle sevdikleri konular konuşulunca uzayan konuşmaların gerçekleştiğini Gamze öğretmen gibi ifade eden Betül öğretmen: "Popüler kültür öğelerinden bazıları hakkında konuştuğumuzda özellikle büyük sınıf olmak üzere tek tük sınıflarda o öğe ile ilgili konuşmalar başlayabiliyor, sonlandırmak da zor oluyor açıkçası" (Betül, 2. Görüşme, s.42). şeklinde ifadelerini belirterek popüler kültür öğelerinin kullanımında genellikle alaya alma ve kendi aralarında uzayan konuşmalar olduğunu belirten katılımcılar herhangi bir çözüm önerisine dair fikirlerini belirtmemişlerdir.

5.3.3. Uygulama süreci. *Uygulama Süreci* kategorisi; *Cinsiyet etkeni, Popüler sanatçılardan yararlanma ve Öğretime uygun mekan* olmak üzere 3 koddan oluşmaktadır. Popüler kültür öğelerinin ders süresince kullanımı sırasında nasıl etkinlikler ve öğeler

kullanıldığı, cinsiyet farklılıklarına göre nasıl bir yol izlendiği, öğrencileri güdüleme yolları ve öğretime uygun mekanların nereler olduğuna dair bulgular bu kategorinin altında yer alan kodlarda detaylı olarak yer almaktadır.

5.3.3.1. Cinsiyet etkeni. Cinsiyet faktörü hayatın birçok alanında önemli bir farkı oluştururken eğitimde de bu fark oldukça baskın şekilde görülmektedir. Öğrencilerle yapılan anket sonuçlarında da cinsiyet farklılığına göre popüler kültür öğelerinin farklılık gösterdiği çok net bir şekilde ortaya çıkmıştır. Bu doğrultuda katılımcı görsel sanatlar öğretmenleriyle yapılan 2. Görüşme formunda: *'Popüler kültür öğelerinin kullanımında cinsiyet farklılıklarına göre nasıl bir yöntem uyguluyorsunuz?'* sorusu yöneltilmiş ve öğretmenlerden çeşitli yanıtlar alınsa da temelde tüm yanıtlar bir noktada toplanmıştır:

Yine örnekle açıklayayım mesela şuan asambalay yapıyoruz ben onlara örnek gösterdim ve 2 seçenek sundum ya portre yapılacak ya da dans eden kız diye. Erkek öğrenciler direkt dans eden kız istemediklerini söylediler ama portre seçeneği olduğu için Atatürk portresi gibi portreler yapmaya karar verdiler. Ancak bence bu toplumdan gelen bir şey, toplumsal sorun. Toplum yönlendiriyor bunu ama biz de mecburen uymak zorunda kalıyoruz. Yani tek çalışma üzerinden gitmiyorum esnetiyorum bunu.' (Betül, 2. Görüşme, s.43)

diyerek cinsiyet farklılıklarına bağlı zevklerin oluşmasında toplumsal baskının olduğunu belirten Betül öğretmen mecburen buna uymak zorunda olduğunu ve çözüm olarak da öğrencilere birden çok çalışma konusu verdiğini söylemektedir. Ayşe öğretmen ise:

Evet gerçekten böyle bir fark var. Mesela maske tasarlayıp boyama çalışmalarımızda hiçbir erkeğin pembe rengi kullandığını görmüyorum ya da kızlar genelde sevimli karakterler yapıp tüyler takarken erkekler korkutucu karakterler yapmayı tercih ediyor. Uygulamanın sınırlı olduğu çalışmalarda, genelde ortak bir yol bulmaya çalışıyoruz mesela 15 dakika kızların çizmek istediği görseli akıllı tahtada açarken 15 dakika

erkeklerin çizmek istediği görseli akıllı tahtada açıyorum. Böylelikle birbirlerine saygı duymayı da öğreniyorlar. (Ayşe, 2. Görüşme, s.44)

şeklindeki ifadesiyle cinsiyete göre renk tercihlerinin ve karakter seçimlerinin çok fark ettiğini belirtirken akıllı tahtaya yansıtılan uygulama çalışmalarında ise eşitlikçi bir tavırla aynı dakikalarda çalışmaların yansıtıldığını belirtmektedir. Böylece öğrencilerin birbirine saygı duymayı öğrendiğini eklemektedir. Seçenek sunduğunu açıkça belirten ve diğer katılımcılar gibi cinsiyet farklılıklarına göre öğrencilerin tercihlerinin çok değişiklik gösterdiğini belirterek çözümünü sunan Gamze öğretmen de:

Uygulama yapılacağı zaman birden fazla seçenek sunuyorum. Tek bir resim üzerinden gitmiyorum ki hoşlarına giden şeyleri çalışsınlar diye. Mesela ben hayvan çizimi yaptırdığımda bir kız çocuğu tavşanı çizmek isterken erkek çocuğu kurt çizmek istiyor. Bende tek bir amaca hizmet edecek şekilde amacı belirliyorum ama araçları onlar seçiyor.’ (Gamze, 2. Görüşme, s.45)

ifadesiyle diğer katılımcılarla benzer doğrultuda yanıtlar vermiştir. Birsen öğretmenin açıklamaları ise şu şekildedir:

Ben iki cinsiyete de hitap eden şeylerden bahsediyorum derste mesela bazen çok iyi bir futbol taraftarı olabiliyorum. Mesela logo tasarımı zamanında top tasarımına erkekler bayılıyor. Ama kızlar sanki daha ılımlı oluyor, bir iki karşı çıkan hariç genelde kızlar her şeye uyuyor. Ama yine de ben genelde seçenek sunuyorum. Mesela konumuz kıyafet tasarımıysa; tişört, elbise, pantolon, gömlek ve önlüklerden iki tane seçip tasarlayın diyorum erkek çocuklar genelde pantolon gömlek seçiyor kızlar ise elbise seçiyor. Serbest logo tasarımlarında da erkek çocuklar genelde spor firmaları ya da restoran firması kurmaya karar veriyorlar. Yani sınırlama yapmıyorum bu konuda isteklerine bırakıyorum.’ (Birsen, 2. Görüşme, s.44)

Öğretmenlerden alınan cevaplar çeşitli sözlerle kendi yöntemlerini sunmakta, temelinde cinsiyet farklılığı için öğretim süresince öğrencilere seçenek verildiği belirtmektedir. Bu yolla da her cinsiyetin kendi beğeni ve zevkine göre bir öge ile çalışmaya devam ettiğini ifade etmişlerdir.

5.3.3.2. Popüler sanatçılardan yararlanma. Katılımcı öğretmenlerle yapılan görüşme formunda özellikle dersin uygulama aşamasında öğretim alanlarını kazandırmada nasıl bir yol izlediklerini ortaya çıkarmak için sorulan soruların cevaplarında ders süresince özellikle popüler sanatçılardan ve eserlerinden yararlandıklarını belirtmişlerdir. Bu açıklamalara dair bulgular popüler sanatçılardan yararlanma kodu içerisinde ele alınmıştır.

Ben Sanat Eleştirisi ve Estetik öğrenme alanını kazandırmaya çalışırken; popüler sanatçıları ele alıyorum çünkü diğerlerinde çocuklar çok sıkılıyor. Mesela sevdikleri sanatçılardan yola çıkarak çok bilmedikleri sanatçılara değiniyorum. Örneğin bir etkinliğimiz oldu önce Van Gogh anlatıldı ardından yıldızlı gece üzerinde konuşuldu. 1 hafta sonra bağımsız bir ders anlatımı yapıyormuş gibi ebru sanatına geçtik, bir video izlettirdik ve o video da ebru ile yıldızlı geceyi yapıyordu ancak eser ismi vermedik biz o kadar güzel renk etkileri oldu ki anlatamam ve çocuklar videonun biraz ilerlemesiyle hemen ‘öğretmenim yıldızlı gece bu’ dediler. Çok güzel sonuç aldık o dersten çocuklar zaten Van Gogh seviyordu ki sanırım onun hayatı da çok dikkatini çekiyor çocukların.

Sonucunda ben çok mutlu oluyorum.’ (Betül, 2. Görüşme, s.32)

şeklinde popüler sanatçı kullanımıyla ders bitiminde olumlu sonuçlar aldığını belirten Betül öğretmen bu yolla da öğrenme alanını kazandırabildiğini belirtmiştir. Yine aynı doğrultuda fikirleri olan Gamze öğretmen: “Sanat Eleştirisi ve Estetik öğrenme alanında; sanatçıların popüler eserlerini yaptırıyoruz ya da eserleri kendi açılarından yorumlamalarını istiyoruz. Sanat eserlerini tanıyorlar. Genelde çığlık, yıldızlı gece gibi tablolar oluyor ve onları tanıdıkları için rahat çalışıyorlar.” (Gamze, 2. Görüşme, s.34) biçimindeki açıklamasıyla

Betül öğretmeninden farklı olarak öğrencilerin ünlü eserleri kendilerine göre yorumladıklarını da eklemiştir. “Portre çiziminde Frida yapmak istiyorlar illa, çok iyi tanıyorlar çünkü o tabloyu ve nedense çok fazla da seviyorlar” (Betül, 2. Görüşme, s.35). sözleriyle özellikle öğrencilerin Frida çalışmak istediğini belirten Betül öğretmen öğrencilerin Frida’yı çok iyi tanıdıklarını da eklemiştir. Ayşe öğretmen ise: “Bunlara ek olarak Vincent Van Gogh’un selfisini çeken fotoğraflarını da çok çalıştık, günümüze modernize ettik. Hatta Van Gogh’un yatak odasını espirili bir şekilde çizen öğrencilerimiz bile oldu, çok keyif alıyorlar” (Ayşe, 2. Görüşme, s.36). tümcesiyle diğer katılımcılar gibi ünlü sanatçılar ve eserleri çalıştıklarını belirten Ayşe öğretmen buna ek olarak ünlü tabloları esprili bir şekilde yorumladıklarını da belirtmiştir.

5.3.3.3. Öğretime uygun mekan. Öğretimde sınıf duvarlarının içerisinde kalmayıp öğrencilerin görerek yaşamasının üzerinde önemle duran birçok araştırma söz konusuyken katılımcı öğretmenlerden bazıları gezilerle öğretimi aktifleştirdiğini belirtmişlerdir. Bu gezileri özellikle öğrencilerin dikkatlerini çeken yerlere yaptığını belirten Betül öğretmen: “Bizim müfredatımızda müzecilik konusuna çok önem veriliyor. Bundan dolayı bende müzelerin üzerinde çok durup müze gezileri yapıyorum. Hatta çocukların çok dikkatini çektiği için Oyuncak Müzesine dahi çok götürdüm.” (Betül, 2. Görüşme, s.31-32) şeklindeki sözleriyle müzelere önem verdiğini açıklayan katılımcı, öğrencilerini günümüzde çocuklar arasında popüler olan oyuncak müzesine götürdüğünü belirtmiştir. Özellikle kültürel miras öğrenme alanı üzerinden açıklama yaparak:

Kültürel Miras öğrenme alanının sağlam temellerle kazandırılması isteniyorsa bunlarla ilgili geziler düzenlenmeli. Bizim okul özellikle Hacivat Karagöz Müzesine çok gezi düzenleniyor. Sergi dönüşünde o kuklaları biz çeşitli materyallerden yapıyoruz. Çocuklar bunu da çok çok keyifle yapıyor Hacivat ve Karagöz çok dikkatlerini çekiyor. (Birsen, 2. Görüşme, s.34)

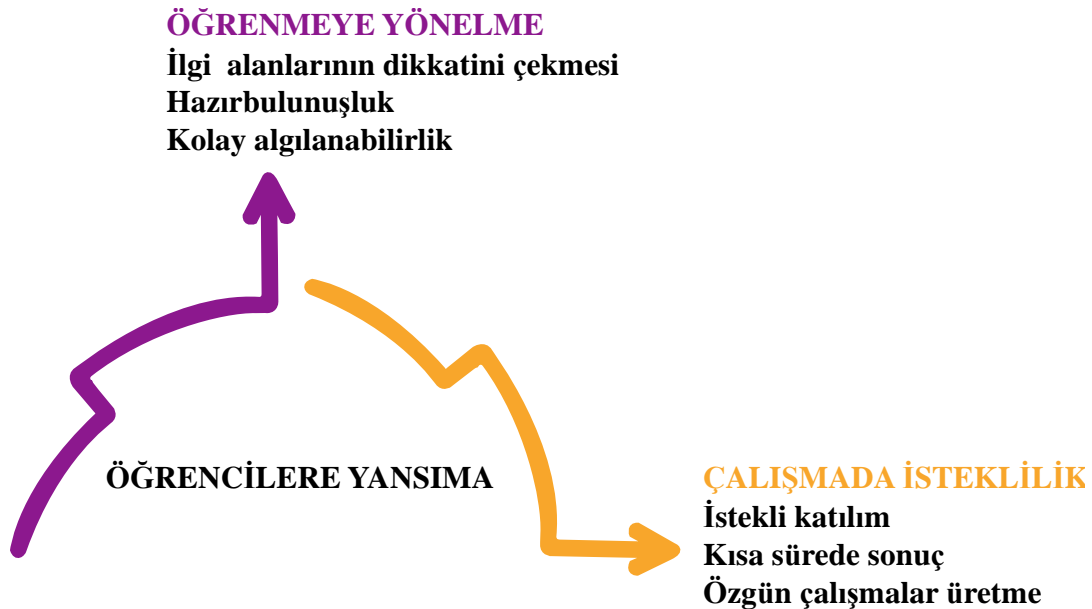
biçimindeki açıklamasıyla geziler yaptıklarını ve üstelik gezi dönüşü bu etkinliği sınıfta da sürdürdüğünü belirten Birsen öğretmende öğretimde mekânın önemine değinmektedir.

5.4. Öğrencilere Yansıma

Bu tema bağlamında ele alınan bulgular, iki kategori altında incelenmiştir. Öğretim sürecinin öğrenci açısından kısa sürede sonuca ulaşması **Öğrenmeye Yönelme**, Öğrencinin ders süresi boyunca aktifliği, istekli katılımı ve motivasyonu gibi unsurlar **Çalışmada İsteklilik** kategorileriyle sunulmuştur. Görsel sanatlar öğretmenlerinin görüşlerine göre popüler kültür öğelerinin kullanımı, öğrencilerin ders süresince ve sonrasında çalışmaya istekli olması, ilgilerinin hızlı bir şekilde çekilmesi, ön bilgi ile derse gelinerek hazırbulunuşluğun sağlanması, öğrenciler açısından kolayca anlaşılma, derse yönelme isteği, derse yönelik merak, konulara ılımlı yaklaşım, özgün olma ve çalışmayı istekle yapma gibi olgular bu tema içerisindeki kategori ve kodlarda detaylı olarak sunulmuştur. (Şekil 5)

Şekil 5

Öğrencilere Yansıma teması, kategorileri ve kodları



5.4.1. Öğrenmeye yönelme. *Öğrenmeye Yönelme* kategorisi, *İlgi alanlarının dikkatlerini çekmesi, Hazırbulunuşluk ve Kolay algılanabilirlik* olmak üzere üç koddan oluşmaktadır.

Görsel sanatlar öğretmenlerinin görüşlerine göre popüler kültür öğelerinin derste kullanımı sonucu; öğrencilerin dikkatlerinin çekilmesi, ön bilgi ile derse katılmaları, her grup tarafından konuların kolayca algılanması ve öğrencilerin istekli olması gibi etkileri olduğuna dair bulgular elde edilmiştir. Bu açıklamalara dair bulgular Öğrenmeye yönelme kategorisi altında yer alan kodlarda detaylı olarak verilmiştir.

5.4.1.1. İlgi alanlarının dikkatlerini çekmesi. Öğretim süresince öğretmenlerin zorlandığı en önemli durumlardan biri öğrencilerin dikkatlerini derse toplayarak düzeni sağlayabilmektir. Bu kod içerisinde ise öğretmenlerin popüler kültür öğelerini kullanarak öğrencilerin dikkatlerini çekebildiği ve dersi dinlemelerini sağlayabildiğine dair bulgular yer almaktadır. Handan öğretmenin *'Popüler kültürün öğretim süreci açısından olumlu yanları var mıdır? Varsa sizce nelerdir'* şeklindeki görüşme sorusuna verdiği yanıt bu doğrultudadır:

Popüler kültür öğelerini derse kullanarak çocukları etkilemek ve dikkatini çekmek mümkündür. Çünkü eğer sıradan verirsek bu dersi bizim çocuklarımız onunla ilgilenmiyor ve dersten kopuyor ve derste bir kargaşa oluyor. Yani olumlu yanılgılarını çekmektedir ama tabii ki dozunu iyi ayarlamak lazım. Çünkü malum çocuklar bilişim çocukları ve çok hızlı ilerliyor. Ben şimdi durağan bir öğretmen olsam onların dikkatini çekemem, o popülerlikten yararlanmak zorundayım bir şekilde her yeniye takip etmeliyim.' (Handan, 1. Görüşme, s.10)

biçiminde açıklama yapan Handan öğretmen; öğrencilerin dikkatlerini çekmek için popüler kültür öğelerinden yararlanılması gerektiğini belirtirken bu süreçte dozunun iyi ayarlanması gerektiğine vurgu yapmaktadır. Ayrıca sıradan bir öğretmen olduğunda öğrencilerin dikkatinin çekilemediğini vurgulamaktadır. Görüşme formunun sonlarına doğru tekrar bu doğrultuda ki düşüncelerine vurgu yaparak: "Ama dediğim gibi bu popüler kültürle de

çocuklara ‘gel gel ‘yapıyorsun bu da işin iyi yanı oluyor bunu iyi kullanmak lazım’’ (Handan, 1. Görüşme, s.41). ifadesiyle belirten Handan öğretmen popüler kültür öğelerini çocukları çekebilmenin en kolay yolu olarak gördüğünü belirtmiştir. Aynı doğrultuda ki görüşünü 2. Görüşme formunda kısaca ‘‘Popüler kültür öğelerinin kullanımı çok ciddi bir şekilde etkili oluyor öğrenciler açısından. ‘Daha çok dikkatlerini çekebiliyorum’’ (Gamze, 2. Görüşme, s.53). şeklinde ifade eden Gamze öğretmen bu konudaki açıklamasını 1. Görüşme formunda ‘‘popüler kültür öğeleriyle çocukların dikkatini daha çok çekebiliyoruz. Hem de onlar şuan popüler kültürün içerisinde oldukları için bu durumla birlikte pekiştirmemiz daha kolay olur diye düşünüyorum. Biz öğretmenler için öğrencileri derse çekmenin bir fırsatı’’ (Gamze, 1. Görüşme, s.9). ifadesiyle belirterek popüler kültür öğeleriyle öğrencilerin dikkatlerinin çok rahat bir şekilde çekebildiğine vurgu yapmıştır. Diğer katılımcılara göre bu konuda örnekler vererek detaylı açıklama yapan Birsen öğretmen:

‘‘Özellikle ilgi alanlarını katınca direkt dikkatlerini çekebiliyorum öğrencilerin ama ses tonu da çok önemli bence. Önemli ve zor bir şey anlattığımda özellikle popüler kültür öğelerini kullanıyorum. Çocuklar yaşadıkları dönem gereği teknoloji ile çok fazla ilgililer onların dikkatini bu yolla daha fazla çekebiliyoruz. Yani çocuklara bir şey ya enteresan gelmeli ya da sevdikleri bir şey olmalı, böyle olunca merak ediyorlar. Konuştuğumuz gibi mesela futboldan erkek çocuklarını direkt yakalayabiliyoruz, top deseniz bile yakalarsınız, hemen derse yöneliyor.’’ (Birsen, 2. Görüşme, s.53)

sözleriyle diğer meslektaşlarıyla aynı doğrultuda konuya vurgu yaparak popüler kültür öğeleriyle öğrencilerin dikkatlerini çektiğini belirtirken onlara ek olarak öğretmenin dikkat çekebilmesi için ses tonunun da çok önemli olduğunu vurgulamaktadır. Öğretmenlerin genel yorumlarında çocukların çağımız gereği teknoloji ile çok içli dışlı oldukları ve sözlü

anlatımlarında dikkatlerini çekmenin zor olduğu bundan dolayı da sevdikleri ya da onlara enteresan gelen alanlarla dikkatlerini böylece motivasyonu sağladıklarını belirtmektedirler. Aynı soru bağlamında gelen cevaplardan bir kısmı ise öğrencilerin motive olmasına yöneliktir. Bu doğrultudaki düşüncelerini net bir şekilde belirten Birsen öğretmen:

Açıkçası ilk sohbet etmeye başladığımızda kendimi popüler kültüre uzak bir öğretmen olarak düşündüm ancak siz bana soru sordukça meğer ben birçok popüler kültür öğesini dersimde kullanıyormuşum demeye başladım içten içe, yani sorularınız bende bunu keşfetmeme neden oldu. Öğrencileri de sorguladığımda gerçekten derse onların sevdikleri bir öğeyi kattığımda çok daha hevesli oluyorlar, hani o an beni dinlemeyen bir öğrenci bile sevdiği bir nesneyi ya da kişiyi duyunca direkt benim gözlerime bakıyor ve onda ki o bir anda oluşan motivasyonu görüyorum. Öğrenciyi güçlü bir şekilde çekiyoruz aslında. Bence bu da popüler kültürün ciddi bir olumlu yanı olabilir' (Birsen, 1. Görüşme, s.56)

biçimindeki açıklamasıyla öz eleştiri yapan Birsen öğretmen aslında kendisi açısından görüşme süresince bir şeyleri net olarak öğrendiğini ve öğrenciler açısından da verimli olduğunu anladığını belirtmiştir.

Cenk öğretmene de yöneltilen aynı soruda ilk alınan cevap 'Hayır yoktur.' Bunun üzerine araştırmacı tarafından soru biraz daha farklı olarak '*Popüler kültür öğeleri yani sevdikleri öğeler derse katılınca bir olumlu yanı olmuyor mu çocuklarda sizce?*' şeklinde sorulmuş ve bunun üzerine alınan cevap şöyle olmuştur:

“Aaa evet oluyor aslında. Bunlardan yararlanarak gündelik heyecanların getirdiği şeylerle motivasyon sağlanabilir tabii. Gündelik ve onların sevdiği müzikler, sanatçılar olduğu zaman heyecanları artıyor. Onlardan örnekleme yapıp onların üzerinden dersi daha iyi işleyebiliyorum tabii. Mesela Aleyna Tilkiden bahsedince güzel oluyor” (Cenk, 1. Görüşme, s.7).

şeklindeki cevabıyla başta olumsuz düşünen Cenk öğretmen sonrasında düzeltme yaparak popüler kültür öğelerinin kullanımıyla öğrencilerin motivasyonunu arttırabildiğini belirtmiştir.

5.4.1.2. Hazırbulunuşluluk. Görsel sanatlar öğretmenleriyle yapılan 1. görüşme formunun 3. sorusunda '*Popüler kültürün öğretim süreci açısından olumlu yanları var mıdır? Varsa sizce nelerdir?*' sorusu yöneltilmiştir ve alınan cevaplarda birçok öğretmen popüler kültürün öğrencilere hazırbulunuşluk ön bilgi sağladığını belirtmiştir. Hazırbulunuşluk konusuna değinen katılımcılardan biri olan Şehnaz öğretmen hazırbulunuşluğa ilişkin olarak şunları söylemiştir:

Evet, eğitim süreci açısından olumlu yönleri olabilir. Örneğin İnci Küpeli kız ile ilgili bir anlatımda direkt 'aa hocam şu şu reklamda vardı bu tablo' dedikleri oluyor ve bu da demek oluyor ki ön bilgi ile geliyorlar derse, ben de sanatçısını söyleyince daha iyi öğreniyorlar, iyice pekişiyor konu ve kendileri de inci küpeli kızı çalışmak istiyor ve güzel sonuçlar alınıyor (1. Görüşme, s.8).

sözleriyle popüler kültürün öğrenciler için ön bilgi sağladığını belirtmiş ve bu örnekle de devam etmiştir.

Görsel 17

İnci küpeli kız öğrenci çalışmaları



Başka bir örnek olarak; perspektif konusunu işlerken oyunlar aklına geliyor ve hemen ‘hocam benim şu oynadığım oyunda aynı böyle görüntüsü vardı. Evler ve cisimler böyle git gide küçülüyordu, aynı Minecrafttaki gibi demek ki bu perspektifmiş’ diyorlar bende onları onaylıyorum ‘evet o oyunu ben de biliyorum oradaki gibi cisimler git gide küçülüyormuş gibi gözükür gerçek hayatta da öyle’ diyorum ve çocuklar için çok iyi oluyor. Çocuklar günlük hayatlarıyla ders konusunu birleştirmiş oluyor böylece. Buna ek olarak kimi televizyon programındaki skeçlerde bazı sanatçıların taklitlerini yapıyorlar mesela Picasso, öğrenci bununla ilgili bilgiye sahip oluyor. Gerçi bazen alay konusu da olabiliyor bu kötü yanı tabii ki ama genellikle öğrencinin aklında bu şekilde tablolar kalabiliyor.’ (Şehnaz, 1. Görüşme, s.8)’

Şehnaz öğretmenin bu ifadelerinden popüler kültür öğelerinin dersi destekleyici bir yönü olduğu anlaşılmaktadır. Birden çok ve detaylı olarak verdiği örneklerde öğrencilerin günlük hayatlarında öğrendikleri bilgilerle derste öğretilen konunun bağlaşması öğretimi kolaylaştırarak öğretmen açısından avantaj durumuna geldiğini de belirtmektedir. Yine aynı açıklamasında, oyunlarla dersi bağlaştırdığını ve öğrencilerinde daha kolay bir şekilde bildikleriyle eğitimi birleştirdiğini vurgulamaktadır. Ayşe öğretmenle yapılan görüşmede popüler kültürün eğitim-öğretim açısından olumlu yanlarının olup olmadığı konusundaki düşünceleri sorulmuş ve şu yanıt alınmıştır:

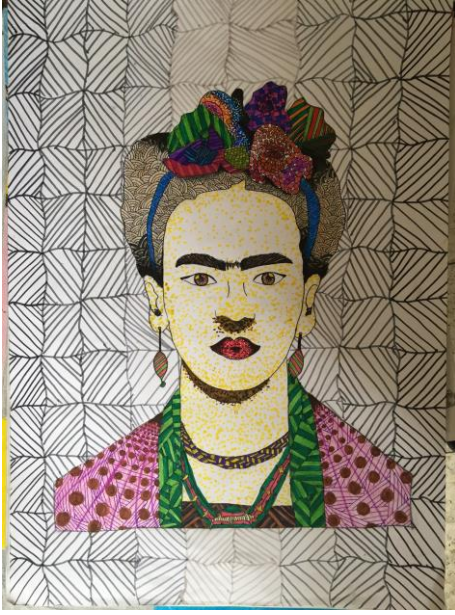
Daha önce de dediğim gibi biz istesek de istemesek de popüler kültürün içersine giriyoruz ve bu fanusun içersine girdiğimiz an zaten çevremizden gelen birçok uyarıcı nedeniyle sürekli yeni şeyler öğreniyoruz. Öğrenciler açısından örnek vermek gerekirse çocuklar da bir şekilde dışarıdaki hayatlarında Frida Kahlo’yu öğrenmişler ki malum şuan piyasada tam bir popüler kültür ögesi haline gelmiş unsurdur ve öğrenciler başındaki çiçekleri de çok sevdikleri için nerede olsa tanıyorlar, sınıfta da büyük bir istekle Frida Kahlo’yu çalışmak istiyorlar. Eskiden hiç bir öğrencimiz bilmezdi tanımazdı ama şuan

öğrencilerimizin neredeyse %90'ı Frida Kahlo'yu biliyor.' (Ayşe 1. Görüşme, s. 7).

Birçok katılımcının daha önceki cevaplarda belirttiği '*Frida Kahlo'yu çalışmayı çok seviyorlar*' ifadesini destekleyici veri olarak Görsel 18'de ki öğrenci çalışmaları örnek gösterilebilir.

Görsel 18

Öğrenci Frida Kahlo Çalışmaları



Aynı doğrultuda ki görüşlerini Kaplumbağa Terbiyecisi üzerinde örnekleyen Cenk öğretmen:

...Mesela kaplumbağa terbiyecisi reklamlarda çıktı ya ondan sonra kaplumbağa terbiyecisi Osman Hamdi Bey'in önüne geçti. eee tabi bu eserinden olayı da Osman Hamdi Bey artık çok tanınır oldu. Osman Hamdi Bey öncesinde çok tanınmıyordu şuan çok iyi tanınıyor. Bu açıdan bakınca popüler kültürden tabii ki yararlanmak lazım. Onu desteklemek anlamında değil ama oradan bir çıkış yaparak öğretilmek istenen konuların öğretileceğine inanıyorum Çocuklar artık dışarıdan birçok bilgiyi alıp geliyorlar ve biz de detaylı öğretip pekiştirince tam oturuyor artık onlarda.' (Cenk, 1. Görüşme, s.7)

şeklindeki cevabıyla diğer katılımcılar gibi kitle iletişim araçlarından örnekler vererek reklamlarda yayınlanan ve Osman Hamdi Bey eserlerinden biri olan Kaplumbağa

Terbiyecisi'nin birçok öğrenci tarafından öğrenildiğini hatta sanatçının dahi önüne geçtiğini dile getirmiştir. Elde edilen bulgulara göre katılımcı öğretmenlerin vurguladığı nokta öğrencilerin artık sınıf dışında da birçok bilgiyi öğrenerek sınıfa geldikleri ve sosyal hayatlarında popüler kültür yoluyla edindikleri bilgilerin ders süresince ön bilgi oluşturduğu belirtilmiştir. Bu bulgulara Hazırbulunmuşluk kodu altında yer verilmiştir.

5.4.1.3. Kolay algılanabilirlik. Kolay algılanabilirlik kodu içerisinde öğretmenlerle yapılan görüşmeler sonucu elde edilen verilerden olan; popüler kültür öğeleri kullanımı sonucu ders konularını öğrencilerin daha kolay öğrendiği, buna ek olarak renkli oluşu nedeniyle de birçok yaş grubuna rahatlıkla uygulanarak basit algılandığına dair elde edilen veriler bu kod içerisinde sunulmuştur.

“Kolay öğrenmelerini sağlayabilecek bir şey olduğundan dolayı biz de gerek objeleri gerek kitle iletişim araçları olmak üzere çocuklara yararlı olan her şeyi tercih etmek durumunda kalıyoruz. Kullanılması gerekiyorsa kullanılır önemli olan iyi yanlarını almaktır”(Birsen, 1. Görüşme, s.40). sözleriyle popüler kültür unsurlarının kullanımıyla kolay öğrenimin gerçekleştiğini vurgulayan Birsen öğretmen öğrenciler için yararlı olabilecek her nesneyi kullandıklarını da belirtmiştir. Birsen öğretmenle aynı görüşe sahip olarak “Popüler kültür öğelerinin kullanımıyla ders öğretimi kolaylaşabiliyor, daha kolay kavıyorlar” (Gamze, 1. Görüşme, s.9). şeklindeki kısa açıklamasıyla Gamze öğretmende öğrencilerin daha kolay algılayabildiğini belirtmiştir. Diğer katılımcılara göre detaylı açıklamada bulunan Ayşe öğretmen:

Basit olduğu için çocuklar açısından daha kolay algılanabiliyor. Yaş seviyeleri düşük gruplarda bile popüler kültür öğelerini kullanarak rahat bir şekilde kullanabiliriz. Hem renkler çocukları çok cezbediyor hem de basit çizimler olduğu için kolayca çizebiliyorlar ve ders süreci içerisine alınabilir. (Ayşe, 1. Görüşme, s.9)

biçimindeki açıklamasıyla popüler kültür öğelerinin kullanımıyla ders öğretiminin

kolaylaştığı, belirten katılımcılar, basit ve yalın olduğu için çocukların daha kolay algıladığını ve doğru çizim ve tekniklere ulaşabildiklerini açıklamışlardır.

5.4.2. Çalışmada isteklilik. *Çalışmada isteklilik* kategorisi, *İstekli katılım, kısa sürede sonuca ulaşma ve özgün çalışmalar* olmak üzere üç koddan oluşmaktadır. Görsel sanat öğretmenlerinin görüşlerine göre popüler kültür öğelerinin derste kullanımı sonucu; öğrencilerin derse yönelme isteği duyması, malzeme getirmesi, ders sonrası çalışmaya devam etmesi, konulara ılımlı yaklaşması, konularda özgün çalışmalar üretmesi ve kısa sürede sonuca ulaşabilmelerine dair bulgular *Çalışmada İsteklilik* kategorisi altında yer alan kodlarda detaylı olarak verilmiştir.

5.4.2.1. İstekli katılım. İstekli katılım kodu içerisinde; öğrencilerin derse bir baskı ve zorlama olmadan kendi rızası ile katılarak keyifle ders akışının içerisinde yer aldığına dair açıklamaların yapıldığı bulgular sunulmaktadır.

Bence biz görsel sanatlar öğretmenlerinin en büyük problemi öğrenciye çalışma yaptıramamamız. Uygulama yapılması gereken zaman öğrenci boş boş işlerle uğraşmayı tercih ederek resim yapmıyor hele de geleneksel bir çalışma olunca yapmaya çalışan bile devam ettirmiyor, sıkılıyor ve ders tıkanıyor o yüzlerinde ki ifadelerden bile anlıyorsun çalışmayı zorla yaptıklarını. Ama sevdikleri bir konu olunca isteyerek dinliyor ve zorlama olmadan da uyguluyorlar' (Ayşe, 2. Görüşme, s.53)

şeklindeki ifadesiyle öğrencilerin sevmedikleri konularda derse katılmayıp çizim yapmadığını ancak sevdikleri bir konu olunca kendilerinin zaten konuya keyifle katılarak uygulama yaptıklarını belirten Ayşe öğretmen öğrencilerin sevmediği konularda tıkanıldığını belirtiyor. Özel okulda görev yapan Gamze öğretmen ise:

Sevdikleri bir şey olunca malzeme getirmeyen bir çocuk bile 'hocam kâğıt ve boya alabilir miyim atölyeden' deyip hevesli bir şekilde çalışmaya başlıyor. Çünkü dikkatini çekiyor. Ya da bir başka öğrenci 'hocam bunu eve götürüp evde devam edebilir miyim' diyor, niye

çünkü ailesine göstermek istiyor ya da duvarına asmak istiyor. Çalıştıkları şey sevdikleri konu ise ve önceden biliyorlarsa konuyu malzeme getirebiliyor. (Gamze, 2. Görüşme, s.53) biçiminde ki açıklamasıyla öğrencilerin sevdikleri konularda heveslenerek çalışmak istedikleri, üstelik sonrasında çalıştıkları resmi ailesiyle paylaştıkları ve böylece de derse istekli bir şekilde katıldıklarını belirtmiştir. Ayşe ve Gamze öğretmenlerden elde edilen verilerde, popüler kültür öğelerinin derste kullanımıyla öğrencilerin derse istekli katılımının gerçekleştiğini belirten bulgular elde edilmiştir.

5.4.2.2. Kısa sürede sonuca ulaşma. Popüler kültürün olumlu yanları arasında belirttikleri verilerin içerisindedir yer alan, kısa sürede sonuca ulaşma kodu öğrencilerin yaptıkları çalışmayı daha kısa zaman diliminde bitirdiklerini belirten bulgulardan oluşmaktadır. Ayşe öğretmenin bu doğrultudaki görüşlerine göre:

Öğrencilerim belli konularda tikanıp kalıyorlar ve konu basit olsa daha çalışmayı bir türlü bitiremiyorlar. Mesela natürmort çalışmaları, benim öğrencilerimin birçoğu hiç sevmiyor belki yıllardır sürekli yaptıklarından belki de ilgi alanlarına girmemesinden olayı bilemiyorum. Maalesef iki haftada bitmesi gereken basit bir natürmort çiziminin 1 ayı bulduğu oluyor. Ancak sevdikleri bir öge olunca ki sizin dediğiniz gibi hele de ilgileri olan popüler kültür ögesi ise bir ay sürececek bir çalışmayı iki haftada bitirebiliyorlar, çokta güzel sonuçlar oluyor. Mesela sevdikleri bir oyun kahramanı, ünlü ya da nesneyi hemen keyifle bitiriyorlar' biçiminde ki ifadesiyle öğrencilerin sevdikleri popüler kültür öğelerinin içinde olduğu çizimleri daha kısa sürede bitirerek sonuca ulaştırdıklarını ve güzel sonuçlar aldıklarını da belirtmiştir. Aynı doğrultudaki görüşlerini kısaca belirterek; 'Daha kısa sürede çalışmalarını bitirebiliyorlar.(Betül, 2. Görüşme, s.53)

şeklinde ifade eden Betül öğretmen de kısa sürede sonuca ulaştıklarını belirtmiştir.

“Kesinlikle öğrenciler sevdikleri çalışmaları çok daha kısa sürede bitiriyorlar. Birde kısa süreli resimleri bitirmek için uğraşılıyor ancak çok uzun süren çalışmaları kesinlikle

bitirmiyorlar.” (Gamze, 2. Görüşme, s.54) şeklindeki ifadesiyle diğer katılımcılardan farklı olarak öğrencilerin çok uzun süren çalışmalarda sıkıldığını ve bitirmediklerini belirten Gamze öğretmen, sevdikleri çalışmalarını kısa sürede bitirdiklerini eklemiştir.

5.4.2.3. Özgün çalışmalar üretme. Yapılan görüşme formlarından elde edilen bulguların oluşturduğu bir diğer konu ise özgünlük unsurudur ve özgünlüğe dair bulgulara bu kod içerisinde yer verilmiştir. Betül öğretmen:

Bence popüler kültürün öğrencilere en olumlu yanlarından biri farklı farklı şeyler çizip üretebiliyor olmaları. Aslında ben bunu şuna bağlıyorum; öğrenciler sürekli yeni bir şey görüyor her yer uyarıcı dolu. Bu yeni nesnelere görme durumu da onların ufkunu geliştiriyor böylece keyifli bir şekilde yeni şeyler üretebiliyorlar. Çocukları zamanla biz bastırıyoruz yoksa küçük yaşlarda çok büyük mucitler oluyorlar. (Betül, 2. Görüşme, s.56)

şeklindeki ifadesiyle öğrencilerin sürekli yeni uyarıcılara açık olmasından dolayı yeni ve özgün nesnelere üretebildiğini belirtmektedir. Betül öğretmen gibi; “Daha özgün de diyebiliriz aslında, eğitimde özgünlüğünden yararlanılabilir” (Gaye, 1. Görüşme, s.4). biçimindeki sözleriyle özgünlüğe değinen Gaye öğretmen de yakın konulara vurgu yapmıştır.

Her sistemin artısı ve eksisi vardır çocukların ufkunun eskiye göre daha genişlediğini düşünüyorum geniş bir dünyanın içerisinde sosyal medyadan dolayı. Teknolojinin sunmuş olduğu imkânların tabii ki artısı fazla okullarda akıllı tahtalardan video gösterip konuları anlatabiliyoruz. Akıllı tahtalardan çocukların sevdiği görselleri gösteriyoruz ve ilgisini çekiyoruz. Akıllı tahtadan film izletiyorum animasyonlar gösteriyorum sanırım bunlar popüler kültüre dahil. Dersler bu açıdan gayet verimli ilerliyor ve öğrencilerin bu kadar çok görsele maruz kalması da ufkunu genişleterek yeni şeyler oluşturmasını sağlıyor. (Emre, 1. Görüşme, s.9)

biçiminde ideolojik bir yaklaşımla sistem üzerinden yorumlamasını yapan Emre öğretmen de diğer katılımcılar gibi öğrencilerin içerisinde olduğu görsellerin yoğunluğu nedeniyle ufuklarının genişlediği ve böylece özgün çalışmalar üretebildiklerini belirtmiştir.



6. Bölüm

Sonuç

Bu bölümde, araştırma soruları temel alınarak analiz edilen bulgulara yönelik sonuçlara yer verilmiştir. Araştırmanın sonuçları tematik analiz yoluyla bulgulardan ortaya çıkan; Öğretmen görüşleri, Popüler kültür öğeleri, Öğretim süreci ve Öğrencilere yansıma olmak üzere dört tema kapsamında ortaya konulmuştur.

6.1. Öğretmen Görüşleri Temasına İlişkin Sonuçlar

Öğretmen görüşleri teması; 1. araştırma sorusunun bulgularına yönelik oluşturulmuş ve katılımcı öğretmenlerin popüler kültüre dair hakimiyetinin saptanması açısından ayrı bir öneme sahiptir. Araştırma kapsamında çalışılan görsel sanatlar öğretmenlerinin görüşlerine göre; popüler kültürün kelime anlamı olarak ne olduğu, özellikleri, oluşumu ve bireyler üzerinde ne gibi etkilerinin olduğuna dair düşüncelerinin yer aldığı bulgular üç kategori altında toplanmış ve sonuçlar bu kategoriler altında açıklanmıştır.

Öğretmen görüşleri teması altında yer alan; Nitelikleri tanımlama, Olgunun oluşumu ve Bireylere yansıma kategorilerinin sonuçları şu şekildedir:

- Nitelikleri tanımlama kategorisinde öne çıkan temel durum, katılımcıların tamamını oluşturan 11 öğretmenin de popüler kültüre dair genel görüşlerinin olduğudur.

Katılımcıların, nitelik bakımından tanımlamasına göre popüler kültür, sürekli göz önünde oluşu nedeniyle bireyler tarafından sıklıkla konuşulan öğelerdir. Popüler kültür bu özelliği nedeniyle bireylerin algılarına yönelme ve geniş bir skalada yer alarak her yerde karşılaşılabileceğimiz öğeleri içeresine aldığı söylenebilir. Bunlara ek olarak popüler kültür, sürekli yenilik içerisinde olmasından dolayı günceldir. Ancak öğretmenler, güncellik olgusundan olumlu bahsederken, bunun sonucunda olumsuzluğun da doğabileceğini belirtmişlerdir. Bu durum ise, popüler kültürün sürekli yenilenme içerisinde olmasından dolayı zamanla birçok öğenin unutulup değer

kaybetmesi şekliyle açıklanabilir. Bu yenilenmeyle birlikte popüler kültürün hızlı oluşu, üretim ve tüketimde sürekli değişime yol açmaktadır. Ayrıca öğretmenler; popüler kültürün bazı öğeleri dejerene ettiğini, bundan dolayı da birçok öğenin değersizleştiğini belirterek kitsch kavramıyla ilişkilendirmişlerdir.

- Olgunun oluşumu kategorisinde ortaya çıkan temel durum; popüler kültürün oluşumunda destekleyici unsurların söz konusu olmasıdır. Öğretmenler, bu destekleyici unsurların başında kapitalizmin ve kitle iletişim araçlarının baskın etkisi olduğunu düşünmektedirler. Bulgulara göre; bu yayılım oldukça hızlı bir şekilde olmakta ve bireyler tarafından kolayca ulaşılmaktadır. Araştırma sonucuna göre yayılımın hızlı olmasında ki en önemli neden popüler kültür öğelerinin ünlü ve sevilen karakterler tarafından sunuluyor olmasıdır. Ancak birçok katılımcı öğretmene göre popüler kültür, karakterlerin öncülüğü ve kapitalizm sonucu yayılsa da hiçbir dayatma olmaksızın toplumun istek ve ihtiyaçlarına göre şekillenmekte yani bireylerin arz talepleri doğrultusunda oluşmaktadır.
- Bireylere yansıma kategorisi, öğretmenlerin görüşlerine göre popüler kültürün bireyler üzerinde ne gibi etkilerinin olduğuna dair açıklamalarından oluşmaktadır. Bu doğrultuda elde edilen bulgulara göre, popüler kültürün yaratıcılık bağlamında bireyler üzerindeki etkisinin ne olduğuna dair net bir sonuç oluşmamakla birlikte iki ayrı görüş ortaya çıkmıştır. Bunlardan ilki; popüler kültür nedeniyle öğrencilerin yaratıcılıklarının sınırlandığı, düşünme şeklinde tek düzeliğe gelindiğine ve öğrencileri hazıra alıştırdığına dair sonuçları içeren görüşlerdir. Diğeri ise; popüler kültürün öğrencilere birçok görsel unsur sunması nedeniyle öğrencilerin ufkunu genişleterek yaratıcılığına olumlu etkilerinin olduğudur. İki farklı sonucun oluşmasına neden olarak, katılımcı öğretmenlerin bir kısmının popüler kültüre olumlu bakmasıyken bir kısmının olumsuz bakması olduğu söylenebilir.

- Bireylere yansıma kategorisinde ortaya çıkan sonuç ise; popüler kültürün insanları yönlendirerek herkesi etkisi altına alabildiğine dair fikirlerini sunan öğretmen görüşleridir. Popüler kültürün, insanları yönlendirebildiğini belirten öğretmenlerin birçoğu bu görüşlerine ek olarak; popüler kişi davranışlarının da insanları yönlendirdiğini ve bireylerin de bu kişilerden etkilenecek onlar gibi davranmaya başladığını vurgulamışlardır. Bu etkilenmenin nedeni olarak ise; kendilerine idol seçtikleri popüler kişinin bireylere etki ederek onlar gibi olma hevesinin oluşmasıdır. Bunlara ek olarak ortaya çıkan bir diğer öğretmen görüşü ise, öğrencilerin sosyal hayatlarında popüler kültür yoluyla edindikleri doğru ya da yanlış bilgiler nedeniyle ön yargılı olmaları ve bu öğrenilen bilgilerle derse karşı bakış açılarının şekillendiğini ortaya koyan sonuçlardır.

Öğretmen görüşleri teması ve kategorilerinde elde edilen sonuçlar genel olarak değerlendirildiğinde, bunların başında öğretmenlerin popüler kültüre karşı bakış açıları gelmektedir. Kimi katılımcılar popüler kültüre olumlu bakarken, kimileri olumsuz bakmaktadır. Olumsuz olarak açıklamada bulunan katılımcıların genel görüşleri; kapitalizmin getirdiği kültür olması nedeniyle tüketim odaklı olduğu, bazı ürünleri kitschleştirdiği, öğrencilerin her şeye hazır ulaşabilmesi nedeniyle yaratıcılıklarını sınırlandırdığı ve yaşanmışlıkları sonucu ön yargılı olabildikleri şeklindedir. Olumlu açıklamada bulunan katılımcıların genel görüşleri ise; popüler kültürün her yerde olması ve güncelliği nedeniyle öğrenciler tarafından çok sevildiği, görsellerin fazlalığından dolayı yaratıcılıklarını geliştirdiği ve sevdikleri örnek karakterlerin doğrularını alarak kendi davranışlarında uygulamaya çalıştıklarına dair görüşlerden oluşmaktadır. Birinci temaya yönelik genel bulgular incelendiğinde, Görsel Sanatlar öğretmenlerinin popüler kültüre dair genel görüşlerinin olduğu ve bu görüşlerin tanım, oluşum ve bireyler üzerindeki etkilerinin açıklanması doğrultusunda belirttikleri ortaya çıkmıştır.

6.2. Popüler Kültür Öğeleri Temasına İlişkin Sonuçlar

Popüler kültür öğeleri teması; Görsel Sanatlar öğretmenleri görüşleri temel alınarak 2. araştırma sorusunun bulgularına yönelik oluşturulmuştur. 7. sınıf öğrencilerinin popüler kültür öğelerinin neler olduğu; görüşme, öğrencilere yapılan anket bulguları, gözlem ve doküman incelemeyle verileriyle de desteklenerek sunulmuş ve dört kategori altında toplanarak sonuçlar açıklanmıştır.

Popüler kültür öğeleri teması altında yer alan; Oyunlar, Ünlüler, Kitle İletişim Araçları ve Diğerleri kategorilerinin sonuçları şu şekildedir:

- Oyunlar kategorisinde; öğrencilerin genel olarak hangi oyunları oynadığı ve resim derslerine bunları nasıl yansıttığına dair sonuçlar ortaya çıkmıştır. Dijital oyunlar bağlamında, anket verilerinde öğrencilerin en çok oynadıkları oyunun *Pubg* olduğu tespit edilmiş ve öğretmen görüşlerinde de sıklıkla vurgulanmıştır. Ayrıca doküman inceleme sırasında elde edilen verilere göre öğrenciler oynadıkları bu oyunların görsellerini resim defterlerine konu aldıkları görülmüştür. Öğrencilerle yapılan ankette oynadıkları oyunları yazmaları istenmiş ve bu soruya erkek öğrenciler %98 katılım sağlarken, kız öğrenciler %53 katılım sağlamıştır. Bu durum, erkek öğrencilerin kız öğrencilere göre daha çok oyun oynamayı tercih ettiğini göstermektedir. Cinsiyete göre oynanan oyunların birinci sırasından *Pubg* yerini korurken diğer tercihlerde erkek ve kızlara göre farklılıkların olduğu görülmekle birlikte bu oyunların çeşitlendirilebileceği elde edilen verilerle ortaya çıkmaktadır. (bkz. Tablo 9 ve Tablo 10)
- Ünlüler kategorisinde Görsel Sanatlar öğretmenlerinin görüşleri temel alınarak, öğrencilerin sevdikleri müzisyenler, fanı oldukları *Kore Grupları*, sıklıkla takip ettikleri *Youtuberlar* ve gerçek olmamasına rağmen çok sevdikleri hayali kahramanlara dair veriler elde edilmiştir. Bunlar genel olarak ele alındığında

öğrencilerin sevdikleri müzisyenlerde; izledikleri dizilerde çalınan şarkının etkili olduğu ortaya çıkmış ve bu doğrultuda da öğrencilerin dizilerde çalan müziklerden etkilenecek *Rap Şarkıcı* ve şarkıların hayranı haline geldiği ortaya çıkmıştır. Ayrıca devlet ve özel okul öğrencileri tercihlerinin ciddi farkla ayrıldığı alan müzikler kodu olmuştur. Özel okul öğrencilerinin genel olarak yabancı müzik, devlet okulu öğrencilerinin ise Türk müzik dinlemeyi tercih ettikleri ortaya çıkmıştır. Bunlara ek olarak tek bir soruda yüzdeler olarak baskın cevaplar alınmamasına rağmen birçok farklı soru da *Kore Gruplarına* dair bulgular elde edilmiş ve bundan dolayı da öğrencilerin *Kore Grupları* hayranlığı olduğu görülmüştür. Öğrenci hayranlıklarının gözlemlendiği bir diğer unsur ise *Youtuberlardır*. Elde edilen öğretmen bulgularında, *Youtuberlar* dizilerde oynayan başrollerden daha etkili bir duruma geldiği ve öğrenciler tarafından çok sevdiği belirtilmiş ve öğrenci anketinde çıkan sonuçlar değerlendirildiğinde öğrencilerin aktif olarak *Youtuberları* takip ettiği ortaya çıkmıştır. (bkz. Tablo 13) Bu kategori sonuçlarında ele alınan son bulgu ise hayali kahramanlardır ve bunun en belirgin örneği *Harry Potter* olarak belirlenmiştir. Bir kitap karakteri olan ve ardından filme çevrilerek adından söz ettiren *Harry Potter'a* dair bulgular tüm veri toplama araçlarında karşılaşılmıştır. Bazı öğrenci anketlerinde *Harry Potter* yazılarının yanına kalp işaretleri çizmeleri karakterlere olan sevgilerini göstermektedir. Cinsiyet değişkenine göre oluşan farklar arasında yer alan *Harry Potter* karakteri kız öğrenciler tarafından daha çok tercih edilmiştir.

- Kitle İletişim araçları kategorisi ise, öğrencilerin en çok kullandıkları sosyal medya uygulamalarını ve en çok izledikleri dizilere dair bulguları içerisine almaktadır. Günümüz teknoloji çağı dikkate alındığında ve literatür taraması sonucunda karşımıza çıkan araştırmalarda çocuklardan yaşlılara kadar sosyal medyanın kullanıldığı net olarak görülmektedir. Bu araştırmada tercih sırasına göre cinsiyet fark etmeksizin en

çok kullanılan uygulamanın *Instagram* olduğu ortaya çıkmış ve onu takip eden uygulamaların, *Youtube* ve *WhatsApp* olduğu görülmüştür (bkz. Tablo 16). En çok izlenen dizilerin ise, kız ve erkeğe göre farklılık gösterdiği, kız öğrencilerin daha çok aşk konulu dizileri, erkek öğrencilerin ise savaş konuları dizileri izlediği ortaya çıkmıştır.

- Diğerleri kategorisi ise öğrencilerin popüler kültür öğeleri arasında belli bir sınıfa giremeyen ama oldukça önem arz eden olgulardan oluşmaktadır. Bunlardan ilk sırada olan Marka unsuru, öğrenciler tarafından oldukça önemli görülmekte ve belli markalara eğilim göstermektedir. Örneğin yapılan ankette, spor alanında en çok hangi markayı tercih ettikleri sorulmuş ve cinsiyet fark etmeksizin yüksek bir oranla *Nike* seçeneği işaretlenmiştir. Aynı şekilde öğrencilere tercih ettikleri telefon markası sorulduğunda ise alınan cevap *Iphone* olarak tespit edilmiştir. Bulgulardan anlaşıldığı üzere çocukların ciddi anlamda marka yönelimleri olduğu ve bu markaların başında *Iphone* ve *Nike* olduğu görülmüştür. Bir diğer önemli sonuç ise, öğrencilerin meslek seçimleridir. Popüler kültür öğeleri olan televizyon dizilerindeki karakterlerin, öğrencilerin meslek seçimini etkilediği ortaya çıkmıştır. Buna ek olarak öğrencilere yapılan ankete tercih edilen meslek gruplarının incelendiği bölümde kız öğrenciler özellikle aileler tarafından tercih edilmesi istenen meslek olan *doktorluk* ilk sırada yer alırken, erkekler *futbolcu* seçeneğini tercih etmişlerdir. Şaşırtıcı sonuçlardan biri olan erkek öğrencilerin ikinci tercihi ise son yıllarda meslek kategorisinde sayılan *Youtuberlık*'tır. Özellikle erkek öğrenciler tarafından istenen meslekler arasında yer almaktadır.

Popüler kültür öğeleri teması ve kategorilerinden elde edilen sonuçlar genel olarak değerlendirildiğinde, 7. sınıf öğrencilerinin popüler kültür öğelerinin neler olduğu ortaya çıkmaktadır. Bunlardan en baskın olanları; *Pubg*, *Ezhel*, *Orkun Işıtmak*, *Harry Potter*,

Instagram, Youtube, Erkenci Kuş, Söz, Çukur, Nike ve Iphone olarak karşımıza çıkmaktadır.

Popüler kültür öğelerinde cinsiyete göre farklılığın yoğun olarak gözlemlendiği durum ise, erkek öğrencilerin kız öğrencilere göre daha çok oyun oynadığı ve kız öğrencilerin dizi izlemeyi tercih ettiği.

6.3. Öğretim Süreci Temasına İlişkin Sonuçlar

Öğretim süreci; 3. araştırma sorusunun bulgularına yönelik oluşturulmuş ve görsel sanatlar öğretmenlerinin, öğrenci kazanımlarını edindirmede popüler kültür öğelerini hangi yöntemlerle derse kattığına dair sonuçlar elde edilmiştir. Bu doğrultuda açıklamalar kategoriler bazında yapılmıştır.

Öğretim süreci teması altında yer alan; İçerik hazırlığı, Sunum süreci ve Uygulama süreci kategorilerinin sonuçları şu şekildedir:

- İçerik hazırlığı kategorisinde; görsel sanatlar öğretmenlerinin ders hazırlığı sürecinde nelere dikkat ettiğine dair sonuçlar ortaya çıkmıştır. Öğretmenlerin büyük bir çoğunluğu tarafından öğrencilerin ilgi alanları dikkate alınarak ders öncesi hazırlık yapıldığı görülmüştür. Bu hazırlık sürecinde güncel unsurlara dikkat ettikleri görülen katılımcıların, öğrencileriyle aynı dili konuşabilmek için yenilikleri takip etmeye çalıştıkları söylenebilir. Ancak bu süreç boyunca öğrencilerin sevdikleri her öğeyi derse katmadıkları, öncesinde yararlı ve zararlı yanlarını değerlendirdikleri görülmüştür. İki katılımcı öğretmenin, hazırlık sürecine dair belli zorluklar yaşadığı ve bu zorlukların nedeninin öğretim planının kısıtlayıcı özelliği olduğu kendi ifadeleri doğrultusunda söylenebilir.
- Sunum süreci kategorisinde; görsel sanatlar öğretmenlerinin ders anında öğrencilerle iletişim kurarken nasıl bir yol izledikleri, ders işleyiş sürecinde hangi materyallerden ne şekilde yararlandıkları ve popüler kültür öğeleri kullanım anında ne gibi sorunlarla karşılaştıklarına dair sonuçlar bu kategori altında ortaya konulmuştur. Bu kategori

altında yer alan en önemli sonuçlardan ilki; katılımcı öğretmenlerin popüler kültür öğelerinden, öğrencilerle iletişim kurmak için yararlandıklarının ortaya çıkmasıdır. Katılımcılar derse başlarken özellikle öğrencilerin sevdikleri nesne ve öğelerle öğrencilerin dikkatlerini çekmekte, bu yolla da iletişimlerini güçlendirmektedir. Ders işleyiş anında ise katılımcıların; sunum, basılı materyal, karikatür, dijital oyun, animasyon, dizi ve filmlerden yararlandıkları görülmüştür. Popüler kültür öğelerinin kullanımı süresince karşılaşılan sorunların başında ise, öğrencilerin sevdikleri konularda kendi aralarında konuşmaların başlaması ve bazı konuları ciddiye almamalarından dolayı disiplinin kaybedilmesi olarak tespit edilmiştir.

- Uygulama süreci kategorisinde; katılımcı öğretmenlerin konunun bu uygulanış anı için nasıl yollar izlediği, cinsiyet etkenine göre uygulama yöntemleri ve öğretime uygun mekânların neler olduğuna dair sonuçlar ortaya çıkmıştır. 2. Görüşme formunun yapıldığı dört öğretmenin bulgularına göre cinsiyet faktöründen dolayı uygulama anı değişkenleri söz konusudur. Bunların başında kız öğrencilerin daha çok sevimli ve naif öğeleri, erkek öğrencilerin de korkutucu ve daha sade öğeleri çizmek istedikleri görülmüştür. Bu durumun çözümü olarak da görsel sanatlar öğretmenlerinin, öğrencilere seçenek sunduğu ve kesin konularla sınırlamayı belli konular çerçevesinde özgür bıraktığı araştırma verileri doğrultusunda elde edilmiştir. Bunlara ek olarak bazı katılımcı öğretmenlerin, öğretimi sınıfla sınırlandırmayıp öğrencileri müzelere götürdüğü ya da götüremeyen öğretmenlerin öğrencilere sosyal hayat gezileri için önerilerde bulunduğu ve ardından sınıfta önerdiği film veya geziler doğrultusunda tartışmalar yapıldığı görülmüştür.

Öğretim süreci teması ve kategorilerinden elde edilen sonuçlar genel olarak değerlendirildiğinde, Görsel Sanatlar öğretmenlerinin kazanımları edindirme de popüler kültür öğelerini kullandıkları ortaya çıkmıştır. Bunların başında içerik hazırlarken

öğrencilerin ilgi alanlarını dikkate alarak ve süzgeçten geçirerek ders planı hazırladıkları verisi elde edilmiştir. Ders işleyiş sürecinin başında ise sevdikleri öğeleri derse katarak öğrencilerle iletişim kurdukları ve ders süresince birçok popüler kültür öğelerini derslerine kattıkları ortaya çıkmıştır. Bu süreçte karşılaşılan sorunlar olarak, cinsiyete göre seçimlerin farklılık gösterdiği ancak bunun çözümü olarak da öğretmenlerin öğrencilere seçenek sundukları görülmüştür. Ayrıca diğer bir sorun bazı sevilen konularda öğrenciler arasında uzayan konuşmaların yaşanması durumunun genellikle erkek öğrenciler arasında olduğu ve özellikle de futbol konuları açılınca yaşandığı söylenebilir.

6.4. Öğrencilere Yansıma Temasına İlişkin Sonuçlar

Öğrencilere yansıma teması; 4. araştırma sorusunun bulgularına yönelik oluşturulmuş ve popüler kültür öğeleri kullanarak işlenen derslerde, öğrencilerin derse karşı yaklaşımlarında oluşan farklılıklara dair sonuçlar kategorilerle birlikte ortaya konulmuştur.

Öğrencilere yansıma teması altında yer alan; Öğrenmeye yönelme ve Çalışmada isteklilik kategorilerinin sonuçları şu şekildedir:

- Öğrenmeye yönelme kategorisinde öne çıkan temel sonuç, popüler kültür öğelerinin derste kullanımı sonucu öğrencilerin öğrenmeye hazır hale gelmesi durumudur. Bu bağlamda öğretmenlerin derste popüler kültür öğelerini kullanması, öğrencilerin ilgilerinin derste toplanmasına sebep olmakta ve her yaş düzeyine uygunluğu sebebiyle kolay algılanabilmektedir. Ayrıca öğrenciler sosyal hayatlarında popüler kültür öğeleriyle sürekli iletişim halinde olduğundan dolayı birçok bilgiyi edinmekte ve okula hazırbulunuşluk sağlamış bir şekilde gelmektedirler. Ders konularının işlenmesiyle birlikte öğrenci de konunun akılda kalıcılığını arttırmada bu hazırbulunuşluğun faydası olduğu söylenebilir.
- Çalışmada isteklilik kategorisinde; popüler kültür öğelerinin derste kullanımı sonucu öğrencilerin derse istekli bir katılım sağlayarak aktif olarak rol oynadığı ve

bu istekten dolayı da sanatsal uygulamalarda özgün çalışmalar yapmak için emek vererek yol aldığı verilerle ortaya çıkmıştır. Bunlara ek olarak yine kendi ilgileri doğrultusunda devam eden bu uygulama sürecinden dolayı, kısa sürede sonuca ulaşabildiklerini ve çalışmalarını başkalarına göstermek istediğine dair sonuçlar elde edilmiştir.

Öğrencilere yansıma teması ve kategorilerinde elde edilen sonuçlar genel olarak değerlendirildiğinde, derste popüler kültür öğeleri kullanımı sonucu öğrencilerin derse karşı yaklaşımlarında farklılıklar olduğu görülmektedir. Bu farklılıkların başında öğrencilerin ilgilerinin derse çekilmesi, aktif bir şekilde derse katılım sağlanması ve kolay algılanabilirlik sağlanması açısından önem taşıdığı söylenebilir.

Tüm temalara dair genel bir yorum yapıldığında ise; Görsel Sanatlar öğretmenlerinin popüler kültür tanımlaması yaparken başta olumsuz bir bakış açısıyla başlayarak derse çok katmadıklarını belirtmelerine rağmen daha sonraki soruların cevaplarında, derslerinde popüler kültür öğelerini kullandıklarını, hatta olumsuz yanlarının yanında birçok olumlu yanlarının da olduğunu kabul ettiklerini ifade etmeleri dikkat çekmektedir. 7. sınıf öğrencilerinin popüler kültür öğeleri çeşitlilik göstermekle birlikte güncellikten dolayı sık sık değişmektedir. Bundan dolayı da katılımcı öğretmenlerin bir kısmının, güncelliği yakalayabilmek için emek verdiği ve bunları çeşitli yöntemlerle derse kattığı görülmüştür. Derse katılan popüler kültür öğeleri sonucunda en çok bahsi geçen durum öğrencilerin yaratıcılığını sınırlaması olmasına rağmen buna ek olarak özellikle öğrencilerin ilgilerinin derse çekilmesi anlamında öğretmenler tarafından yararlanıldığı da ortaya çıkmıştır.

7. Bölüm

Tartışma ve Öneriler

Çoklu durum çalışması yöntemiyle gerçekleştirilen bu çalışmada, *Ortaokul Görsel Sanatlar Öğretmenlerinin 7. sınıf kazanımlarını edindirmede popüler kültür öğelerine derslerinde yer verme durumlarını* saptayabilmek için elde edilen veriler neticesinde bulgular ve yorumlar sunularak sonuçlara ulaşılmıştır. Bu bölümde ise bulgular ve yorumlar doğrultusunda elde edilen sonuçlar literatür ile desteklenerek araştırmanın geneli bağlamında, uygulayıcı ve araştırmacılara yönelik önerilerde bulunulmuştur.

7.1.Tartışma

Araştırmanın sonuçları temel alınarak verilerin literatürle desteklendiği bu bölüm; Öğretmen görüşleri, Popüler kültür öğeleri, Öğretim süreci ve Öğrencilere yansımaya olmak üzere dört tema kapsamında ele alınarak sunulmuştur.

7.1.1.Öğretmen görüşleri süreci. temasına ilişkin sonuçların tartışılması 1. araştırma sorusunun cevabını saptayabilmek açısından önem taşımaktadır. Bu doğrultuda ortaya çıkan sonuçlar incelendiğinde katılımcı öğretmenlerin büyük bir oranı tarafından popüler kültürün, tek bir tanımının olamayacağı ve birçok kavramı içerdiği ortaya çıkmıştır. Aynı doğrultuda elde edilen literatür taramasına göre, Mutlu (2005. s.331), Özbek (2003, s.82) ve Arık (2009, s.27) gibi araştırmacılar da popüler kültürün tanımlama açısından oldukça zor olduğu ve tek bir kalıba sokulamayacağı görüşündelerdir. Buna ek olarak popüler kültürün yaşama dair birçok öğeyi içine aldığı belirten araştırmanın katılımcılarıyla aynı doğrultuda ifadelerde bulunan Browne (2006) popüler kültür tanımlamasını yaparken ister teknolojik, ister geleneksel olsun her şeyin popüler kültür olabileceğini yani popüler kültürün, her unsuru içine alarak kendi ögesi durumuna getirebileceğini belirtmiştir. Tanımlamada zorlanmalarına rağmen popüler kültürün belli özelliklerini belirten katılımcılar tekrar etme olgusuna değinmiş bunu açıklarken; göz önünde olması, reklamının çok yapılması, sürekli bireyler tarafından

konusulması ve gözde olan öğelerden oluşması unsurlarına değinerek açıklamalarda bulunmuşlardır. Çocuklar arasındaki popüler kültür eğilimlerinin durumunu belirlemeyi amaçlayan Öztürk ve Bıkmaz (2007, s.104)'da popüler kültür özelliklerini, “toplum tarafından tercih edilen, yaygın olarak beğenilen ve her yerde karşılaşılabileceğimiz öğeler” olarak açıklamıştır. Bu özelliklerin yanında geçici olma özelliğine de sık sık değinerek bunun olumsuz yanlarından yakınan katılımcılar, öğrencilerin ilgilerini kimi zaman yakalayamadıklarını ve popüler kültür öğelerinin çok hızlı bir şekilde değiştiğini belirtmiştir. Bu durumun normal olduğunu vurgulayan Grenn ve Bigum (1993) öğretmenlerin, öğrencilere göre geride kalabileceklerini ancak öğrencilerle sürekli diyalog halinde olunması durumunda yine öğrencilerin ilgi alanlarının öğrenilebileceğini belirtmiştir.

Katılımcı öğretmenlerin açıklamalarına bakıldığında, popüler kültürün oluşumunda kapitalizmin etkili olduğu ve kitle iletişim araçları yoluyla topluma yayıldığına dair görüşleri bulgulanmıştır. Kaya ve Tuna (2010, s.237)'nın bu görüşü destekleyen makalesinde, popüler kültürün sanayileşme sonucu teknolojinin gelmesiyle birlikte kitle iletişim araçlarıyla çoğunluğu etkilediğini ve çoğunluk tarafından beğenilerek tercih edilen kitle toplumunun kültürü olduğunu yazmışlardır. Kitle iletişim araçlarından en çok etkilenenin öğrenciler olduğunu belirten Hughes (1998), Freedman (1999) ve Chapman (2003), çocuklar için ilgi çekici bir unsur haline geldiğini vurgulamışlardır. Bunlara ek olarak, birçok araştırmacı popüler kültürün bir dayatma unsuru olduğunu söylerken bir kısım ise toplumun istekleri doğrultusunda geliştiğini (Brooks, 2006; Fiske, 1989; Hermes, 2005; Hobbs, 1998 ve Trend 1992) belirtmiştir. Polemikli açıklamaların söz konusu olduğu bu duruma katılımcılar; popüler kültürün bir dayatma olmadığı, toplumun beklenti ve istekleri doğrultusunda oluşturulduğu yönünde açıklamalar yapmışlardır. Fiske (1999, s.37)'de popüler kültürün, halkın özgür iradesiyle oluşturulduğunu ve toplumun mevcut durumuyla ilgili olduğunu belirterek, halka dayatma sonucu oluşmadığını ve bireylerin kendi rızaları doğrultusunda

oluşturduğunu vurgulamıştır. İki ayrı görüşün de birçok savunucusu olduğu görülmekle birlikte, araştırmamız bağlamında alınan sonuçlar ikinci görüş doğrultusundadır.

Popüler kültürün bireyler üzerindeki etkilerinden bahseden katılımcıların bir çoğunluğu popüler kişinin öğrenci davranışları üzerinde etkili olduğunu belirterek; giyimlerinde, davranışlarında ve tarzlarında popüler kişi gibi olmaya çalıştıklarını belirtmişlerdir. Bu durum Skinner'ın geliştirdiği ve bütün davranışların sonradan öğrenme ürünü olduğunu ispatlamaya çalışan edimsel koşullanma kuramını kabul etmekle birlikte Albert Bandura'nın insanların neredeyse bütün davranışlarını gözlemleyerek ve model alarak öğrendiğinin de bir destekleyicisi niteliğindedir (Bandura, 1989, s.1178; Akers, Krohn & Lanza, 1979, s.636; Oruç, Tecim & Özyürek, 2011, s.310). Özden ve Barışeri (2010)'nin çalışması da aynı bulguyu destekleyici sonuçlar elde ederek öğrencilerin sevdikleri ve dinledikleri sanatçıların dahi hayatlarından örnekler aldığını belirtmiştir. Ayrıca Özgan, Arslan ve Kara'nın 2014 yılında yaptığı, *Popüler kültürün öğrenci davranışları üzerinde algılanan etkileri* adlı çalışmasının bulgularında da kitle iletişim araçlarıyla yayılan görseller nedeniyle öğrencilerin değer yargıları ve alışkanlıklarında değişimler meydana getirdiği, dizi ve film kahramanlarını da model aldıkları yönünde bulgularla da benzerlik göstermektedir.

Öğretmen görüşleri teması altında yer alan bir diğer bulgu ise yaratıcılık kavramıdır. İki farklı görüşe sahip katılımcı yorumlarının da söz konusu olduğu bu bulguya dair çeşitli yorumlar getirilmiştir. Katılımcıların bir kısmı popüler kültürün yaratıcılığı sınırlandırdığını, düşünme şeklinde tek düzeliğe yol açarak öğrencileri hazıra alıştırdığını savunurken, diğer bir kısmı ise popüler kültürün öğrencilerin ufkunu genişleterek yeni şeyler düşünmeye sevk ettiğini ve yaratıcılıklarını geliştirdiğini savunmaktadır. Yapılan literatür incelemesinde de, yaratıcılık bağlamında tek bir durum üzerine odaklanılmadığını ve araştırma verileri gibi iki farklı görüşün olduğu ortaya çıkmıştır. Bu görüşlerden ilki, popüler kültürün görsel sanatlar dersine olası yansımalarını araştıran Yurdum'un 2015 yılındaki araştırma sonuçlarından elde

edilmiştir. Popüler kültür nedeniyle öğrencilerin aynı nesnelere maruz kaldığını, bundan dolayı da aynılaşarak yaratıcılık süreçlerine ket vurulduğunu, yaratıcılıklarının sınırlandığını ve tekdüzeleştiklerini belirtmiştir. Bu görüşün aksini iddia eden Han ve Ling (2017), Japonca öğretiminde öğrencilerin ilgileri olan anime unsurunu kullanarak ders öğretimi planlamıştır. Uygulama sonrası sınıfta etkileşimli bir ortam oluştuğunu, eğlenceli süreç geçirildiği ve öğrencilerin yaratıcı bir bakış açısıyla derse yaklaştığı belirtmiştir. Scanlan (2010, s.33) ise, öğrencilerin kendi yaşamlarından unsurlar içeren etkinliklere katılmaya daha istekli olduklarını ve bu isteklilik halinin de onların yaratıcı ve üretken olmalarına neden olduğunu vurgulanmıştır. Yaratıcılığın ön bilgi gerektiğini vurgulayan Webb ve Rule (2012, s. 380) ise bu ön bilginin de çocuklara okul dışı deneyimlerini sınıfta kullanma fırsatı verildiğinde ortaya çıktığını belirtmektedir. Bu nedenle, öğrencilerin düşünerek yaratıcı olabilmeleri için gerçek kimlikleri hakkında bir anlayış kazanılmalı, okul dışı deneyimlerini ve ilgi alanlarını yakından takip edilerek imkanlar sunulmalıdır. Görsel sanatlar dersinin, öğrencilerin araştırma ve yaratıcılıklarını geliştirerek üretmeye yönelten bir ders olduğunu vurgulayan Özsoy (2006, s.19)'un görüşü de dikkate alındığında dersin ne kadar değerli olduğu ortaya çıkmaktadır.

Sunulan tüm bulgular ve literatür ışığında katılımcı öğretmenlerin popüler kültüre dair genel bilgileri olduğu, bu bilgilerin de literatürle tutarlılıkta olduğu görülmektedir.

7.1.2.Popüler kültür öğeleri süreci. temasına ilişkin sonuçların tartışılması 2. araştırma sorusunun cevabını saptayabilmek açısından önem taşımaktadır. Bu doğrultuda katılımcı öğretmenlerle yapılan görüşme ve öğrenci anket çalışmaları dikkate alındığında öğrencilerin birçok popüler kültür öğesini yakından takip ettikleri ortaya çıkmıştır. Aynı veriler doğrultusunda; öğrencilerin popüler kültür öğelerinden çoğunluk olarak; *Pubg, Ezhel, Orkun Işıtmak, Harry Potter, Instagram, Youtube, Erkenci Kuş, Söz, Çukur, Nike ve Iphone* karşı ilgileri olduğu tespit edilmiştir. Çocukların sevdikleri dijital oyunlara derste bazen değindiklerini belirten katılımcı öğretmenler olduğu gibi oyunlardan hiç bahsetmeyen

öğretmenler de söz konusudur. Oysa yurt dışı literatürü incelendiğinde; dijital oyunların eğitimsel olduğunu ve öğrenme ilkelerine yarar sağladığını, bundan dolayı da eğitime dahil edilmesi gerektiğini savunan araştırmacılar söz konusudur (Gee, 2003, 2004, 2007a, 2007b; Beavis, 1997, 2004; Beavis, Muspratt & Thompson, 2014). Buna ek olarak Singapur ve Avustralya eğitim sistemindeki öğretim planlarında, bilgisayar oyunları ile ilgili etkinlikler yer almaktadır (Koh, 2015, s.704). Okuma yazmaya yeni başlayanlar için de oyunun önemine değinen Marsh ve Millard (2000), popüler oyunların derse katılımıyla öğrencilerin kısa sürede okuma yazma becerisi geliştirebileceklerini belirtmiştir. Mars gibi oyunun önemine okul öncesinde değinen Alvermann ve Xu (2002)'da hayali kahramanlarla oyun tasarımı yaparak bir öğretim planı hazırlamışlardır. Bu araştırmanın sonucunda, oyunların çocukları eğlendirerek düşünmeye yönelttiği ve öğretilmek istenen öğelerin öğretiminin de kolaylaştığı vurgulanmıştır. Araştırma sonucunda elde edilen bulgular genelde cinsiyet farklı olmaksızın ortak tercihlerde birleşmiştir. Oyun tercihlerinde de her iki cinsiyetin öncelikli olarak Pubg tercih ettiği ancak diğer tercihlerinde farklılıklar olduğu gözlemlenmiştir. Erkek öğrenciler savaş ve strateji oyunlarını tercih ederken, kız öğrenciler sevimli karakterleri ve bilgi oyunlarını içerenleri (bkz. Tablo 9 ve Tablo 10) daha çok tercih etmektedirler. Pala ve Erdem'in 2011 yılında yaptığı araştırmada da, erkek öğrencilerin savaş içerikli, sürükleyici ve heyecan yaratan oyunları oynamayı tercih ettiği, kızların ise zihinsel süreçlere yönelik ve heyecan verici oyunları oynamayı tercih ettiği sonuçları elde edildiğinden araştırmanın bulgularını destekler niteliktedir. Aynı şekilde Buchman ve Funk (1996) 4 ve 8. sınıflarla yaptığı araştırmada, kızların daha çok bilgi oyunları oynamayı tercih ettiğini, erkeklerin ise tercih etmediğini saptamışlardır. Bu bağlamda elde edilen araştırma bulgularına göre, erkek öğrencilerin daha çok oyun oynamayı tercih ettikleri (bkz. Tablo 15) bulgusu elde edilmiştir. Pala ve Erdem (2011)'in araştırması da bu veriyi destekler niteliktedir. Ayrıca Kearney (2007) ve Subrahmanyam (2009) bazı oyunların, çocuklara birden fazla iş yapma, dikkat

toplama, iyi odaklanma yeteneği ve resimleri daha kısa sürede algılama becerisi kazandırdığını belirtmişlerdir.

Elde edilen bulgular göstermektedir ki öğrenciler günlük hayatlarında sık sık oyun oynamaktadır. Bunlara ek olarak literatür verileri de öğrencilerin sevdikleri etkinliklerle ders planı hazırlamanın öğrencileri olumlu yönde etkilediği görülmektedir. Ancak bu, öğrencilerin her oynadığı oyuna sınırsızca izin verilerek her oyunun derse katılması demek değildir. Aksine oynadıkları oyunların kontrol edilmesi, zararlı olanlar konusunda bilgilendirilmesi ve dengeli oranda derse katılması gerekmektedir.

7. sınıf öğrencilerinin popüler kültür öğelerinin tespitinde ortaya çıkan bir diğer unsur ise *Ünlülerdir*. Öğrencilerin yakından takip ettikleri ünlüler arasında; *Ezhez, Kore grupları* yer alırken, *Youtube* fenomenleri yani *Youtuberlar* olarak; *Orkun Işıtmak, Enes Batur, Reynmen, Duygu Köseoğlu, Meryem Can* gibi yoğunluklu cevaplar verilmiştir (bkz. Tablo 13). Bu kişilerin özelliklerine bakıldığında her birinin genç yaşlarda olduğu ve özellikle *Youtube* aracılığıyla ünlendiği dikkat çekmektedir. Ergen 2019 yılında yaptığı araştırmasında popüler kültür ögesi olan *Youtuberların* ilköğretim çağındaki çocuklar üzerine yaptığı araştırmasında, aynı doğrultuda veriler elde ederek öğrenciler açısından *Youtuberların* önem teşkil ettiği hatta kendilerine örnek dahi aldıklarını belirtmiştir. Bunlara ek olarak hayali karakterler olmasına rağmen ünlenerek çocuklar tarafından çok sevilen *Harry Potter* karakteri söz konusudur (bkz. Tablo 14). Öğretmenler ve öğrenciler tarafından anketlerde sık sık karşılaşılan bir öge durumundadır. Hayali karakterlerin öğrenciler üzerinde etkili olduğunu vurgulayan Williams (2006) çalışmasında, *Harry Potter* filmlerinden yararlanarak öğrencilerin kitap okumaya yönlenebileceğini belirtmiştir. Sunulan açıklamalarla aynı doğrultuda bir araştırma sunan Marsh (1999), ilköğretim öğrencilerine üç hafta boyunca hayali kahramanlardan olan *Batman* ve *Batwoman* içerikli ders öğretimi gerçekleştirmiştir. Bu süreç sonunda elde edilen bulgulara göre popüler kültür öğelerinden oluşan hayali kahramanlar etkinliğine öğrencilerin çok ilgi

duyduğu ve olumlu sonuç aldığı vurgulanmıştır.

Bulgularla tespit edilmiş olan popüler kültür öğelerinden diğeri ise kitle iletişim araçlarıdır. Gerek sosyal medyanın gerekse dizilerin öğrenciler üzerinde yüksek oranda etkisi olduğu saptanmıştır. Görüşme bulgularına göre, öğretilmesi ve öğrenci açısından anlaşılması zor olan konuların öğretiminde öğretmenlerin güncel dizilerden örnekler vererek yararlandıkları tespit edilmiştir. Özgan, Arslan ve Kara (2014)'nın da araştırmasında aynı doğrultuda bulgular elde edilerek televizyon programlarından ilgi çekme ve yeni bilgiler öğrenmek amacıyla destek alındığı sonucuna varılmıştır. İlgili literatür verilerine göre Wartella ve Knell (2004, s.222) çalışmalarında televizyonun, çocukların yaşamında çok büyük bir rol oynadığı, hatta gönüllü öğretmenlik rolünü üstlendiğini belirtmiş ve çocukların televizyonun gücünden yararlanarak dünya hakkında bilgi edindiklerini vurgulamıştır. Gardner ise, özellikle küçük yaş çocukları açısından televizyonun öğretici yanı olduğu bunun sebebinin de daha canlı ve hareketli imgeleri içermesinden kaynaklandığını belirtmiştir (Gardner, 1982 aktaran Kırıçoğlu, 2002, s.181). Bu araştırma sonuçlarına öğrencilerin yoğun olarak kullandığı tespit edilen sosyal medyanın ise öğrenciler üzerinde baskın etkileri olduğu görülmektedir. Elde edile araştırma sonuçları ve Tıpeez çocuk medya araştırma bulguları, öğrencilerin sosyal medya kullanım oranlarını göstermektedir (bkz. s.143). TUİK (2013) sonuçlarına göre ise gençlerin interneti en çok sosyal ağlara girmek (%54,7), haberlere ulaşmak (%39,9) ve bilgi edinmek (%39,3) için kullandığı tespit edilmiştir.

Öğrencilerin popüler kültür öğelerinin neler olduğunun tespiti sonucunda, oldukça geniş bir alan karşımıza çıkmakta ve bunların içerisinde cinsiyete göre farklılıkların olduğu görülmektedir. Örneğin öğrencilerin popüler kültür öğelerini saptamak için yapılan ankette erkeklerin daha çok oyun oynamayı, kızların ise dizi izlemeyi tercih ettiği görülmektedir. Eksi araştırma bulgularından farklı olarak *Youtuberların*, daha çok bulgularda yer alışı ve müzisyenlerin önüne geçtiği de düşünülmektedir.

7.1.3.Öğretim süreci. temasına ilişkin sonuçların tartışılması 3. araştırma sorusunun cevabını saptayabilmek açısından önem taşımaktadır. Öğretmenlerin, öğretim sürecinde popüler kültür öğelerini hangi yöntemlerle derse kattığına dair sonuçların yer aldığı bu temada ilk olarak öğretmenlerin ders öncesi hazırlık sürecine dair veriler sunulmaktadır. Katılımcı öğretmenlerle yapılan görüşme bulgularına göre, içerik belirlemede öğrencilerin ilgi alanlarına dikkat ederek, günceli takip ettiklerine dair sonuçlar elde edilmiştir. Popüler kültürün öğrencilerin hayatlarına dokunduğunu ve ilgi alanlarından oluştuğunu belirten Koh (2015), öğretimde kullanımının öğrenciler açısından öğrenmeyi geliştirdiğini vurgulamaktadır. Öğretmenlerin dersi programlarken, popüler kültürden belli ölçülerle yararlanmalarının öğrencilerin derse çekebilmek açısından yararlı olabileceği Güven ve Keleşoğlu (2014) tarafından da belirtmektedir. Alvermann (2012)'in araştırmasından elde edilen bulgularda aynı doğrultuda veriler sunulmakla birlikte, öğretim sürecinde öğrencilerin ilgilerini çekebilmek için, popüler kültür öğelerinden oluşan etkinliklerden yararlanılabileceğini belirtmiştir. Etkinlik planlarını oluştururken, öğretim planı ile sınırlandırıldıklarını ve öğrencilerin popüler kültür öğelerini derse katmakta zorlandıklarını belirten katılımcılarla aynı doğrultuda ifade de bulunan Millard (2006) bunun nedenini merkezi yapıların değiştirilemez kurallarına bağlamaktadır.

Sunum sürecinde ise, katılımcı öğretmenlerin birçoğu öğrencilerle iletişim kurmak için, popüler kültür öğelerinden yararlandıklarını ve etkili sonuç aldıklarını belirtmişlerdir. Araştırmalarında öğretmenlere önerilerde bulunan Rosser (2007) ve Tucker (1999) popüler kültürün derse katılımı sonucu öğrencilerle bağlantı kurmanın ve etkileşime girmenin daha kolay olduğunu vurgulayarak, eğitimciler için faydalı bir yol olabileceğini açıklamışlardır. İletişim boyutunu öğrenciler açısından değerlendiren Arnstine, (1990); Eisner, (1991); Efland, (1995) ve Türe (2007), popüler kültür öğelerinin öğrencilerinde iletişim kurma becerisini geliştirdiğini ifade etmektedirler.

Ders sürecine, öğrencilerin sevdikleri nesnelere başladıklarını belirten katılımcılar buna ek olarak; sunum, basılı materyal, karikatür, dijital oyun, animasyon, dizi ve filmlerden de öğretilecek konuya göre yararlandıklarını belirtmişlerdir. Bunlardan biri olan karikatürlerin, öğrencilerin motivasyonunu arttırmada etkili olduğunu iddia eden Bahrani ve Soltani (2011, s.20) sıkılmalarını da önlediği ve yaratıcılıklarını geliştirdiğini vurgulamıştır. Oliveri (2007)'ye göre ise, karikatürler iletişimi kuvvetlendirerek sınıf içindeki sohbetleri ateşlemekte ve öğrencilerin güncel olaylar hakkında tartışabilmeleri içinde fırsatlar sunmaktadır. Karikatürlerin yanı sıra ders öğretiminde dijital oyunlardan yararlanarak konularla bağlantılar kurduğunu belirten katılımcılar da söz konusudur. Güven ve Keleşoğlu (2014) popüler kültür öğelerinin tüm öğrencilerin temel ilgi alanları olduğundan dolayı hepsinin aynı anda ilgilerini topladığını, daha kolay iletişim kurulduğunu ve konular arasında bağlantı yapılabildiğini belirtmişlerdir.

Popüler kültür öğelerinin uygulanması sırasında cinsiyet faktörünün etkili olduğuna dair veriler elde edilmiştir. Bu doğrultudaki katılımcı çözümlerinin hepsi seçenek sunumundan yararlanarak öğrencileri tek bir konu ile sınırlamadıklarını, her iki cinsiyete de hitap edebilecek konular belirlediklerini ifade etmişlerdir. Seçenek sunumunu her iki açıdan ele alan Flowerday ve Schaw (2000) cinsiyet faktörünün yanı sıra, öğrencilerin daha derin düşünmesini ve daha iyi karar verilmesi istendiğinde de seçenek sunulması gerektiğini belirtmiştir.

Katılımcı öğretmenlerin öğretim sürecine hangi yöntemlerle popüler kültür öğelerini kattığına yönelik verilerin yer aldığı bu bölümde, birçok popüler kültür öğelerinden yararlandıkları ve karşılaşılan sorunlara dair de çözüm önerileri getirdikleri sonucuna varılmıştır.

7.1.4.Öğrencilere yansıma süreci. temasına ilişkin sonuçların tartışılması 4. araştırma sorusunun cevabını saptayabilmek açısından önem taşımaktadır. Popüler kültür öğelerinin

kullanımı sonucu öğrenciler üzerinde ne gibi farklılıkların olduğuna dair bilgileri ortaya koyan bu tema da öğrencilerin, öğrenmeye yöneldikleri ve çalışmada istekli hale geldiklerine dair bulgular elde edilmiştir. Bu bulgulardan ilki olan ilgi alanlarının dikkatlerini çekmesi kodunda, popüler kültürün kullanımı sonucu öğrencilerin derse yöneldiği tespit edilmiştir. Öğrencilerin yalnızca kendileri için önemli ve anlamlı olan bilgileri öğrenmeye açık olduğunu vurgulayan Biggs (1995, s.83) popüler kültür öğelerinin öğrencileri motive etmesinden dolayı ilgilerini çektiğini belirtmiştir. Araştırmasında, öğrencilerin motivasyon unsuru ile ilgi alanlarının aynı öğeler olduğunu belirten Turner (2013), öğrencinin bir bilgiyi öğrenebilmesi için motive olmasının gerektiği bundan dolayı da dil öğretiminde motivasyon unsuru olarak mangala kullanmaya izin verdiğini belirtmiştir. Ladson-Billings (1995, s.465) da çalışmasında, popüler kültür kullanımının, öğrencilerin ilgisini çekebilecek bir unsur olduğunu belirtmiştir.

Bu tema bağlamında elde edilen bir diğer durum ise popüler kültür yoluyla öğrencilerin hazırbulunuşluk düzeylerinin arttığı yönündedir. Öğrencilerin sosyal hayatlarında öğrendikleri bilgilerden dolayı sınıfa belli bir hazırbulunuşluk düzeyi ile geldiklerini belirten Cheung (1998) katılımcılardan bazılarını, bunu olumlu bulurken bazıları da yanlış bilgi edinildiği zaman derste bunun düzeltilmesinin zor olduğunu belirtmiştir. Öğrencilerin sosyal hayatlarında karşılaştıkları bilgilerden dolayı dünyayla etkileşim içerisinde olduğunu belirten öğretmenlerin bunu ihmal ettiğini vurgulamıştır. Açıklamasına ek olarak, öğrencilerin bilgilerinden yola çıkarak yeni bilgilerin tanıtılmasıyla, öğrenmelerinin kolaylaştığını ve istekli hale geldiğini belirtmiştir. İçerik ve etkinliklerin popüler kültür örnekleri üzerine odaklandığında, öğrencilerin öğrenmek için daha fazla motive olduğu tespit edilmiştir.

Çalışmada elde edilen verilerde, isteklilik temasına dair bulgulardan biride popüler kültür öğelerinin kullanımıyla öğrencilerin çalışmaya istekli duruma gelmesidir. Scanlan (2010, s.33)'a göre, öğrenciler yaşam deneyimlerinden ve paylaşılmış dünyalardan bir şeyler

gördükleri etkinliklere katılmaya daha istekli olurlar ve bu isteklilik onların daha yaratıcı ve üretken olmasına neden olur. Altıntuğ ve Debreli (2017)'ye göre de, derslerde kullanılacak görsel unsurlar öğrencilerin günlük yaşamında iç içe olduğu ve dünyalarında severek yer verdikleri görsellerden oluştuğu zaman öğrencilerin derse istekli katılımını sağlamaktadır. Genel olarak, öğrenim faaliyetlerine popüler kültürü dahil etmenin, öğrencinin derse katılım derecesini arttırdığını ve akademik deneyiminin beklenenin ötesinde harekete geçtiğini göstermektedir. Öğrencilere yansıyan tüm bu olumlu durumlara ek olarak, çalışmalarında kısa süre içerisinde sonuca ulaştırdıklarına dair katılımcı ifadeleri de söz konusudur.

Araştırma süresince elde edilen sonuçlar ve literatür incelendiğinde popüler kültür öğelerini içeren etkinliklerin yenilikçi yaklaşımlar olarak adlandırılarak, öğrencilerin öğrenme ortamlarını eğlenceli bir sürece çevirdiği gözlemlenmiştir. McCarty ve diğerleri (2003) da bu doğrultuda, popüler kültürün çocuklar üzerindeki etkisinin büyük olduğunu ve okul programlarına dahil edilmesinin önemli olduğunu belirtmiştir. Buna ek olarak eğitimcilerin de popüler kültür ile ilgili yenilikleri yakından takip etmelerinin gerektiğinin vurgulamıştır. Günümüzde, öğrencilerin zaman ağlarının çoğunu popüler kültürle geçirdiği bilindiğinden bunun bir eğitim aracı olarak kullanılmasının, öğretmenlerin bu zamanı daha verimli hale getirmesine olanak tanıyabilir. Popüler kültürün derse katılımı sonucunda, öğrenciler üzerinde olumlu yanlarının olduğu gibi olumsuz yanlarının da olabileceği unutulmamalı ve rehber görevi üstlenen öğretmenlerin bu konuda bilinçli bir şekilde yol alması gerekmektedir.

7.2.Öneriler

Ortaokul görsel sanatlar öğretmenlerinin 7. sınıf kazanımlarını edindirmede popüler kültür öğelerine derslerinde yer verme durumları adlı araştıma sonucunda elde edilen bulgulardan ve tartışmalardan hareketle, uygulayıcılar ve araştırmacılara çeşitli öneriler getirilmiştir. Uygulamaya yönelik öneriler şunlardır:

- Araştırma bulguları ve literatür doğrultusunda eğitime birçok yararı tespit edilen popüler kültür alanında hizmet içi kurslar açılarak, öğretmenler bilgilendirilip cesaretlendirilebilirler.
- Öğretmenlerin yanı sıra, velilere ve öğrencilere de bilinçlenebilmeleri için popüler kültürün olumlu ve olumsuz yanlarına yönelik seminerler verilebilir.
- Kitle iletişim araçlarının öğrenciler üzerindeki etkisi dikkate alınarak, eğitim ve medya kurumları ortak çalışmalar yürütülebilir ve çocuklara yönelik yararlı yayınlar sunulabilir.
- Öğrencilerin, okul dışı yaşamını oluşturan popüler kültür öğelerini belirlemek için Milli Eğitim Bakanlığı bir anket formu hazırlayabilir. Bu ölçme aracı her yarıyılın ilk haftası sınıf öğretmenleri tarafından uygulanarak, sonuçlara göre öğretim planına etkinlikler etkinlik ilave edilebilir.
- Popüler kültürün özelde Görsel Sanatlar derslerine genelde ise tüm derslere yönelik uzmanları tarafından, içerikleri belirlenerek ders kitaplarında yer verilebilir.
- Görsel Sanatlar dersi öğretim programı kapsamında 8. sınıf kazanımlarında; ‘Popüler kültürün günümüz görsel sanatlarına etkisini açıklar’ adlı bir kazanımın varlığı söz konusuysen 7. sınıflarda böyle bir kazanım söz konusu değildir. Kazanımlar bu doğrultusunda detaylandırılarak öğretim planlarına eklenebilir ve öğretmenler tarafından derse dahil edilmesi sağlanabilir.
- Üniversitelerin bazı bölümlerinde medya ve popüler kültür adıyla dersler bulunurken Resim-İş Öğretmenli bölümleri altında varlığı söz konusu olmamakla birlikte yakın bir dersi dahi yoktur. Resim-İş Öğretmenli bölümleri altında ‘Görsel Sanatlar Eğitimde Popüler Kültür’ temelli seçmeli ders açılarak, yeni nesil öğretmenlerinin bu çağın gerekliliğini takip etmeleri sağlanabilir.

Arařtırmacılara ynelik neriler řunlardır:

- Popler kltrn eęitimde kullanılmasına dair ęretmen grřleri alınırken, ęrenci ve veli grřlerine yer verilmemiřtir. ęretmen, ęrenci ve veli grřleri de dikkate alınarak benzer alıřmalar yapılabilir. Buna ek olarak farklı illerde ve farklı rneklem seęimiyle arařtırma yapılabilir.
- Popler kltr gelerinin kullanımında cinsiyet farklılıklarının oluřmasına neden olan unsurlar zerinde alıřmalar yapılabilir.



Kaynakça

- Adler, P. A., & Adler, P. (1998). *Observational techniques*. In N. K. Denzin & Y. S. Lincoln (Eds.), *Collecting and interpreting qualitative materials*. Thousand Oaks, CA: Sage.
- Alvermann, D. E., & Xu, S. H. (2003). Children's Everyday Literacies: Intersections of Popular Culture and Language Arts Instruction. *Language Arts*, 81(2), 145-155.
- Alvermann, D. E. (2003). Children's everyday literacies: Intersections of popular culture and language arts. *Language Arts*. 81(2). 145-154.
- Alvermann, D. E. (2012). Is there a place for popular culture in curriculum and classroom instruction? In A J. Eakle (Ed.), *Curriculum and Instruction*, 2: 211-228.
- Alakuş, A. O. (2004). Kültür kavramı tanımlamalarına ilişkin bir analiz. *Milli Eğitim Dergisi*, 164, 60-70.
- Alim, H. S. (2007). Critical Hip-Hop Language Pedagogies: Combat, Consciousness, and the Cultural Politics of Communication. *Journal of Language Identity and Education*, 6(2), 161-176. <https://doi.org/10.1080/15348450701341378>'den alınmıştır.
- Alp, K. Ö., & Türkmen, M. E. (2016). Türkiye'de 1980'ler giyim modasında kitsch etkisi (Dergiler üzerinden bir inceleme). *Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 2, 58-72. <http://dergiler.ankara.edu.tr/dergiler/49/2106/21796.pdf>den alınmıştır.
- Akdağ, Ç. T. (2017). 'Tipeez.com' örneği üzerinden tüketim kültürü, Toplumsal Cinsiyet ve Disneyleşme, *TRT Akademi Çocuk ve Medya Dergisi*, 2(4), 524-543. <https://www.trtakademi.net/wp-content/uploads/2018/03/trt-akademi-medya-ve-cocuk.pdf>den alınmıştır.
- Aker, R. L., Krohn, M. D., Lanza-Kaduce, L., & Radosevich, M. (1979). Social learning and deviant behavior: A specific test of a general theory. *American Sociological Review*,

44,635-655.

- Akgül, A. E. (2006). *Popüler Kültür Televizyon İlişkisi Üzerine Bir Değerlendirme* (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). Adnan Menderes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Aydın.
- Arık, M. B. (2006). Bir demet tiyatro bağlamında popüler kültürde sistemiçi direniş olanakları. *Edebiyat Dergisi*, 15, 121-130.
- Arnstine, D. (1990). Art, aesthetics, and the pitfalls of discipline-based art education. *Educational Theory*, 40(4), 415-422.
- Arslan, A. (2006a). Bir sosyolojik olgu olarak televizyon. *Journal of Human Sciences*, 1(1). 1-17.
<https://www.j-humansciences.com/ojs/index.php/IJHS/article/view/163>
- Arslan, A. (2006b). Medyanın birey toplum ve kültür üzerine etkileri. *Uluslararası İnsan Bilimleri Dergisi*, ISSN: 1303-5134.
[https://www.j-humansciences.com/ojs/index.php/IJHS/article/view/162/162'den alınmıřtır](https://www.j-humansciences.com/ojs/index.php/IJHS/article/view/162/162'den%20alınmıřtır).
- Aslan, E. (2016). Üretici bir etkinlik alanı olarak sanat eğitiminin toplumsal gerekliliđi. *Eđitim ve Öđretim Arařtırmaları Dergisi*, 5(3), 290-296.
http://www.jret.org/FileUpload/ks281142/File/28.engin_aslan.pdfden alınmıřtır.
- Aslantürk Altıntuđ, F., & Debreli, E. (2018). Use of children's popular culture in literacy curricula: An Analysis of the Papers by Parry (2002) and Dickie and Shuker (2014) through the Lenses of "No Research Can Be Value-Laden". *Journal of Education and Learning*, 7(1), 174-183. <http://doi.org/10.5539/jel.v7n1p174>'den alınmıřtır.
- Auvinen, T., Aaltio, I., & Blomqvist, K. (2013). Constructing leadership by storytelling: The meaning of trust and narratives. *Leadership and Organization Development Journal*, 34(6), 496-514. doi:10.1108/LODJ-10-2011-0102.
- Aydar, D. (2014). Popüler kültür ve müzik üzerine. *Journal of International Social*

Research, 7(33), 800-808.

Aydođan, F. (2004). *Medya ve Popüler Kùltür*. İstanbul: Media Cat Yayınları.

Bahrani, T., & Soltani, R. (2011). The pedagogical values of cartoons. *Research on Humanities and Social Sciences*, 1(4), 19-22.

Bal, M. (2016). Popüler kùltür metinlerinin ana dili eğitiminde kullanımı. (Yayınlanmamış doktora tezi). Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Türkçe Eğitimi Ana Bilim Dalı, Çanakkale.

Balkır, N. (2009). Visual culture in the context of Turkey: perceptions of visual culture in Turkish pre-service art teacher preparation. (Yayınlanmamış doktora tezi). University of North Texas, United States Code.

Balkır, N. (2011). Sanat ve Tasarım Eğitimi Sempozyumu, 1. *Sanat ve Tasarım Eğitimi Sempozyumu* kitabı içinde (ss. 116-119). Denizbank Yayınları.

Barnard, M. (2002). *Sanat, tasarım ve görsel kùltür* (Çev. G. Korkmaz). Ankara: Ütopya Yayınevi.

Barnard, M. (2010). *Sanat, tasarım ve görsel kùltür* (Çev. G. Korkmaz). Ankara: Ütopya Yayınevi.

Bandura, A. (1989). Social cognitive theory. In R. Vasta (Ed.), *Annals of child development*. Vol. 6. Six theories of child development (pp. 1-60). Greenwich, CT: JAI Press

Bamford, A. (2007). *Bildbereit: Die Bedeutung visueller Bildung*. Niehoff, Rolf & Wenrich, Rainer (Yay.haz.). *Denken und Lernen mit Bildern Interdisziplinäre Zugänge zur Ästhetischen Bildung*. München: KoPäd.

Batmaz, V. (2006). *Medya Popüler Kùltürü Gizler*. İstanbul: Karakutu Yayınları.

Baxter, P. (2003). *The development of nurse decision making: A case study of a four year beaccalaureate nursing programme*. (Yayınlanmamış doktora tezi). McMaster University

Hamilton, Kanada.

- Baxter, P., & Jack, S. (2008). Qualitative case study methodology: Study design and implementation for novice researchers. *The Qualitative Report*, 13(4), 544-559.
<https://nsuworks.nova.edu/tqr/vol13/iss4/2/>den alınmıştır.
- Black, R. W. (2008). *Adolescents and online fan fiction*. New York: Peter Lang Publishing Inc.
- Bearne, E., & Wolstencroft, H. (2005). Playing with texts: The contribution of children's knowledge of computer narratives to their story writing. In J. Marsh & E. Millard (Eds.). *Popular literacies, childhood and schooling* (pp. 72–92). London: Routledge Falmer.
- Beavis, C. (1997). Computer games, culture and curriculum. In I. Snyder (Ed.), *Page to screen: Taking literacy into the electronic era* (pp. 234–255). London: Routledge.
- Beavis, C. (2004). 'Good game': Text and community in multiplayer computer games. In I. Snyder & C. Beavis (Eds.), *Doing literacy online: Teaching, learning and playing in an electronic world* (pp. 197–205). Cresskill, NJ: Hampton Press.
- Beavis, C., Muspratt, S., & Thompson, R. (2014). 'Computer games can get your brain working': Student experience and perception of digital games in the classroom. *Learning Media and Technology*, 40(1), 21-42. doi:10.1080/17439884.2014.904339.
- Bektaş, A. (1996). *Kamuoyu iletişim ve demokrasi*. İstanbul: Bağlam Yayıncılık.
- Bennett, T. (1999). *Popüler ve Popüler Kültür Politikası*. (Çev. T. Kızılok). Ankara: Vadi Yayınları.
- Berry, J. W. (1999). Intercultural relations in plural societies. *Canadian Psychology*, 40(1), 12-21. doi: 10.1037/h0086823.
- Berry JW. (1980). Acculturation as varieties of adaptation. In: P. Am (ed.). *Acculturation: Theory, models, and some new findings*. Boulder, CO: Westview. 9–25.
- Berry JW., Phinney JS., Sam DL., & Vedder P. (2006). Immigrant youth in cultural transition.

Mahwah, NJ: Erlbaum.

Biggs, J.B. (1995). Assessing for learning: Some dimensions underlying new approaches to educational assessment, *Alberta Journal of Educational Research* 41, 1–18.

Black, R. W. (2008). *Adolescents and online fan fiction*. New York: Peter Lang.

Bilirdönmez, K., & Karabulut, N. (2016) Sanat eğitimi süreç ve kuramları, *Ekev Akademi Dergisi*, 20(65), 343-355.

Buchman, D. D., & Funk, J. B. (1996). Video and computer games in the 90s: Children time commitment & game preferences. *Children Today*, 24(1).

Briggs, C. (1986). *Learning how to ask: Sociolinguistic appraisal of the role of the interview in social science research*. Cambridge: Cambridge University Press.

Browne, R. B. (1988). Popular Culture as the New Humanities, Der. Ray B. Browne ve Marshall W. Fiswick. *Symbiosis: Popular Culture and Other Fields*, Bowling State University Ohio, 1-22.

Brown. A. (2002). Performing 'truth': Black Speech Acts. *African American Review*, 36(2), 213-225. <https://www.jstor.org/stable/1512256>'den alınmıştır.

Browne, R. B. (2006). Popular culture: Notes toward a definition. In Harold E., Hinds, Jr., M. F. Motz., & Angela M. S. Nelson (ed.). *Popular culture theory and methodology: A basis introduction* (15-23). Wis.: University of Wisconsin Press/Popular Press.

Brummett, B. (2011). *Rhetoric in popular culture*. Thousand Oaks, CA: Sage.

Bryman, A. (2004). *Social Research Methods*. New York: Oxford University Press.

Bogdan, R. C., & Biklen, S. K. (2007). *Qualitative research for education: An introduction to theories and methods*. Boston: Pearson.

Bolton, E. (2016). Meaning-making across disparate realities: A new cognitive model for the personality-integrating response to fairy tales. *Semiotica*, (213), 397-418.

- Bostancı, N. (2002). Toplum ve kültür. İ. Sezal (Editör), *Sosyolojiye giriş*. Ankara: Martı Yayınevi.
- Bostancı, N. (2003) Toplum ve kültür: *Sosyolojiye giriş*, (2. baskı) Ankara: Martı Yayınevi.
- Boughton, D. & Mason, R. (1999). Beyond multicultural education: International perspectives. New York: Waxman Munster.
- Buckingham, D. & Sefton-Green, J. (1994). *Cultural studies goes to school: reading and teaching popular culture*. London: Taylor and Francis.
- Buelow, S. M. (2011). *Harnessing the power of students' out-of-school interests and knowledge: Integrating popular culture in a 6th grade English language arts curriculum*.
<http://search.proquest.com/>'den alınmıştır.
- Butler, M. S. (2018). *Elementary teachers' perceptions of popular culture texts*. (Unpublished master's thesis). The Faculty of the Department of Language, Literacy and Special Populations Sam Houston State University, Texas.
- Burke, P. (1999). Popüler kültür tarihine dolaylı yaklaşımlar. Nazife Güngör (Eds.), *Popüler kültür ve iktidar içinde* (201-221). Ankara: Vadi Yayınları.
- Burke, P. (2006). *Kültür Tarihi*. (Çev. M. Tunçay). İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- Buyurgan, S., & Buyurgan, U. (2007). *Sanat eğitim ve öğretimi* (2. Baskı). Ankara: Pegem A Yayıncılık.
- Bülbül, R. A. (2000). Uluslararası İletişim, Konya: Damla Yayınları.
- Bülbül, H. (2010). *Görsel kültür çalışmaları ile ilköğretim görsel sanatlar dersine yönelik bir etkinlik plan önerisi*. <http://www.newwsa.com/>'den alınmıştır.
- Callahan, J. L., & Rosser, M. H. (2007). Pop goes the program: Using popular culture artifacts to educate leaders. *Sage Journals. 1*. <https://doi.org/10.1177/1523422306298902>.

- Carpenter, B. S., & Tavin, K. M. (2010). Drawing (past, present, and future) together: A (graphic) look at the reconceptualization of art education. *Studies in Art Education*, 51(4), 327-352. <https://doi.org/10.1080/00393541.2010.11518812>'den alınmıştır.
- Chapman, L. H. (2003). Studies of the mass arts. *Studies in Art Education*, 44(3), 230-245.
- Cheung, C. K. (2001). The use of popular culture as a stimulus to motivate secondary students' English learning in Hong Kong, *ELT Journal*, 55(1), DOI: 10.1093/elt/55.1.55 , 55-61.
- Chin, C. (2015). Approaches to visual culture in art education, *The International Journal of Arts Education*. 13(1), 32-52.
- Cihan, N. (2014). Eğitsel araç olarak çizgi romanın ilköğretim 8. sınıf Türkçe ders konularına uyarlanması, *Eğitim ve Öğretim Araştırmaları Dergisi*, 3(3), 313-321.
- Clarke, R. (1996). The meaning of artistic tradition in a multicultural society. *Journal of Art and Design Education*, 8(3), 171. <https://doi.org/10.1111/j.1476-8070.1996.tb00664.x>'den alınmıştır.
- Coşgun, M. (2012). Popüler kültür ve tüketim toplumu. *Batman Üniversitesi Yaşam Bilimleri Dergisi*. 1(1), 837-850. <https://dergipark.org.tr/buyasambid/issue/29824/320933>'den alınmıştır.
- Creswell, J. W. (2009). *Qualitative Inquiry and Research Design: Qualitative, Quantitative, and mix methods* (3. Baskı). USA: Sage Publications..
- Creswell, J. W. (2016). *Nitel araştırma yöntemleri: Beş yaklaşıma göre nitel araştırma ve araştırma deseni* (3. baskı). Ankara: Siyasal Yayınevi.
- Creswell, J. W. (2017). *Nitel araştırmacılar için 30 temel beceri*. (Çev. H. Özcan).Ankara: Anı Yayıncılık
- Crockett, L. J., & Zamboanga, B. L. (2009). Substance use among Latino adolescents: Cultural, social, and psychological considerations. In: Villaruel FA, Carlo G, Contreras Grau JM,

- Azmitia M, Cabrera NJ, Chahin TJ, editors. Handbook of Latino psychology: Developmental and community-based perspectives. Thousand Oaks, CA: Sage. 379–398.
- Cummins, J. (2007). Rethinking monolingual instructional strategies in multilingual classrooms. *Canadian Journal of Applied Linguistics*, 10 (2), 221-240.
<https://journals.lib.unb.ca/index.php/CJAL/article/view/19743> 'dan alınmıştır.
- Çakır, M. (2014). *Görsel kültür ve küresel kitle kültürü*. Ankara: Ütopya Yayınevi.
- Çilenti, K. (1979). *Eğitim Teknolojisi*. Ankara: Kadioğlu Matbaası.
- Darts, D. (2006). Head game: Engaging popular visual culture, *Visual Culture in the Art Class: Case Studies*. P. Duncum (Ed.), VA: National Art Education Association.
- Dasgupta, S., Cakrabarti, S., & Sinha, D. (2012). *Media, gender and popular culture in India: Tracking change and continuity*. New Delhi, India: SAGE Publications.
- Dehn, M. (2005). Schreiben als Transformationsprozess. Zur Funktion von Mustern: literarisch-orthografisch-medial. *Kompetenz und Leistung im Deutsch-Unterricht. Spielraum für Muster des Lernens und Lehrens*. Freiburg im Breisgau: Fillibach
- Demirel, Ö. (2010). *Kuramdan uygulamaya eğitimde program geliştirme* (13. Baskı). Ankara: Pegem Akademi.
- Deschamps, L. A. (2002). *The Effects of Popular Culture on Youth Sub-Culture and How it Plays a Role in the School Environment*. (Unpublished master's thesis) A Thesis in The Department of Education, Concordia University Montreal, Canada.
- Dewey, J. (1916). *Democracy and education*. New York: The Free Press.
- Dewey, J. (1934). *Art as experience*. New York: Penguin Group.
- Dickie, J., Shuker, M. J. (2014). Ben 10, superheroes and princesses: primary teachers' views of popular culture and school literacy. *Popular culture in the primary school curriculum*, 48(1). 32-38. <https://doi.org/10.1111/lit.12023>'den alınmıştır.

- Dilli, R. (2013). Görsel kültür kuramının ilköğretim 4. sınıf görsel sanatlar derslerinde uygulanması, *Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, 11(4), 363-388.
<https://dergipark.org.tr/download/article-file/256152>'den alınmıştır.
- Dobbs, S. (1998). *A Guide to Discipline-Based Art Education Learning in And Through Art*. Los Angeles: The Getty Education Institute of the Arts.
- Doğan, İ. (2002). *Sosyoloji: Kavramlar ve sorunlar*. Ankara: Pegem Yayıncılık.
- Duncan Andrade, J.M.R. (2004). Your best friend or your worst enemy: youth popular culture, pedagogy, and curriculum in urban classrooms. *The Review of Education*, 26, 313-337.
- Duncum, P. (2001). The Impact of Visual Culture on Art Education, *Studies in Art Education*, 43(2).
- Duncum, P. (2002). Theorizing everyday aesthetic experience with contemporary visual culture. *Visual Arts Research*, 28 (2), 4-15.
- Duncum, P. (Ed.). (2006). *Visual culture in the art class: Case studies* Reston, VA: National Art Education Association.
- Duncum, P. (2009). Visual culture in art education, circa 2009. *Visual Arts Research*, 35(1), 64-75. <https://www.jstor.org/stable/20715488?seq=1/subjects>'den alınmıştır.
- Duncum, P. (2015). Transforming Art Education into visual culture education through rhizomatic structures. *Anadolu International Symposium on Arts Education*, 1, 47-64.
<https://www.researchgate.net/publication/294104151>'den alınmıştır.
- Dune, T., Bidewell, J., Firdaus, R., & Kirwan, M. (2016). Communication Idol: Using popular culture to catalyse active learning by engaging students in the development of entertaining teaching and learning resources. *Journal of University Teaching and Learning Practice*, 13(5). <http://ro.uow.edu.au/jutlp>'den alınmıştır.
- Efland, A. D. (2005) Problems confronting visual culture *Art Education*, 58(6), 35-40.

<https://doi.org/10.1080/00043125.2005.11651567>'den alınmıştır.

Eisner, E. W. (1991). *What the arts taught me about education. In Reflections from the heart of educational inquiry: Understanding curriculum and teaching through the arts.* Albany NY: Suny.

Elkins, James. (2003). *Visual studies: A skeptical introduction.* New York: Routledge.

Erbay, M. (2013). *Sanat eğitimi üzerine* (2. baskı). İstanbul: Beta Basım Yayım Dağıtım

Ercins, G. 2009. Türkiye’de Popüler Kültür Görünümleri ve Genliğe Yansımaları, Sosyoloji Derneği, 6. Ulusal Sosyoloji Kongresi Bildiri Kitabı, 490-511.

Erdoğan, İ. (1999). Popüler Kültür Alanında Egemenlik ve Mücadele, Popüler Kültür ve İktidar. Ankara: Vadi Yayınları.

Erdoğan, İ. (2001). Popüler kültürde gasp ve popülerin gayrimeşruluğu. *Doğu-Batı*, 15(2), 65-106.

Erdoğan, İ., & Alemdar, K. (2005). Popüler kültür ve iletişim. Ankara: Pozitif Matbaacılık.

Ergen, Y. (2019) Popüler Kültürün Popüler Rol Modelleri Youtuberlar İlköğretim Çağındaki Özel Okul Öğrencileri Üzerine Bir Araştırma, *The Journal of Humanity And Society*, 9(1), 117-153. DOI: 10.12658/M0284.

Erim, G., & Caferoğlu, M. (2012). Görsel sanatlar eğitimi dersinin zihinsel engelli çocuklara katkısının özel eğitim öğretmenlerinin görüşleriyle belirlenmesi. *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 25(2), 321-342.

Erişti, S. D. (2010). İlköğretim öğrencilerinin resimsel anlatımlarında popüler kültür algısı (Norveç Çok Kültürlü Fjell İlköğretim Okulu örneği), *İlköğretim Online*, 9(3), 884-897. <http://ilkogretim-online.org.tr>'den alınmıştır.

Erken, M. (2007). *The Teaching for the Use of Popular Culture in Teaching English at Primary Schools* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Sosyal

Bilimler Enstitüsü, Samsun.

Ertürk, M. (2013). İlköğretim II. kademe görsel sanatlar eğitimi dersi öğretim programının öğretmen görüşlerine göre değerlendirilmesi, *Anadolu Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Dergisi*, 3(1), 78-94.

Evans, H. L. (1997). *An Afrocentric Multicultural Writing Project. Writing in Multicultural Settings*. C. Severino., J. C. Guerra., & J. Butler. (Ed.), New York: MLA.

Falter, M. M. (2013). You're wearing Kurt's necklace!: The rhetorical power of Glee in the literacy classroom. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, 57(4), 289- 297.

Fan, T.A. (2004) American popular culture should we integrate it into American education? *Education*, 124(4), 590-594.

Fix, M., & Jost, R. (2004). Spuren der Medienrezeption in Schultertexten. Bonnighausen, Marion (Yay.haz.) *Intermedialität im Deutschunterricht*. Baltmannsweiler: Schneider Verlag.

Fiske, J. (1989). *Understanding popular culture*. New York: Routledge.

Fiske, J. (1989). *Reading the popular*. London & New York: Routedge.

Fiske, J. (1999). *Popüler Kültürü Anlamak*. (Çev. S. İrvan). Ankara: Ark Yayınevi.

Flowerday, T., & Schraw, G. (2000). Teacher beliefs about instructional choice: A phenomenological study. *Journal of Educational Psychology*, 92(4), 634-645.

doi:10.1037/0022-0663.92.4.634.

Forster, N., Cebis, M., Majteles, S., Mathur, A., Morgan, R., Preuss, J., & Wilkinson, D. (1999).

The role of story-telling in organizational leadership. *Leadership and Organization Development*, 20(1), 11-17.

Fowles, J. (1996). *Advertising andpopularculture*. London: Sage.

Freedman, J. (1999). Implement aspects of social reconstruction theory into classroom practice.

An international symposium in art education. The prospects of art education in the 21st

century, *Taiwan museum of art*.

Freedman, K. (2000). Social perspectives on art education in the U.S. Teaching visual culture in a democracy. *Studies in Art Education*, 41(4), 314-329.

<https://www.jstor.org/stable/1320676>'den alınmıştır.

Freedman, K. (2001). How do we understand art? Aesthetics and the problem of meaning in the curriculum P. Duncum., & T. Bracey (Eds.), *On knowing: Art and visual culture* (pp. 34-46). New Zealand: Canterbury University Press.

Freedman, K. (2003). *Teaching Visual Culture: Curriculum, Aesthetics, and the Social Life of Art*. New York: Teacher College Press.

Fukunaga, N. (2006), "Those anime students": Foreign language literacy development through Japanese popular culture, *Journal Of Adolescent & Adult Literacy*, 50(3), 206-222.

Gans, H. J (2007). *Popüler kültür ve yüksek kültür*. (Çev. E. O. İncirlioğlu). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Gans, H. J (2014). *Popüler kültür ve yüksek kültür*. (Çev. E. O. İncirlioğlu). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Geçer, E. (2013). *Medya ve popüler kültür*. İstanbul:Metamorfoz Yayıncılık.

Gerbner, G. (1972). 'Mass Media and Human Communication Theory', In *Sociology of Mass Communications*. Harmondsworth: Penguin Books.

Gibson M. A. (2001). Immigrant adaptation and patterns of acculturation. *Human Development*, 44, 19–23. <https://doi.org/10.1159/000057037>'den alınmıştır.

Gee, J. (2003). *What video games can teach children about language and literacy*. London: Palgrave.

Gee, J. (2004). *Situated language and learning*. London: Routledge.

Gee, J. (2007a). Pleasure learning, video games, and life: The projective stance. In M. Knobel &

- C. Lankshear (Eds.), *A New Literacy sampler* (pp. 95–113). New York, NY: Peter Lang.
- Gee, J. (2007b). *Good video games good learning: Collected essays on video games, learning and literacy*. New York: Peter Lang.
- Gibbs, G. (2007). *Analyzing Qualitative Data*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Gingell, J., & Brandon, E.P. (2000). Popular culture. *Journal of Philosophy of Education*, 34(3), 461-485.
- Giroux, H. (1992). *Border crossings, cultural workers and the politics of education*. New York: Routledge.
- Giroux, H., & Simon, R. (1989). *Popular culture: Schooling and everyday life*. New York: Bergin & Garvey.
- Glesne, C. (2015). *Nitel arařtırmaya giriş (5. baskı)*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Green, B., & Bigum, C. (1993). Aliens in the classroom. *Australian Journal of Education*, 37, 119–141.
- Gökçe, O. (2003). *İletişim bilimine giriş: İnsanlararası ilişkilerin sosyolojik bir analizi*. Ankara: Turhan Kitabevi.
- Guba, E. G. & Lincoln, Y. S. (1981). *Effective evaluation*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Guba, E. G. & Lincoln, Y. S. (1989). *Fourth generation evaluation*. Newbury Park, CA: Sage.
- Guins, R. & Cruz, O. Z. (2005). *Popular culture: A reader*. London: Sage Publications.
- Grugeon, E. (2005). Listening to learning outside the classroom: student teachers study playground literacies. <https://doi.org/10.1111/j.1741-4350.2005.00391.x>'den alınmıştır.
- Güler, A., Halıciođlu, M. B., & Tařđın, S. (2015). *Sosyal bilimlerde nitel arařtırma (2. baskı)*. Ankara: Seçkin.
- Güllüođlu, Ö. (2012). Bir kitle iletişim aracı olarak televizyonun popüler kültür ürünlerini benimsetme ve yayma işlevi üzerine bir deđerlendirme. *Erciyes Üniversitesi İletişim*

Fakültesi Halkla İlişkiler ve Tanıtım Bölümü, 2(4), 64-86.

Gültekin, M. (2006). Bir popüler kültür araştırması: Dicle Üniversitesi Örneği, *Ekev Akademi Dergisi*, 26, 115-128.

Güngör, N. (1999). Popüler kültür ve iktidar. İstanbul: Vadi yayınları.

Gündüz, Y. (2015). Popüler Kültürün Görsel Sanatlar Dersine Olası Yansımaları, *International Journal of Social Science*, 2(31), s. 387-401. <http://dx.doi.org/10.9761/JASSS2686>'den alınmıştır.

Güven, İ., & Keleşoğlu, S. (2014). Popüler Kültür'ün sınıf içi öğretim uygulamalarına adaptasyonuna yönelik niteliksel bir araştırma. *Eğitim ve Bilim Dergisi*, 39(171), 344-360.

Güvenç, B. (1985). Kültür Konusu ve Sorunlarımız, İstanbul: Remzi Kitabevi.

Güvenç, B. (1999). *İnsan Ve Kültür*(8.Baskı). İstanbul: Remzi Kitabevi.

Güvenç, B. (2002). *İnsan ve Kültür*. (9.bs.). İstanbul: Remzi Kitabevi.

Hall, S. (1981). Notes on deconstructing "the popular." In R. Samuel (Ed.), *People's history and socialist thought* (pp. 227-240). London: Routledge & Kegan Paul.

Hall, L. A. (2012). How Popular Culture Texts Inform and Shape Students' Discussions of Social Studies Texts. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, 55(4), 296-305.

Hammersley, M. (1992). *What is wrong with ethnography? Methodological Explorations*. London: Routledge.

Han, C., Y., & Ling, W. N. (2017). The Use of Anime in Teaching Japanese as a Foreign Language, *Malaysian Online Journal of Educational Technology*. 5(2), 68-78.

Hançerlioğlu, O. (2018). *Felsefe Sözlüğü*(24. baskı). İstanbul: Remzi Kitabevi.

Hatch, J. A. (2002). *Doing qualitative research in education settings*. Albany: State University of New York Press.

Hatıplı, M. (2016). *Ekonomik boyutlarıyla görsel kültür ve kültür endüstrisi*. İstanbul: Değişim

Yayınları.

Heath, S. B. (1983). *Ways with Words: Language, Life, and Work in Communities and Classrooms*. Cambridge: Cambridge University Press.

Heath, T., & Heath, M. (2016). Once upon a time there was a consumer: Stories of magic and the magic of stories. *Journal of Marketing Management*, 32(9-10), 811-826.

Hermes, J. (2005). *Re-reading popular culture*. Malden, MA: Blackwell.

Ho, W. C., & Law, W. W. (2006). *Students' music experiences, society and culture: Music education in Shanghai, China: Music Education Research*.

Horatius, F. (2016). *Ars Poetica*. (Çev. C. Cengiz Çevik). İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.

Huang, F.Q. (2004) Curriculum reform in contemporary China: Seven goals and six strategies. *Journal of Curriculum Studies*, 36(1), 348-363.

Hudson, P., & S. Hudson. (2001). Linking visual arts with science and technology in the primary classroom. *Australian Primary and Junior Science Journal*, 17(4), 26-29.

Huysen, A. (1986). *After the Great Divide*. London: Macmillan.

Hughes, A. (1998). Reconceptualizing the art curriculum. *Journal of Art & Design Education*. 17(1), 41-49.

Hobbs, J. (1985). Response to Smith's A right to the best. *Studies in Art Education*, 26(3), 176-180.

Jay, M. (1989). *Diyalektik imgelem*. (Çev. Ü. Oskay). İstanbul: Ara yayıncılık.

Karaboğa, M. T. (2018). Medya çağında çocuk ve çocuk kültürü: Şiddet ve tüketim kültürünün yansımaları. *Uluslararası Çocuk Edebiyatı ve Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 2(2), 1-17.

Karadağ, Ç. (2004). *Görme kültürü (Görüntüler evreni)*. Ankara: Doruk Yayınları.

Karakoç, E. (2009). *Medya ve Popüler Kültür*, Nüve Kültür Merkezi, Literatürk, Konya.

- Karakoç, E. (2014). Medya aracılığıyla popüler kültürün aktarılmasında toplumsal değişkenlerin rolü. *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi*, 2(3). 245-269.
- Karayağmurlar, B. (1990). *Sanatta Yaratıcılık ve Eğitim*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Dokuz Eylül Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İzmir.
- Kaya, A. (2018). *Eğitim Psikolojisi*. Ankara: Pegem Akademi Yayıncılık.
- Kaya, K., & Tuna, M. (2008). İlköğretim çağındaki çocukların sosyalleşmesinde televizyonun etkisi. *Süleyman Demirel Üniversitesi Fen Edebiyat Fakültesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 5(17), 159-182.
- Kaya, K., & Tuna, M. (2010). Popüler kültürün ilköğretim çağındaki çocukların aile içi ilişkileri üzerindeki etkisi. *Süleyman Demirel Üniversitesi Fen Edebiyat Fakültesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 21, 237-256.
- Kearney, P. (2007). Cognitive assessment of game-based learning. *British Journal of Educational Technology*, 38(3), 529–531.
- Kırıçoğlu, O.T. (2001). *Sanatta eğitim, görmek, öğrenmek, yaratmak*. Ankara: Pegem Yayıncılık.
- Kırıçoğlu, O. T. (2002). *Sanatta eğitim görmek öğrenmek yaratmak* (2. baskı). Ankara: Pegem Akademi Yayıncılık.
- Kırıçoğlu, O. T. (2014). *Sanat bir serüven*. Ankara: Pegem Yayıncılık.
- Kırıçoğlu, O. T. (2015). *Sanat kültür yaratıcılık: Görsel sanatlar ve kültür eğitimi öğretimi* (2. baskı). Ankara: Pegem Akademi Yayıncılık.
- Kızıldağ, Ş. (2001). *Pop Müzikten Popüler Kültüre Medya Çocukları*. İstanbul: Şehir Yayınları.
- Klopfer, E., Osterweil, S., Groff, J. & Haasusing, J. (2009). The technology of today, in the classroom today: the instructional power of digital games, social networking, simulations and how teachers can leverage them. *An Education Arcade Paper*.

http://education.mit.edu/papers/GamesSimsSocNets_EdArcade.pdf adresinden erişilmiştir.

Koh, A. (2015). Popular culture goes to school in Hong Kong: a language arts curriculum on revolutionary road?. *Oxford Review of Education*, 41(6), 691-710.

<https://doi.org/10.1080/03054985.2015.1110130>'den alınmıştır.

Kumral, Ç. (1996). *Türkiye 'de popüler kültürün yönelimleri ve plastik sanatlar eğitimine etkisi* (Yüksek lisans tezi), Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.

Küçükşengül Ö. Ş. (1994). “Kitle İletişim Araçları, Yazın Ve Sanatın Çocuğun Toplumsal Kimliğinin Oluşumuna Etkisi”, I. Ulusal Sosyoloji Kongresi, Ankara/Türkiye.

Ladson-Billings, G. (1995). Towards a theory of culturally relevant pedagogy. *American Educational Research Journal*, 32, 465–491.

Labbo, L. (1996). A semiotic analysis of young children's symbol making in a classroom computer center. *Reading Research Quarterly*, 32, 356–385.

Lambirth, A. (2003). ‘They get enough of that at home’: understanding aversion to popular culture in schools. *Reading, Literacy and Language*, 37(1), 9–13.

<https://doi.org/10.1111/1467-9345.3701003>'den alınmıştır.

Leppert, R. (2002). *Sanatta anlamın görüntüsü*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Liamputtong, P. (2009). Qualitative data analysis: Conceptual and practical considerations.

Healty Promotion Journal of Australia. 20(2), 133-139.

<https://doi.org/10.1071/HE09133>'den alınmıştır.

Löwenthal, L. (2017). *Edebiyat, popüler kültür ve Toplum*. (Çev. Beybin Kejanlıoğu). İstanbul: Metis Yayınları.

Machado, M. J. (2014). *Early childhood experiences in language Arts: Early literacy*. Boston, Cengage Learning.

Makin, L., Hayden, J., Holland, A., Arthur, L., Beecher, B., Jones Diaz, C., Et Al. (1999).

- Mapping literacy practices in early childhood services*. Sydney, Australia: New South Wales Department of Education and Training & Department of Community Services.
- Malinowski, B. (1990). *İnsan ve Kültür*.(Çev. F. Gümüş). Ankara: Verso Yayınları.
- Malinowski, B. (1992). Bilimsel Bir Kültür Teorisi. (Çev. S. Özkal). İstanbul: Kabalcı.
- Mamur, N. (2012). Görsel Sanatlar öğretmen adaylarının görsel kültür diyaloglarına yönelik algıları. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Bilimleri*, 12(3). 2149-2174.
- Mamur Yılmaz, E. (2014). *Görsel sanatlar öğretmen adaylarının ilköğretim okulları öğrencilerine sanatsal düzenleme ilkelerinin öğretimine yönelik öğretim materyali tasarım süreçleri*, (Yayımlanmamış doktora tezi) Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Marsh, J. (1999). Batman and Batwoman go to school: popular culture in literacy curriculum. *International Journal of Early Years Education*, 7 (2), 117-131.
<https://doi.org/10.1080/0966976990070201>'den alınmıştır.
- Marsh, J. and Millard, E. (2000) Literacy and Popular Culture: Using Children's Culture in the Classroom London: PCP Publishing.
- Marsh, J., Brooks, G., Hughes, J., Ritchie, L., Roberts, S., & Wright, K. (2005). *Digital beginnings: young children's use of popular culture, media and new technologies*. Sheffield: University of Sheffield.
- Marsh, J. (2010). But I want to fly too!: Girls and superhero play in the infant classroom. *Gender and Education*, 12(2) 209–220.
- Masterman, L. (1985) *Teaching the Media*. London: Comedia.
- McFee, J.K. (1991). Art Education Progress: A field of dichotomies or network of mutual support. *Studies in Art Education*, 32(2), 13-14. 89.
- McCarthy, C., Giardina, M.D., Harewood, S.J., and Park, J.K. (2003) Contesting culture:

- Identity and curriculum dilemmas in the age of globalization, postcolonialism, and multiplicity. *Harvard Educational Review*, 73(3), 449-465.
- McCrary, D. (2005). Represent, representin, representation: the efficacy of hybrid texts in the writing classroom. *Journal of Basic Writing*, 24(2), 72-91.
- McLaren, P. (2011). *Okullarda yaşam, eleştirel pedagojiye giriş* (Çev. Ed. M. Y. Eryaman & H. Arslan). Ankara: Anı Yayıncılık.
- McMahon, T. R., & Bramhall, R. (2004). Using entertainment media to inform student affairs teaching and practice related to leadership. *New Directions for Student Services*, 108, 61-70.
- McRobbie, A. (1999). *Postmodernizm ve popüler kültür* (Çev. A. Özdek). İstanbul: Sarmal Yayınevi.
- Merriam, S. B. (2013). Nitel araştırma: Desen ve uygulama için bir rehber. (çev. ed.; S. Turan). Ankara: Nobel.
- Merriam, S. B. (2015). Nitel araştırma: Desen ve uygulama için bir rehber. (Çev. S. Turan). Ankara: Nobel Yayıncılık.
- Mejuyev, V. (1987). *Kültür ve Tarih*. (Çev. S. H. Yokova). Ankara: Başak Yayınları.
- Miler, M. B., & Huberman, A. M. (2015). Nitel Veri Analizi. (Çev. S. Akbaba Altun & A. Ersoy). Ankara: Pegem Yayınevi.
- Milles, R. L. (2003). *The A-Z of Social Research: A Dictionary of Key Social Science Research Concepts*. London: SAGE Publications.
- Millard, E. (2003). Towards a literacy of fusion: newtimes, new teaching and learning? Reading. *Literacy and Language*, 37(1).
- Milli Eğitim Bakanlığı. (2018). Görsel Sanatlar Öğretim Programı. Ankara.
- Mills, W. (1974). *İktidar Seçkinleri*. (Çev. Ü. Oskay). Ankara: Bilgi Yayınevi.

- Mirzoeff, N. (1998). What is the visual culture? In N. Mirzoeff (Ed.), *Visual culture reader?* London and New York: Routledge. 3-14.
- Mitchell, W. J. T. (1995). What is visual culture? In I. Lavin (Ed.), *Meaning in the visual arts: Views from the outside* (pp. 207-217). Princeton: Institute for Advanced Study.
- Moni, K. B., & Jobling, A. (2008). A case for including popular culture in literacy education for young adults with Down syndrome. *Australian Journal of Language & Literacy*, 31(3), 260-277. Retrieved from EBSCOhost.
- Morrell, E. (2002). Toward a critical pedagogy of popular culture: Literacy development among urban youth. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, 46(1), 72-77.
<https://www.jstor.org/stable/40017507>'den alınmıştır.
- Morrell, E. (2004). *Linking literacy and popular culture: Finding connections for lifelong learning*. Norwood, MA: Christopher-Gordon.
- Morrell, E., & Duncan-Andreda, J. (2006). Popular culture and critical media pedagogy in secondary literacy. *International Journal of Learning*, 12, 1-12.
- Mutlu, E. (1998). İletişim Sözlüğü. (3. Basım). Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları.
- Mutlu, E. (2012). *İletişim Sözlüğü*. Sofos Yayınları.
- Mutlu, E. (2005). *Globalleşme, popüler kültür ve medya*. Ankara: Ütopya Yayınevi.
- Mutlu, E. (2016). *Globalleşme, Popüler kültür ve Medya*. Ankara: Ütopya Yayınevi.
- Nalçaoğlu, H. (2003). "Medya ve toplum ilişkisini anlamak üzere bir çerçeve." *Medya ve toplum*. İstanbul: İPS İletişim Vakfı.
- Nazik, H., & Bayazıt, A. (2004). *İnsan İlişkileri ve İletişim*. İstanbul: Yapa Yayınları.
- Noddings, N. (2005). Identifying and responding to needs in education. *Cambridge Journal of Education*, 35(20), 147-159.
- Oğuz, E.S. (2011). Toplum bilimlerinde kültür kavramı. *Edebiyat Fakültesi Dergisi*, 28(2), 123-

139.

Okday, A. (2002). Popüler Kültürler, İstanbul: İletişim Yayınları.

Oliveri, D. (2007). *Cartoon drawing in the classroom: Ways to use cartoon in teaching.*

<http://www.morguefile.com-tarr101>'den alınmıştır.

Onan Coşkun, B. (2017). Çağdaş Sanat Eğitimi Kuramcıları Bağlamında Sanat Eğitiminde Yeni Eğilimler ve Çeşitli Uygulama Önerileri. *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 30(1), 291-319.

Oruç, C., Tecim, E, & Özyürek G. (2011). Okul Öncesi Dönem Çocuğunun Kişilik Gelişiminde Rol Modellik ve Çizgi Filmler, *Ekev Akademi Dergisi*, 15(48), 281-297.

<http://www.researchgate.net/publication/233933379>'den alınmıştır.

Oskay, Ü. (1998). *Yıkanmak İstemeyen Çocuklar Olalım.* İstanbul: Yapı- Kredi Yayınları.

Osier, M. (2003). *The use of popular culture in today's curriculum* (Unpublished master's thesis). California Lutheran University, California.

Otmazgin, N., & Project, M. (2014). *Regionalizing culture: The political economy of Japanese popular culture in Asia.* Honolulu: University of Hawaii Press.

Özbek, M. (2002). Popüler Kültür ve Orhan Gencebay Arabeksi. İstanbul: İletişim Yayınları.

Özbek, M. (2003). Popüler Kültür ve Orhan Gencebay Arabeski. İstanbul: İletişim Yayınları.

Özden, Ö., & Barışeri, N. (2010). Üniversite öğrencilerinin popüler kültür ve popüler müzikle ilgili görüşleri, *New World Sciences Academy Fine Arts*, 5(4), 276-294. ISSN:1306-3111.

Özdemirci, A. (2017). *Şirket ve popüler kültür tüketim psikolojisi ve imaj yönetimi: Türkiye (1950-1980).* İstanbul: Beta Basım Yayım Dağıtım.

Özdemir, G., Yıldız, G. (2017). Şarkı öğretiminde popüler müzik işliklerinin kullanımına yönelik öğretmen adaylarının görüşleri. *Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 17(2), 834-849.

- Özgan, H., Arslan, M. C., & Kara, M. (2014). Popüler Kültürün Öğrenci Davranışları Üzerinde Algılanan Etkileri. *Ekev Akademi Dergisi*, 18(58), 469-484.
- Özkan, H. H. (2006) Popüler Kültür ve Eğitim. *Kastamonu Eğitim Dergisi* 14(1), 29-38.
http://www.kefdergi.com/pdf/14_1/029-038.pdfden alınmıştır.
- Özkan, M. (1997). *Tarih içinde Türk dili*. İstanbul: Filiz Kitabevi.
- Özkan, A. (2004). *Siyasal İletişim*, İstanbul: Nesil Yayınları.
- Özkök, E. (1985). *İletişim Kuramları Açısından Kitlelerin Çözülüşü*. Ankara: Tan Yayınları,
- Özlem, D. (2000). *Kültür Bilimleri ve Kültür Felsefesi*. İstanbul: İnkılap.
- Özsoy, V. (2006), *Görsel Sanatlar Eğitiminde Uygulamalar*, Ankara: Görsel Sanatlar Eğitimi Derneği Yayınları, 4, 19.
- Özsoy, V. (2007). *Görsel sanatlar eğitimi: resim-iş eğitiminin tarihsel ve düşünsel temelleri*. Ankara: Gündüz Eğitim ve Yayıncılık.
- Özsoy, V. (2007). *Görsel sanatlar eğitimi: resim-iş eğitiminin tarihsel ve düşünsel temelleri*. (3. baskı). Ankara: Pegem Akademi.
- Öztürk, D. & Bıkmaz, F. (2007). “Popüler Kültür Ve Okul: Ankara ve Bolu İllerinde İlköğretim Öğrencileri Üzerine Yapılan Bir Araştırma, Popüler Kültür ve Çocuk”, (Haz. Nihal Ahioğlu, Neslihan Güney), Dipnot Yayınları, Ankara, s.103-125.
- Pala, F. K. & Erdem, M. (2011). Dijital oyun tercihi ve oyun tercih nedeni ile cinsiyet, sınıf düzeyi ve öğrenme stili arasındaki ilişkiler üzerine bir çalışma. *Ahi Evran Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 12(2), 53-71.
- Parsa, A. F. (2004). *İmgenin Gücü ve Görsel Kültürün Yükselişi*. Ankara Üniversitesi TÖMER İzmir Şubesi Yayınları, 33, 59-71.
- Parry, B. (2014). Popular culture, participation and progression in the literacy classroom. *Literacy*, 48(1), 14-22. <https://doi.org/10.1111/lit.12027>'den alınmıştır.

- Patton, Q. W. (1990). *Qualitative evaluation and research methods*. Newbury Park: Sage.
- Patton, M. Q. (2002). *Qualitative research and evaluation methods* (3rd ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Patton, Q. P. (2014). *Nitel araştırma ve değerlendirme yöntemleri*. (3. Baskıda çeviri). (Çev. M. Bütün & S. B. Demir). (Orj. Bas. Yılı, 2002). Ankara: Pegem.
- Patton, M. Q. (2018) *Nitel Araştırma ve Değerlendirme Yöntemleri*. (Çev. M. Bütün, S. Beşir Demir). Ankara: Pegem Akademi.
- Payne, M. (Ed.). (1998). *A dictionary of cultural and critical theory*. Malden, Massachusetts: Balckwell Publishers.
- Petracca, M., & Sorapure, M. (1998). *Common culture: Reading and writing about American popular culture*. Upper Saddle River: Prentice Hall.
- Polat, M., & Sölpük, N. (2014). Popüler Kültürün Lise Öğrencileri Üzerindeki Etkileri, *Eğitim ve Öğretim Araştırmaları Dergisi*, 3(2), 163-169.
- Polit, D. F. & Beck, C. T. (2010). Generalization in quantitative and qualitative research: Myths and strategies. *International Journal of Nursing Studies*, 47, 1451-1458.
- Polkinghorne, D. E. (2005). Language and meaning: Data collection in qualitative research. *Journal of Counseling Psychology*, 52(2), 137.
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon*, 9 (5), 1-6.
- Radyo ve Televizyon Üst Kurulu (2018). *Televizyon İzleme Eğilimleri Araştırması*.
- Rajendran, D., & Andrew, M. (2014). Using film to elucidate leadership effectiveness models: Reflection on authentic learning experiences. *Journal of University Teaching & Learning Practice*, 11(1), 1-16.
- Ranker, J. (2006). "There's fire magic, electric magic, ice magic, or poison magic": The world of video games and Adrian's compositions about Gauntlet Legends. *Language Arts*, 84, 21-

33.

- Roberts, G. G. (2011). The Guide to United States Popular Culture by Ray B. Browne and Pat Browne, *Journal Of American Culture* (Malden, MA), 98. doi:10.1111/j.1542-734X.2011.00766_6.x.
- Rogoff, I. (1998). “*Studying Visual Culture*”, *Visaul Culture Reader*. London and New York: Routledge.
- Rohmann A., Piontkowski U., & Randenborgh A. (2008). When attitudes do not fit: Discordance of acculturation attitudes as an antecedent of intergroup threat. *Personality and Social Psychology Bulletin*. 34, 337–352.
- Rosser, M. H. (2007). The magic of leadership: An exploration of Harry Potter and the Goblet of Fire. *Advances in Developing Human Resources*, 9(2), 236-250.
- Russell Bowie, D. (2006). *MMADD about the arts! An introduction to Primary Arts Education*. Frenchs Forest, NSW: Pearson Education Australia.
- Rustin, M. (2016). Young children and works of the imagination. *Infant Observation*, 19(2), 139-148.
- Sakallı, E. (2014). Türkçe Popüler Kültür. *Uluslararası Türkçe Edebiyat Kültür Eğitim Dergisi*, 3(2), 307-317.
- Sanyal, N., & Dasgupta, M. (2017). Fairy tales: The emotional processors of childhood conflicts in dynamic interpretative lens. *SIS Journal of Projective Psychology & Mental Health*, 24(1), 39-47.
- Sefton Green, J. (2001). Computers, creativity, and the curriculum: The challenge for schools, literacy, and learning. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*.
- Sellnow, D. (2010). The rhetorical power of popular culture: Considering mediated texts. *Web of Science Times*. Thousand Oaks, CA: Sage.

- Scanlan, M. (2010). Opening the box: Literacy, artefacts and identity. *Literacy*, 44(1), 28-36.
- Schudson, M. (1999). *Popüler kültürün yeni gerçekliği: Akademik bilinçlilik ve duyarlılık, Popüler kültür ve iktidar* (Çev. N. Güngör). Ankara: Vadi Yayınları.
- Schwartz, S. J., Montgomery, M. J., & Briones, E. (2006). The role of identity in acculturation among immigrant people: Theoretical propositions, empirical questions, and applied recommendations. *Human Development*, 49, 1–30.
- Scott, M., & Weeks, P. P. (2015). Using film to teach authentic leadership. *Journal of Leadership Education*, 15(1), 140-149.
- Sfeir, D., & Candidate, P. D. (2014). Critical pedagogy through popular culture. *Education Matters*, 2(2). 15-25.
- Sellnow, D. (2010). The rhetorical power of popular culture: Considering mediated texts. Web of Science Times. Thousand Oaks, CA: Sage.
- Shegar, C., & Weninger, C. (2010). Intertextuality in preschoolers' engagement with popular culture: implications for literacy development. *Language & Education: An International Journal*, 24(5), 431-447. doi:10.1080/09500782.2010.486861.
- Shumway, D. R. (1999). *Post yapısalcılık ve popüler kültür*. (Çev: Emre Arslan). Ankara: Vadi Yayınları.
- Sprinkle, T. A., & Urick, M. J. (2016). Alternatives to the movie sandwich habit: Practical approaches to using movies to teach leadership and power. *Management Teaching Review*, 1(2), 105-119.
- Silverman, D., & Marvasti, A. (2008). *Doing qualitative research: A comprehensive guide*. Thousand Oaks, CA: Sage.
- Solak, A. (2005). *Küreselleşme ve Toplum*. İstanbul: Hegem Yayınları.
- Solmaz Beşevli, P. (23–25 Eylül 2009). *Popüler Kültürün 'Müzik Eğitimi'ne Etkisi Üzerine Bir*

Değerlendirme. Ondokuz Mayıs Üniversitesi 8. Ulusal Müzik Eğitimi Sempozyumunda sunuldu, Samsun.

Sözen, E. (1997) *Medyatik hafıza*. İstanbul: Timaş Yayınları.

Sözen, E. (2001). Popüler Kültür Retoriği: Sahiplik İçinde Yokluk, Rağbette olmak ve Sağduyu. *Doğu Batı Düşünce Dergisi*, 4(15), Ankara.

Sözen, O. B. (2007). *Significance of Popular Culture in English Language Teaching Coursebooks* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Marmara Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

Stake, R. E. (2005). *Qualitative case studies*. In N. K Denzin & YS. Lincoln (Eds.), *The Sage handbook of qualitative research* (pp. 443-466). Thousand Oaks, CA: Sage.

Stevens, L. P. (2001). “South Park” and Society: Instructional and Curricular Implications of Popular Culture in the Classroom. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, 44(6), 548-555.

Strinati. D. (1995). *An introduction to theories of popular culture*. London: Routledge.

Storey, J. (2000). *Popüler Kültür Çalışmaları, Kuramlar ve Metotlar* (Çev. K. Karaşahin). İstanbul: Babil Yayınları.

Storey, J. (2009). *Cultural Theory and Popular Culture: An Introduction* (5th Ed.). New York: Pearson Longman.

Suárez Orozco, M. M. (2004) *Globalization: Culture and Education in the New Millennium*. Qin Hilliard, D. B. (Eds.), CA: University of California Press.

Subrahmanyam, K. (2009). Developmental implications of children’s virtual worlds. *Washington and Lee Law Review*, 66(3), 1065-1083.

Suss, D., Suoninen, A., Garitaonandia, C., Juaristi, P., Koikkalainen, R., & Oleaga, J.A. (2001). Media childhood in three European countries. In I. Hutchby & J. Moran-Ellis (Eds.). *Children, technology and culture: The impacts of technologies in children’s everyday lives*

- (pp. 28–41). London: RoutledgeFalmer.
- Swingewood, A. (1977). *The Myth of Mass Culture*. London: Macmillan.
- Swingewood, A. (1996). Kitle kültürü efsanesi (Çev. A. Kansu). Ankara: Bilim ve Sanat.
- Şahin, M.C. (2005). Türkiye’de gençliğin toplumsal kimliği ve popüler tüketim kültürü, *Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 25(2), 157-181.
- Şentürk, Ü. 2007. Popüler Bir Kültür Örneği Olarak Futbol, *Cumhuriyet Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 31(1), 25-41.
- Şimşek, G. (2002). Kitle İletişim Formu Olarak Reklamcılık. *Selçuk İletişim Dergisi*, 2(2), 56-63.
- Şimşek, Ş. (2010). *Yaşam tarzı üzerinde popüler kültürün belirleyiciliği ve kitle iletişim araçlarının etkisi: Türkiye’de punk kültürü örneği*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.
- Tadmor, C. T., Tetlock P. E., & Peng K. (2009). Acculturation strategies and integrative complexity: The cognitive implications of biculturalism. *Journal of Cross-Cultural Psychology*, 40, 150-139.
- Tanriverdi, B. (2007). Film analysis through linguistic base. ERIC: Institute of Education Sciences. <http://files.eric.ed.gov/fulltext/ED503868.pdf> ‘dan alınmıştır.
- Tavin, K. (2000). Teaching in and through visual culture. *Journal of Multicultural and Cross-cultural Research in Art Education*, 18(1), 37-40.
- Tavin, K. (2002). Engaging advertisements: Looking for meaning in and through art education. *Visual Arts Research*, 28(2), 38-47.
- Tavin, K. (2003). Wrestling with angels, searching for ghosts: Toward a critical pedagogy of visual culture. *Studies in Art Education*, 44(3), 197-213.
- Tavin, K. (2004). If you see something, say something: visualevents at thevisual culture

gathering. *Visual Arts Research*, 32(2), 2-6.

Tavin, K. (2015). Hauntological shifts: Fear and loathing of popular (visual) culture, studies in art education. *A Journal of Issues and Research*. 46(2), 101-117.

<https://www.tandfonline.com/loi/usae20>'den alınmıştır.

Tucker, N. (1999). The rise and rise of Harry Potter. *Children's Literature in Education*, 30(4), 221-234.

Turner Furuhata, H. (2013). Use of comics manga as a learning tool to teach translation of Japanese. *The Journal of Language Teaching and Learning*, 3(2), 72-83.

TÜİK. (2013). *06-15 yaş grubu çocuklarda bilişim teknolojileri kullanımı ve medya*.

<http://www.tuik.gov.tr/PreHaberBultenleri.do?id=15866> adresinden alınmıştır.

Türk Dil Kurumu Türkçe Sözlük. (1992). Milliyet Yayıncılık.

Teichert, L. (2015). Book Review. *Journal of Early Childhood Literacy*, 15(1), 141-144.

<https://doi.org/10.1177/1468798414552429>'den alınmıştır.

Tellan, B. (2004). "Üretim ve Tüketim Süreci Açısından Popüler Kültür ve Medya İlişkisi: Kurtlar Vadisi Örneği", *Bilim ve Aklın Aydınlığında Eğitim Dergisi Özel Sayı*, yıl:5 Sayı:57.

Telleria, J. (2015). What does culture mean for the UNDP. *Cultural Studies*, 29(2), 255-271.

Tezcan, M. (1997). *Kültürel Antropoloji*, Ankara: T.C. Kültür Bakanlığı Yayınları.

Tınaz, P. (2000). *Organizasyonlarda etkili öğrenme*. İstanbul: MESS AvcıolMatbaası.

Tonta, Y. (2009). Digital Natives and Virtual Libraries: What Does the Future Hold for Libraries?. 15th Jubilee Conference: Libraries and their clients: free or fee services supporting social communication in digital era, Kraków, Poland.

Topal, A. (2014). Popüler Kültür, *Academia*, s.1-18.

https://www.academia.edu/10060993/Popüler_Kültür'den alınmıştır.

Trend, D. (1992). *Cultural pedagogy: Art education politics*. New York, NY: Bergin & Garvey.

- Thomas, F.A. (2004). American popular culture: Should we integrate it into American education?. *Education*, 124(4) 590-594.
- Tucker, N. (1999). The rise and rise of Harry Potter. *Children's Literature in Education*, 30(4), 221-234.
- Tufan, H., & Eyüpoğlu, A. (2000). Popüler kültür ürünlerinde kadın istihdamını etkileyebilecek öğeler. Ankara: T.C. Başbakanlık Kadın Statüsü ve Sorunları Genel Müdürlüğü.
- Tuna, M. (2008). *İlköğretim çağındaki çocukların sosyalleşmesinde popüler kültürün rolü*. (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). Süleyman Demirel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Isparta.
- Tutar, H., & Yılmaz, M. K. (2003). Genel İletişim: kavramlar ve modeller. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Türe, N. (2007). *Eğitimde ve öğretimde bir araç olarak görsel sanatlar eğitiminin öğrencilere sağladığı katkılar* (Yüksek lisans tezi). Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.
- Türkdoğan, T. (2014) Sanat kültür politika. Nobel Akademik Yayıncılık: Ankara.
- Türkkan, B. (2008). *İlköğretim görsel sanatlar dersi bağlamında görsel kültür çalışmaları: Bir eylem araştırması*. (Yayınlanmış doktora tezi). Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Türkcan, B. (2013). Çocuk Resimlerinin Analizinde Göstergibilimsel Bir Yaklaşım. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Bilimleri Dergisi*, 13(1), 585-607.
- Uyar, Y. (2007). *Türkçe öğretiminde kültür aktarımı ve kültürel kimlik geliştirme*. (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Uysal, A. (2011). Görsel kültürün ve sosyo-kültürel olguların öğrenci resimlerindeki imgeler

- etkisi. Akademik Bakış Dergisi: *Uluslararası Hakemli Sosyal Bilimler E-Dergisi*, 24, 1-20.
<http://www.akademikbakis.org>.
- Uysal, A. (2005). İlköğretimde Verilen Sanat Eğitimi Derslerinin Yaratıcılığa Etkileri, *Gazi Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 6(1), 41-47.
- Valenzuela, A. (1999). *Subtractive Schooling: U.S. mexican youth and the politics of caring*.
 New York: Suny Press.
- Varol, S. F.,& Tayanç, N.K (2017). Popüler aramalar, popüler kültür ve kültürel küreselleşme.
Erciyes İletişim Dergisi, 5(1), 132-146.
<https://dergipark.org.tr/erciyesiletisim/issue/27688/291890>'den alınmıştır.
- Wartella, E.,& Knell, G. (2004). “Raising A World-Wise Child And The Power Of Media”,
 Phi Delta Kappa International, 86(3), 222.
- Wassenaar, D. (2006). Ethical issues in social science research. *Research in practice: Applied methods for the social sciences*, 2, 60-79.
- Webb, A. N., & Rule, A. C. (2012). Developing second graders' creativity through literacy-science integrated lessons on lifecycles. *Early Childhood Education Journal*, 40(6), 379-385. <https://doi.org/10.1007/s10643-012-0532-y>'den alınmıştır.
- Weld, J. (2011). *Connecting literacy and popular culture* (Unpublished master's thesis). Ralph C. Wilson Jr. School of Education, New York.
- Weiner, E. (2001). Making the pedagogical (re)turn: Henry Giroux's insurgent cultural pedagogy. *JAC*, 21(2), 434-451.
- Westerhuis, D. (1995). *Society and Culture*. Australia: Pascal Press.
- Willett, R. (2005). 'Baddies' in the classroom: Media education and narrative writing. *Literacy*, 39(3), 142-148.
- Williams, R. (1977). *Marxism and literature*. Oxford, England: Oxford University Press.

- Williams, K., L. (2006). *The Impact of Popular Culture Fandom on Perceptions of Japanese Language and Culture Learning: The Case of Student Anime Fans* (Unpublished master's thesis). Faculty of the Graduate School of The University of Texas, Austin.
- Williams, R. (1993). *Kültür*. Ankara: İmge Kitabevi.
- Williams, R. (1977). *Culture and Society: 1780-1950*. Middlesex: Penguin Books.
- Williams, R. (2005). *Anahtar Sözcükler: Kültür ve Toplumun Sözcüğü*. (S. Kılıç, Çev.). İstanbul: İletişim Yayınları. (Orijinali 1976'da yayımlanmıştır).
- Williams, R. (2017). *Kültür ve Toplum 1780-1950*. (Çev. U. Kocabaşoğlu). İstanbul: İletişim Yayıncılık.
- Wilson, B., & Wilson, M. (1977). An iconoclastic view of the imagery sources in the drawing of young people. *Art Education*, 30(1), 5-11.
- Witkin, M. (1994). A defense of using pop media in the middle-school classroom. *English Journal*, 83(1), 30-33.
- Wittgenstein, L. (1977). *Culture and value*. Chicago: University of Chicago Press.
- Wohlwend, K., & Peppler, K. (2015). All rigor and no play is no way to improve learning. *Phi Delta Kappan*, 96(8), 22-26. <https://doi.org/10.1177/0031721715583957>'den alınmıştır.
- Xu, S. H. (2002). Teachers' full knowledge of students' popular culture and the integration of aspects of that culture in literacy instruction. *Education*, 122 (4), 721-730.
- Xu, S. H. (2004). Teachers' reading of students' popular culture texts: The interplay of students' interests, teacher knowledge, and literacy curriculum. Fifty-third yearbook of the National Reading Conference 417-431. Oak Creek, WI: National Reading Conference.
- Yalin, H. İ. (2006). *Öğretim teknolojileri ve materyal geliştirme*. Ankara: Nobel Yayınları.
- Yamaç, M. (2013). *Popüler kültürün ilköğretim 8. sınıf öğrencileri üzerindeki etkilerinin*

öğretmen ve veli görüşleri çerçevesinde değerlendirilmesi (Samsun İli Örneği).

(Yayımlanmamış yüksek Lisans tezi). Ondokuz Mayıs Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Samsun.

Yaylagül, L., & Korkmaz, N. (2008). *Medya, Popüler Kültür ve İdeoloji*. Ankara: Dipnot Yayınları.

Yee, H. C., Ngan, L. W., & Lee, L. N. (2017). Japanese language students' Perception of using anime as a teaching tool. *Indonesian Journal of Applied Linguistics*, 7(1), 93-104.

Yıldırım, A., & Şimşek, H. (2008). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*. (7. Baskı) Ankara: Seçkin Yayıncılık.

Yıldırım, A., & Şimşek, H. (2013). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*. Ankara: Seçkin Yayıncılık.

Yıldız, S. (2004). Televizyonlarda yayınlanan magazin, eğlence ve yarışma türü programların toplumsal kültür üzerine etkileri Kırıkkale ve Ankara Örneği. *Bilim Ve Aklın Aydınlığında Eğitim*, 5(57), 173–174.

Yılmaz, Z. (2018). *Biyoloji eğitiminde popüler medya kaynakları kullanımının öğrencilerin biyoloji derslerine yönelik tutumlarına etkisi*. (Yayımlanmış yüksek lisans tezi). Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.

Yılmaz, Z., & Yel, M. (2018). Popüler medya kaynaklarının biyoloji öğretiminde kullanımının öğrencilerin biyolojiye yönelik tutumlarına etkisi. *Eğitim ve Toplum Araştırmaları Dergisi*, 5(1), 205-219.

Yin, R. K. (2003). *Applications of case study research*. (2th ed.). Thousand Oaks CA: Sage Publications.

Yin, R. K. (2008). *Case study research: Design and methods*. (3th ed.). Thousand Oaks CA: Sage

Publications.

Yin, R. K. (2009). *Case study research: Design and methods*. (4th ed.). Thousand Oaks CA: Sage

Publications.

Yücel, B. (2009). *Popüler kültürün sanat eğitime etkileri*. (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi).

Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.

Zor, A. (2008). *Yapılandırmacı yaklaşıma göre web tabanlı bilgisayar destekli sanat eğitimi*.

(Yayımlanmamış doktora tezi). Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.

EKLER

Ek 1: Yarı Yapılandırılmış Görüşme Formu 1

GÖRÜŞME FORMU

(Form 1)

Görüşmeci Kod Adı	:	Tarih	:
Görüşme Süresi	:	Okul Türü	:
Cinsiyet	:	Görev Süresi	:

Değerli Meslektaşım,

Bu görüşme formu *‘Ortaokul Görsel Sanatlar Öğretmenlerinin 7. Sınıf Kazanımlarını Edindirmede Popüler Kültür Öğelerine Derslerinde Yer Verme Durumları’* adlı araştırmada siz değerli öğretmenlerimizin sınıflarınızda uyguladığınız popüler kültür temelli etkinliklere derslerinizde yer verme durumlarınızı anlamak amacıyla yapılmıştır. Görüşme Formunda isim yer alacak ancak yazım aşamasında kim tarafından yanıtlandığı kesinlikle belirtilmeyecek ve kod adı kullanılacaktır. Soracağım sorulara samimi ve objektif biçimde vereceğiniz cevaplar çalışmanın güvenilirliği ve geçerliliği açısından önemlidir. Görüşmemiz ortalama 20 dakika sürecektir. Daha fazla zamanınızı almamak ve aktardığınız bilgileri tam ve doğru olarak kaydedebilmek için, izninizle ses kaydı yapmak istiyorum.

Uludağ Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü

Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı Resim-İş Eğitimi Bilim Dalı

Yüksek Lisans Programı

Derya Aydın

E-Posta: derya.aydinn@hotmail.com

Alanınızla ilgili hizmet içi eğitimlere katılıyor musunuz? Cevabınız ‘evet’ ise hangi eğitimlere katıldınız? ‘Hayır’ ise nedeni nedir?

Genel olarak sınıflarınızda bulunan öğrenci sayısı kaçtır?

- 1- Popüler kültür sizce nedir?
- 2- Sizce popüler kültür neleri kapsar?
- 3- Popüler kültürün öğretim süreci açısından olumlu yanları var mıdır? Varsa sizce nelerdir?
- 4- Popüler kültürün öğretim süreci açısından olumsuz yanları var mıdır? Varsa sizce nelerdir?
- 5- Popüler kültürün olumsuz yanlarını olumluya çevirmek için öğretmen olarak neler yapabiliriz?
- 6- 7. Sınıf öğrencilerin sıklıkla takip ettikleri ve keyifle ilgilendikleri alanlar nelerdir, örnek verebilir misiniz?
- 7- Derslerinizde popüler kültür öğelerini içeren çalışmalar yapıyor musunuz? Cevabınız evet ise örnek verir misiniz?
- 8- Son olarak bunların haricinde eklemek istediğiniz başka hususlar var mıdır? Fikirleriniz sanat eğitimine katkı sağlayacaktır.

Görüşmemiz bitmiştir, katılımınız için teşekkür ederiz.

Ek 2: Yarı Yapılandırılmış Görüşme Formu 2**GÖRÜŞME FORMU**

(Form 2)

Görüşme Süresi : Tarih :
 Cinsiyet : Okul Türü :
 Görev Süresi :

Değerli Meslektaşım,

Bu görüşme formu '*Ortaokul Görsel Sanatlar Öğretmenlerinin 7. Sınıf Kazanımlarını Edindirmede Popüler Kültür Öğelerine Derslerinde Yer Verme Durumları*' adlı araştırmada siz değerli öğretmenlerimizin sınıflarınızda uyguladığınız popüler kültür temelli etkinliklere derslerinizde yer verme durumlarınız ve deneyimlerinizi anlamak amacıyla yapılmıştır. Görüşme Formunda isim yer almayacak, kim tarafından yanıtlandığı kesinlikle belirtilmeyecek ve kod adı kullanılacaktır. Soracağım sorulara samimi ve objektif biçimde vereceğiniz cevaplar çalışmanın güvenilirliği ve geçerliliği açısından önemlidir. Görüşmemiz ortalama 20 dakika sürecektir. Daha fazla zamanınızı almamak ve aktardığınız bilgileri tam ve doğru olarak kaydedebilmek için, eğer izniniz olursa ses kaydı yapmak istiyorum.

Uludağ Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü

Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı Resim-İş Eğitimi Bilim Dalı

Yüksek Lisans Programı

Derya Aydın

E-Posta: derya.aydinn@hotmail.com

- 1- Etkinlik planlarınızı oluştururken öğrencilerin ilgi alanlarını ve güncel verileri göz önünde bulunduruyor musunuz? (fotoğraf, afiş, popüler kitaplar vb. basılı yayın kaynaklarından yararlanılabilir)
- 2- Popüler kültürün olumlu yanlarından öğretmen olarak nasıl faydalanabiliriz?

3- 7. sınıf öğrenme alanlarının kazanımlarını edindirmede popüler kültür öğelerini nasıl kullanıyorsunuz? Örnek verir misiniz.

4- Kazanımları edindirmede kullandığınız popüler kültür öğelerini uygulamada herhangi bir sorunla karşılaşıyor musunuz? Karşılaşıyorsanız nasıl çözüm önerileri sunuyorsunuz?

5- Popüler kültür öğelerinin kullanımında cinsiyet farklılıklarına göre nasıl bir yöntem uyguluyorsunuz?

6- Popüler kültür öğelerini kullandığınız ders etkinliklerinde öğrencilerinizin derse karşı yaklaşımlarında ve dikkatlerini çekme konusunda nasıl farklılıklar oluşuyor?

7- Son olarak bunların haricinde eklemek istediğiniz başka hususlar var mıdır? Fikirleriniz sanat eğitime katkı sağlayacaktır.

Görüşmemiz bitmiştir, katılımınız için teşekkür ederiz.

Ek 3: Anket Formu

Tarih: .../.../2018

Cinsiyet: Kız/Erkek

ANKET FORMU

(Form 3)

Değerli Öğrenciler;

Bu anket formu " *Ortaokul Görsel Sanatlar Öğretmenlerinin 7. Sınıf Kazanımlarını Edindirmede Popüler Kültür Öğelerine Derslerinde Yer Verme Durumları* " başlıklı Yüksek Lisans Tezi araştırması için hazırlanmıştır. Ankette isim yer almayacak ve kim tarafından yanıtladığı bilinmeyecektir. Vereceğiniz cevapların içten, samimi ve objektif olması anketin güvenilirliği açısından önemlidir. Anket yanıtlama süresi ortalama 5 dakikadır. Anketin cevaplandırılmasında göstereceğiniz duyarlılık için şimdiden teşekkür ederim.

Uludağ Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü

Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı Resim-İş Eğitimi Bilim Dalı

Yüksek Lisans Programı

Derya Aydın

E-Posta: derya.aydinn@hotmail.com

A. Aşağıdaki cevaplardan size tamamen uygun olan seçenek varsa işaretleyiniz, yoksa ‘...’ seçeneğine kendi yanıtınızı yazınız.

1. Alışveriş yaparken, sizi almaya en çok teşvik eden ürün kategorisi nedir?

Kırtasiye/Kitap Bilgisayar oyunları/Oyuncak Elektronik gereçler ...

2. Spor alanında en çok hangi markayı kullanmayı tercih edersiniz?

Adidas Nike Puma ...

3. Düzenli olarak takip ettiğiniz dergi nedir?(Yoksa boş bırakın)

Hey Girl Hi Level Bilim Çocuk ...

4. Tamamen sizin iradenize bağlı olsa hangi cep telefonu markasını alırdınız?

Iphone Samsung Sony ...

5. Şuana kadar en çok beğendiğiniz kitap nedir?

- 4N1K Harry Potter Çalığışu ...

6. Hayalinizdeki meslek nedir? (Çevre baskısı olmadan, sizin mutlu olabileceğiniz bir mesleği seçin)

- Doktor Sporcu Youtuber ...

7. Sıklıkla takip ettiğiniz youtuber kimdir?(Yoksa boş bırakın)

- Enes Batur Reynmen Orkun Işıtmak ...

8. Hangi futbol takımını tutuyorsunuz? (Tutmuyorsanız boş bırakın)

- Galatasaray Fenerbahçe Beşiktaş ...

9. En çok sevdiğiniz sporcu kimdir?

- Cansu Köksal Ronaldo Muhammed Ali ...

10. En çok sevdiğiniz müzisyen kimdir?

- Aleyna Tilki Selena Gomez Ezel ...

11. Şuan bir ülkeye gitme şansınız olsaydı hangi ülkeye gitmek isterdiniz?

- İtalya Amerika Kore ...

12. Günde ortamala kaç saat televizyon izlersiniz?

- Neredeyse hiç 1saat 2 saat ...

13. Günde ortamala kaç saat bilgisayar ya da tabletle zaman geçirirsiniz?

- Neredeyse hiç 1saat 2 saat ...

14. İnterneti en çok hangi amaçla kullanıyorsunuz?

- Eğlence/müzik/oyun Araştırma/Ödev Sosyal Medya ...

15. Seyretmek istediğiniz sinema filmini neye göre tercih edersiniz?

- Öğretmen/Aile önerisi Konusu Sosyal Medyada görmek ...

16. Okuyacağınız kitap seçimini neye göre yaparsınız?

- Öğretmen/Aile önerisi Konusu Sosyal Medyada görmek ...

17. En çok sevdiğiniz hayal ürünü karakterler nedir?

- Harry Potter Batman Spider-man ...

B. Aşağıda yer alan soruları lütfen öncelik sıranıza göre cevaplayınız.

18. Televizyon ya da internette en çok izlediğiniz türk veya yabancı diziler nelerdir?

1.....

2.....

3.....

19. Sosyal medyada en çok kullandığınız uygulamalar nelerdir?

1.....

2.....

3.....

20. En çok oynadığınız dijital oyunlar nelerdir?

1.....

2.....

3.....

Anket bitmiştir, katılımınız için teşekkür ederiz.

Ek 4: Katılımcı Öğretmen İzin Formu

KATILIMCI ÖĞRETMEN İZİN FORMU
<p><i>“Ortaokul Görsel Sanatlar Öğretmenlerinin 7. Sınıf Kazanımlarını Edindirmede Popüler Kültür Öğelerine Derslerinde Yer Verme Durumları”</i> isimli Yüksek Lisans tez çalışmasında, Görsel Sanatlar Öğretmenlerinin, öğrenci kazanımlarını edindirmede ne düzeyde popüler kültür öğelerine yer verdiğini belirlemek amaçlanmaktadır. Bu tezin nasıl uygulandığı ve nasıl anlamlandırıldığını ortaya koyabilmek amacıyla, nitel araştırma yöntemlerinden Çoklu Durum Çalışması Deseni kullanılacaktır.</p> <p>Araştırmada; Öğretmenlere yarı-yapılandırılmış görüşme formu ve bu öğretmenlerin derslerine girdiği 7. Sınıflara da popüler kültür öğelerini saptamak amacıyla anket uygulanacaktır. Buna ek olarak durum çalışmasının gereği olan gözlem de, öğretmenlerin belirlemiş olduğu ders saatinde ve sınıfta kazanımlar doğrultusunda ders gözlemlenerek yapılacaktır. Elde edilen yarı-yapılandırılmış görüşme formu, anket, gözlem ve öğretmenlerden alınacak olan günlük etkinlik planı detaylı olarak analiz edilerek yorumlanacaktır. 2018-2019 Eğitim-Öğretim yılında gerçekleştirilmesi planlanan veri toplama sürecinde veri çeşitliliği sağlamak amacıyla kullanılacak tüm veriler hazırlanmıştır.</p> <p>Araştırmacı olarak, araştırma sırasında kurumsal ya da bireysel anlamda araştırmanın amaçları dışında başka herhangi bir amaçla veri toplanmayacağını, Yarı-yapılandırılmış görüşme sırasında verilerin kaydı amacıyla yapılan ses kaydının araştırmacı hariç hiç kimse tarafından dinlenmeyeceğini yani bilimsel etik kuralları gereğince, yazım ve yayın aşamasında, verilerin toplanma amaçları dışında hiçbir farklı sebeple kullanılmayacağını, katılımcıların gerçek isimleri yerine kod isimler kullanılacağını belirtmek isterim.</p> <p>Eğer onaylıyorsanız ‘ses kaydımın alınmasında tarafımda bir sakınca yoktur’ cümlesini el yazınızla alt kutucuğa yazınız ve imzalayınız.</p> <p>Bu çalışmaya katılımınız ve katkılarınız için şimdiden teşekkür ederiz.</p> <p style="text-align: right;">Derya Aydın (Araştırmacı)</p>
<p>.....</p> <p>Tarih:</p> <p>Adı Soyadı:</p> <p>İmzası:</p>

Ek 5: Uludağ Üniversitesi Araştırma ve Yayın Etik Kurulu Kararı

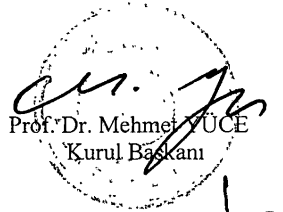
BURSA ULUDAĞ ÜNİVERSİTESİ
ARAŞTIRMA VE YAYIN ETİK KURULLARI
 (Sosyal ve Beşeri Bilimler Araştırma ve Yayın Etik Kurulu)
TOPLANTI TUTANAĞI

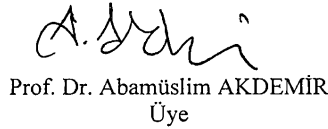
OTURUM TARİHİ
30 Kasım 2018

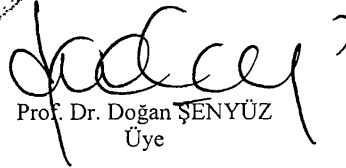
OTURUM SAYISI
2018-10

KARAR NO 8: Eğitim Bilimleri Enstitüsü Müdürlüğü'nden alınan Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı Resim İş Eğitimi Bilim Dalı yüksek lisans öğrencisi Derya AYDIN'ın "Ortaokul Görsel Sanatlar Öğretmenlerinin 7.sınıf Kazanımlarını Edinirmede Popüler Kültür Öğelerine Derslerinde Yer Verme Durumları" konulu tez çalışması kapsamında uygulanacak görüşme sorularının değerlendirilmesine geçildi.

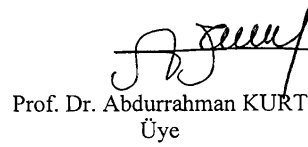
Yapılan görüşmeler sonunda; Eğitim Bilimleri Enstitüsü Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı Resim İş Eğitimi Bilim Dalı yüksek lisans öğrencisi Derya AYDIN'ın "Ortaokul Görsel Sanatlar Öğretmenlerinin 7.sınıf Kazanımlarını Edinirmede Popüler Kültür Öğelerine Derslerinde Yer Verme Durumları" konulu tez çalışması kapsamında uygulanacak görüşme sorularının yer aldığı formda bulunan "Görüşmecisi Adı" kısmının çıkarılması koşuluyla, fikri, hukuki ve telif hakları bakımından metot ve ölçeğine ilişkin sorumluluğu başvurucuya ait olmak üzere uygun olduğuna oybirliği ile karar verildi.


Prof. Dr. Mehmet YUCE
Kurul Başkanı


Prof. Dr. Abamüslim AKDEMİR
Üye


Prof. Dr. Doğan ŞENYÜZ
Üye


Prof. Dr. Kemal SEZEN
Üye


Prof. Dr. Abdurrahman KURT
Üye

Prof. Gülay GÖĞÜŞ
Üye


Prof. Dr. Alev SINAR UĞURLU
Üye

Ek 6: Bursa Valiliđi İl Milli Eğitim Müdürlüğü Araştırma İzni



T.C.
BURSA VALİLİĐİ
İl Milli Eğitim Müdürlüğü

Sayı : 86896125-605.01-E.2753501

08.02.2019

Konu : Derya AYDIN'ın Araştırma İzni

MÜDÜRLÜK MAKAMINA

İlgi : Milli Eğitim Bakanlıđı'nın Araştırma, Yarışma ve Sosyal Etkinlik İzni konulu 22/08/2017 tarihli ve 2017/25 sayılı Genelgesi.

Bursa Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Güzel Sanatlar Eğitimi Ana Bilim Dalı yüksek lisans öğrencisi Derya AYDIN'ın "Ortaokul Görsel Sanatlar Öğretmenlerinin 7. Sınıf Kazanımlarını Edinirmede Popüler Kültür Öğelerine Derslerinde Yer Verme Durumları" konulu araştırma isteđi Derya AYDIN'ın 29/01/2019 tarihli ve 1962258 sayılı dilekçesi ile bildirilmektedir.

Bursa Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Güzel Sanatlar Eğitimi Ana Bilim Dalı yüksek lisans öğrencisi Derya AYDIN'ın "Ortaokul Görsel Sanatlar Öğretmenlerinin 7. Sınıf Kazanımlarını Edinirmede Popüler Kültür Öğelerine Derslerinde Yer Verme Durumları" konulu araştırmasını Nilüfer ilçesinde Vahide Aktuğ Ortaokulu ve Yönder Okulları'nda, Osmangazi ilçesinde Sakarya Ortaokulu ve Bahçeşehir Koleji Bursa Modern'de, Yıldırım ilçesinde Setbaşı Ortaokulu ve Özel Akçağlayan Ortaokulu'nda uygulama yapma isteđi ilimizde oluşturulan "Araştırma Deđerlendirme Komisyonu" tarafından incelenerek deđerlendirilmiştir. Araştırma ile ilgili çalışmanın **okul/kurumlardaki eğitim öğretim faaliyetleri aksatılmadan, araştırma formlarının aklı okul müdürlüklerince görülerek ve gönüllülük esası ile** okul müdürlüklerinin gözetim ve sorumluluğunda ilgi Genelge çerçevesinde uygulanması ayrıca **araştırma sonuçlarının Müdürlüğümüz ile paylaşılması** komisyonumuzca uygun görülmektedir.

Makamlarınızca da uygun görülmesi halinde olurlarınıza arz ederim.

Ekrem KOZ
İl Milli Eğitim Müdür Yardımcısı

OLUR
08.02.2019

Sabahattin DÜLGER
İl Milli Eğitim Müdürü

Adres : Hocahasan Mh. İlkbahar Cad. No:38
(Yeni Hükümet Konađı A Blok) 16050/Osmangazi/BURSA
Telefon No:(0224) 445 16 00 Fax: 445 18 10

Bilgi İçin : Leyla DİKİCİ
VHKİ
(0224) 215 25 39

E-posta: arge16@meb.gov.tr İnternet Adresi: http://bursa.meb.gov.tr

Bu evrak güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır. <https://evraksorgu.meb.gov.tr> adresinden 0339-d58b-3ad8-a80d-c128 kodu ile teyit edilebilir.

Özgeçmiş

Adı Soyadı : Derya AYDIN
 Doğum Yeri ve Yılı : Çamlıhemşin / 26.05.1992
 E-Posta : derya.aydinn@hotmail.com

Eğitim Geçmişi:

2006-2010 : Yıldırım İMKB Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi (Lise)
 2011-2015 : Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Resim-İş Eğitimi Bölümü (Lisans)
 2015-2019 : Uludağ Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Resim-İş Eğitimi Bölümü
 (Yüksek Lisans)

Uluslararası Yayınlar:

Basak, R., Aydın, D., Erdem, C. & Mekik, K. (2017). A study of relationships between worldview, political orientation and art preferences. New Trends and Issues Proceedings on Humanities and Social Sciences. [Online]. 05, pp 16-22. Available from: www.prosoc.eu.

Birincilikler:

Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Güzel Sanatlar Bölümü Resim-İş Öğretmenliği Lisans Öğrenimi 2014-2015 Akademik Yılı Bölüm Birincilik Belgesi

Yurt Dışı Bilimsel Toplantılar

Basak, R., Aydın, D., Erdem, C. & Mekik, K. (2017). A study of relationships between worldview, political orientation and art preferences. 5th World Conference on Design and Arts (WCDA 2016), Skopje/Macedonia.

Sanatsal Faaliyetler:

- **2018:** Uluslararası Bursa Festivali Bursa Bellek- Bir Şehir Kaç Hikaye Anlatır Sergisi

- **2015:** Uludağ Üniversitesi Heykel Sergisi
- **2013:** Uludağ Üniversitesi Grafik Anasanat Öğrencileri Sergisi
- **2012:** II. Güzel Sanatlar Sempozyumu ve Uygulama Çalışmaları 'Yaratıcı Yüzler' Desen Sergisi (Ankara)
- **2012:** Uludağ Üniversitesi Temel Tasarım Atölyesi Resim Sergisi
- **2009:** Yıldırım İMKB Lisesi Mezunlar Sergisi (Bursa/Kent Meydanı)
- **2008:** Yıldırım İMKB Lisesi Fotoğraf Sergisi

Katılım Belgeleri:

- **2018:** VI. Zeka ve Yetenek Kongresi Katılım Belgesi
- **2018:** Uluslararası Görsel Pedagoji Çalıştayları- Görsel Değerlendirme ve Görsel Pedagoji (Prof. Dr. Paul Duncum ve Doç. Dr. Sudan Duygu Bedir Erişti) Katılım Teşekkür Belgesi
- **2017:** Eğitimde Yeni Yaklaşımlar Katılım Belgesi
- **2017:** Eğitimde Gelecek Konferansı Katılım Teşekkür Belgesi
- **2016:** 5th World Conference on Design and Arts (WCDA 2016), Skopje/Macedonia Konuşmacı Belgesi
- **2015:** Uludağ Üniversitesi Yüksek Onur Belgesi (Bahar Dönemi)
- **2015:** Uludağ Üniversitesi Yüksek Onur Belgesi (Güz Dönemi)
- **2014:** Bursa Kent Müzesine yapılan katkıdan dolayı Teşekkür Belgesi
- **2014:** Uludağ Üniversitesi Yüksek Onur Belgesi (Bahar Dönemi)
- **2014:** Uludağ Üniversitesi Yüksek Onur Belgesi (Güz Dönemi)
- **2013:** Yıldırım Belediyesi Sosyal Projeye destek katkılarından dolayı Teşekkür Belgesi

- **2013:** Uludağ Üniversitesi Yüksek Onur Belgesi (Bahar Dönemi)
- **2013:** Uludağ Üniversitesi Yüksek Onur Belgesi (Güz Dönemi)
- **2012:** I. Güzel Sanatlar Sempozyumu ve Uygulama Çalışmaları 'Yaratıcı Yüzler' Desen Sergisi Katılım Belgesi
- **2011:** Uludağ Üniversitesi Onur Belgesi (Bahar Dönemi)



Derya AYDIN

02.09.2019