



HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ

Grafik Anasanat Dalı

**EV KAZALARI KONUSUNDA OKUL ÖNCESİ DÖNEMDEKİ ÇOCUKLARI EĞİTİCİ VE
YÖNLENDİRİCİ BİR HAREKETLİ GRAFİK UYGULAMASI**

Fatma AYDOĞDU TORBACI

Yüksek Lisans Tezi

Ankara, 2019



HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ

Grafik Anasanat Dalı

EV KAZALARI KONUSUNDA OKUL ÖNCESİ DÖNEMDEKİ ÇOCUKLARI EĞİTİCİ
VE YÖNLENDİRİCİ BİR HAREKETLİ GRAFİK UYGULAMASI

Fatma AYDOĞDU TORBACI

Yüksek Lisans Tezi

Ankara, 2019

Kabul ve Onay

Fatma Aydođdu Torbacı tarafından hazırlanan “Ev Kazaları Konusunda Okul Öncesi Dönemdeki Çocukları Eğitici ve Yönlendirici Bir Hareketli Grafik Uygulaması ” başlıklı bu çalışma, jürimiz tarafından Grafik Anasanat Dalı'nda Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

Jüri Başkanı

Doç. Banu Bulduk Türkmen



Jüri Üyesi (Danışman) Doç. Müge Burcu Codur



Jüri Üyesi

Doç. Armağan Gökçearsan



Bu çalışma, Hacettepe Üniversitesi Lisansüstü Eğitim-Öğretim ve Sınav Yönetmeliđi'nin ilgili maddeleri uyarınca yukarıdaki jüri tarafından uygun bulunmuştur.

Prof. Dr. Pelin YILDIZ

Güzel Sanatlar Enstitüsü Müdürü

EV KAZALARI KONUSUNDA OKUL ÖNCESİ DÖNEMDEKİ ÇOCUKLARI EĞİTİCİ VE YÖNLENDİRİCİ BİR HAREKETLİ GRAFİK UYGULAMASI

Danışman: Doç, Müge Burcu CODUR

Yazar: Fatma AYDOĞDU TORBACI

ÖZ

Günümüzde popüler uygulamalarda yer alan hareketli grafik tasarım uygulamaları, dikkat çekiciliği artarak göze çarpmaktadır. Her gün yenisi eklenen mobil uygulamalarda hareketli grafikler, geniş bir tasarım yelpazesine sahip olmaktadır. Okul öncesi dönem çocuklarının da ilgisini çeken bu uygulamalar büyük bir tehlike oluşturan ev kazalarına karşı önlem almakta yardımcı olmaktadır. Konu ile ilgili daha önce yapılan araştırma ve çalışmaları taradığımızda yeterli kaynağın olmadığı, var olanların da görsel ve estetik açıdan nitelikli olmadığı gözlemlenmiştir. Bu doğrultuda tezin daha sonra yapılacak araştırmalar için bir kaynak olması amaçlanmıştır. Tez, uygulama dahil dört bölümde incelenmiştir.

Birinci bölümde “*Okul Öncesi Çocukların Eğitimi ve Ev Kazaları Konusunda Bilgilendirme Yöntemleri*” araştırılmıştır. Yine bu alt başlık kapsamında okul öncesi eğitimin tarihsel gelişimi, eğitimde kullanılan yöntem ve teknikler araştırılarak ev kazaları ve ev kazalarına sebep olabilecek durumlar incelenmiştir.

İkinci bölümde “*Hareketli Grafikler*” bölüm başlığında hareketli grafiklerin tarihsel gelişimi, hangi ortamlarda kullanıldığından bahsedilerek hareketli grafikler temel tasarım ilkeleri doğrultusunda incelenmiştir.

Üçüncü bölümde “*Okul Öncesi Çocukların Eğitimi İçin Üretilmiş Hareketli Grafik Çalışmalar*” başlığı altında animasyonlar, elektronik kitaplar, hareketli infografikler ve oyunlar incelenmiştir. Keyifle eğlenerek öğrenme anlayışından hareketle çocukların ilgisini çekebilecek var olan uygulamalara örnekler verilmiştir.

Dördüncü bölüm ise uygulama ayrıntı ve detaylarının yer verildiği bölümdür. Yapılan kuramsal arařtırmalar doğruřusunda elde edilen veriler eřliđinde uygulama projesi hazırlanmıřtır. Okul öncesi dönem çocuklarını bazı kaza türlerine karřı eđitici ve yönlendirici uyarılarda bulunarak ailelere de kazaların oluřmaması için önerilerde bulunulmuřtur.

Anahtar sözcükler: Hareketli grafikler, okul öncesi eđitim, ev kazaları.



A MOTION GRAPHICAL APPLICATION FOR THE EDUCATION OF CHILDREN IN PRESCHOOLERS IN THE CASE OF HOME ACCIDENTS

Supervisor: Assoc. Prof, Müge Burcu CODUR

Author: Fatma AYDOĞDU TORBACI

Abstract

Nowadays, motion graphic designs that take place in popular applications are attracting more attention. Motion graphics in applications that are added every day, have a wide variety of designs. These applications, which are also of interest to preschool children, help to take precautions against house accidents which constitute a major danger. As a result of the researches, it is observed that there are not enough resources on this topic and the existing ones are not qualified visually and aesthetically. In this respect, the thesis is intended to be a resource for future researched and the thesis is examined in 4 chapters.

In the first chapter, “*Education of Preschool Children and Information Methods on House Accidents*” were investigated. In this sub -chapter; house accidents and possible causes and historical development of pre-school education and the methods and techniques used in education were examined.

Second chapter, with the title of “*Motion Graphics*“ includes the historical development of motion graphics and the environments in which motion graphics are used. Motion graphics have been examined by using basic principles of design in this chapter.

Under the third chapter; animations. electronic books, motion infographics and games have been examined under the title of “*Animated Graphic Works Produced for the Education of Preschool Children*”. Also examples from existing applications which may attract children's attention have been shared in the view of joyful learning approach.

In the fourth chapter, the prepared application is explained in detail with support of visual contents. In accordance with the theoretical researches, an application project was prepared with the data obtained. Suggestions have been made to families in order to prevent some types of accidents for pre school children by providing educational and guiding directives.

Keywords: Motion graphics, preschool education, home accidents.



TEŐEKKÜRLER

“Ev Kazaları Konusunda Okul Öncesi Dönemdeki Çocukları Eđitici ve Yönlendirici Bir Hareketli Grafik Uygulaması” adlı tezimin konusunun belirlenmesinde ve uygulamanın şekillenmesinde bana her daim güler yüzlü ve yönlendirici tavırlarıyla destek olan Sevgili Danışmanım Doç. Müge Burcu CODUR’a, fikir ve düşüncelerine ihtiyaç duyduğumda bana her daim zaman ayıran Deđerli Meslektaşım Öğr. Gör. Dr. Rabia DEMİR’e teşekkürü bir borç bilirim. Ayrıca tezimin her aşamasında manevi desteđini benden esirgemeyen Sevgili Eşim Abdulkadir TORBACI’ya da ilgi ve katkılarından dolayı teşekkür ederim.





Ahsen'ime

İÇİNDEKİLER DİZİNİ

ÖZ.....	i
ABSTRACT	iii
TEŞEKKÜR	v
İÇİNDEKİLER DİZİNİ	vi
GÖRSEL DİZİNİ	ix
GİRİŞ.....	1
1.BÖLÜM: OKUL ÖNCESİ ÇOCUKLARIN EĞİTİMİ VE EV KAZALARI KONUSUNDA BİLGİLENDİRME YÖNTEMLERİ.....	5
1.1. Okul Öncesi Çocukların Eğitimi.....	6
1.1.1. Okul Öncesi Eğitim ve Tarihsel Gelişimi.....	8
1.1.2. Okul Öncesi Eğitim Yöntem ve Teknikleri.....	10
1.1.2.1. Yaratıcı Drama Yöntemi.....	11
1.1.2.2. Oyun Yöntemi.....	14
1.1.2.3. Müzik Yöntemi.....	16
1.1.2.4. Proje Yöntemi.....	18
1.1.2.5 Anlatım, Tartışma, Soru Cevap, Örnek Olay, Gezi Gözlem, Gösteri Yöntemleri.....	21
1.1.2.6 Kavram Haritaları–Analojiler ve Deney Yöntemleri.....	23
1.1.3. Okul Öncesi Eğitimde Aile.....	24
1.2. Ev Kazaları.....	25
1.2.1. Ev Kazaları ve Görülme Sıklıkları.....	25
1.2.2. Ev Kazalarının Oluşumunda Çocuk Kaynaklı Etkenler.....	26

1.2.3.Ev Kazalarının Oluşumunda Aileden Kaynaklı Etkenler.....	26
1.2.4. Ev Kazalarının Oluşumunda Fiziki Çevreden Kaynaklı Etkenler.....	27
1.2.5. Ev Kazalarının Önlenmesine Yönelik Çalışmalar.....	28
1.3. Okul Öncesi Çocukları Ev Kazaları Konusunda Bilgilendirme Yöntemleri.....	31
1.3.1. Eğitime ve Bilgilendirme Amaçlı Grafik Ürünler.....	31
1.3.2 Basılı Grafik Ürünler.....	32
1.3.3. Hareketli Grafik Ürünler.....	34
2. BÖLÜM: HAREKETLİ GRAFİKLER.....	36
2.1. Hareketli Grafiklerin Tarihçesi.....	37
2.2. Hareketli Grafiklerin Kullanım Ortamları.....	40
2.3. Hareketli Grafiklerin Oluşum Süreci (Evrimi).....	43
2.4.Hareketli Grafiklerin Temel Tasarım İlkeleri Açısından İncelenmesi	45
2.4.1. Hareket (Ritim - Görsel Devamlılık)	46
2.4.2. Denge.....	47
2.4.3. Boşluk – Doluluk.....	48
2.4.4. Oran- Orantı.....	49
2.4.5. Vurgu (Baskınlık)	50
2.4.6. Zıtlık.....	51
3. BÖLÜM: OKUL ÖNCESİ ÇOCUKLARIN EĞİTİMİ İÇİN ÜRETİLMİŞ HAREKETLİ GRAFİK ÇALIŞMALAR VE ÖRNEK İNCELEMELERİ	53
3.1. Animasyonlar.....	57
3.2. Hareketli İnfografikler.....	61

3.3. Elektronik Kitaplar.....	63
3.4. Oyunlar.....	66
4. BÖLÜM: EV KAZALARI KONUSUNDA OKUL ÖNCESİ DÖNEMDEKİ ÇOCUKLARI EĞİTİCİ VE YÖNLENDİRİCİ BİR HAREKETLİ GRAFİK UYGULAMASI.....	69
4.1. Anafikir.....	69
4.2. Öykü Panosu (Storyboard)	70
4.3. Hareketlendirme	74
4.4. Uygulamanın Farklı Elektronik Ortamlarda Görüntülenmesi.....	80
SONUÇ.....	81
KAYNAKLAR.....	84
EK -1: Uygulama Çalışması CD'si	98
Etik Beyan	99
Yüksek Lisans Tez Orijinallik Raporu.....	100
Thesis/ Art Work Report Originality Report.....	101
Yayımlama ve Fikrî Mülkiyet Hakları Beyanı	102

GÖRSEL DİZİNİ

Görsel 1. Okul öncesi eğitimde dramatik etkinlikler	13
Görsel 2. Okul öncesi eğitimde oyun etkinlikleri.....	15
Görsel 3. Okul öncesi eğitimde müzik etkinlikleri	17
Görsel 4. Okul öncesi eğitimde proje etkinlikleri.....	20
Görsel 5. Hareketli Şehir çocuk kitabı, basılı grafik ürünleri için örnek tasarım.....	33
Görsel 6. "Hareketli Hayvanlar" çocuk kitabı için örnek kitaplar.....	33
Görsel 7. "Sesli Görüntülü Kitaplar" çocuk kitabı için örnek kitaplar.....	34
Görsel 8. Örnek hareketli grafik çalışmaları.....	37
Görsel 9. Thaumatrope örnekleri.....	38
Görsel 10. Flip books örneği.....	39
Görsel 11. Zoetropes örneği	40
Görsel 12. Saul Bass hareketli grafik tasarım örnekleri.. ..	41
Görsel 13. William Fetter insan figürleri örneği.....	41
Görsel 14. Oskar Fischerer Study No.7 çalışması.....	42
Görsel 15. Norman McLaren "Blinkity Blank" adlı kısa filmi.....	42
Görsel 16. Tasarımda hareketi yakalama uygulamaları.....	43
Görsel 17. Hareketli grafiklerde kullanılan program arayüz tasarımı örnekleri-1	44
Görsel 18. Hareketli grafiklerde kullanılan program arayüz tasarımı örnekleri-2.....	44
Görsel 19. Hareketi tipografi örnekleri.....	45
Görsel 20. Hareket (Ritim - Görsel Devamlılık) ile ilgili bir uygulama.....	46
Görsel 21. Denge için örnek tasarım Milton Glaser Bob Dylan afişi	47
Görsel 22. Poster design for Pmoretti.....	48
Görsel 23. Orantı için örnek tasarım.....	49
Görsel 24. Vurgu için örnek tasarım.....	51
Görsel 25. Zıtlık için örnek tasarım	52
Görsel 26. Kızılay, çocuklar için ilk yardım eğitimi konulu hareketli grafikler.....	54
Görsel 27. Çocuklar için temel güvenlik eğitimi ilgili hareketli grafikler-1.....	55
Görsel 28. Çocuklar için temel güvenlik eğitimi ilgili hareketli grafikler-2.....	56
Görsel 29. Çocuklar için temel güvenlik eğitimi ilgili hareketli grafikler-3.....	56
Görsel 30. Çocuklar için temel güvenlik eğitimi ilgili hareketli grafikler-4.....	57
Görsel 31. Lotte Reiniger'in "Prens Ahmed'in Maceraları" filminden bir görüntü.....	58

Görsel 32. Kukuli – en eğlenceli çocuk şarkıları	59
Görsel 33. Caillou ve ev işi sorunları	59
Görsel 34. Okul öncesi eğitici animasyon örneği, müzik aletleri çeşitleri nelerdir?...60	
Görsel 35. Dan Doofus - shocking revelations (elektrik akımından korunmak için bir animasyon uygulaması)	61
Görsel 36. Disney tarafından çocuklar için yapılmış animasyon filmlerine örnek....61	
Görsel 37. “Growing up” konulu infographic.....	63
Görsel 38. Çocuklar için elektronik boyama kitabı örneği	65
Görsel 39. Ceba okul öncesi yayınları e-kitap örnekleri.....	65
Görsel 40. Pearson çocuk kitapları, e-kitap örnekleri	66
Görsel 41. Zany's Hospital Dumb Ways Jr App for Kids.....	68
Görsel 42. “Home safety rulers” oyunu görselleri.....	68
Görsel 43. Perde ipinden boğulma sahnesi storyboard çalışması.....	70
Görsel 44. Sıcak ütüden yanma sahnesi storyboard çalışması.....	71
Görsel 45. Elektrik çarpması sahnesi storyboard çalışması.....	71
Görsel 46. Karakter tasarımları için farklı duruş denemeleri.....	72
Görsel 47. Onaylanan karakter tasarımları için farklı duruş denemeleri.....	72
Görsel 48. Adobe Illustrator programında eskizi çizilen sahneleri resimleme çalışmaları.....	73
Görsel 49. Adobe Illustrator programında görselleri ayrıntılardan uzak resimleme çalışmaları	74
Görsel 50. Karakter tasarımları için farklı duruş ve ifade denemeleri.....	74
Görsel 51. Uygulamanın açılış sahnesi.....	75
Görsel 52. Karakterlerin başına gelebilecek kaza türlerinin anlatıldığı senaryo.....	75
Görsel 53. Aydınlatmanın yeterli olmadığı mekanlardan düşme sahnesi	76
Görsel 54. Bir cisme takılarak düşme sahnesi.....	77
Görsel 55. Islak zeminde kayarak düşme sahnesi	77
Görsel 56. Açık pencere ve balkon gibi korunaksız yerlerden düşme sahnesi.....	78
Görsel 57. Ocak üzerinde bulunan sıcak yiyecek ve içeceklerden yanma sahnesi.....	78
Görsel 58. Kimyasal içerikli malzemelerden zehirlenme sahnesi.....	79
Görsel 59. Kesici aletlerle oynama sahnesi resimleme	79
Görsel 60. Sıcak ütüden yanma sahnesi	80

GİRİŞ

Gelecek nesillerin bedensel, zihinsel ve ruhsal yönden sağlıklı yetiştirilmesi, toplumsal gelişimin sağlanmasında öncelikli şartlardan biridir. Ancak bu yetişme sürecinde, bilhassa okul öncesi dönemdeki bireyler kazalarla daha yoğun karşılaştıklarından risk faktörleri daha belirgindir. Ülkemizde okul öncesi eğitim 36-66 aylık dönemde örgün olarak verilmekte olup bu dönemde kazalar, önlenemez olmasına rağmen gerekli tedbirler alınmadığında ölüm meydana gelebilir ya da çocuklar engelli bir yaşam sürmek zorunda bırakabilir. Sağlıklı toplumların oluşması ve devamı için çocukların, sağlıklı bir çevre içinde doğup büyümesi ve her türlü riske karşı korunması son derece önemlidir (Çınar & Görak, 2003, s.7). Çocuk sağlığında kazaların etkisi dikkate değer ölçüde fazladır. Kazalar çocukları fiziksel yönde etkileyebileceği gibi psikolojik ve sosyal yönden de olumsuz sonuçlara neden olabilmektedir. Çocuk, kaza sonucu hastalığa yakalanabilir, sakat kalabilir ve hatta ölümlerle de sonuçlanabilecek durumlarla karşılaşabilir. Dolayısıyla çocukluk döneminde karşılaşılabilecek kazalar, üzerine fazlaca düşünülmesi gereken bir toplum sağlığı kaygısıdır (Çınar, 2004, s.62-67).

Özcebeci (2005, s.154) kazaları, “önceden planlanmamış, beklenmedik bir anda ortaya çıkan yaralanmalar, can ve mal kayıplarına neden olan olaylar” olarak tanımlamıştır. Dünya Sağlık Örgütü ise kazayı; “insan iradesi dışında, ani ve hızlı gelişen, dış gücün etkisiyle fiziksel ve mental hasarlarla sonuçlanabilen bir olay” olarak tanımlamaktadır (DSÖ, 1993). Ev kazaları ise “Bir konutun içinde ya da ona ait çevrede meydana gelen kazaları” kapsamaktadır (Hamzaoğlu, Özkan, & Janson, 2002, s.123-128). Avrupa’da bulunan altı ülkenin toplam verilerine göre, çocukluk yaş grubunda ev kazası sıklığı 44.9/1000 olarak bildirilirken, ABD den 56-57/1000 oranında İtalya’da yapılan bir çalışmada ise 35/1000 olarak bildirilmektedir (Balibey, Polat, Ertem, Beyazova, & Şahin, 2011, s.90). İngiltere’de yapılan bir çalışmaya göre; “on beş yaş altında, bir milyon çocuk ev kazaları nedeniyle acil servislere başvuru yapmakta, yılda 150 çocuk ev kazaları sonucu kaybedilmektedir” (Chini F, Farchi S, Giorgi Rossi P, 2006, s.255-262). Ülkemizde ev kazalarının sayısı kesin olmamakla birlikte, sağlık ocakları, hastaneler, ölüm tutanakları, polis kayıtları, sigorta şirketleri veya anketlerden

ulařılabilen sonuçlara göre beř yıldı 2000 ocuęun ev kazaları nedeniyle öldüęü bilinmektedir. Yine de kazazedelerin, saęlık kuruluşuna az, belki hi bařvurmaması ev kazaları ile ilgili kayıtların gerekte olandan az olduęunu düřünmemize neden olmaktadır. UNICEF tarafından yapılan bir arařtırmaya göre sonuçlar řöyledir;

“Her yıl Amerika’da 12.000, Türkiye’de 5000 ocuk hayatını kaybetmektedir.

ABD’de yılda 2.5 milyon ocuk kazalarda yaralanmakta, dört ocuktan biri, yılda en az bir kez ev kazasına uğramaktadır.

Her yıl 14 yařın altındaki 12.000 ocuk kazalardan dolayı hayatını kaybetmekte, 50.000 ocuk ise sakatlanmaktadır.

Kazaların %60’ı; ocukların davranıřlarından deęil, bulunduęu fiziksel evreden kaynaklanmaktadır.

Kaza geiren ocukların %70’inden fazlası kazalara evde uğramaktadır”.

(CPSC (Amerikan Ulusal Güvenlik Konseyi) ve NHCS (Amerikan Ulusal Saęlık İstatistikleri Merkezi) (Ko Üniversitesi İlk Yardım Eęitim Merkezi, 2019).

ocuklardaki ev kazalarının oluř řekilleri ve tipleri ocukların yařlarına göre deęiřiklik göstermektedir. Bu farklılıęın nedeni ise ocukların fiziksel, sosyal ve hareket geliřim düzeylerinin yařlarına baęlı olarak deęiřiklik göstermesidir. Dünyada ve ülkemizde 0-6 yař grubu ocukların ev kazalarına baktığımızda; en sık görülen ev kazası tiplerinin: düřmeler, yanıklar, kesici alet yaralanmalar, zehirlenmeler, suda boęulmalar, yabancı cisim yutmaları gibi biimlerde olduęu görülmüřtür. Bu ev kazalarını ocukların yařlarına göre incelediğinde řöyle bir sonuç ortaya çıkmaktadır; 0-1 yař arasındaki bebeklerde solunum yollarına istenmeyen nesnelere kaçması ve boęulma riski, 1-4 yař arasındaki ocuklarda sıkça karřılařılan düřmeler, evredeki nesnelere arpmalar, zehirlenmeler, sıcak suda veya ateřte yanmalar, 2-4 yařlarında temizlik maddeleri ve ilaların iilmesi, 5 yařından sonra ise dolapta ve yüksekte saklanan ilalarla zehirlenmelerdir.

ocuklarda ev kazalarının görüme sıklıęını artıran bařlıca etkenler řu řekilde sıralanabilir: Kaza tehlikesini oluřturabilecek nesnelere henüz fark edememeleri, fiziksel geliřimlerini henüz tamamlamamıř olmaları, motor ve duysal geliřimdeki gerilikler, deneyim ve reaksiyon kapasitelerinin az olmasıdır. Ayrıca, ocuklar henüz kendilerini kazalardan koruyabilecek özelliklere de sahip deęildir. Kendilerini korumak için ebeveynlere ihtiya duyarlar ki bu genellikle annedir. Anne ocuęun fiziksel

gelişimine katkıda bulunduğu kadar çocuğun kazalardan korunması için sağlıklı bir ortamı da sağlamalıdır.

Gelişim evresini genellikle evde tamamlayan çocuk için evde yapılacak basit düzenlemelerle kazayı en aza indirmek mümkündür. Çevresel risk faktörlerine, korunaksız ısınma araçları, döşeme malzemelerinin kaygan olması, ev eşyalarının sert ve keskin olması, açıkta duran temizlik ürünleri, yüksek yerlere konulup sabitlenmeyen eşyalar örnek olarak verilebilir.

Günümüzde artan rekabet ortamı ve üretimde azalan maliyetlerle birlikte, bilişim ve iletişim teknolojilerine yönelik donanımlar (masaüstü bilgisayar, dizüstü bilgisayar, cep telefonu, tablet vb.) ucuzlayarak daha çok kitleye ulaşmıştır. Buna ek olarak yazılım teknolojilerindeki gelişmeler, teknolojik cihazların kullanılabilirliğini arttırmış ve bunları hayatımızın her alanına dahil etmiştir. İnsanlar bu cihazları öğrenmek, eğlenmek ve iletişim kurmak gibi çeşitli amaçlar için kullanırlar. Bu denli hayatımızda yer işgal eden elektronik cihazlar sayesinde, faydalı bilgilere kolay ulaşılabilen ve basit yöntemlerle kısa sürede önlemler alınabilmektedir.

Gelişimin ilk evrelerini oluşturan okul öncesi dönem çocukları için eğitimde bilgisayar, tablet ya da akıllı telefon gibi cihazlar kullanılarak, ev kazalarında önlem alınması sağlanabilmektedir. Bu cihazlarda kullanılan uygulamalar ile vermek istenen mesajın etkili ve pratik bir biçimde verilmesi için, hareketli grafikler günümüzde çokça tercih edilmektedir. İletişim teknolojilerindeki gelişmeler bir yandan hayatı kolaylaştırırken diğer yandan da insanları ekranlara bağımlı hale getirmiştir. Çocuklarımız için de bu durum pek farklı değildir. Çocukların ekran bağımlılığı desteklenen bir durum olmasa da bu cihazlar kullanılarak, kazalara karşı alınacak önlemler eğlenceli bir biçimde anlatılabilir ve akılda kalıcı olması sağlanabilir.

Hareketli grafik tasarımı, teknolojiye ayak uydurmuş çoklu medya projelerinde, oyun endüstrisinde, sağlık endüstrisinde, eğitim sektöründe, eğlence sektöründe, şirket sunumlarında sıklıkla tercih edildiğinden dolayı akıllı telefon, tablet, akıllı tahta ve bilgisayarların vazgeçilmez unsuru olmuştur. Hareketli grafik uygulamaları, her yaş kesiminin dikkatini çekmesiyle birlikte okul öncesi çocukların eğitim ve öğretim

faaliyetlerinde tercih edilmektedir. Hareketli grafiklerden yararlanarak, olması muhtemel kazaların gerçekleşmemesi için gerekli olan dikkat unsurları ve alınması gereken önlemler çocuklara eğlenceli bir şekilde anlatılabilir. Anaokullarında verilen eğitim materyallerinde yeterli hareketli grafik kaynağına rastlanmamıştır. Bu tez çalışmasında amaç, öğretmenler aracılığı ile okul öncesi dönemdeki çocuklara, ev kazaları konusunda eğitsel ve yönlendirici bir hareketli grafik uygulaması sunmaktır ve ebeveynleri de doğru bilgilendirmektir.



BÖLÜM 1: OKUL ÖNCESİ ÇOCUKLARIN EĞİTİMİ VE EV KAZALARI KONUSUNDA BİLGİLENDİRME YÖNTEMLERİ

Bir çocuğun hayatı bütüncül olarak düşünüldüğünde eğitim ve öğretimin varlığı vazgeçilmezdir. Okul öncesi eğitim dönemi ise en çok bilgi birikiminin olduğu zamanları kapsamaktadır. Bu dönemde verilecek doğru bir eğitim, çocuğun duygusal, zihinsel ve fiziksel gelişimini belirgin şekilde güçlendireceğinden çocuğa okul dönemi ve sonrasında olumlu etkilerde bulunacaktır. Şöyle ki: Okul öncesi dönem eğitimi alan bir çocuk, okul ortamında yabancılaşmaz, okuma-yazmayı öğrenmesi daha kolay olur, iletişim kabiliyeti artar ve içe kapanık olmayarak sosyal hayatta aktif rol oynar. Yine bu dönemde verilen eğitimler sayesinde çocukların el becerileri artarak özgüvenleri yükselir.

Okul öncesi dönem eğitimi öncelikle anne-baba ile başlayan ilköğretim seviyesine gelinceye kadar çeşitli şekillerde devam eder. Genellikle evde başlayan bu eğitim; anaokulları, anasınıfları, kreşler, yuvalar gibi yerlerde devam eder.

Ev kazaları çocuklar için büyük bir risk oluşturmaktadır. Bu riski en aza indirmek için çocuğun tehlikelerin farkında olmasını sağlamak gerekmektedir. Ev kazaları konusunda bilgilendirme yöntemleri kapsamında basılı ve hareketli grafik ürünlerinden faydalanmak mümkündür. Ses ve görsel tasarımlarla daha da dikkat çeken basılı grafik ürünler, çocukların hayal gücünün de etkisiyle farkındalık seviyesini arttırmaktadır. Teknolojinin gelişmesi ile artan öneme sahip olan hareketli uygulamalar ise yine çocukların görsel ve işitsel duyularına hitap ederek daha da akılda kalıcı bir öğrenme ortamı sunmaktadır.

1.1. Okul Öncesi Çocukların Eğitimi

Hoffer'a göre (1973), eğitimin temel görevi, "öğrenme isteği ve zemini oluşturmaktır; eğitim, öğrenmiş değil, öğrenen insan üretmelidir." Goldman'a göre ise (1911), "henüz hiç kimse bir çocuğun ruhunda gizli olan sempati, nezaket ve cömertliğin değerini

anlayabilmiş değildir. Gerçek bir eğitim, bu hazinenin kapılarını açmaya çabalamalıdır”. (Kale, 2011, s.2-3). Eğitim, bireyin toplum içerisindeki tavır, tutum ve değer yargılarının oluşma sürecini kapsamakta ve eğitim sayesinde istendik davranışlar geliştirilmesi beklenmektedir. Toplumunu oluşturan bireylerin maksimum mutluluk ve refahının eğitim sayesinde olacağı düşünülmektedir. Okul öncesi bireyde istendik davranışlar geliştirmek için bireyin fiziksel ve zihinsel gelişimi dikkate alınarak eğitim verilmelidir. Bu nedenle verilecek eğitimin, kişisel gelişim açısından çok yönlü olması ve tüm becerilerin oluşumunu destekleyecek nitelikte olması için araştırmalar yapılmaktadır. Okul öncesi eğitim bireyin sosyal, duygusal, zihinsel, ruhsal ve fiziksel gelişimi açısından kişiliğin oluşumunun en kritik dönemini ve ilk evresini oluşturmaktadır. Okul öncesi dönem, çocuğun doğumundan başlayarak ilkökula gidinceye kadar aldığı eğitim sürecini kapsamaktadır.

Okul öncesi dönem eğitimi bir başka deyişle erken çocukluk eğitimi, 0-6 yaş aralığındaki çocukların tüm gelişimlerinin desteklendiği ve milli, ahlaki, kültürel değerlerin ilk aşılandığı dönemdir. Okul öncesi eğitim, “çevresini merak eden, öğrenmeye ve düşünmeye güdülenmiş çocuğun bu özelliklerini yönetme, teşvik etme ve geliştirme gibi çok önemli bir görevi üstlenmiştir” (Yapıcı & Yapıcı M, 2016, s.62-75).

Okul öncesi eğitimde genel olarak toplum tarafından beklenti, etkin birey yetiştirilmesinin sağlanmasıdır. Okul öncesi eğitiminin amacı, çocuğun toplumsal yapı içerisinde hak ve özgürlükleri korunurken; bilgi, beceri ve tecrübelerle ilkökula hazırlanmasıdır. Bu amaç içerisinde çocuğun faydalı bir birey olması için gerekli tüm öğrenme ortamını ona nitelikli hale getirerek sunmaktır.

Çocuklar daha çok anne-babalarıyla vakit geçirdikleri için çocuğun ilk eğitiminde ebeveynler potansiyel destek görevi görmektedirler. Ebeveynler çocuklarının başarısını arttırmada ve teşvik etmede eğitim ve öğretimdeki ilk sorumluluğu yüklenmektedirler. Çocuklar kişilik oluşumunu, karakter özelliklerini anne-babanın kişilik yapılarını benimseyerek öğrenirler. Aile içerisinde çocuğun edindiği değer toplum içerisindeki statüsünü oluşturmaktadır. Ebeveynler çocuklarına farklı davranış biçimleri

sergileyerek kişilik oluşumlarına etkide bulunmaktadırlar. Bu davranış biçimleri; demokratik, otoriter, koruyucu, serbest, aşırı hoşgörölü veya tutarsız tutumlar şeklinde görülebilmektedir. Demokratik tutumda çocuğun kişiliğine saygı gösterilirken, otoriter tutumda çocuğun ebeveynlerine kayıtsız şartsız itaati beklenir. Koruyucu tutumda çocuğa gereğinden fazla özen gösterildiği halde serbest veya ilgisiz tutumda ise çocuk tek başına bırakılmaktadır (Tezel Şahin, 2008, s.179-195).

Okul öncesi eğitimde ebeveynler ve okul öncesi kurumlar iş birliği içinde çocuğun gelişimine destekte bulunmaktadırlar. Günümüzde okul öncesi programının devamlılığını sağlamak için okul öncesi kurumlarında aile katılım etkinlikleri düzenlenmektedir. Bu ise eğitimin kalıcılığını sağlamakta ve çocukların okulda öğrendikleri becerilerini aile ortamında pekiştirmelerinde önemli bir etki oluşturmaktadır (Temel, 2008, s.89-98).

Toplumun temel yapı taşı olan çocuk, ailesi, akrabaları ve komşularından oluşan ortamda sosyal gelişime daha iyi ayak uydurmaktadır. Bulunduğu çevrede özellikle anne-babaların çocuk yetiştirme tutumlarına göre, karşılaştığı sorunların üstesinden gelmeyi öğrenebilir (Tezel Şahin, 2008, s.179-195).

Okul öncesi kurumlarda ise çocuğun aileden sonraki eğitimcisi olan öğretmenler çocukları faydalı bireyler olarak hayata hazırlamak ile görevlidir. Model olarak çocuğun dikkatini çeken öğretmenin ağzından çıkan her kelime, çocuğun hayatında önemli izler taşımaktadır. Okul öncesi dönem, çocuğun merak seviyesinin arttığı bir dönemdir. Öğrenmeye istekli olan çocuğun bu merakı okul öncesi kurumlardaki öğretmen sayesinde "öz-bakım, zihin, dil, sosyal, duygusal ve motor gelişimini desteklemektedir" (Bal,1992, s.12-14).

Ülkemizde 4+4+4 Eğitim sistemine geçilmesiyle birlikte Milli Eğitim Bakanlığı tarafından Okul öncesi eğitimle ilgili program uygulayan mesleki ve teknik öğretim kurumları bünyesinde açılan sınıf olarak Okul Öncesi Eğitim ve İlköğretim Kurumları Yönetmeliği'nde tanımlanan okul öncesi eğitime başlama yaş aralıkları 36-66 ay arası anaokulu, 48-66 ay arası anasınıfı, 36-66 ay arası uygulama sınıfı olarak belirlenmiştir

(http://mevzuat.meb.gov.tr/html/25486_.html Erişim: 28.07.2018). Verilecek eğitim ay aralıklarının MEB yönetmeliğinde kesinleşmiş olmasına rağmen her çocuğun bireysel öğrenme hızının farklı olduğu gözlemlenmiştir.

Gelişim dönemlerinde, özellikle çocukluk ve bebeklik yaşlarını kapsayan süreçler içerisinde, öğrenmenin etkisi bilimsel çalışmalara pek çok kez konu olmuştur. Okul öncesi dönem, insan hayatının şekillenmesinde kritik bir öneme sahiptir. Ülkemizde yapılan eğitim reformlarıyla birlikte okul öncesi dönemde eğitime başlama yaşları önceki düzenlemelere göre daha erken yaşlara çekilmiştir.

1.1.1 Okul Öncesi Eğitim ve Tarihsel Gelişimi

Dünyada küçük çocukların eğitimi ile ilgili ilk fikirler M.Ö. 400'lü yıllara kadar uzanmaktadır (Poyraz & Dere, 2001, s.1). Plato, (M.Ö 427-347) "Cumhuriyet" adlı çalışmasında küçük yaştaki çocukların eğitimi ile yeteneklerinin keşfedilmesindeki önemine dikkat çekmiştir. Plato ile başlayan bu süreçte Seneca (M.Ö. 4- M.S. 65), M.F. Quintilianus (M.S. 35-96), Plutarch (M.S. 46-125), John Locke (1632-1704), J.J.Rousseu (1712-1778) gibi ünlü düşünürler erken yaştaki çocukların eğitimi üzerine fikirler beyan etmişlerdir. Cicero ve Quintilianus erken çocukluk döneminde oyundan yararlanılmasının bireysel yetenek ve becerileri geliştirdiğini savunmuşlardır (Doğan, 2007, s.26).

Orta çağ sonlarında 15. ve 16. yüzyıllarda artan Hümanizm anlayışıyla birlikte çocuklar üzerinde eğitime yönelik tutumlar gelişmiştir. 17-18. yüzyıllarda ise eğlendirici eğitim anlayışı benimsenmiştir.

19. yy da Sanayi Devrimi ile birlikte kadınların da çalışmaya başlaması ve çalışma saatlerinin uzunluğu, anneleri çocuklarını bırakacak yer arayışına sokmuştur. Yine bu yüzyıl içerisinde Fransa ve İtalya'da küçük çocukların eğitilmesi için açılan kurumlar, hayır kurumu niteliğinde olup, yoksul ve terk edilmiş çocuklara gündelik ev işlerini öğretme, dini eğitimlerini verme ve çocukların annelerinden ayrı kaldıkları zaman içerisinde bakımı gibi konularla ilgilenmişlerdir. Freidrich Wilhelm Froebel (1782-1852)

okul öncesi yaştaki çocuklar için oyuncaklar yardımıyla eğitim verilebileceğinden ve bunun çocukların gelişimine katkıda bulunacağından bahsetmiştir. Frobel 1816 yılında 36 aylık çocuklar için ilk anaokulunu kurmuş ve artması için çaba göstermiştir (Poyraz & Dere, 2001, s.5). Fransa'da,1836 yılında eğitimle ilgili bakanlık, 3-5 yaş grubuna hizmet veren programlar hazırlamış ve 1886 yılında devlet okul sistemine entegre edilmiştir (Kamerman, 2007, s.11). Okul öncesi eğitimin Fransa'da çok hızlı gelişiminde ailelerin okul öncesi eğitime olan talepleri, çalışma hayatındaki kadın sayısının oranındaki artış, sendikaların etkisi ve çocuğun gelişimine ve eğitimine yönelik yaklaşımlardaki değişiklikler etkili olmuştur (Kartal, 2013, s.219).

1960'lı yıllardan itibaren Tayland, Hong Kong, Meksika, Nijerya, Çin, Filipinler ve Japonya'nın yanı sıra ABD ve neredeyse tüm Avrupa ülkelerinde ana okulları ve okul öncesi eğitimin gelişmesinde yeni yöntemler özellikle Froebel, Pestalozzi ve Montessori etkili olmuştur (Kamerman, 2007, s.57).

Dünyada okul öncesi eğitimin gelişim süreci bu iken Türkler'de çocuk bakımı ve eğitimi üzerine görüş bildiren kişilerin başında Farabi, İbni Sina, Gazan Mahmut Han ve Gazali'nin olduğu görülmektedir.

"Türkler çocuklarının eğitim ve öğretimlerini, Sıbyan Mektebi olarak adlandırılan okullarda başlatmışlardır. Türk Eğitim Tarihi'nde on bir asır var olduğu görüşü olsa da tam ve güvenilir bir bilgi olduğu henüz kanıtlanmamıştır. Ancak yine de Selçuklular zamanında başlayıp Osmanlı döneminde yükseldiği bilinmektedir. Evliya Çelebi'nin Seyahatname'sine göre Erzurum'da 110, İstanbul'da 1933, Amasya'da ise 200 "Sıbyan Mektebi" bulunduğu yazılmıştır (Poyraz & Dere, 2001, s.10)."

Osmanlı Devleti'nde Fatih Sultan Mehmet zamanında Sıbyan Mektepleri'nde 5-6 yaş çocuklarına verilen eğitim günümüzdeki okul öncesi eğitim sisteminden oldukça farklıydı (Akyüz'den akt. Taner Derman & Başal, 2010, s.561). Bu mekteplerde öğrencilere yazı yazma, Kur'an okuma, dua okuma gibi dersler verilmiştir. Osmanlı Devleti zamanında planlanmış okul öncesi eğitim çalışmaları 23.03.1913 yılında "Tedrisat-ı İptidaiyye Kanunu" ile başlatılmıştır. Bu kanunun 3., 4. ve 5. maddeleri ile bu okulların memleketin her yerinde açılması hükme bağlanmıştır (Akyüz, 1996, s.58-59).

II. Meşrutiyet (1908) döneminden önce ülkemizde okul öncesi eğitim, düzensiz olarak fiilen var olsa da kurumsallaşarak resmiyet kazanması Balkan Savaşlarından (1912-1913) sonra okul öncesi eğitim kurumlarının kayda geçmesi ile kendini göstermiştir. Daha sonraki yıllarda Pestalozzi, Froebel, Montessori gibi ünlü eğitimcilerin eğitim yöntemleri benimsenmiş fakat öğretmen yetersizliğinden dolayı sorunlar yaşanmıştır.

Cumhuriyet Dönemi'nin ilk yıllarında 38 ilde 80 anaokulu olup 5880 öğrenci eğitilmiştir (Oktay, 1989, s.54). Cumhuriyet dönemindeki harf inkılabı ile birlikte ilköğretime verilen değer arttığı için anaokul ve ana sınıflarına zaten çok az ayrılan bütçe ilköğretim okullarına aktarılmıştır. Ülkenin bulunduğu şartlardan dolayı çalışan annelerin 3-7 yaş arasındaki çocukları akşama kadar oyalamak, yemekleriyle ilgilenmek ve eğitmek maksadıyla İstanbul'da çocuk yuvaları açılmıştır.

1960'lı yıllarda birtakım gelişmeler dikkat çekmekle birlikte belirgin bir değişim görülmemektedir. Okul öncesi programları da 1962 yılından itibaren 5 yıllık kalkınma planlarına konu edinilmiştir.

1.1.2 Okul Öncesi Eğitim Yöntem ve Teknikleri

Yöntem, öğrenmenin istenilen hedefe ulaşmasını sağlamada bilinçli olarak tasarlanmış teknikleri, araç-gereçleri ve kaynakları kullanma sistemidir. Türk Dil Kurumu'na (TDK) göre teknik ise bir uygulamaya dayanan yol, yöntem ve beceridir (Erişim tarihi: 22.11.2018). Okul öncesi eğitiminde yöntem ve teknikler; çocukların ilgi, istek ve yetenekleri göz önüne alınarak gelişimlerini sağlama amacına uygun olarak belirlenmiştir. Tarihsel süreç içerisinde çocukların ihtiyacı, toplumsal beklentiler, gelişen teknoloji gibi değişkenler ile birlikte eğitimciler, birçok yeni yöntem ve tekniği ortaya çıkarmıştır.

Okul öncesi eğitimde çocukların ilgi alanlarına konunun türüne göre farklı değişik yöntem ve teknikler kullanılmaktadır. Hangi yöntem ve tekniğin kullanılacağını eğitimin içeriği belirlemektedir. Bu yöntem ve tekniklerin hedeflenen amacı başarabilmesi

çocukların aktivitelere katılımı ile doğru orantılıdır. Okul öncesi eğitimi programlarında çoğunlukla uygulanan yöntem ve teknikler aşağıda belirtilmiştir.

1.1.2.1 Yaratıcı Drama Yöntemi

Drama denilince ilk akla gelen tiyatroya ait bir kavramdır. Drama aslında bireyin bir sınıra bağlı kalmadan yaparak-yaşayarak öğrenmesidir. Drama, aslında bireyin sınır tanımaksızın kendinde olandan yola çıkarak olaylara hazır hale gelmesi veya getirilmesini ifade eder. Günlük hayatta bilinçli ya da bilinçsizce ortaya konulan davranışlar dramatik öğeler taşımaktadır.

Eğitim öğretim alanında, en verimli öğretim yöntemini bulmak için uzun yıllar boyunca araştırmalar yapılmıştır. Geleneksel eğitim faaliyetleri içerisinde öğrenen birey pasif durumdayken, eğitici aktif konumdadır. Bir konunun tam anlaşılması için gereken süre boyunca çocuğun her an etkin bir şekilde konuya adapte olması beklenmez. Eğitici her ne kadar konuya hazırlıklı olsa da öğrenenin sürekli dikkatini toplayamayabilir. Bu durumdan ötürü eğitim öğretim faaliyetleri kapsamında sürekli bir arayış söz konusu olmuştur. Yaratıcı drama yöntemi ise bu arayışa cevap veren yöntemlerinden bir tanesidir. Bu yöntem ile birlikte çocuğa rol verilerek edilgen bir durumdan etken duruma geçmesi beklenir. Yaratıcı drama eğitimi ile çocuğun anlama ve anlatma becerilerini daha etkin kullandığı görülür. Türk Eğitim Sistemi'nde drama eğitimi ile ilgili önemli çalışmalardan biri Nimet Erkunt'un 1966 yılında İlköğretim Genel Müdürlüğü tarafından basılan "Okul Öncesi Eğitimi" adlı kitapta yer alan "Dramatizasyon" başlığı altında bahsedilmiştir. MEB 1981 yılında ise Temel Eğitim Okulları Türkçe Programı'nda "drama" konusuna değinmiştir (Aytaş, 2013, s.38-41).

Aslında keşifler dünyası olarak da bilinen yaratıcı dramada amaç çocuğun kendi oyunlarını oluşturması ve oyuna kendini dahil etmesidir. Bu yöntem ile çocuğun hayal gücünü ve yaratıcılığını geliştirmek hedeflenirken çocuğun iletişimde özgüven kazanması ve böylece kendini doğru ifade edebilmesi de sağlanmış olur. Drama eğitimi sayesinde çocukta dil gelişimi, estetik ve görsel kavramları belirleme, sosyal ve psikolojik gelişim, özgüven gelişimi, birlikte karar alma yetilerinin gelişmesi beklenmektedir. Oyun ile birlikte yürütülen drama eğitimi çocuklara yaratıcı bir gelişim

sağlama, sorunlara mantıklı çözümler bulma ve iletişim becerilerini kazandırmaya yönelik imkanlar vermektedir. Dinamik bir yapıya sahip olan yaratıcı drama, bir lider tarafından katılımcıların oyun eşliğinde kavramları, fikirleri ve duyguları keşfedip bulmasına yardımcı olur. Böylece yaratıcı drama, gösteri için yapılmayan, merkezine süreci alan ve planlı değil doğaçlamaya dayanan bir biçimi olarak tanımlanabilir (Oruç & Altın, 2008, s.133).

Okul öncesinde drama; çocuğun yaparak yaşayarak öğrenmesini amaçlayan, bütün gelişimlerini destekleyen, daha önceden belirlenmiş amaçları olan, olayları sözel ve ya sözel olmayan iletişim yöntemleriyle ifade etmeye dayalı, içinde canlandırmaların olduğu bir etkinliktir (MEB,2013, s.43).

MEB'de drama eğitimi ile birlikte çocuğun bilişsel gelişimini destekleyen; taklit ve imgelem, algı ve bellek, dikkat/konsantrasyon, keşfetme, muhakeme yapma becerileri, problem çözme ve karar verme yetisi, eleştirel ve bağımsız düşünme, yaratıcılık ve hayal gücü gibi unsurların gelişmesi hedeflenmektedir. Ayrıca drama yöntemi ile dil ve motor gelişimi, duygusal gelişim ve öz bakım becerileri de gelişmektedir (MEB, 2016, s.7-9).

Ceylan ve Ömeroğlu'nun (2012) "Yaratıcı drama eğitimi alan ve almayan 60-72 aylar arasındaki çocukların sosyal-duygusal davranışlarının bazı değişkenlere göre incelenmesi" adlı çalışmasında elde ettiği bulgular neticesinde aşağıdaki sonuçlara ulaşılmıştır;

- Okul öncesi eğitim programlarında çocukların farklı gelişim alanlarına yönelik yaratıcı drama etkinliklerine yer verilmelidir.
- Her yaş grubu çocuklar için yaratıcı drama eğitimi programları düzenlenmelidir.
- Sosyal-duygusal gelişimle ilgili anne-babalara yönelik seminerler, konferanslar vb. düzenlenerek ailelerin bilinçlendirilmesi sağlanabilir. Özellikle, daha az deneyim sahibi olan genç annelere çocuklarının gelişimiyle ilgili farklı yöntem ve teknikler kullanılarak eğitim verilmesi konusuna önem verilmelidir.
- Farklı eğitim düzeyindeki ailelere çocuklarının eğitimlerini desteklemeleri amacıyla özel ya da hizmet içi eğitim kursları verilebilir.

- Eđitimciler, sınıfa aileleri de davet ederek çocuklarıyla birlikte yaratıcı drama etkinliklerine katılmalarını sađlayarak çocuklarının sosyal-duygusal gelişimini desteklemelerini sađlayabilirler.
- Milli Eđitim Bakanlığı, üniversiteler ve gönüllü kuruluşların desteđiyle “yaratıcı drama projeleri” yürütülebilir.



Görsel 1. Okul öncesi eđitimde dramatik etkinlikler

(<https://mominspiredlife.com/pretend-play-fishing-alphabet-activity/>)

Günümüzde çocuđun bilişsel (bireyin anlamasını ve öğrenmesini sađlayan, zihinsel faaliyet) gelişimi, kimi zaman anne-baba kimi zaman öğretmenler kimi zaman ise kitle iletişim araçları tarafından desteklenmektedir. Ancak verilen bilginin çocuk tarafından tam olarak özümsemiş ve özümsemişmediđini takip etmek zordur. Drama ile eđitim ihtiyacı tam olarak bu noktada ortaya çıkmıştır. Drama eđitimi, rol yaparak duyusallığı ve yaşantıları içine katmaktadır. Bu rollere örnek, bir çocuđun tahta çubuđa binerek at gibi koşturması bir başka çocuđun bacaklarının üzerine koyduđu yastıđa ninniler söyleyerek konuşması, bir cisim içerisinde balık tutmaya çalışması, hırsız-polis oyunları, evcilik oyunları verilebilir (Şimşek & Topal, 2006, s.278).

Çocuk, içerisinde bulunduđu ev ortamından, aile bireylerinden ve gün içerisinde yaşadığı olaylar ve durumlardan etkilenecek kavramlar oluşturmaya başlamaktadır. Bu

kavramlar “boyut, renk, sayı, miktar, şekil, duyu vb. öğelerden oluşmakta ve özellikle 2-6 yaş arasındaki çocukların zihinsel gelişimlerinde etkili rol oynamaktadır” (MEB, 2016, s.4). Bu kavramlar neticesinde drama eğitiminin zihinsel ve motor becerilerini geliştirmeye yardımcı olduğu kabul edilebilir. Dolayısıyla bu kavramlarla çocuklar ev kazaları risklerine karşı duyarlı hale gelir. Çocuklar bu eğitim yöntemi ile sorumluluk bilinci kazanmaktadır ve başlarına gelebilecek tehlike anında yardım istemesi beklenmektedir. Sonuç olarak, drama yöntemi ile çocuk kaza ve tehlike kavramlarını anlayabildiği ölçüde istedik davranışlar geliştirir.

1.1.2.2 Oyun Yöntemi

Oyun, çocuklar için vazgeçilmez bir doğal öğrenme ortamı oluşturmaktadır. Çocuk eğitiminde oyunun rolü ise eğitimin zorlama yöntemlerle değil aksine sevdirek ve eğlendirerek öğretme ortamı oluşturmasıdır. Çocuk oyun yöntemi ile kendini doğru ifade edebilme, olay örgüsü içerisinde doğru olanı keşfetme, kazanma ve kaybetmenin doğal bir işleyiş olduğunun farkına varma gibi birçok pozitif eğitici ve öğretici uygulama yeteneğini kazanır. Oyun ile çocuğun tehlike ve kazaya karşı önsezi ve refleks davranışları gelişeceğinden oluşabilecek kaza ve tehlikelerde nesnelere karşı tespit oluşturması, vücuduna gelebilecek herhangi bir tehlike durumunda tepki vermesi kolaylaşır (Ulutaş, 2011, s.232-242).

Bebeklik döneminden itibaren anne-babayı taklit ederek öğrenilen paylaşma olgusu, 4 yaş civarında ben merkezci olan çocuk tarafından kabul edilmeyebilir. Çocuk, ilerleyen yaşlarda ise paylaşmanın bilincine oyun aracılığıyla varır. Çünkü o, paylaşmazsa çevresi tarafından kabul görmeyecek ve dışlanacaktır.

Sosyal gelişim içerisinde bulunan insanoğlu çocukluk evresinde oyun aracılığı ile sorumluluk bilinci kazanmaktadır. Çocuk, empati bilincinin gelişmesi ile birlikte başkalarının heyecanlarına ve sevinçlerine de ortak olmaktadır. Kişilik ve yeteneklerin gelişiminde etkili olan oyun çocukların mutlu ve enerjik olmalarına katkıda bulunmaktadır (Güven, 2011, s.73). Toplum tarafından benimsenen rolleri, neden-sonuç ilişkisi içerisinde özümseyerek kendini daha iyi ifade etmesine geliştirici ve eğitici oyunlar yardımcı olmaktadır. Oyun; çocuğun zihinsel ve fiziksel gelişimine katkıda

bulunduđu gibi iyi alışkanlık kazanması gibi çok yönlü sosyal gelişimine de yardımcı olmaktadır.

Ev içinde sıkılmış bir çocuk için hareket kabiliyetini rahatlıkla sergileyebileceđi dış mekanlarda eğlenirken sosyal yönden cesaret toplamasını da sağlamaktadır. Açık hava oyun alanları çocuk gelişiminde önemli yer tutmaktadır. İyi organize edilmiş bir alanda çocukların daha aktif (zihinsel, fiziksel yönden) olduđu göze çarparken çok büyük motor becerilerinin gelişimi de özgüvenlerinin gelişiminde katkı sağlamaktadır (Demiriz, Karadađ & Ulutaş, 2003, s.28-29). Bu bakımdan oyun alanı olarak ev ortamı, çocuđun hareket kabiliyetini kısıtladıđından dolayı enerjisi yüksek olan çocukta kaza oluşum risklerini arttırmaktadır.

Oyun materyalleri genellikle oyuncak, kostüm ve aksesuarlar, kalem, kağıt, makas gibi materyallerdir. Bu materyallere ek olarak çocuđa oyun hamuru, pamuk, kumaş, su, kum, nişasta da verilebilmektedir. Ayrıca işitsel ve görsel iletişim araçlarından da faydalanılabilmektedir.



Görsel 2. Okul öncesi eğitimde oyun etkinlikleri (<https://pixabay.com/tr/macun-hamur-oyun-%C3%A7ocuk-%C3%A7ocuk-789874/>)

Oyun her ne kadar çocuđun zevk almasına yönelik yapılsa da esasında çocuđun çevresini tanıyabilme ve anlama yeteneđini geliştirmektedir. Oyun hamuru kalıpları çocukları bir yandan eğlendirirken bir yandan da taşıtları öğrenmesini sağlayacaktır

(Görsel 2). Toplumsal düzen içerisindeki olay ve olguların gelişim sürecini takip ederek farkındalığının artmasına katkıda bulunmaktadır.

1.1.2.3 Müzik Yöntemi

Literatürde anne karnında bebek eğitiminin başladığı kabul edilmektedir. Bu eğitimde annenin çevresinde duyduğu seslerin, melodinin ve müziğin bebeğin işitsel sisteminin oluşmasında etkili olduğu düşünülmektedir. Bebeğin işitsel duyularının tamamlandığı beşinci aydan itibaren anne, bebekle yüksek sesle konuşarak iletişime geçebilmektedir (Amtmann, 1997, Akt; Bingöl, 2006, s.215-219). Doğduktan sonra ise ninniler ile devam eden eğitime, ilerleyen aylarda tekerlemeler, şarkılı müzikli oyunlar, tekrar eden ritmik sesler eklenmektedir.

Okul öncesi dönem çocukları için müzik aktivitesinin hazırlanmasında dikkat edilmesi gereken nokta onların hazır bulunuşluk düzeyleridir ki bu zevkle öğrenmelerini sağlayacaktır (Poyraz & Dere, 2001, s.93). Müzik sayesinde tekrar eden sesler neticesinde öğrenme kolaylaştığı gibi, çocuğun gelecek ritmi önceden biliyor olması özgüven kazanmasında etkili olacaktır. Çocukta tüm yönleriyle estetik duyarlılık müzik sayesinde gelişmektedir. Grup halinde öğrenilen şarkılar sayesinde ise çocuk bir grubun üyesi olmaktan mutluluk duymaktadır. Bu sayede çocuğun sosyal açıdan gelişimi desteklediği için ahlak ve görgü kurallarını benimsemeyi ve başkalarına saygı duymayı öğrenecektir. Öğrenilen yeni şarkı, türkü, tekerlemeler ile çocuğun kelime hazinesi de artmaktadır.

Mertoğlu'na göre, okul öncesi dönemdeki müzik eğitiminde amaç, çocuğun müzik alanında uzmanlaşması değil müzikle tanıştırılmasıdır (2010, s.370). Okul öncesi dönemde müzikal beceri ve yeteneklerinin gelişmesi çocuklarda var olan yetenekleri teşvik edecek onun erken bir süreçte fark edilmesinde büyük rol oynayacaktır. Yine Mertoğlu'na (2010) göre, müzik eğitiminin temel amaçları şu şekilde sıralanabilmektedir;

- Müzik etkinlikleri, çocukların gelişim alanlarını desteklediği için kendi deneyimlerini kullanmalarına fırsat verir.
- Yaratıcı çocuk etkinlikleri içinde müzik, çocuklara geniş ve uyarıcı bir ortam sağlar.

- Erken dönemde verilen müzik eğitimi, çocukların bilişsel gelişimine, dolayısı ile uzaysal ve zamansal muhakeme yeteneğinin gelişimine katkıda bulunur.
- Müzik eğitimi verilen çocukların, matematik ve soyut zeka gelişiminde de artış sağlanabilir.
- Müzik eğitimi alan çocukların yaratıcılıkları da gelişir.
- Ritim etkinlikleri ile çocukların dil edinimleri daha kolay gerçekleştirilebilir.
- Müzik, çocukların öğrenme kapasitelerinin artırılmasında ve öğrenmeyi kolaylaştırmada önemli bir araçtır.
- Müzik, çocukların problem çözme becerilerini artırır.
- Müzik çocukların karar verebilme becerisini artırır.
- Müzik çocukların akıl yürütme becerilerini artırır.
- Müzik, çocukların motor performanslarını artırır.
- Müziğin çocukların genel akademik başarılarının gelişmesine önemli katkısı vardır.

Poyraz'a (2003, s.145) göre, müzikteki ritim ile birlikte sayılar, nesnelere ve ayrıca soyut kavramların öğrenilmesi daha da kolay olmaktadır. Öğrenmeye ilgisiz çocuklara müzik eğitimi ile merak duygusu aşılanır. Müzik, ritim kavramı sayesinde, çocukların işitsel duyarına ve duygularına hitap ettiği için, onlarda enerjik bir hareketlilik sağlamaktadır. El, kol, baş ve vücudunun diğer uzuvlarını hareket ettirerek, çocuklarda fazla olan enerjiyi boşaltmaları konusunda müzik yardımcı olmaktadır. Çocukların müzik yapabilmelerini sağlayacak araçlar içerisinde flüt, davul, trampet, zil, çingirak vb. sayılabilmektedir.



Görsel 3. Okul öncesi eğitimde müzik etkinlikleri
(<http://www.scholastic.com/parents/resources/collection/stages-milestones/preparing-preschool>)

Ev kazaları, çocuklar için soyut bir kavram olduğundan, bu konuda farkındalık yaratabilmek için, eğlenceli şarkılar, tekerlemeler ve animasyonlar kullanılarak, müziğin etkisinden yararlanılabilir.

1.1.2.4. Proje Yöntemi

Proje; hakkında detaylı bir inceleme yapılmak istenen bir konuda tasarı geliştirilmesidir. Proje yöntemi; farklı disiplin dallarının ortak çalışmalarından faydalanarak, öğrencinin daha önceden belirtilmiş bir konuya ilişkin üretim sürecini kapsar. Proje tabanlı öğrenme; öğretmenin rehberliğinde, öğrencinin bireysel ya da grup halinde kendini geliştirmesi amacıyla bir ürün ya da sunumla sonuçlanan yaklaşımdır (Proje Tabanlı Öğrenme, 2018).

Öztürk'e göre, (2012, s.407) uzun yıllardan beri eğitim camiasında bilimsel araştırmalarla cevap aranan sorulardan biri, "En uygun öğretim modeli nedir?" sorusudur. Bu modele ilişkin araştırılan yöntemlerden biri de proje yaklaşımıdır. Erken çocukluk eğitiminde (özellikle 2-6 yaş) geleneksel eğitim anlayışında çocuğun rolü kısıtlı iken, proje tabanlı öğretim yönteminde birey daha aktif bir öğrenme sürecine girmektedir.

Proje yaklaşımının en temel özellikleri şunlardır:

- Proje yaklaşımı disiplinler arası bir yaklaşımdır. Hazırlanacak projeler diğer ders, konu ya da etkinliklerle ilişkilendirilmektedir.
- Proje yaklaşımı tümüyle dinamik bir süreçtir. Bu nedenle çocukların sıkılması ya da zorla bir etkinliğe katılması söz konusu değildir.
- Proje yaklaşımı zekânın çok yönlü gelişimini temel alır. Öğrenciler ilgi ve yetenekleri doğrultusunda çalışacakları için hangi zeka türünde daha güçlü iseler o tür etkinliklere daha aktif katılabilirler.
- Proje yaklaşımında konular gerçek yaşama yöneliktir. Böylece öğrenenler daha istekli ve daha derinlemesine çalışırlar.
- Proje yaklaşımı açık uçlu bir problem çözme sürecidir. Her projede bir problem

çözülür, yeni alternatifler sunulur.

- Proje yaklaşımı işlevseldir. Öğrenene teorik ve pratik açıdan katkı sağlar.
- Proje yaklaşımı bilmekten çok uygulama ve üretme önceliklidir. Öğrenen bilgiyi yapılandırarak öğrenir.
- Proje bir hedef değil, alt yapı unsurudur. Proje süreç içindeki becerileri kazandırmak için bir araçtır.
- Proje yaklaşımı öğrenmede yalnızca ürüne odaklanmaz, ürüne giden sürece de önem verir (Gürkan, 2010, s.326).

Proje yönteminin temel amaçları;

- Zihinsel gelişimi desteklemek,
- Etkinlikler içinde denge oluşturmak,
- Okul ile yaşamı birleştirmek,
- Grup içinde topluluk ruhunu geliştirmek,
- Eğitimde zorluklarla baş edebilmektir (Katz & Chard, 1998, Akt; Gürkan, 2010, s.327).

Yılmaz, Beyazkürk, & Anlıak'a göre (2006, s.155-159) proje yaklaşımı kapsamında Kampüs Anaokuluna devam etmekte olan 6 yaşındaki 15 çocuk ile 5 gün boyunca süren süt örneği projesi uygulanmıştır. Bu projenin amacı, temel besin maddesi olan sütü okul öncesi dönemdeki çocuklara sevdirmektir. Ayrıca çocuklara düşünme, sorgulama, tartışma gibi temel eğitici faaliyetler verilmeye çalışılmıştır. Proje boyunca rehber eşliğinde çizimler yapılmış, drama yönteminden faydalanılarak kurgular yapılmış, kütüphaneden bilgiler toplamak suretiyle maket hazırlanmıştır. Çocukların meraklı yaklaşımlarıyla sorgulayan, keşfeden, yaratıcı çözümler arayan ve süreç boyunca sanatsal faaliyetler gerçekleştirmesini sağlayan süt projesi, çocuklardaki gelişmeleri gözlemlemek açısından faydalı olmuştur.

Konusu ayakkabı olan farklı bir projede ise çocuklarda beklenen davranışlar şunlar olmuştur:

- El ve göz koordinasyonu gerektiren hareketleri yapabilme,
- Denge gerektiren hareketleri yapabilme,
- Duygularını fark edebilme,
- Kendi kendini güdüleyebilme,

- Başkalarının duygularını fark edebilme,
- Başkalarıyla ilişkilerini yönetebilme,
- Toplumsal yaşamın nasıl sürdüğünü fark edebilme,
- Çevresindeki olgu ve olayların estetik özelliklerini fark edebilme,
- Estetik özellikler taşıyan özgün ürünler oluşturabilme,
- Gözlem yapabilme,
- Verilen nesne, durum, olay sayı ya da sözcükleri hatırlayabilme – eleştirebilme – sıralayabilme
- Mekanda konum kavramı ile ilgili verilen yönergeleri uygulayabilme,
- Belli durumlarla ve olaylarla ilgili neden-sonuç ilişkisi kurabilme,
- Verilen problemi çözebilme,
- Dili etkili bir şekilde kullanabilme,
- Giysilerini giyip çıkarma ile ilgili davranışları gösterebilme gibi kavramlar geliştirme beklenmiştir (Temel vd, 2005, s.71-75).

Çocuklar proje yöntemi etkinlikleri kapsamında kartondan kendi ayakkabı tasarımlarını yapmışlardır (Görsel 4).



One, Two I Can Tie My Shoes!

Görsel 4. Okul öncesi eğitimde proje etkinlikleri

(<http://www.houstonmothersblog.com/learning-activities-2/making-tying-shoes-fun/#image-1537>)

Özkubat'a (2013, s.42) göre, okul öncesi dönemde verilecek kaliteli eğitimin çocukların geleceklerini şekillendirmede son derece etkilidir. Çocukların ilgi istek ve ihtiyaçlarına göre hazırlanmış bir eğitimde bilgilerin kalıcılığı artmaktadır. Çocuklara merak duygusunu aşıl原因an proje bazlı öğrenme; araştırma, farkındalık oluşturma, keşif yeteneği kazanma, problem çözme vb bilişsel yetenekleri geliştirmektedir. Geleneksel öğrenme yöntemlerinin aksine öğretmenin rehberliğinde ailenin destek ve yardımı alınarak çocukların öğrenme süreçleri kapsamlı bir inceleme ve keşfe dayanmaktadır. Araştırmalar boyunca çocukların aktif rol aldıkları proje yönteminde bilgilerin kalıcılığı artmaktadır.

1.1.2.5 Anlatım, Tartışma, Soru Cevap, Örnek Olay, Gezi Gözlem, Gösteri Yöntemleri

Anlatım, duygu, düşünce veya bir konuyu söz ile ifade etmektir (TDK, Erişim tarihi: 02.08.2018). Anlatım yöntemi ise öğretmenin aktif, çocuğun ise pasif kaldığı bir öğrenme yöntemidir. Çocuk, anlatım yöntemi esnasında pasif durumda olduğu için çocuktan dönüt (geri bildirim) almak güçleşir. Günümüzde bu yöntem, modern öğretim metotları ile birlikte popülerliğini kaybetmiştir. Uyanık Balat'a (2010, s.58) göre, anlatım yöntemi, okul öncesi için çok uygun olmayan geleneksel bir öğrenme metodudur. Eğitimcinin gereğinden fazla konuşması çocukları sıkar ve dikkat dağınıklığına sebep olur. Bununla birlikte bu metot; gezi, gözlem ve deney gibi eğitimlerde, konu hakkında bilgi vermek için kullanılabilir. Bu yöntemin çocukların deneyimlerini birbirlerine anlatma gibi faydalı yönleri de vardır. Eğitimci tarafından anlatılacak bir konunun kısa ve ilginç olması erken dönem çocuklarının konuya odaklanmasını sağlamaktadır. "Açık bir ses tonu, ses tonundaki değişiklikler, yerinde ve zamanında jest ve mimikler öğrenciler üzerinde unutulmayacak etkiler bırakır" (Ed. Varol, 2004, s.38).

Eğitimde tartışma yönteminin kullanılması ile çocuklar bir konu üzerinde yönlendirilebilir ya da konunun iyi anlaşılması için bazı noktaları açıklanabilir ve verilen bilgiler pekiştirilebilir (Güven, 2011, s.103). Tartışma, çocuğun konuyu içselleştirerek öğrenmesini sağlar ve çocuğun ifade yeteneğini geliştirerek etkin bir öğrenme ortamı oluşturur. Yine bu yöntem demokratik / katılımcı bir öğrenme ortamı sunarak karşılıklı görüş alışverişine imkan sağlar. Tartışma yöntemi, çocukların özgüven içinde, rahatlıkla duygularını ifade ettiği modern bir araştırma metodudur. Bu yöntem geleneksel eğitimin pasif kalmış öğrenci duruşuna canlılık getirir.

Soru cevap metodu, çocuğun aktif bir şekilde öğrenme faaliyetinin gerçekleştiği bir öğrenme yöntemidir. Çocukların gelişim dönemlerinde merak algısı yüksek olduğundan sürekli soru sorma eğilimindedirler. Kalıcı öğrenmenin sağlanmasında etkili olan soru cevap yöntemi, çocuğun problem çözme kabiliyetini geliştirir. Eğitimci, vurgulamak istediği noktalara ilişkin sorular sorarak dikkat çekmekte ve güdüleme yaparak çocuğu aktarmak istediği konuya yönlendirmektedir. Varol'a (Edt.) (2004, s.67) göre, soru cevap yönteminin başarılı olmasında gerekli adımlar şunlardır;

- "Niçin sorusu yöneltilmeli,
 - Değerlendirme yapımları istenmeli,
 - Sonuca varmaları istenmeli,
 - Karşılaştırma yapımları istenmeli,
 - Kavramların uygulanması istenebilir,
 - Problem çözmeye ilişkin sorular üretilmeli,
 - Neden ve sonucu istenebilir",
- şeklinde sıralanmaktadır.

Örnek olay yöntemi, gerçekte karşılaşılan bir problemin öğrenme ortamına getirilmesi ve çözülmesine dayanan bir öğrenme yöntemidir (Varol (Edt.), 2004, s.271). Konusu işlenecek örnek olay, çocukların dünyasına hitap edecek şekilde kurgulanarak anlatılmalıdır. Öğrenme sürecinde çocuğun aktif olmasında en önemli etken konuların çocukların yaşam ve tecrübelerine uygun nitelikte olmasıdır (Uyanık Balat, 2010, s.270). Bu yöntem, okul öncesi dönem çocuklarına verilmesi gereken bilginin akılda kalıcılığını arttırmaya yönelik bir uygulamadır. Yine bu yöntemde film, ses kaydı, resim gibi görsel ve işitsel öğelerden faydalanmak mümkündür.

Gösteri yöntemi, bir lider tarafından bir hareketin ya da bir işlemin nasıl yapıldığını göstermeye dayalı bir öğretim faaliyetidir. Bu yöntemde amaç önceden hazırlanmış araç-gereçler ile birlikte çocuğa ön bilgi verilerek çocukların okul öncesi dönemde psiko-motor becerilerinin gelişmesine yardımcı olmaktır. Bu yöntemde görsel ve işitsel öğelerden faydalanıldığından, bir başka deyişle göze ve kulağa hitap ettiğinden öğrenmenin kalıcılığı artmaktadır (Uyanık Balat, 2010, s.277).

1.1.2.6 Kavram Haritaları – Analogiler ve Deney Yöntemleri

Kavram Haritası, okul öncesi eğitiminde özellikle fen eğitimi alanında öğrenmeyi kolaylaştırmak için eğitimcilerin öğrenme malzemesini görsel bir sunumla akış şeması içerisinde anlatmasıdır. Bu yöntem ile çocuğun zihninde oluşan kavramlar görsel ve somut olarak düzenlenmektedir. Bir öğrenme öğretme stratejisi olan Kavram haritası, “anamlı öğrenme konuları” ve “öğrenme yöntemleri” arasında köprü kuran bir yöntemdir (Kaptan, 1998, s.95).

Analoji (benzetmeler), bilinmeyen bir olguyu anlayabilmek için bilinen olgulardan yararlanma yöntemidir (Sansar, 2010, s.45).

Şahin'e (2010, s.302) göre, bu yöntem;

- Kavramları değişik bakış açısıyla açık bir biçimde öğretir. Öğrenimi destekler, yardımcı olur.
- Konuların özetini kolayca anlaşılabilir bir biçimde çıkarır.
- Öğrenenlerin ilgisini çekerek, motive eder.
- Öğrenenlere zor bilgileri verirken hata paylarını, yanlışları açıklamasına yardımcı olur.
- Bilgiye ulaşmayı kolaylaştırır.
- Kavram gelişimini sağlayarak, problem çözmei kolaylaştırır.
- Yaratıcılığı geliştirir.
- Bilinmeyenleri akla uygun hale getirir.

Deney yöntemi, ilmi gerçeği ispat etmek için, yapılan işi tecrübe etme yöntemidir. Okul öncesi dönemde özellikle fen etkinliklerinde yapılan deneylerde çocuklar, deneme yanılma yoluyla gözlem yapar ve sebep sonuç ilişkilerini anlamaya çalışırlar. Bu sayede edindikleri deneyimlerle çevreyi tanımaları ve etrafında olan biten olayları kavramaları kolaylaşır (Poyraz ve Dere, 2001, s.93).

1.1.3. Okul Öncesi Eğitimde Aile

Toplumun en küçük temel yapısı olan ailede bebeğin eğitim süreci başlar. Bebeklik eğitiminin başlangıcından itibaren aile içerisinde var olan olay ve olgular bebeğin iletişim becerilerini geliştirir. Tezel Şahin'e (2007, s.776) göre, bebek ile iletişimin kuvvetlenmesi güveni, güven ise bebeğin yaşadığı toplumun sosyal-kültürel değerlere sahip çıkarak diğer bireylerle uyum içerisinde yaşamasını sağlar. Bronfenbrenner (1975, s.463) Meksika'da 8 hafta süren sadece çocuk ve çocuk - aile tabanlı iki farklı grup üzerinde araştırma yapmıştır. Aile katılımlı öğrencilerin eğitimde yüksek motivasyona sahip olduğu sonucuna varmıştır. Bu da göstermektedir ki ailenin çocuğun başarısının artmasında önemli bir rolü ve potansiyeli vardır. Bu potansiyel ailenin çocuğa karşı olan tutum ve davranışlarına göre şekillenmektedir.

Aile, çocuğa sevildiğini ve değer verildiğini hissettiren bir tutumla ona birçok alanda problem çözme becerisi kazandırabileceği gibi ilgisiz, aşırı otoriter, tutarsız, aşırı korumacı, aşırı serbest bırakıcı tutumlar nedeniyle de çocuğa olumsuz etkide bulunabilir. Burada ebeveynlerin çocuğun yetiştirilmesine yönelik eğitimi önem kazanmaktadır. Milli Eğitim Bakanlığı bu konuda ailelere çeşitli eğitimler vermektedir. Bakanlık, eğitim programlarına aileyi de davet ederek bilinçli ebeveynler olması için destek sağlamaktadır. Çocuğun gelişimsel özellikleri hakkında kapsamlı bilgiler verilmektedir. Bu program çocuk alışkanlıkları ve tutumları karşısında ailenin ne yapıp ne yapmaması gerektiği konusunda tavsiyelerde bulunmaktadır. Aile – çocuk iletişimdeki aksaklıkları ele alıp sağlıklı iletişim kurmanın önemi üzerinde durulmaktadır.

Bir çocuğun eğitim ve öğrenme faaliyetlerinin kalıcı olması için ailenin desteğine ihtiyaç vardır. Çocuğun bu dönemde edindiği kazanımlar yaşantısını etkileyecek davranışlara sahip olmasını sağlar. Aile kaza ve tehlike kavramlarını bu dönemde çocuğuna aşılayabilmektedir. Aile, güvenli bir oyun alanı oluşturarak ev içerisinde meydana gelebilecek tehlikelerden çocuklarını koruma konusunda sorumludur.

1.2. Ev Kazaları

Kaza, istenmeyen bir durumla karşılaşılması halinde meydana gelebilecek durumları ifade etmektedir. 1993 yılında Dünya Sağlık Örgütü'nün (WHO) kaza kavramını tanımlama şekli ise, *kazalar önceden planlanmamış, beklenmedik bir anda ortaya çıkan yaralanmalar, can ve mal kayıplarına neden olan olaylardır* şeklindedir (Akt. Bertan M. ve Çakır B., 1997).

Kıran vd (2001) göre, kazalar meydana geliş şekli ve yönü bakımından,

- Trafik kazaları
 - İş kazaları
 - Endüstriyel kazalar (patlamalar, yangınlar, zehirlenmeler, radyasyon vb)
 - Spor kazaları, okul kazaları (suda boğulma, düşme, vb)
 - Ev kazaları (zehirlenmeler, yangınlar, düşme, kesiler, elektrik kazaları)
- şeklinde sınıflandırılmaktadır.

1.2.1. Ev Kazaları ve Görülme Sıklıkları

Bir konut içerisindeki mekanlar veya konuta ait çevrede meydana gelen kazalara ev kazaları denir (Akt Özmen ve ark., 2007, s.34). Backett (1965, s.110) ev kazalarının tanımını yaparken evde kişisel olan her şey, bahçe, avlu, garaj içerisinde meydana gelebilecek kazalara vurgu yapmıştır.

Ev kazaları tüm yaş grupları için geçerlidir. Ancak yine de ev kazaları riskiyle karşı karşıya kalan gruplar özellikle çocuklar, yaşlılar, zihinsel ve bedensel engelli olan insanlardır. Çocukluk döneminde yaşın artmasıyla birlikte kaza oranları da artmaktadır. "Kazalar ülkemizde 0-4 yaş grubu çocuk ölümleri arasında 5. sırada, 5-14 yaş grubunda ise birinci sıradadır. Bütün zehirlenmelerin %60'ı çocukluk yaş grubundadır" (Kıran vd 2001, s.2). Dünya Sağlık Örgütü tarafından Cenevre'de (2006:6) yapılan uluslararası konferansta, yaş ile yaralanma türü ve oranı arasındaki ilişki araştırılmış ve bir yaş altındaki çocukların ölüm nedenlerinin başında yangınlar, trafik kazaları, boğulma ve düşme yaralanmaların gelmekte olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Yine aynı araştırmaya göre, 1-4 yaş grubu çocukların ebeveynlerinin kontrolleri olmaksızın kendi

hareketleri sonucunda kaza, boğulma, yaralanma, yangınlar, trafik kazaları riskleri tüm kazaların üçte ikisini oluşturmaktadır. “Dünyada ve ülkemizde yapılan birçok araştırmada 0-6 yaş grubu çocuklar arasında ev kazalarından özellikle yanma, düşme, zehirlenme, boğulma ve yabancı cisim aspirasyonları nedeniyle sakatlık, sakat kalma ve ölüm hızlarının yüksek olduğu bildirilmektedir” (Kıran, Şemin, Ergör: 2001). Dünya Sağlık Örgütü (WHO) ev kazalarının trafik kazaları kadar yoğun meydana gelebilen kazalar olduğu sonucuna ulaşmıştır.

Okul öncesi çocukların zihinsel ve fiziksel gelişimlerini henüz tamamlamamış olmaları onları kazalara daha açık hale getirerek kaza risk faktörlerini arttırmaktadır. Karatepe ve Akış'ın (2013, s.167) araştırmalarına göre 24-35 aylık çocuklar (%30,98) diğer yaş gruplarına oranla daha sık ev kazası geçirdiği sonucunu elde etmişlerdir.

Türkiye İstatistik Kurumu (TÜİK) 2001 yılı kayıtlarına göre; ülkemizde 1-4 yaş grubu çocuk ölüm nedenleri arasında kazalar 4. sırada yer almaktadır. Sağlık Bakanlığı'nın yaptığı bir araştırmaya göre de son 5 yılda 120 bin çocuk ev kazası sonucu hastaneye getirilmiş ve bunların 2 bini hayatını kaybetmiştir (Özcebe, 2005).

Ev kazası yaralanmalarında okul öncesi çocukları en sık etkileyen kaza türü düşmedir. Ancak yine de kaza türünün sıklığı mevsimlere göre, çocuğun yaşadığı konut türüne ve çevresine göre de değiştiği söylenebilir.

1.2.2. Ev Kazalarının Oluşumunda Çocuk Kaynaklı Etkenler

Çocuklar gün boyunca vakitlerinin büyük bir kısmını oyun oynayarak geçirmektedirler. Oyun sırasında çocuklar diğer aktivitelere göre daha hareketli ve enerjik olduklarından kaza riski ile karşı karşıya kalma olasılıkları yüksektir. Ayrıca çocukların hareket kabiliyetlerinin kısıtlı olması ve önceden oluşabilecek kazayı fark edememeleri kaza oluşumuna neden olabilir. Okul öncesi çocukların öğrenmeye merakı, ses odaklarını ve kaynaklarını tam olarak kavrayamamaları ve özdenetim eksikliği, onları ev kazalarına maruz bırakabilmektedir.

1.2.3. Ev Kazalarının Oluşumunda Aileden Kaynaklanan Etkenler

Aile bireyleri doğrudan veya dolaylı olarak çocuklarla etkileşim halinde bulduklarından ev kazalarının oluşmasında veya önlenmesinde aktif rol oynar. Dolayısıyla aile faktörü kazaların oluşumunda ilk sırayı alır. Aile fertleri kazaya sebep olabilecek nesnelere ve ortamları önlemekle yükümlüdür. Onların bilinçli yada bilinçsiz tutumları kaza olasılığını arttırabilir. Ancak çoğu zaman ihmali hareketlerle buna yol açabilirler. Aile bireylerinin bu konuda duyarlı olması beklenir. Ebeveynler öncelikli olarak kazaların önlenmesine yönelik çevresel faktörler ile ilgili gerekli tedbirleri almalıdır. Ayrıca ebeveynlerin çocuk eğitiminde kaza bilincini aşılıyarak çocuklara farkındalık sağlaması gerekir. Bunun yanı sıra ebeveynlerin, çocuğun zihinsel ve bedensel gelişim sürecinde aile içi şiddet uygulamaları, baskı yapmaları, korkutmaları ve azarlamaları ev kazalarının oluşumunda arttırıcı etkenlerdir. Çevrede oluşabilecek risk faktörlerine karşı bilinçli ya da bilinçsizce hareket edilen durumlarda, kaza oluşturacak faktörlerden sorumlu kurum ise yine ailedir. 0-6 yaş grubunda ev kazaları ailenin ilgisizliği ve yeterli önlemin alınmamasından kaynaklanabilmektedir. Yine kardeş sayılarının çokluğu ailenin tüm çocuklara aynı anda müdahalesine engel olabilmektedir. Bu da kazaya sebebiyet verecek davranışları çocuğun sergilemesine neden olacaktır.

1.2.4. Ev Kazalarının Oluşumunda Fiziki Çevreden Kaynaklanan Etkenler

Kazanın oluşmasında fiziki çevrenin gözle görülür bir etkisi bulunmaktadır. Ev içi ve ona ait kısımlarda çocuk için uygun düzenlemeler yapılmadığında kaza kaçınılmaz olacaktır.

Yıldız Şahin'e (2012, s.23) göre ev kazaları riski;

- Ev düzen ve tasarımı,
- Sıcaklık,
- Aydınlatma,
- Kimyasal maddeler,
- Oyun alanı ve oyuncak tasarımı hataları,
- Merdiven yüksekliği,
- Delici-kesici aletlerin varlığına bağlı olarak değişkenlik göstermektedir.

Yine Altundağ'a (2004, s.61) göre ise ev kazası riskini oluşturabilecek etmenler şunlardır;

- Evde bulunan mobilyaların yerini sık sık değiştirmek,
- Ev ortamının yeterli miktarda aydınlatma, havalandırma ve ısıtma imkanının sağlanmaması,
- Evde gürültü düzeyinin fazla olması,
- Kaygan zeminler,
- Ev içerisinde farklı zemin yüzeyleri,
- Korunaksız ısınma araçları (elektrik, odun ve gaz sobalarının korunaksız olması),
- Eşyaların keskin uç ve sert kenarlara sahip olması,
- Evde cam kapı bulunması,
- Evde bulunan temizlik malzemelerinin ve ilaçların çocukların ulaşabilecekleri yerlere konulmasıdır.

Erkal ve Şafak'ın 2006 yılındaki araştırmalarına göre bahsi geçen yıl içerisinde görülen ev kazası sıklığı %28,8'dir. Kazaya sebep olacak etmenler incelendiklerinde mobilyaların %66,0'ının sivri kenarlara sahip olmasından, %63,2'sinde elektrik prizlerinde, %68,4'ünde kaygan zemin, %68,9'unda balkonlarda oluşabilecek risk faktörlerinden kaynaklı olduğu saptanmıştır. Fiziki çevreye ait faktörler ile aileye ilişkin faktörler birbiri ile yakın ilişkidir. Ailenin çevre faktörlerine karşı gerekli tedbirleri alması kaza risklerini asgari seviyeye getirecektir.

1.2.5. Ev Kazalarının Önlenmesine Yönelik Çalışmalar

Ev kazaları, aile bireylerinin oluşabilecek kaza türleri ve risklerine karşı önlem alması ile en aza indirgenebilmektedir. Erkal ve Şafak (2001, s.59) evde genellikle karşılaşılan ev kazası tipleri olan düşmeler, yanmalar, haşlanmalar, zehirlenmeler, kesikler, elektrik çarpmaları ve boğulmalar için alınacak bazı önlemleri aşağıda sıralamışlardır.

Düşme olasılığını en aza indirmeye yönelik bazı önlemler şunlardır:

- Ev içerisinde her bir noktanın aydınlatılmasını sağlama,
- Kaygan zemin oluşumunu engelleme (halı, döşemeler, banyo),
- Mobilyaların pencere kenarlarına yakın olmasını engelleme,

- Pencere korkuluklarının bulunması,
- Balkon demirlerinin çocuğun çıkabileceği yükseklikte olmaması,

Yanma ve haşlanmayı engellemek için alınabilecek bazı tedbirler şunlardır:

- Sıcak yiyecek, içecek ve eşyaların çocuğun erişemeyeceği yerlere konulması,
- Soba gibi ısınma, pişirme malzemelerinin etrafına koruyucu konulması,
- Kucakta bebek varken sıcak yiyecek ve içeceklerin yenilip içilmemesi,
- Çocukları banyo ettirmeden evvel banyo sularının hazırlanması,
- Ocağın veya tezgah üzerinde bulunan tencere veya tavaların kulp ve saplarının çocukların ulaşabileceği yerden uzak tutulması,

Zehirlenmeyi önlemek için alınabilecek bazı tedbirler şunlardır:

- İlaç, deterjan, boya ve benzeri malzemelerin ağızlarının kapalı olması ve çocukların ulaşamayacağı yerde bulunması,
- Zehirli maddeler yiyecek ve içeceklerin bulunduğu raflardan uzak tutulmalı,
- Zehirli maddeler kendi kutularının dışında başka bir kaptaki bulunmamalı ve üzerine "zehirlidir" yazısı bulunmalı,

Kesikleri önlemek için alınabilecek bazı tedbirler şunlardır:

- Çocukların erişebileceği yerlere makas, bıçak gibi yaralayıcı eşyaların konulmaması ve oyun için ellerine verilmemesi,
- Çocukların oyuncaklarının keskin kenarlarının olmamasına özen gösterilmeli,

Elektrik çarpmasını önlemek için alınabilecek bazı tedbirler şunlardır:

- Kapaklı prizler kullanılmalı,
- Islak zeminlerde elektrikli eşya kullanımı sırasında dikkatli olunmalı,

Boğulmaları önlemek için alınabilecek bazı tedbirler şunlardır:

- Çocuk banyo esnasında asla yalnız bırakılmamalı,
- Bahçede havuz ve kuyu gibi su dolu yerler konusunda tedbirli davranılmalıdır.

Düşmelerden Korunmak için Alınabilecek Başlıca Önlemler;

- Ev içerisi iyi aydınlatılmalı,
- Kaygan zeminde bulunan eşyalar sabitlenmeli,
- Pencerelere korkuluk takılmalı,
- Mobilyalar duvarlara sabitlenmeli,
- Banyodaki ıslak zeminler kurulanmalı,
- Yerde bulunan gereksiz eşyalar kaldırılmalı şekilde sıralanmıştır.

Yanma ve Haşlanmalardan Korunmak için Alınabilecek Başlıca Önlemler;

- Çocuklar ebeveynlerinin gözetimi olmaksızın mutfakta bırakılmamalı,
- Sıcak çaydanlık, tencere ve tava gibi haşlanmaya neden olabilecek eşyalar mutfak tezgahlarında çocukların erişemeyecekleri yerlere konulmalı,
- Çakmak, kibrit gibi yanıcı cisimler çocuklardan uzak tutulmalı,
- Çocukların yıkama suları kontrol edilmeli,

Zehirlenmelerden Korunmak için Alınabilecek Başlıca Önlemler;

- Kimyasal içeren temizlik ürünleri gıda ve içecek ambalajlarına konulmamalı,
- Zehirli kimyasallar çocukların erişemeyecekleri yerlerde olmalı,
- İlaçlar kilitli dolaplara konulmalı,
- Böcek ilaçları kullanılan ortamlardan çocuklar uzak tutulmalı,
- Gıdaların son kullanım tarihine dikkat edilmeli,
- Alerjiye sebep olabilecek riskli gıdalar kontrolsüz olarak çocuklara verilmemelidir.

Kesiklerden Korunmak için Alınabilecek Başlıca Önlemler;

- Kesici ve delici nesnelere çocuklara oyuncak olarak verilmemeli,
- Evde bulunan sivri ve keskin yüzeyler için tedbir alınmalı,
- Makas, çatal, bıçak, iğne, torna vida gibi eşyalarla çocukların oynamasına izin verilmemelidir.

Elektrik Çarpmalarından Korunmak için Alınabilecek Başlıca Önlemler;

- Elektrik prizleri topraklanmalı,

- Özellikle ıslak zeminli alanlarda kapaklı prizler kullanılmalı,
- Kullanılmadığı durumlarda elektrikli araçların fişleri prizden çekilmeli,
- Yuvasından çıkan prizler tamir ettirilmeli,

Boğulmalardan Korunmak için Alınabilecek Başlıca Önlemler;

- Çocuklar havuz, küvet ve kuyu gibi boğulabilecekleri yerlerde tek başına bırakılmamalı,
- Çocukların boğazına kaçabilecek düğme, madeni para gibi yabancı cisimler ortada bırakılmamalı

Ev kazaları ile çocuğun ne zaman karşılaşacağı tam olarak bilinmese de alınacak bireysel ve çevresel basit önlemler ile kazalar daha oluşmadan engellenebilir.

1.3. Okul Öncesi Çocukları Ev Kazaları Konusunda Bilgilendirme Yöntemleri

Ev kazaları konusunda yapılan farkındalık eğitimleri ile kaza riskinin en aza indiği gözlemlenmektedir. Özellikle Sağlık Bilimleri alanındaki uzman ve akademisyenler okul öncesi çocuklarda ev kazaları alanında birçok araştırma yapmış, broşürler dağıtmış ve verdikleri çeşitli eğitimler doğrultusunda gözle görülebilir sonuçlar elde etmişlerdir. Okul öncesi eğitimde kullanılan yöntemler yukarıda belirttiğimiz gibi yaratıcı drama yöntemi, oyun yöntemi, müzik yöntemi, proje yöntemi, anlatım, tartışma, soru cevap, örnek olay, gezi gözlem, gösteri yöntemleri, kavram haritaları – analogiler ve deney yöntemleri ile çocuğun kazalara karşı farkındalığını arttırılabilmektedir. Kaza oluşmadan önce alınacak tedbirler Okul Öncesi Eğitim Yöntemleri baz alınarak öğrenme materyaline ve türüne göre uygulanması gerekmektedir. Örneğin, önceki alt başlıklar da değinildiği üzere okul öncesi çocuklara müzik eğitimi yönteminin içerisinde tekerleme ve şarkılar ile ev kazaları anlatılabilmektedir. Animasyonlar ile çocuğun hem işitsel hem de görsel farkındalığını arttırmaya yönelik ev kazasının tehlikeleri anlatılabilmektedir.

1.3.1. Eğitime ve Bilgilendirme Amaçlı Grafik Ürünler

Okul öncesi dönemde başlayan estetik değerleri algılama becerisi, çocukların bütünsel gelişiminde önemli bir yer tutmaktadır. Çocuğun duygusal ve kavramsal gelişimi, derin

bir gözlem yeteneđi sađladıđı gibi olayları deđerlendirme yeteneđini de güçlendirir. Bu sayede çocuk; kıyaslama, güzeli görme, estetik kaygıya sahip olma becerilerini geliştirir. Bu da çocuđa düşünüşünü farklı açılarla ifade etme özelliđi kazandırır, böylelikle onun akademik gelişimine katkıda bulunmasını sađlar. Görsel tasarımlarla zenginleştirilmiş okul öncesi dönemde kullanılan eğitim ve bilgilendirme amaçlı grafik ürünler, çocukların çok yönlü bakış açısı kazanmasında olumlu katkılar sağlamaktadır. Okul öncesi çocukları eğitim ve bilgilendirme amaçlı grafik ürünler, basılı ve hareketli olmak üzere ikiye ayrılır.

1.3.2. Basılı Grafik Ürünler

Basılı grafik ürünler ile çocuđun dikkatinin çekilmesi, eğlenirken öğrenmesi ve dokunarak duygusal bağ kurması amaçlanmaktadır. “Grafik ürünlerde imajın fark edilerek, izleyicinin zihnine yerleşmesi hedeflenir”. (Demir, 2009, s.3). Yapılan tasarımların çocuđun yaş grubuna hitap etmesi, eğlenceli çizimler ve parlak renkler olması dikkat çekiciliđini arttırmaktadır.

Okul öncesi dönemde yeni ve karmaşık bilgileri çocuđun öğrenmesini kolaylaştırmak nitelikli bilgilendirme tasarımları ile mümkün olabilmektedir. Görsellik, içerik ve kullanılışlılık bağlamında hazırlanan tasarımlar çocukları ikna etme, meraklandırma, yönlendirme ve harekete geçirmeye yardımcı olmaktadır (Uyan Dur, 2011, s.11). Okul öncesi dönemde kullanılan basılı grafik ürünler genellikle hikaye kitapları, çıkartmalar (etiketler), ders kitapları, maskeler, boyama kitaplarıdır. Çocuklar için hazırlanmış afişler, broşürler, el ilanları, kartpostallar, t-shirt baskılar da basılı grafik ürünlere verilebilecek diđer tasarım örneklerini oluşturmaktadır.

Hareketli çocuk kitapları, çocuklara farklı cisimlerin boyut algılarını öğretebilmek, el göz koordinasyonlarını sađlayabilmek ve çevreyle bağlantı kurma yeteneklerini geliştirebilmek amacıyla hazırlanır.

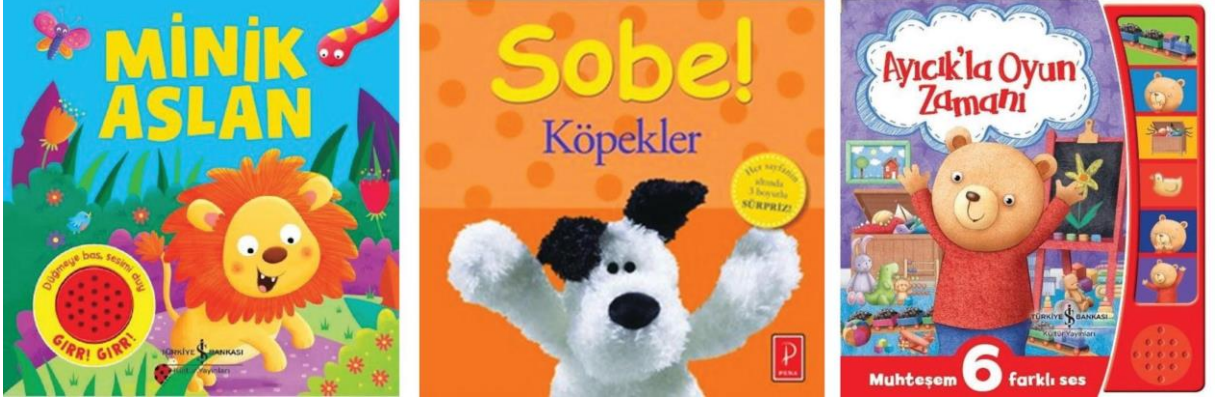


Görsel 5. Hareketli Şehir çocuk kitabı, basılı grafik ürünleri için örnek tasarım
Yazar:Rebecca Finn, Çevirmen:Nevin Avan Özdemir, 2014, İş Bankası Kültür Yayınları



Görsel 6. “Hareketli Hayvanlar” çocuk kitabı için örnek kitaplar
Yazar:Rebecca Finn, Çevirmen:Nevin Avan Özdemir, 2016, İş Bankası Kültür Yayınları

Okul öncesi dönem için hazırlanmış sesli ve görüntülü kitaplar ise ses butonları ile hikayeleri daha eğlenceli hale getirmek üzere hazırlanmış çocuk kitaplarıdır. Bu kitaplarda yer alan hikayelerin içindeki sesler genellikle 0-6 yaş grubu çocuklar tarafından seslendirilir. Bu tür çocuk kitaplarının fiziksel özellikleri, dayanıklı malzemelerden yapılan sert kapak, telefon ciltleme ve pırl pırl baskıya sahip olmalarıdır. Sonuçta eğlenceli çocuk şarkılarıyla dolu bu tür sesli kitaplar, ritmik melodiler ile çocukların dikkatini çekmekte ve keyifli bir öğrenme ortamı sunmaktadır (Görsel 7).



Görsel 7. “Sesli Görüntülü Kitaplar” çocuk kitabı için örnek kitaplar

Yazar:Kollektif, 2013, Pena Yayınları,

1.3.3. Hareketli Grafik Ürünler

Hareketli grafikler eğitim ve öğretim kapsamında uygulandığında eğitimdeki kalite ve içerik zenginliğini attırdığı bununla birlikte ilgi ve heyecanı da yüksek tuttuğu gözlemlenir. Günümüzde bilgisayar teknolojilerinden hayatımızın her alanında faydalanılmaktadır. Gelişen teknoloji ile birlikte okul öncesi dönem eğitiminde de hareketli uygulamalar kendini göstermektedir. Kacar ve Doğan (2007:10), bu dönem eğitiminde bilgisayar destekli teknolojilerin kullanılmasını kaçınılmaz gördüklerinden geleneksel eğitimin bu yöne evrileceğinden bahsederler. Okul öncesi dönemde de bu teknolojiden yararlanmak eğitimciler tarafından benimsetilecektir. Arı ve Bayhan’a (2002) göre, okul öncesindeki çocuklarda ilgi ve merakın çok fazla artması bilgisayar destekli eğitimi cazip kılar. Öyle ki oyunlar ve hareketli uygulamalar ile öğrenme daha eğlenceli hale gelmektedir. Hareketli grafik ürünlere verilebilecek örneklerden bazıları, hareketli çocuk kitapları, sesli ve hareketli çocuk kitapları, etkileşimli çocuk kitapları, çizgi filmler, çocuk sineması, 3 boyutlu film afişleridir.

Okul öncesi dönemdeki çocuklar, ekran içeren teknolojik ürünlere görsel ve işitsel hareketin de etkisi ile artan bir ilgi ve merak duymaktadırlar. Bu dönemde hareketli grafikler yardımcı bir uygulama olarak kullanıldığında gelişimsel açıdan şüphesiz fayda sağlayacaktır.

“Bilgisayar ve tablet gibi teknolojik ürünlerin renkli grafikler, hareketli resimler, canlandırmalar, videolar gibi fonksiyonları okul öncesi dönem çocukların merak, yaratıcılık, bağımsızlık ve keşfetme gibi özelliklerini kullanarak daha eğlenceli ve kalıcı öğrenmeler elde etmelerine katkı sağlar” (İnci & Kandır, 2017, s.1707).



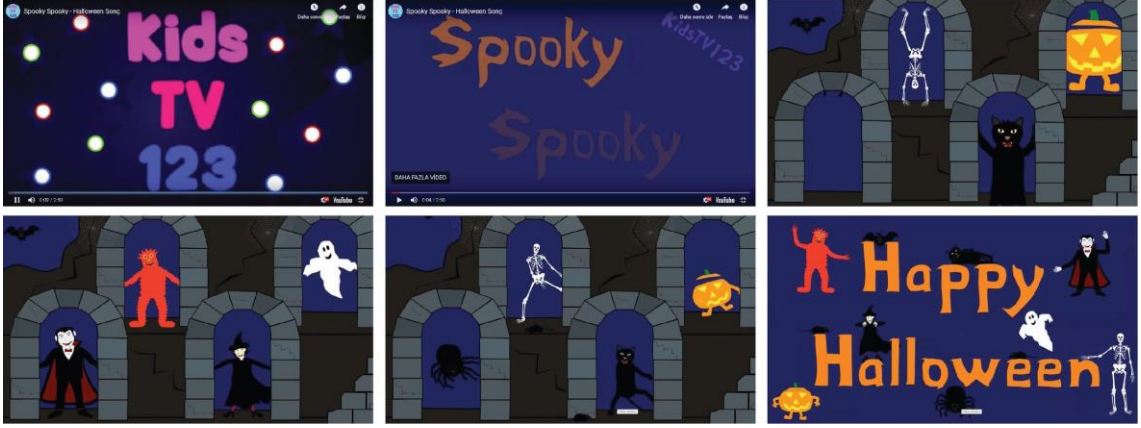
BÖLÜM 2: HAREKETLİ GRAFİKLER

Teknoloji, 21. yy. da gelişen evrimiyle birlikte insanoğlunun hayatının her alanında vazgeçilmez bir unsur olmuştur. Hareketli grafiklerin küresel anlamda şekillenmesi ise teknolojiye bağlı olarak gün geçtikçe farklı özellikler kazanıp dinamik olarak biçim değiştirmesi sayesinde olmaktadır.

Grafik tasarımının en öncelikli işlevlerinden biri olan iletişimde kaynağa mesajı iletme fonksiyonu yıllardır farklı üsluplarla gelişmiştir. Teknoloji ile birlikte görsel ve işitsel mesajları çok daha büyük kitlelere ekranlar vasıtasıyla ulaştırmaktadır. Ekran arayüzlerinde ise görüntü temelli tasarım anlayışı ön plana çıktığından grafik tasarımın önemi artmıştır. “Güncel görsel-işitsel iletişim araçları ele alındığında "görüntü" üzerine kurulmuş olan ekran kavramı; sinema, televizyon ve bilgisayar gibi iletişim araçları sayesinde vazgeçilmez bir iletişim arayüzü haline dönüşmüştür” (Alpay, 2011, s.47).

Görsel efekt ve interaktif uygulamalar, ekranlarda dikkat çekiciliği artırarak hareketli grafik uygulamalarının tasarım yelpazesini genişletmiştir. Hareketli grafik uygulamalarına müzik videoları, video art çalışmaları, oyun arayüzleri, animasyonlar, web arayüz tasarımları, interaktif bilgilendirme tasarımları, hareketli logo tasarımları, kinetik tipografi projeleri örnek verilebilir. Bu örneklerin sinemada, reklamlarda ve program girişlerindeki jeneriklere kadar geniş bir kullanım alanı vardır (Atiker, 2009, s.31).

Hareketli grafikler, çocukları eğitime ve eğlendirme amacına yönelik olarak tasarım endüstrisinin ilgi odağı olmuştur. Pixar, Kids Tv, The Walt Disney ve Vimeo yaratıcı grafik tasarım uygulamalarının yapıldığı yerlerden birkaçıdır. Hareketli uygulamalar illüstrasyon, tipografi, ses efekti, fotoğraf gibi verilerle zenginleştirilmiş dahası uygulayıcıların artan yaratıcılık istekleri ve yeni yazılım programlarının sunduğu olanaklar sayesinde hızlı bir devinim gerçekleştirmiştir. Kids TV 123 tarafından hazırlanan ve bir Cadılar Bayramı Şarkısı olan “Spooky Spooky – Halloween Song” okul öncesi ve anaokulu çocukları için hazırlanmış basit ve eğlenceli bir hareketli grafik uygulamasıdır (Görsel 8).



Görsel 8. Örnek hareketli grafik çalışmaları

<https://www.bing.com/videos/search?q=Spoky&&view=detail&mid=9F3786EDE540A7F0D3F19F3786E540A7F0D3F1&&FORM=VRD GAR>

2.1. Hareketli Grafiklerin Tarihçesi

Hareketli grafikler en basit anlatımla herhangi bir objenin belli bir zaman dilimindeki hareketidir. Şöyle ki hareketli grafik, objeye kimi zaman görsel ve işitsel hareket verilerek kimi zaman da objenin form değişikliğine uğraması ile elde edilir. Yani bir mekanda bir zaman dilimi içerisinde hareketin var oluşu sonucu meydana gelir. Ancak yine de Atiker'e (2009, s.1) göre, hareketli grafikleri yalnızca hareket eden grafik olarak görmek doğru olmaz. Atiker verdiği örnekte kendi etrafında dönen bir tabela hareketinin hareketli grafik olarak değerlendirilemeyeceğini ifade etmiştir. Hareketli grafiklerin henüz herkes tarafından kabul görmüş net bir tanımı bulunmamaktadır.

“Hareketli grafik; çeşitli film teknikleri ve animasyon teknolojilerinden yararlanarak durağan grafik öğelerinin hareket izlenimi yaratma amaçlı olarak grafik tasarım prensipleri içerisinde hareketlendirilmesi veya form değişikliğine uğratılmasıdır” (Alpay, 2011, s.32).

Hareketli grafikler; şekillerin, tipografinin, grafik tasarım öğelerinin bir kompozisyon içerisinde ses veya müzik eklenerek dinamik hale gelmesi ve dikkat çekici bir şekilde sunulmasıdır.

Hareketli grafik bir diğer adıyla motion graphic bir disiplin içerisinde film, video, televizyon reklam gibi etkileşimli sunumların etkileyici müzikler, hareketler ve efektler kullanılarak üretiminin yapıldığı yerdir (Grafik Haber, 2018).

Hareketli grafiklerin ilk örneklerine 19. yüzyılda resimleri hareket ettirmiş gibi gösteren “Thaumatrope” adı verilen basit oyuncaklar gösterilebilir. Bu oyuncaklar parmakların arasından ipler geçirilerek oynanan ve çevrildiğinde iki yüzü hareket ediyormuşçasına görünen diskin üzerindeki resimlerden oluşmaktaydı (bkz. Görüntü 9). Yeni medya teknolojilerinin gelişmesinden önceki bu yüzyılda flip books (bkz. Görsel 10) ve zoetropes (bkz. Görsel 11) uygulamaları ile hareketli grafikler şekil değiştirmeye başlamıştır.



Görsel 9. Thaumatrope örnekleri

(<https://www.disneyinreview.com/chronology/history-of-animation-thaumatrope-faradays-wheel/>).

Hareketli grafikler terimini ilk kullanan John Whitney 1970’lerde kurmuş olduğu Motion Graphics Inc. adlı şirketinde dijital çalışmalar yapmakta ve modern hareketli grafikleri kullanmaktaydı. Bilgisayar teknolojisi kullanılmadan önce hareketli grafikleri hazırlamak oldukça zor ve pahalı bir süreç gerektiriyordu. Adobe Inc. tarafından geliştirilen programlar ile hareketli grafik tasarım alanında daha hızlı ve çeşitli çalışmalar yapılmasına olanak sağlanmıştır. Gün geçtikçe farklı tasarım programları, teknik ve tasarım açısından kolay imkanlar sağlayarak piyasada yer edinmektedir. Bu

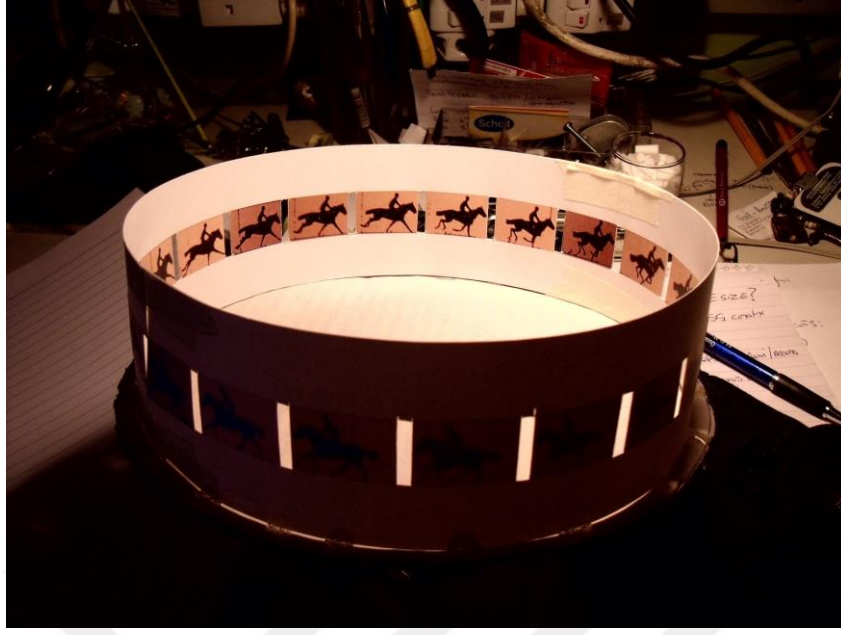
tasarım programları görsel efekt, yazı, ses, konuşma, 3 boyutlu tasarımlar, video, veri görselleştirme gibi etkili multimedya içerikler ile tasarımlara renk ve canlılık getirmiştir (What are Motion Graphics?, 2018).

Günümüzde hareketli grafikler ekranların tasarım trendi haline gelmiş ve animasyonun alt dalı olmaktan sıyrılıp kendi tasarım disiplinini oluşturmuştur.



Görsel 10. Çiz Oynat (Flipbook)¹ örneği (<http://feintzebra.co.uk/index.php/page/27/>)

¹ Flipbook: benzer resimlerden oluşan bir dizi içeren bir kitapçık, böylece sayfalar arasında hızla ters çevrildiğinde bir animasyon yanılsaması olarak tanımlanmaktadır (Tureng, 2018).



Görsel 11. Zoetropes² örneği
(<https://porij.wordpress.com/tag/zoetrope/>)

2.2. Hareketli Grafiklerin Kullanım Ortamları

Televizyon grafikleri İngiltere'nin Londra eyaletinde 2 Kasım 1936 yılında British Broadcasting Corporation (BBC) ile birlikte yayın öncesi hazırlanan televizyon programlarına ses, görüntü, yazı, müzik eklenmesi ile meydana gelmiştir. Sinema sektörü ile yarış haline giren televizyon hızla birçok eve girerek büyük bir patlama yaşanmıştır (Atiker, 2013, s.32).

Hareketli grafiklerin yayın grafiğinde en yetenekli isimlerinden biri olan Saul Bass (1920-1996) basit ve etkili tasarımları ile döneminde dikkat çekici bir isim olmuştur.

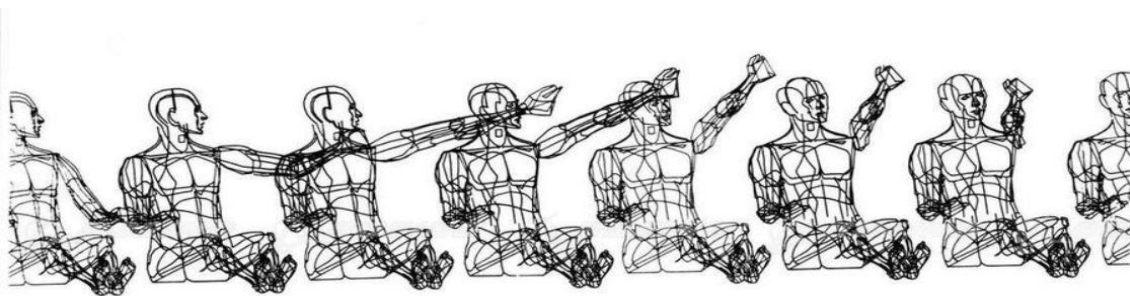
² Zoetropes: Bir silindirin iç kısmında dönme ve çevresinde yarıkların içinden geçen şekillerin, bir dizi doğal hareketin içinden geçerek, canlandırılmış veya mekanik olarak hareket ettirilen bir cihaz gibi görünen bir optik oyuncak. hareket yanılsaması, dönen ve birlikte hareket simüle çeşitli resimler gösteren tekerlek şeklinde tanımlanmaktadır(Tureng, 2018).



Görsel 12. Saul Bass hareketli grafik tasarım örnekleri

([http://www.artofthetitle.com/title/around-the-world-in-eighty-days/!](http://www.artofthetitle.com/title/around-the-world-in-eighty-days/))

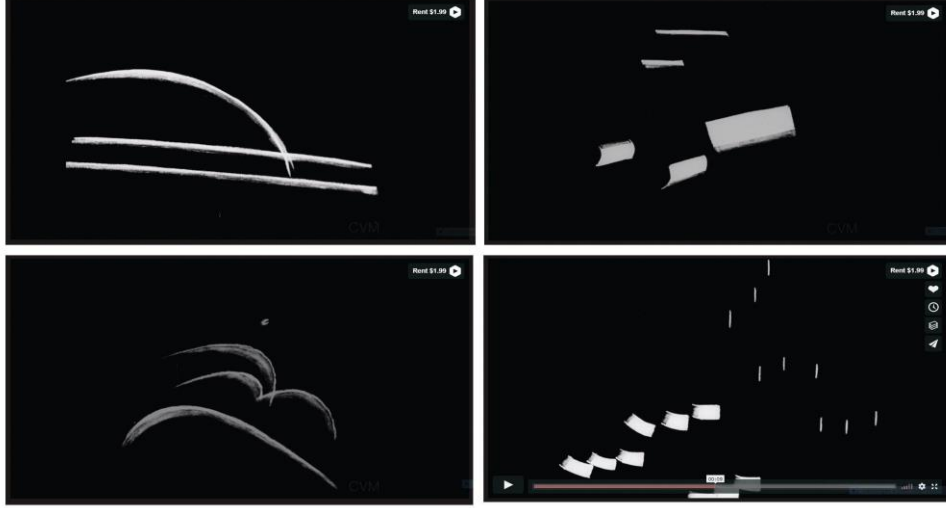
Bilgisayar teknolojisi hareketli grafiklerin aktif olarak kullanıldığı bir ortamdır. The Boeing Company için bir grafik tasarımcısı olan William Fetter, 1960 yılında bilgisayar grafikleri terimini ortaya koymuştur ve uçuş simülasyonunda kullanılmak üzere insan formuna bağlı olarak ergonominin geliştirilmesine odaklanmıştır. Daha sonra Digital Effects şirketi 1978 yılında New York'ta dijital ortamda görüntüler üzerinde işlemler yaparak hareketli grafikleri film ve televizyon yayınlarında kullanmaya başlamıştır. Hareketli grafikleri yalnızca jenerikler için kullanılmakla kalmayıp ulusal reklamlar hazırlanmıştır. Haber, hava durumu, spor programları gibi TV sunumlarında hareketli grafiklerin kullanılması izleyicilerin dikkatini çekmiş, mesajların daha etkili bir şekilde verilmesini sağlamış, görsel açıdan zenginlik katarak hatırlanma oranını arttırmıştır (Broadcast Graphics, 2018).



Görsel 13. William Fetter insan figürleri örneği

(<http://www.boeingimages.com/archive/William-Fetter's-Boeing-Man-Motion-Figure-Study-2F3XC5YA8OT.html>)

Oskar Fischerer tarafından 1931 yıllarında Berlin’de yapılan “Study No.7” soyut ışığın dinamik dansı sinema sektöründe dünya çapında ilk yapılmış çalışmalar arasındadır.



Görsel 14. Oskar Fischerer Study No.7 çalışması
(<https://vimeo.com/ondemand/29491>)

Norman McLaren 1955 yılında yönettiği Blinkity Blank adlı kısa filmde canlı efektler kullanarak deneysel bir çalışma yapmıştır.



Görsel 15. Norman McLaren “Blinkity Blank” adlı kısa filmi
(<https://www.youtube.com/watch?v=ftEci6AMUKg>)

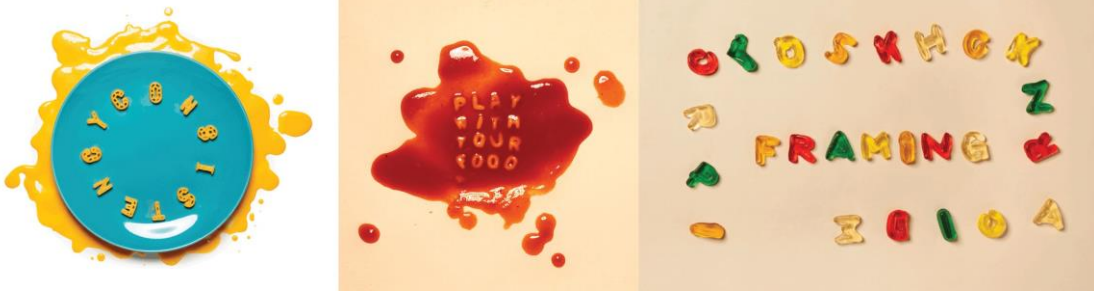
Saul Bass’la birlikte başlayan deneysel anlamda özgün çalışmalar hareketli grafik tasarıma bugün hala referans ve ilham kaynağı olmaya devam etmektedir. Hareketli

grafik yalnızca sinemada değil aynı zamanda Tv ortamından internet ortamına, mobil uygulamalardan video oyunlarına kadar birçok alanda kullanılmaktadır.

2.3. Hareketli Grafiklerin Oluşum Süreci (Evrimi)

Zaman ve hareket aslında birbiri ile yakın ilişkiye sahip kavramlardır. Hareketli grafiklerde öğeler belirli bir zaman aralığında ekranda hareket eder, zum yapar, görünür ve kaybolur. Hareketli grafikler interaktif tasarım haricinde zamansal ve doğrusaldır. Atiker'e (2009, s.53) göre hareketli grafikler, multi disiplinler kapsam içerisinde değerlendirildiğinde sürekli kendini güncelleyen bir yapıya sahip olduğu görülmektedir. Bu da hareketli grafiklerin oluşum sürecinin oldukça karmaşık bir yapıya sahip olmasını gerektirmektedir.

Bir hareketli grafik tasarım projesinin beklenen etkiyi oluşturabilmesi görsel, ses, tipografi, renk, form, çizgi, ölçek ve kompozisyon unsurlarının zaman ve hareket ile koordineli olarak etkileşimi ile mümkündür. Animasyon uygulamalarında da benzer bir şekilde hareketsiz verilerden etkileşim öğeleri ile hareket oluşturularak görüntü dizini elde edilir. Hızlı bir şekilde art arda gelen bu görüntüler sayesinde hareket izlenimini yakalamak mümkündür.



Görsel 16. Tasarımda hareketi yakalama uygulamaları
https://create.adobe.com/2018/9/7/start_your_first_sto.html

Hareketli grafikleri gerçek nesnelere küçültülmüş hali olan minyatür maketlerden yapay sahneler oluşturma tekniği olan mat boyamaya, görüntü ayırma tekniklerinden görüntü eşleştirme tekniklerine kadar sayısal ortamda hazırlanan pek çok canlandırma tekniğinde görmek mümkündür. Hareketli grafikler her geçen gün piyasaya sürülen yeni yazılımlarla daha da etkili olmaktadır. Hareketli grafik uygulamalarını Adobe

Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe After Effects, Adobe Premiere Pro, Adobe Animate, Cinema 4D, Moho, Nuke, Houdini, Maya, Syntheyes gibi iki ve üç boyutlu yazılımlarda kullanılmaktadır (Master Motion Design, 2018). Eklenti (Plug-In) yazılımlar, uygulama sırasında başka bir programa eklenti olarak çalışan ilgili programı hızlandırmak, güçlendirmek, kolaylaştırmak için hazırlanmış yazılımlardır.



Görsel 17. Hareketli grafiklerde kullanılan program arayüz tasarımı örnekleri-1



Görsel 18. Hareketli grafiklerde kullanılan program arayüz tasarımı örnekleri-2

Tipografi ile yapılan animasyonlar da tasarımda cezbedici özelliği arttıran bir yöntemdir. Kimi zaman üç boyutlu etki kimi zaman opaklık ayarları ile düzenleme yaparak veya renk ve ölçek ayarlarında değişiklik yaparak hareket elde edilebilir (Graphic Design: The New Basics, 2018).



Görsel 19. Hareketli tipografi örnekleri

Endüstri lideri Adobe yazılımları kullanılarak yüksek çözünürlüklü yayın kalitesinde içerikler elde edilmektedir. İki ve üç boyutlu tasarımlar genellikle Softimage XSI, Flame/Combustion by Discreet, Maya by Alians/Wavefront, Adobe Illustrator, Photoshop ve After Effects gibi yazılımlarla üretilmektedir (Woolman, 2004, s.6). Bu uygulamalarla üretilen içerikler çeşitli sıkıştırma teknolojileri ile oluşturulmuş mov (Quicktime), mpeg (Motion Picture Experts Group), AVI (Audio Video Interleave), wmv (Windows Media Video), H264(MPEG 4), flv (Flash Video) gibi video formatlarında çıktı alınarak üretim, dağıtım ve paylaşımında kullanılmaktadır.

2.4. Hareketli Grafiklerin Temel Tasarım İlkeleri Açısından İncelenmesi

Hareketli grafiklerde diğer tasarım disiplinlerinde olduğu gibi temel tasarım ilkelerinin özelliklerini görmek mümkündür. Geleneksel tasarım disiplinleri ile birlikte hareketli tipografi, sesin gücü, çoklu medya ve yeni boyutlar, etkileşim tasarımı gibi disiplinlerin de katılmasıyla birlikte melez bir görsel-işitsel ifade biçimi doğmuştur (Atiker, 2011, s.355).

2.4.1. Hareket (Ritim - Görsel Devamlılık)

Güzel Sanatlar alanında Temel Tasarım İlkeleri içerisinde yapılan tüm eserlerde ister çizgi ister renk isterse de boyutta hareketin izlerini görmek mümkündür. Hareket; farklı boyutları bir arada kullanarak, kontrast renk seçimlerine dikkat ederek, çizgi veya şekillerin yönünü veya boyutunu değiştirerek, açık-koyu dengesini sağlayarak elde edebilir (Tepecik & Toktaş, 2014, s.47).

Eser üzerinde aynı şeklin tekrarı ya da benzer öğelerin birlikte kullanılması ile ritim meydana gelir. Bazen de eser üzerinde ritmi yakalamak için zıtlıklara ihtiyaç duyulur. “Seçilen figürlerin bilinen, alışılanın dışında beklenmedik biçimde düzenlenmesi ile izleyici için izleme veya anlamaya değer bir durum ortaya çıkmaktadır” (Turgut, 2013, s.145). Ritim izleyicinin eserden estetik açıdan zevk almasını ve eserin tekdüzelikten uzak olmasını sağlar.

Görsel devamlılık ise hareketli grafikler için yapılan illüstrasyonlarda tipografik kurgu, görsellerin kendi içerisinde yinelenmesi, tasarımda çizgi ve şekillerin tekrarı, boşluk kullanımı ile sağlanabilmektedir (bkz. Görsel 20).



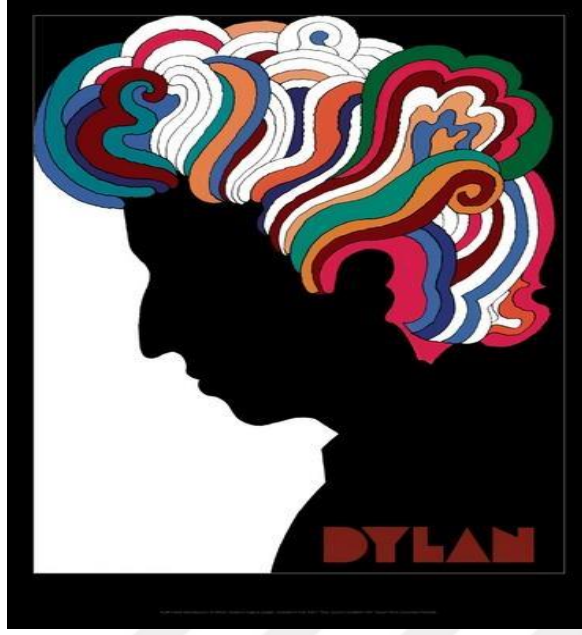
Görsel 20. Hareket (Ritim - Görsel Devamlılık) ile ilgili bir uygulama (<http://chelseastubbs.blogspot.com/2010/03/graphic-design-new-basics-reading.html>)

2.4.2. Denge

Denge, tasarımda görsel nesnelerin dağılımındaki ağırlığı belirlemeye yarar. Tasarımda boşluk-doluluk oranı, açık-koyu ilişkisi, büyük-küçük şekiller veya yakın-uzak görüntülerle denge kurulabilir. “Denge, biçim, yön, aralık, renk, ışık-gölge, oran, doku gibi yönlerden sağlanabilir” (Tepecik & Toktaş, 2014, s.50). Benzer bir ifade ile eserlerde birbirini tamamlayan unsurlarla birlikte zıtlıklardan yararlanarak da dengeyi sağlamak mümkündür (bkz. Görsel 21).

Turgut (2013, s.139) ise dengeyi, “birbirine karşıt olan iki öge ya da alanda, nicelik açısından az olanın çok olan karşısında etkili ve vurgulu olabilmesidir” şeklinde açıklamıştır. Denge, eserde eşitsizlikler içinde ağırlık noktasının belirlenmesidir. Görseller ve tipografi ile yakalanan denge zıtlıkları göz önüne getirerek grafik tasarımın izlenme ve algılanma oranını artırmaktadır.

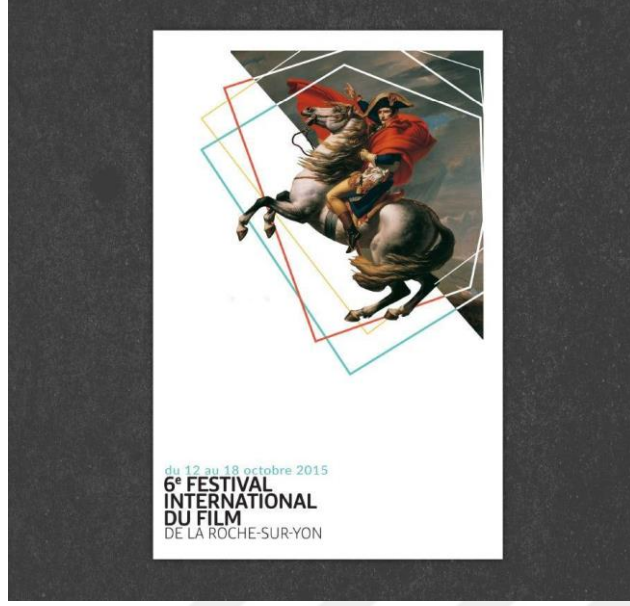
Denge, simetrik ve asimetric olmak üzere iki farklı şekilde değerlendirilir. Simetrik dengeye sahip eserlerdeki tasarımlarda birbirine benzeyen öğelere eşit oranda yer verilir ve denge merkezinin eserin belirli bir noktasında görülmesi söz konusudur. Asimetrik dengede ise dengenin düzensiz şekilde dağıldığı görülür. Örneğin, simetrik dengede eser iki eşit parçaya bölündüğünde tasarım elemanlarının dağılımı farklı iki yüzde eşit oranda görmek mümkündür. Asimetrik dengede ise eserin ikiye bölünmesi sonucu tasarım elemanlarında dağılım eşit oranda görülmez (Arıkan, 2008, s.18).



Görsel 21. Denge için örnek tasarım Milton Glaser Bob Dylan Afişi
<https://www.miltonglaser.com/store/c:posters/824/dylan-reproduction-2008>

2.4.3. Boşluk – Doluluk

Boşluk - doluluk bir eserde yer alan boş alan ya da yüzeydir. Boşluk-doluluk, eserde vurgulanmak istenen ağırlık merkezine izleyiciyi çeker. Eserin etkileyiciliğini arttırmak için büyük-küçük kitle uyumu (boşluk-doluluk oranı) görseller ve tipografi ile sağlanabilmektedir. Eser içerisindeki boşluk-doluluk bir tasarım malzemesi olduğu gibi algılamayı da güçlendirmektedir. Ancak tipografi ve görsellerle elde edilen boşluk doluluk eşit bir şekilde kullanıldığında vurgulanacak öğeyi kararsız bırakabilir (bkz. Görsel 22).



Görsel 22. Poster design for Pmoretti
(<https://99designs.com/blog/tips/principles-of-design/>)

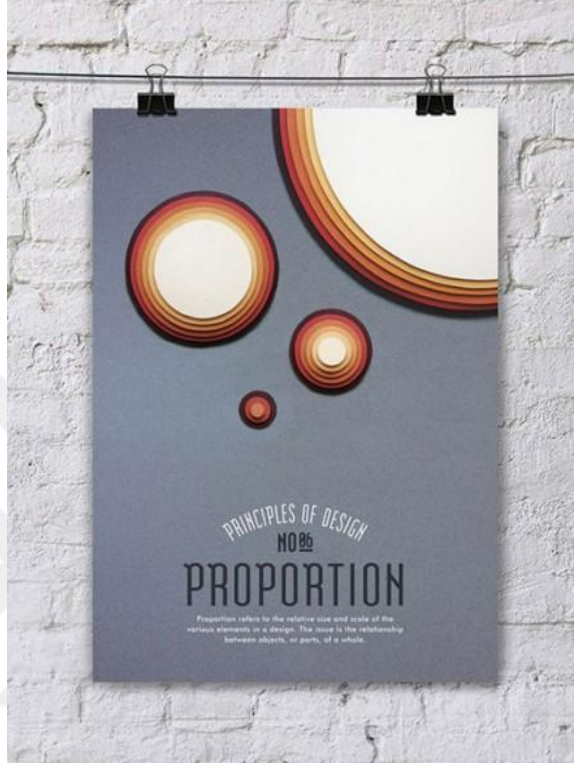
2.4.4. Oran- Orantı

Oran - orantı tasarımda görsellerin belirli bir hiyerarşik düzen içerisinde parçaların bütün ile boyut ve konumu arasındaki ilişkiyi ifade eder (bkz. Görsel 23). Görsel hiyerarşi, tasarımda verilmek istenen mesajın önemini vurgularken görsellerin ölçü ve boyutlandırılmasında göze çarpar (Becer, 2005, s.68).

İnsanoğlu tasarımda güzeli bulmak için belli bir orantı içerisinde yapılması gerektiğine inanmış ve bunu yıllarca araştırarak altın oranı bulmuştur.

Tasarım yüzeyinde en az iki farklı öge kullanılmak istendiğinde, orantı sorunu meydana gelecektir. Bu durumda oran-orantının etkin kullanımı bu sorunu ortadan kaldırarak tasarım öğelerinin çarpıcılığını ortaya çıkaracaktır. Hizalama, dengeleme ve kontrast ayarlandıktan sonra oran-orantı doğal olarak ortaya çıkacaktır (The 7 principles of design, 2018).

“Herhangi bir grafik tasarımın nihai hedefi, iletişim kurmak ve bir izlenim yaratmaktır, ama aynı derecede önemli olan şey, doğru izlenimin yapılması ve amaçlanan sonucun elde edilmesidir”. (Function Principle Of Design, 2018).

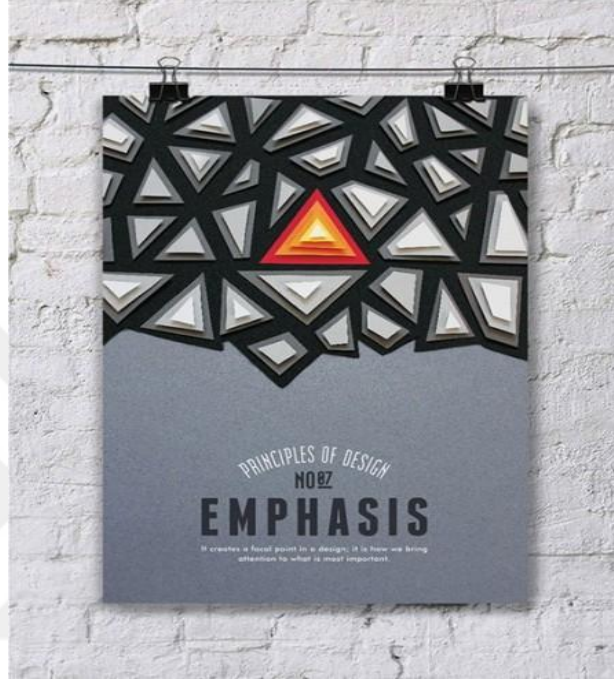


Görsel 23. Orantı için örnek tasarım
(<http://www.tasarimgunlukleri.com/2015/09/17/tasarim-prensipleri/>)

2.4.5. Vurgu (Baskınlık)

Vurgu, bir tasarımda ağırlık merkezini belirlemeye yarar. Yani vurgu ile dikkatleri tasarımda istedik yere taşımak mümkündür. Vurgulanan öge renk, boyut, ölçü, kontrastlık ile hedeflenen merkeze konumlandırılabilir (bkz. Görsel 24). Tipografik dengede ise font ailesinden farklı bir karakter kullanılarak, kontrast renk seçimine dikkat ederek, karakterin şekil ve boyutu üzerinde değişiklikler yaparak vurgu yapılabilir.

İki farklı ögenin aynı anda vurgulanması ise anlam karmaşasına sebep olur. “Vurgulama; ön plana çıkması gereken unsur ile ikincil planda kalması gereken unsur arasında gerçekleştirilecek bir yön, boyut, biçim, doku, renk, ton ya da çizgi kontrastı ile sağlanabilir” (Becer, 2002, s.74). Ayrıca alıcının istekleri, müşteri beklentileri, hedef kitlenin durumuna göre vurgulanacak unsur belirlenebilir.



Görsel 24. Vurgu için örnek tasarım
(<http://www.tasarimgunlukleri.com/2015/09/17/tasarim-prensipleri/>)

2.4.6. Zıtlık

Zıtlık, tasarımda dikkat çekmek için görsel ilgi ve dinamikler yaratmak adına tercih edilen bir temel tasarım ilkeleri yöntemidir. Zıtlık, izleyicinin tasarıma baktığında ilk olarak nereye bakması gerektiğine işaret eder. Tasarımda en az iki öğeden oluşan kontrastlık birinin diğerinden baskın hale getirilmesi ile oluşur. Zıtlığın algılanma eşiği yaşa göre değişmektedir. Çocuklar için yapılan tasarımlardaki zıtlıkların kolay anlaşılabilmesi için kontrastlığın açık ve belirgin olması gerekmektedir.

Zıtlık, görsel dengeyi sağlamakta etkili bir yöntemdir. Zıtlıkta bu yöntemler renk, şekil, çizgi, doku ile elde edilebilir. “Sıcak renklerin yanında soğuk renkler, yatay vurgulara

karşı dikey vurgular, açık değerlerin yanında koyu değerler eser üzerinde daha çok ilgi uyandırır” (Tepecik & Toktaş, 2014, s.48)

Zıtlık odak noktasının belirlenmesinde de yardımcı olmaktadır. Tasarımdaki elemanların yüzey üzerindeki konumları odak noktasını belirler (bkz. Görsel 25). Odak noktası görsel hiyerarşiye göre ayarlandıktan sonra göz beyin koordinasyonu algılanmanın şiddetini arttırmaktadır (Hashimoto, 2003, s.44).



Görsel 25. Zıtlık için örnek tasarım
(<http://www.tasarimgunlukleri.com/2015/09/17/tasarim-prensipleri/>)

BÖLÜM 3: OKUL ÖNCESİ ÇOCUKLARIN EĞİTİMİ İÇİN ÜRETİLMİŞ HAREKETLİ GRAFİK ÇALIŞMALAR

Modern teknoloji ve yenilikler, eğitimin yöntemini ve içeriğini değiştirmiştir. Geleneksel eğitim anlayışının aksine bu yeni yöntemlerde interaktif uygulamalar ile birlikte çocuk çekinmeden, utanmadan ve korkmadan tekrar tekrar aynı işlemi yaparak kazanım sağlamaktadır. Daha özgürce hareket edebilen çocuk, bu öğrenme ortamında özellikle de bilgisayarlar sayesinde görsel, işitsel, eğitici ve öğretici uygulamalara hızlı bir şekilde ulaşabilir. Görsel ve estetik açıdan dikkat çeken uygulamalar da eğitimi daha eğlenceli hale getirerek, çocuklarda özgüven duygusunu geliştirmekte ve problem çözme becerisi kazandırmaktadır. Yine görsel ve işitsel açıdan hareketli grafiklerle şekillenen tasarımlar öğrenmeyi daha akıcı hale getirmektedir.

Okul öncesi dönemde soyut bazı temel kavramların öğretildiği dikkate alındığında hareketli grafikler daha nitelikli öğrenme ortamı sunmaktadır. Bu soyut kavramları öğrenmenin, bir nevi problem çözme becerisi olduğu düşünüldüğünde öğrenmeyi daha etkili ve kalıcı hale getirir.

Görsel ve işitsel eğitimde çocukların öğrenme hızları, algılama biçimleri ve öğrendiklerini uygulama istekleri katlanarak artmaktadır. Televizyon, bilgisayar, tablet, telefon gibi güncel teknoloji barındıran araçlar çocuklar üzerinde birçok olumlu kazanım sağlayabilir. Bununla birlikte bu araçlar, okul öncesi çocuklar tarafından denetimsiz kullanılırsa bir takım olumsuz etkileri ortaya çıkmaktadır.

Okul öncesi çocukları için üretilmiş hareketli grafik uygulamalarına çocuk TV programlarında sıkça rastlanmaktadır. Ayrıca ürün tanıtım reklamlarında, jeneriklerde, animasyonlarda, sağlık ve bilgilendirme amaçlı video çalışmalarında da sıklıkla görülmektedir.

Türk Kızılay Derneği tarafından “Kızılay ilk yardım eğitimi” filminde çocukların ilgisini çekmek üzere evde karşılaşılabilecek kaza türlerine de yer verilmiştir. Film genellikle iki küçük çocuk ve bir hayvan karakter arasında geçmektedir. İlk yardım eğitimi almış bu

karakter, kaza ile karşılaşılmaması durumunda arkadaşlarına kendisinin ilk yardımcı olduğunu söylemekte ve ilk müdahaleyi yaptıktan sonra Acil Servis'e yönlendirmektedir (bkz. Görsel 26). Film, ses ve yazı ile desteklenmektedir.

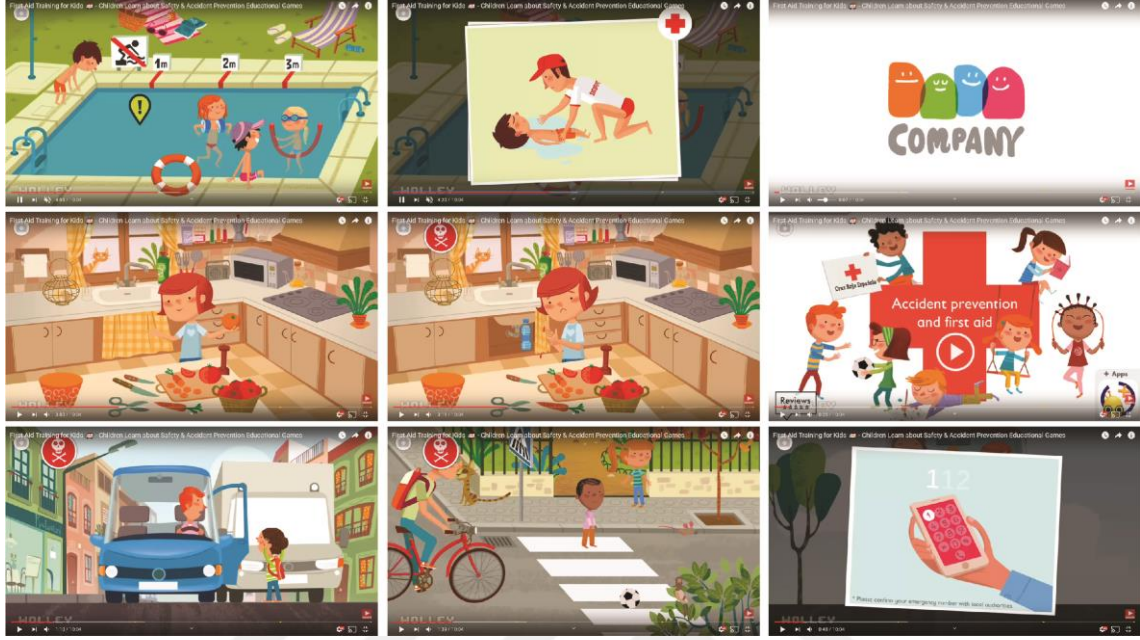


Görsel 26. Kızılay, çocuklar için ilk yardım eğitimi konulu hareketli grafik tasarımı
<https://www.youtube.com/watch?v=tyoCg73x4YI&t=419s>

Red Cross Komitesi³ tarafından üretilen “Kazaları Önleme ve İlk Yardım” adlı simülasyon uygulaması, çocuklar için üretilmiş hareketli grafik çalışmalarında kazaya neden olabilecek durumlar ile kaza sonrasında alınabilecek önlemleri dijital ortamlardan faydalanılarak öğretmeyi amaçlamaktadır (bkz. Görsel 27). Bu uygulamada kız ve erkek çocuklarından oluşan bir grup çocuk; düşmeleri, mutfakta kesilmeleri ve yanmaları önlemeyi, parkta dikkatli davranmayı ve evde bulunabilecek zehirli ürünleri tanımayı öğreneceklerdir. Ayrıca bu uygulama sahilde veya havuzlarda boğulma, sıcak çarpması, güneş yanığı ve trafik kazalarından nasıl kaçınılacağını da öğretmektedir. Kısaca, çocuklara kazalardan basit önlemler olarak kurtulabilmenin yolları anlatılmakta ve gerektiğinde acil yardım ekiplerini arayarak yardım almanın mümkün olduğu vurgulanmaktadır. Metin içermeyen, sezgisel bir arayüz ile bu uygulama küresel bir izleyici kitlesine yönelik olup, hem ebeveynler tarafından bir eğitim aracı hem de öğretmenler için bir öğrenme takviyesi olarak kullanılabilir.

³ Genel merkezi İsviçre'nin Cenevre kentinde bulunan Uluslararası Kızılağaç Kızılay Hareketi'nin kurucu organı (Afad, 2018).

Uygulama, İspanyolca, Fransızca, İngilizce, Almanca, Portekizce, İtalyanca, İsveççe, Hollandaca, Japonca, Korece, Çince ve Rusça dillerinde kullanılabilir.



Görsel 27. Çocuklar için temel güvenlik eğitimi ve kazaları önleme ilgili hareketli grafikler-1

<https://www.youtube.com/watch?v=BIRxbYu1mqM>

Venus Kids World tarafından üretilen “Safety At Home” adlı uygulama ses ve tonlamalara önem verilerek üretilen bir uygulama projesidir (bkz. Görsel 28). Ancak bu uygulamada olumsuz yönde dikkat çeken nokta çocukların okumasını zorlaştıracak derecede çok fazla yazı olmasıdır. Ayrıca uygulamada beyaz transparan zemin üzerine yazı yazılması hem görsel tasarımların dengesini bozmuş hem de okunabilirliği zorlaştırmıştır. Evde karşılaşılan belli başlı kaza türlerinden; ütuden elektrik çarpması, kesici aletlerle yaralanma, ıslak zeminde kayma gibi her zaman karşılaşılabilecek kaza türlerine yer verilmiştir. Uygulamada sesli ve yazılı uyarılara da yer verilmiştir.



Görsel 28. Çocuklar için temel güvenlik eğitimi ve kazaları önleme ilgili hareketli grafikler-2

<https://www.youtube.com/watch?v=KUB-4dTbhM8>

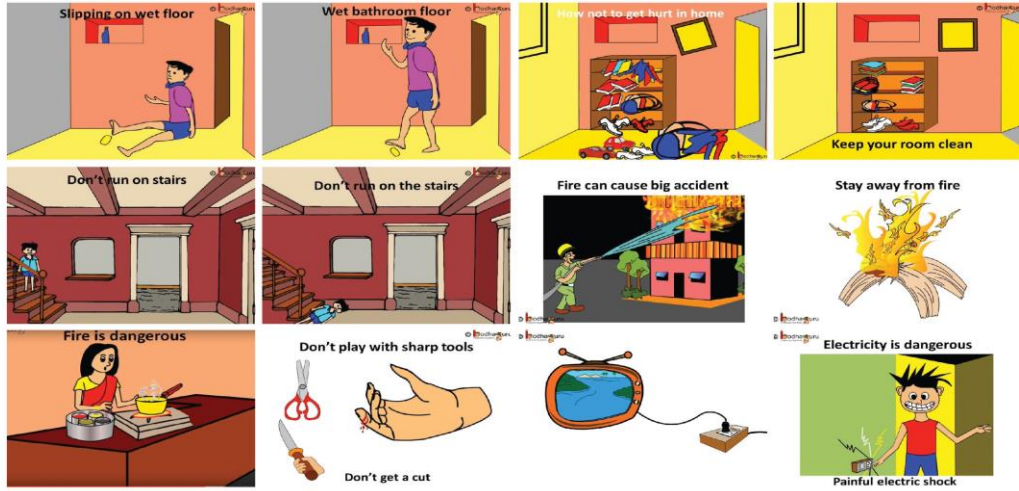
“First Aid on Electric Shock” uygulaması okul öncesi dönemdeki çocukların evde elektrikle ilgili bir problemle karşılaşılması durumunda neler yapılması gerektiğini bir oyun ortamında sunmaktadır (bkz. Görsel 29). Çocuklara seçenekler verilmekte, çocuğun kararına göre bir peri ona seçimlerinin sonucunu açıklamaktadır. Görsel tasarımların zenginliği etkili bir öğrenme ortamı sunmaktadır.



Görsel 29. Çocuklar için temel güvenlik eğitimi ve kazaları önleme ilgili hareketli grafikler-3

<https://www.youtube.com/watch?v=Cft85egyhtg>

“How to be safe at home” adlı uygulama ise Hintçe hazırlanmış ancak İngilizce altyazılarla desteklenmiştir (bkz. Görsel 30). Görsellerdeki niteliksiz resimlemeler göze çarpmakta, uyumsuz renk seçimi kullanımı ise karmaşaya neden olmaktadır. İllüstrasyonlar arasında dil birliğinin olmaması ise başka bir sorunu beraberinde getirmektedir.



Görsel 30. Çocuklar için temel güvenlik eğitimi ve kazaları önleme ilgili hareketli grafikler-4
<https://www.youtube.com/watch?v=Cft85egyhtg>

3.1. Animasyonlar

Siluet animasyon tarzında üretilen ve tarihteki en eski canlandırma filmlerinden biri olan Lotte Reiniger'in "Prens Ahmed'in Maceraları" adlı çalışması 1926 yılında üretilmiştir (bkz. Görsel 31). Bu çalışma 3 yılda tamamlanmış olmasına rağmen günümüze ulaşmış herhangi bir kopyasına rastlanmamıştır. Bu animasyonda karakterler ve nesnelere siyah silüet şeklinde uyarlanmıştır. El emeğine dayanan bu çalışmada hareketli grafik ürünleri, o dönemde seyirci ve diğer animasyon sanatçıları tarafından dikkate değer bulunmuştur (<http://www.animasyongastesi.com>).

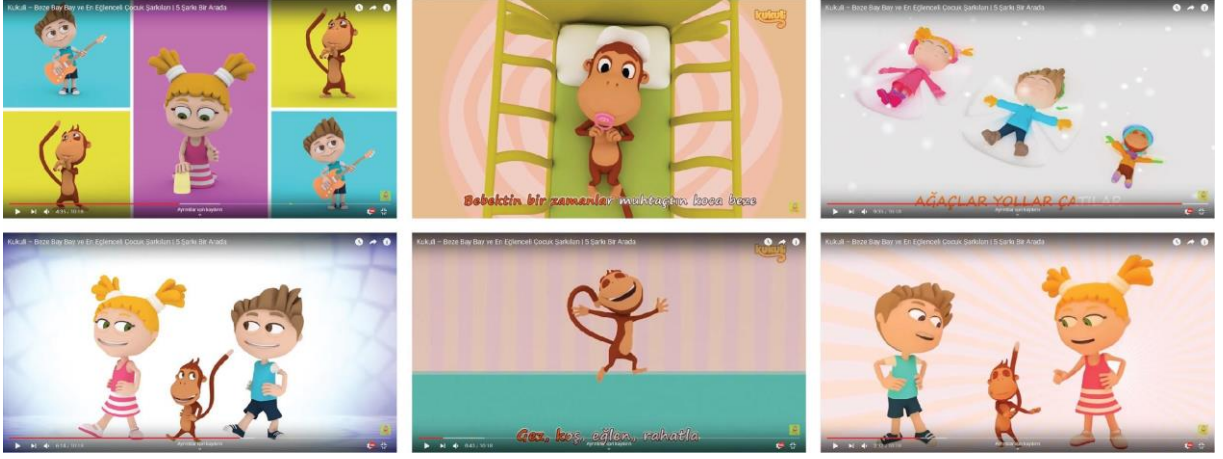


Görsel 31. Lotte Reiniger'in "Prens Ahmed'in Maceraları" filminden bir görüntü uyarlaması (<http://www.animasyongastesi.com/prens-ahmedin-maceralari-die-abenteuer-des-prinzen-achmed/>).

Thomas Edison tarafından çizgi filmlerin eğitimde kullanımı 1910'lu yıllara dayanır. Edison, çizgi film karakterlerinin çocuklar tarafından örnek alındığını ve çizgi filmin çocukların eğitim ve öğretimini kolaylaştırdığını savunmuştur. O, "The Man Who Learned" isimli ilk öğretici filminde pastörize sütün sebep olabileceği tehlikelere değinmiştir.

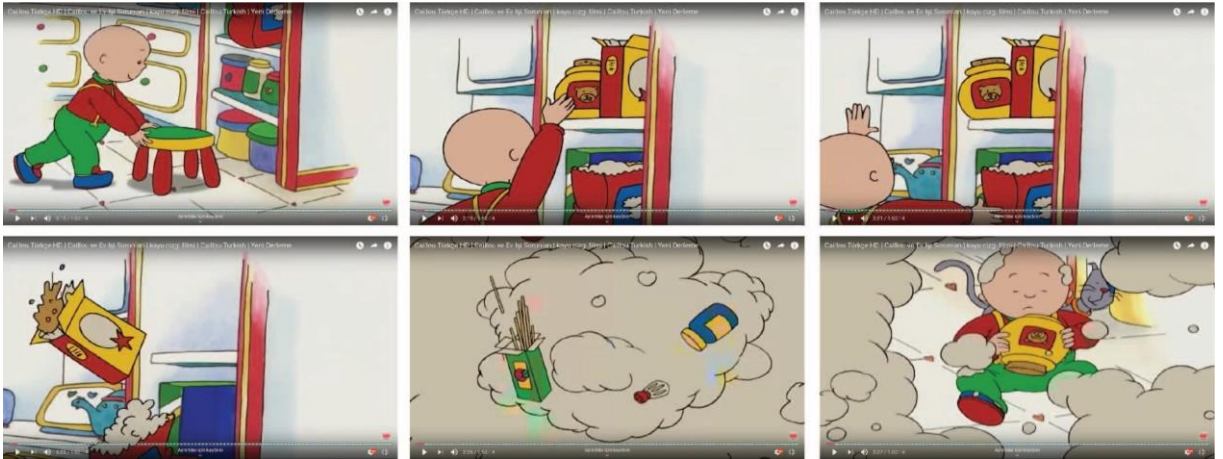
Yerli çizgi film yapım çalışmalarına ise 1947-1949 yılları arasında Vedat Ar'ın öncülüğünde "Zeybek Oyunu" adlı proje ile onun 15 kişilik öğrenci grubu ile başlanmıştır (Coşkun & Köroğlu, s.605).

Ülkemizde son dönemlerde çizgi film ve animasyon alanında yerli yapım üretimlerin nitelikleri ve kalitesi gün geçtikçe artmaktadır. Fauna Production tarafından üretilen "Kukuli" adlı yerli çizgi film sosyal medya aracılığı ile yaklaşık 1.5 milyon takipçiye ulaşmıştır (bkz. Görsel 32). Kukuli çizgi filmi, çocuklar için eğitimi sıkıcı ve didaktik bir öğreti yerine görsel ve işitsel zenginlikte hareketli grafiklerle işleyerek ilgiyi arttırmaktadır. TRT Çocuk TV kanalında da düzenli olarak sunulan bu çizgi film büyük bir izleyici kitlesine sahip olmuştur. Kukuli ve arkadaşları müzikli oyunlarla çocukların yaratıcılığını geliştirecek maceralar peşindedir.



Görsel 32. Kukuli – en eğlenceli çocuk şarkıları
(https://www.youtube.com/watch?v=_DkE-GYj5JE)

Caillou çizgi animasyonu iki boyutlu olarak çizilmiş doğayı korumayı seven ve ailesi ile mutlu yaşayan bir çocuk karakteridir (bkz. Görüntü 33). Caillou, 2-6 yaş grubu çocuklara hitap etmektedir. “Caillou ilk olarak 1989 yılında Quebec asıllı yazar Christine L’Heureux ve çizer Hélène Desputeaux ve Michel Aubin’nin ortak çalışması olarak resimli hikâye formatında Chouette Yayınevi tarafından yayımlanmıştır” (Coşkun & Köroğlu, s.605). Okul öncesi çocuklara bazı temel kavramları öğrettiği için eğitici nitelikte bir çizgi animasyondur.



Görsel 33. Caillou ve ev işi sorunları
(<https://www.youtube.com/watch?v=6IRSNKAnlKA>)

Yukarıda bahsedilen örnek animasyonlarda görsellerin yanında hareketli müzikler de eklendiği için animasyonların canlılığı artmıştır. Ayrıca, okul öncesi dönemdeki çocukların ilgisinin kısa sürede dağıldığı düşünüldüğünde müzik destekli bu hareketlendirmeler aktif öğrenmenin gelişimini destekler. Okul öncesi dönemdeki çocuklar yetişkinler gibi melodik kavramlara hakim olmak yerine hayvan ve eşyaların sesleriyle ilgilenirler.

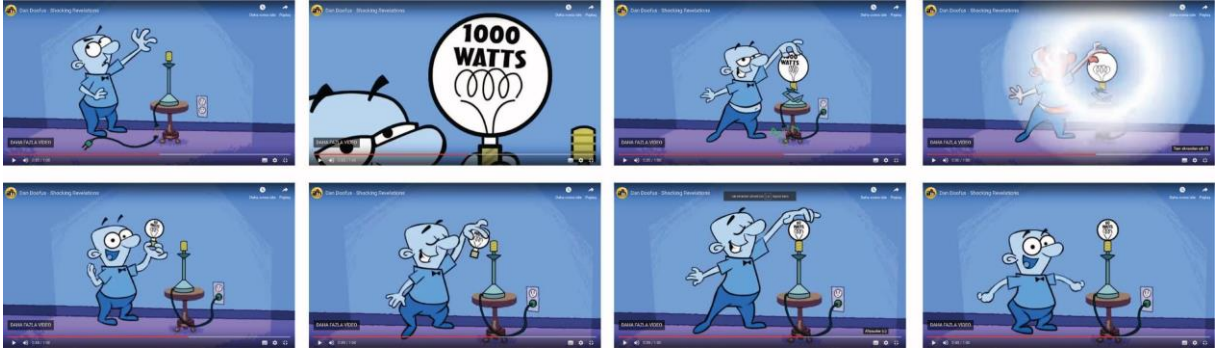
Müzikli hareketli tasarımlarda müziğin görselle uyumlu olması hedef kitlenin dikkatini çekmesi bakımından önemlidir (bkz. Görsel 34). Bilişsel ve sosyal öğrenmenin gerçekleştiği her türlü uygulamada müzikten faydalanmak mümkündür. Çünkü müzik, çocuklara yönelik tüm etkinliklerde kullanılabilen önemli bir araçtır (Oğuzkan & Oral, 1991, s.34).



Görsel 34. Okul öncesi eğitici animasyon örneği, müzik aletleri çeşitleri nelerdir?

(<https://www.youtube.com/watch?v=9mHnGZW1kI0>)

Okul öncesi çocuklar için dünyada yapılmış eğitici öğretici animasyonlara birkaç örnek aşağıda sunulmuştur. İlk sahnede animasyon karakteri (Dan Doofus) kablosu zedelenmiş lambaya gereğinden fazla güçte (1000 watts) ampul kullanarak elektrik akımına yakalanmaktadır. İkinci sahne de ise Dan Doofus zedelenen kabloyu değiştirmiş ve lambanın kaldırabileceği güçte (60 watts) ampulü kullanarak sorunsuzca hedefine ulaşmıştır.



Görsel 35. Dan Doofus - shocking revelations (elektrik akımından korunmak için bir animasyon uygulaması)
(<http://www.powerhouseanimation.com/education/>)

Animasyon filmler genellikle After Effects, Cinema 4D, 3Ds Max, Maya, Zbrush vb. programlar tarafından hazırlanıp hareketlendirilmektedir (bkz. Görsel 36). 3D modelleme tekniği ile nesnelere ve canlılara gerçekçi boyutlar ve hacim kazandırılarak uyarlanabilmektedir.



Görsel 36. Disney tarafından çocuklar için yapılmış animasyon filmlerine örnekler
(https://www.momjunction.com/articles/best-animated-movies-for-kids_00381928/?ref=content)

3.2. Hareketli İnfografikler

İletişim, insanoğlu ile birlikte hep var olmuştur. İletişimde bilgiyi aktarma yöntemleri ise her geçen gün teknolojik olanaklar ile şekil değiştirmiştir. Dolayısıyla artan karmaşık ve yoğun bilginin hedef kitleye ulaşması bizi ortak bir gösterge ihtiyacına yönlendirmiştir. İnfografikler bu ihtiyacı karşılamak üzere oluşturulmuş yoğun ve

karmaşık bilgileri bünyesinde barındıran bilgilendirici grafiklerdir. İnfografikler, görselliğin ve bilginin optimum şekilde harmanlanarak anlatılmak istenen mesajın hedef kitleye kolayca aktarımına hizmet eder. İnfografikler, piktogramlar ve semboller sayesinde de farklı kültür, dil ve ırktaki insanları ortak bir anlayış etrafında toplayabilirler. İnfografikleri kamusal ve özel alanlarda sıkça görmemizin en başlıca nedeni şekil ve görseller ile yoğun ve karmaşık bilgileri sadeleştirerek akılda kalıcılık sağlamasıdır. Pettersson bu durumu şöyle açıklamaktadır:

“Bilgilendirme tasarımı; hedef kitle alıcılarının bilgi gereksinimlerini karşılamak için, mesajın analizi, planlanması, sunumu ve anlaşılmasını kapsayan bir disiplin olup, iyi tasarlanmış bir bilgilendirme tasarımı çalışması hem estetik, ergonomik ve ekonomik olacak hem de ilgili gereksinimleri karşılayacaktır” (Pettersson, 2002, s.19).

İnfografik tasarımında dikkat edilecek noktalardan biri de hedef kitledir. İnfografiğin kim için tasarlandığı, hedef kitlenin yaş aralığı, deneyim ve tecrübeleri tasarımın yön ve şeklini değiştirmektedir. Hareketli hale getirilmiş infografikler ilgi seviyesini arttırarak bilgi yoğunluğunu aktarmada kolaylık sağlar.

Bilgilendirme tasarımları, diğer adıyla infografikler, statik halde bulunan tasarımlara ses, müzik ve etkileşim eklendikten sonra dinamik bir hal alarak hareketli infografikleri meydana getirmiştir.

Aşağıda yer alan hareketli infografikte, büyüme kavramı işlenmiş ve çocuklar için eğlenceli, yaş aralığına uygun kolaj tekniği ile ifade edilmiştir (bkz. Görüntü 37). Bu hareketli infografiğin içeriğinde okul çağından başlayarak arkadaş edinme, eğitim, iş bulma, para kazanma ve yaşlanma gibi kavramlar çocuklara uygun bir dille ifade edilmiştir.



Görsel 37. “Growing up” konulu infographic
(<https://www.youtube.com/watch?v=WgwboxatZPw>)

3.3. Elektronik Kitaplar

Yaşamın her alanda kendini gösteren teknoloji; eğlence ve eğitim sektöründe de kendini göstermektedir. Eğitim ve öğretimde basılı kitapların yerini hızla almaya başlayan e- kitaplar, okul öncesi dönemdeki çocuklar için ise hareketli, sesli ve resimli uygulamaları ile eğitim sektörü içerisinde yerini almıştır.

Johannes Gutenberg tarafından matbaanın keşfiyle el yazması eserlerin çoğaltılması yayıncılık sektörünün en önemli basamağını oluşturmuştur. Yıllar geçtikçe yayıncılık matbaa ile birlikte dijital ortamlara doğru da taşmıştır. Elektronik kitap fikri bir proje ile doğmuş ve Gutenberg'e atıfta bulunarak bu proje başlatılmıştır (Pektaş Turgut, 2018, s.207). Elektronik kitabın fikir babası “Gutenberg Projesine” dayandırılmaktadır. Proje Gutenberg, 1971 yılında 10.000 kitaba sahip bir elektronik halk kütüphanesi projesiyle başlamıştır. Gutenberg projesiyle e-kitapların ortaya çıkışı ve kullanımı ile ilgili ilk gelişmeler 1987 yılına kadar uzanmaktadır. Sonraki yıllarda bilgisayar donanım ve yazılımların da yaşanan gelişmeler e-kitapların gelişimini de sağlamış ve internetin kullanılmaya başlamasıyla daha geniş kitlelere ulaştırılabilmıştır (www.theguardian.com).

Elektronik kitaplar veya diğer adıyla e-kitaplar dijital ortamda tasarlandıklarından, okunabilmeleri için bir ekrana ihtiyaç vardır. Basılı kitapların tüm özelliklerini barındıran

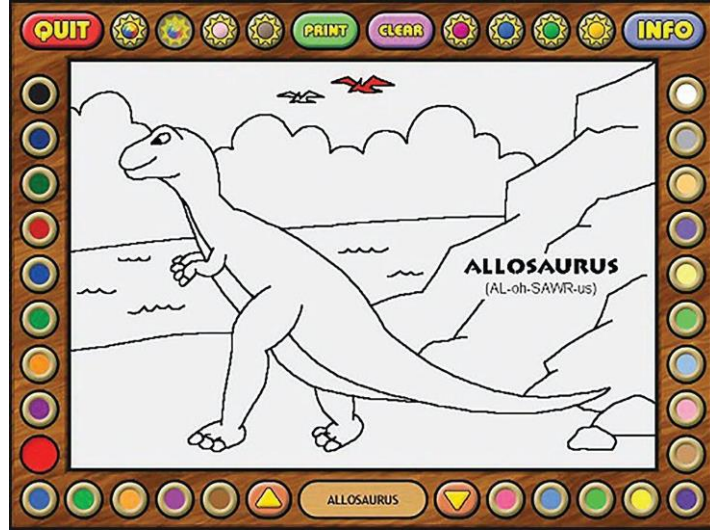
e-kitaplar ayrıca ses, video, animasyon, etkileşim özelliklerini de kapsamaktadır. Bu özelliklerinden dolayı e-kitaptaki bilgiler daha keyifli öğrenilmekte ve bilginin tekrarı daha kolay olmaktadır.

Elektronik kitaplar içerisinde okul öncesi döneme yönelik materyallerden dikkat çekenler etkileşimli hikaye kitapları, öğretici dijital uygulamalar ve elektronik boyama kitaplarıdır. E-kitapların kolaylıkla güncellenebilir olması onları daha tercih edilebilir hale getirir. Gökçearslan elektronik kitapların önemini şöyle açıklamaktadır:

“Elektronik kitaplardaki etkileşimsel öğeler içerik hakkında bilgi sağlarken, çocukların, anlatıcının sözlü olarak telaffuz ettiği sözcükleri, cümleleri ya da pasajları dikkatle takip etmesine olanak tanımakta; karakterler ve sahnelerin canlandırılması çocukların dikkatini hikâyenin detaylarına çekip hikâyeyi algılama yeteneklerini geliştirmektedir”.
Gökçearslan, 2009, s.137-147).

E-kitaplar, bilginin akılda kalıcılığını arttırmaktadır. Ayrıca e-kitapların baskı maliyetinin olmaması, kolay taşınabilmeleri, güncellemesinin pratikliği ve depolama problemlerinin olmaması onları çekici kılmaktadır. Elektronik kitapların bunca avantajına rağmen dezavantajı da yok değildir. Elektronik materyallerin (cihaz, uygulama vb) pahalı olması, yeteri kadar e-kitap kaynağının bulunmaması kullanıcılar için olumsuz özellikler taşımaktadır.

Elektronik boyama kitapları ile okul öncesi dönemdeki çocuklar renk paletleri tasarlamakta ve renk denemeleri yaparak özgün çalışmalar yapabilirler (bkz. Görsel 38).



Görsel 38. Çocuklar için elektronik boyama kitabı örneği

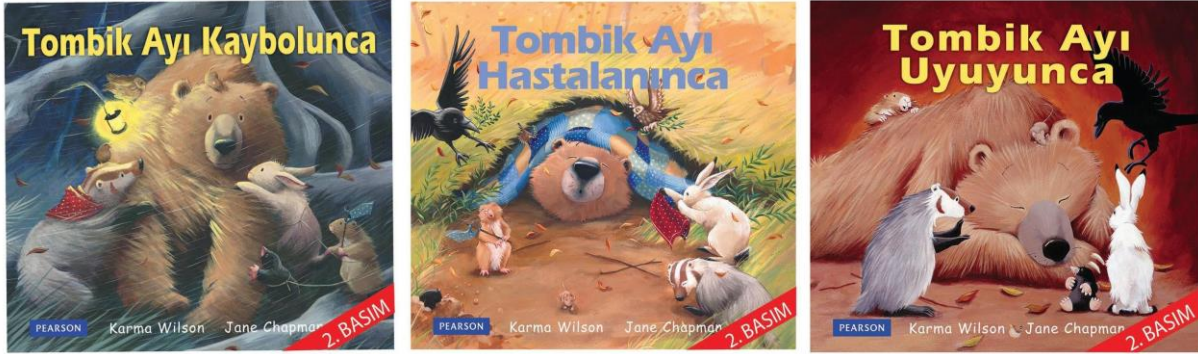
Yine okul öncesi dönem için hazırlanmış e-dergiler de elektronik eğitim materyalleri içerisinde değerlendirilebilir. Bir yayınevi tarafından hazırlanan e-dergi formatında sunulan eğitim setinde çocuklar için geliştirici eğitim uygulamaları bulunmaktadır. Bu e-dergiler farklı yaş gruplarına göre hazırlanmıştır.



Görsel 39. Cema okul öncesi yayınları e-kitap örnekleri
(<http://www.seckinozel.com/files/ekitaplar/MinikDahiler/Minik1/MINIK1.html#p=18>)

Okul öncesi dönem için hazırlanmış bir diğer tür de sesli e-kitaplardır. Sesli e-kitaplar interaktif (etkileşimli) olarak da hizmet vermektedir. Bu kitaplar çocukların dil gelişimini

desteklerken ince motor becerilerini de geliřtirmektedir. Teknolojik geliřmelere uygun olarak hazırlanmıř bu kitaplar ocuklara okuma sevgisi kazandırmakta ve canlı parlak renkleriyle ocukların ilgi odađı olmaktadır. Etkileřimli kitaplar kullanıcıya karmařık nesnelerin zerine tıklayarak bilgi edinme ve bunları kaydırarak hareket etme imkan tanır.



Görsel 40. Pearson ocuk kitapları, e-kitap örnekleri

Pektař Turgut'a (2018, s.218) göre, oklu ortamlar iin hazırlanmıř elektronik kitaplarda sayfa renklerinin seđimi, koyu zemin zerine aık renk yazı ve aık renk zerine koyu renk yazı kullanımı, yazıların tırnaksız oluřu hedef kitlenin yařına uygun resimlemeler, canlandırmalar ve mzikler okul ncesi ocukların kiřisel geliřimine uygun olarak hazırlanmalıdır.

3.4. Oyunlar

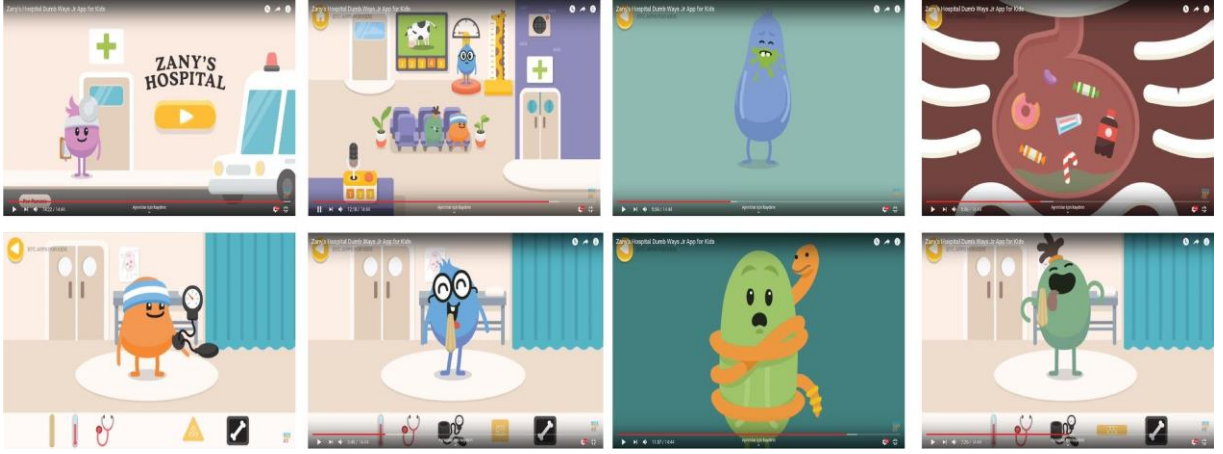
Oyun ocukların dođasında var olan geliřtirici, eđitici, eđlendirici etkinliklerdir. Bebek, dođumla birlikte basit oyunlarla hayatı keřfetmeye bařlar. Oyun, bir insanın hayatının neredeyse her ařamasında varolabileceđi gibi zellikle ocukluk yılları ierisinde onun evresini kavrayabilmesi, duygularını ifade etmesi bakımından en ideal yöntemlerden biridir (Budak, 2017, s.158-159).

Mutluluk, cořku, heyecan gibi duygularla gdülenen oyunlar ocuđu eđlendirmenin yanı sıra đrenme, deneyimleme ve sosyalleřme gibi birtakım kazanımlar da sađlar.

Teknolojinin gelişmesiyle günümüzde oyunların yöntem ve şekilleri değişiklik göstererek sanal ortam oyunları popüler hale gelmiştir.

Günümüzde oyunlar, gelişen yazılım teknolojileri ve tasarımcıların yaratıcı yaklaşımlarıyla çocukları kendisine bağlamaktadır. Çocuk oyunu beğendiği sürece tekrar tekrar oynamak isteyecektir. Oyunlar, tekrar yoluyla dil gelişimini desteklerken hafıza gelişimine de yardımcı olmaktadır. Yine yaratıcı oyun tasarımları çocuğun görsel zekasını, analiz becerisini ve dikkat gelişim sürecini olumlu yönde etkilemektedir. Birlikte oynanan oyunlar sayesinde sosyal iletişim kuvvetlendiği gibi motor ve bilişsel gelişime de katkı sağlamaktadır. Ancak oyun bağımlılığı ise çocuğu fayda yerine zararlı sonuçlanan bir duruma sürükler. Bilhassa şiddet içerikli oyunlar çocukların kazanma duygusu hırsına kapılıp vicdanını köreltebileceğinden çokça eleştirilmektedir.

“Dumb Ways App” oyunu hastanede çocukların karşılaşılabilecekleri durumları anlatan hastaneyi daha az korkutucu yapan bir simülasyon oyunudur (bkz. Görsel 41). Bu oyun ile çocuklar bir bekleme odasını keşfedebilmekte küçük hastalıkları tedavi edebilmekte ve rutin kontroller yapabilmektedir. Sevimli karakterlerin karşılaştıkları sorunların tedavi edilme yöntemleri anlatılır. Oyunda seçilen karakter tedavi odasına girdiğinde, oyunu oynayan çocuk termometre, tansiyon aleti, röntgen cihazı, stetoskop, dil depresörü ve yapışkanlı bandajlar kullanarak rutin kontroller yapabilmektedirler. Metro Trains Melbourne Pty Ltd şirketi tarafından üretilen uygulama iPhone, iPod Touch, iPad cihazlar için 2017 yılında piyasaya sürülmüştür (<https://www.commonsemmedia.org/app-reviews/dumb-ways-jr-zanys-hospital>).



Görsel 41. Zany's Hospital Dumb Ways Jr App for Kids

<https://www.youtube.com/watch?v=XFo94jSOqJE>

“Evde Güvenlik Önlemleri” adlı dijital oyunda çocukların ne gibi durumlarda kaza tehlikeleri ile karşı karşıya kalabilecekleri anlatılmıştır. Oyunun canlı ve parlak renkleri çocukların ilgisini çekerken oyun içerisinde yer alan çocuk karakter yaptıkları hataların ne olduğunu göstermekte ve çocukları yapmamaları gereken konularda uyarmaktadır. Örneğin, ilk oyunda çocuk yatağın üzerinde zıplamaktadır ve düşerek başından yara almaktadır. Yaranın çabuk iyileşmesi ve bakteri oluşumuna engel olacağı için antibakteriyel krem sürülmesi önerilmektedir. Ayrıca bandaj sararak yaranın dış etkenlerden korunması beklenmektedir.



Görsel 42. “Home safety rulers” oyunu görselleri

BÖLÜM 4: EV KAZALARI KONUSUNDA OKUL ÖNCESİ DÖNEMDEKİ ÇOCUKLARI EĞİTİCİ VE YÖNLENDİRİCİ BİR HAREKETLİ GRAFİK UYGULAMASI

“Ev kazaları konusunda okul öncesi dönemdeki çocukları eğitici ve yönlendirici bir hareketli grafik uygulaması” konulu araştırma kapsamında Türkiye ve dünyada okul öncesi dönemdeki çocukların en çok ev kazası tehlikesiyle karşı karşıya kaldıkları ve bunun sonucunda istenmeyen durumlar ortaya çıktığı anlaşılmıştır. Bu doğrultuda hareketli grafik tasarım tekniğiyle kazaları önlemeye yönelik çözüm yolları aranmış, çocuklar ve ailelerine göstermek amacıyla bir uygulama projesi hazırlanmıştır. Bu proje ile çocuklara evde karşılaşılabilecekleri riskler anlatılmış ve uyarılarda bulunulmuştur. Ayrıca ailelere bu kazalardan korunmak için tavsiyeler verilmiştir. Uygulama “Adobe Animate CC 2017” programında hazırlanmıştır. Yapılan araştırmalar doğrultusunda hangi kaza türleri uygulamada işleneceği belirlenmiştir. Bu doğrultuda eskizleri belirlenen kaza türleri ağırlıkla tezin ikinci dönemi içerisinde uygulamaya dönüştürülmüştür. Uygulama, öğretmenler aracılığı ile okul öncesi dönemdeki çocukları, ev kazaları konusunda bilgilendirmek üzere hazırlanmıştır. Buna ilaveten uygulama TV, bilgisayar, tablet ve telefon gibi cihazlarda sunulabilmekte olduğundan başta anaokullarında, kreşlerde, özel eğitim anasınıflarında olmak üzere birçok eğitim kurumunda ve kamu spotlarında gösterilmek üzere hazırlanmıştır.

4.1. Anafikir

Okul öncesi eğitiminde ev kazaları önemle üzerinde durulması gereken bir kavram olduğundan, bu bölümde, vaktinin çoğunu evde geçiren çocuk için tehlikeli olabilecek durumlar konusunda tavsiye niteliğinde bilgi vermek amaçlanmıştır. Grafik tasarımın görsel etkisinden faydalanarak sempatik bir dille illüstrasyonlar çizilmiş, yine çocukların çok fazla dikkatinin dağılmaması için çok fazla ayrıntı vermekten kaçınılmıştır. Elbette kazanın ne zaman ve ne türde meydana geleceği her zaman öngörülemeyebilir. Bu yüzden en sık görülen kaza tipleri dikkate alınarak sınıflandırılmış ve kavram karmaşasına neden olabilecek ayrıntılara yer verilmemiştir. Çocukların sevdiği çizgi film kahramanlarını örnek aldıkları gözlemlendiği için iki farklı cinsiyette karakterler

seçilmiştir. Ev kazaları her çocuğun başına gelebileceğinden, kaza senaryoları cinsiyet ayrımı gözetilmeksizin anlatılmıştır.

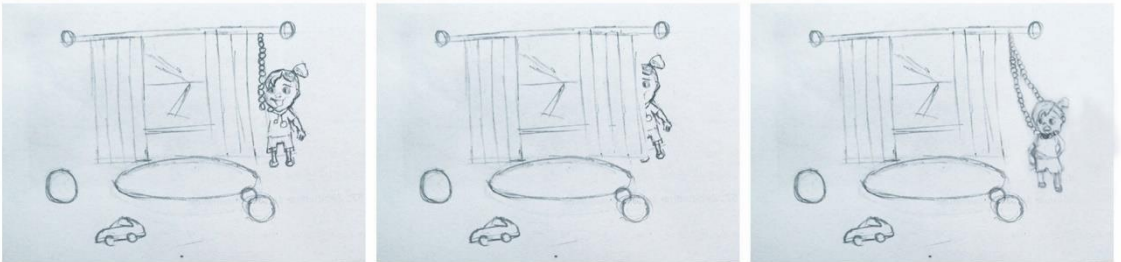
4.2. Öykü Panosu (Storyboard)

“Ev kazaları konusunda okul öncesi dönemdeki çocukları eğitici ve yönlendirici bir hareketli grafik uygulaması” için kaza senaryolarına uygun illüstrasyonlar çizilmiştir. “Alexis Marie” fontu çocuk yazı karakterine uygunluğu bakımından tipografik düzenlemelerde kullanılmıştır.

“Ev kazaları konusunda okul öncesi dönemdeki çocukları eğitici ve yönlendirici bir hareketli grafik uygulaması” adlı çalışma 6 farklı kategoride planlanmıştır. Bunlar; düşme, boğulma, yanma, kesikler, elektrik çarpması ve zehirlenmedir. Bu kategorideki kaza çeşitleri 14 farklı senaryoda değerlendirilmiştir. En çok görülen kaza tipi olan düşme ile ilgili illüstrasyonlar daha fazlaca yer kaplamıştır.

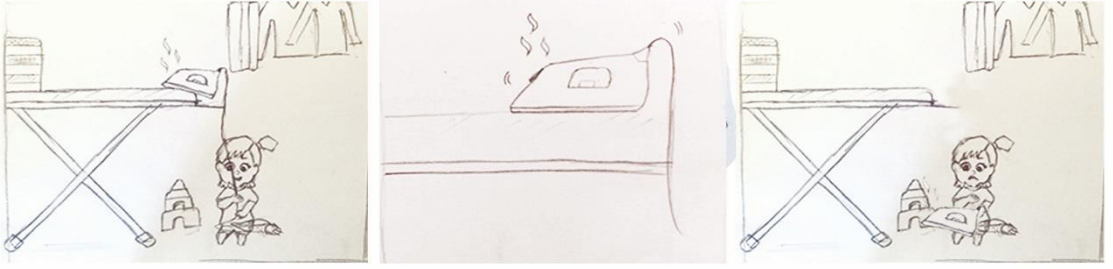
“Ev kazaları konusunda okul öncesi dönemdeki çocukları eğitici ve yönlendirici bir hareketli grafik uygulaması” adlı uygulamaya başlamadan önce storyboard çizimleri yapılmıştır. Tüm sahnelerin başlangıçta karakalemle eskiz çalışmaları yapılmıştır. Yapılan storyboard çalışmalarından birkaçı şunlardır:

Perde ipinden boğulma sahnesinin anlatıldığı storyboard çalışmasında çocuk 1. sahnede perde ipi ile oynamaktadır. 2. sahnede ise perdenin arkasına girmekte ve perdeyi sallamaktadır. Perdenin arkasında boynuna perde ipi dolanmıştır. 3. sahnede çocuk perdenin yanından uzaklaşmaya çalışmakta ancak boynuna dolanan perde ipinden kurtulamamaktadır. Nefes almasına zorlaştırmakta ve boğulmasına sebep olmaktadır (bkz. Görsel 43).



Görsel 43. Perde ipinden boğulma sahnesi storyboard çalışması

Sıcak ütüden yanma sahnesinin anlatıldığı storyboard çalışmasında çocuk 1. sahnede ütünün kablosu ile oynamaktadır. Çocuk kabloyu meraklı gözlerle çekmeye başlar. 2. sahnede ekranda sallanan sıcak ütü cihazı görünmektedir. 3. sahnede çocuk çektiği ütüü bacaklarının üzerine düşürmekte ve kendini yakmaktadır (bkz. Görsel 44).



Görsel 44. Sıcak ütüden yanma sahnesi storyboard çalışması

Elektrik çarpması sahnesinin anlatıldığı storyboard çalışmasında çocuk 1. sahnede telefon şarj cihazının kablosu ile oynamaktadır. Çocuk kabloyu meraklı gözlerle çekmeye başlar. 2. sahnede ekranda çektiği kabloyu ağzına almaktadır. 3. sahnede çocuk elektrik akımına kapılmakta ve ağlamaya başlamaktadır (bkz. Görsel 45).



Görsel 45. Sıcak ütüden yanma sahnesi storyboard çalışması



Görsel 46. Karakter tasarımları için farklı duruş denemeleri



Görsel 47. Onaylanan karakter tasarımları için farklı duruş denemeleri

Bilgisayarda çizimlere başlamadan önce karakter tasarımları ve senaryolar için eskiz çizimleri yapılmıştır. Birkaç kız ve erkek çocuk tasarımları çizilerek bunlara kostüm, ışık gölge ve renk denemeleri yapılmış ve yapılan değerlendirme sonucunda kız ve

erkek olmak üzere 2 karakter seçilmiştir. Çocukların kolaylıkla anlayıp ayrıntılarda zorlanmaması için ev içerisi sade tutularak göz yoracak, dikkat dağıtacak ayrıntılardan kaçınılmıştır. Resimlemeler, eskiz aşamasından sonra sayısal ortama aktarılarak Adobe Illustrator programı kullanılarak oluşturulmuştur (bkz. Görsel 48).



Görsel 48. Adobe Illustrator programında eskizleri çizilen sahneleri resimleme çalışmaları

Sahneler yatay olarak tasarlanmış, ekranlarda gösterim için uygun olan RGB renk formatında resimlemeler yapılmıştır. Sayfalarda renk uyumuna dikkat edilerek çocuğun sahne içerisinde kolay algılanması için arka plan renkleri yumuşak renklerden seçilerek ayrıntılardan kaçınılmaya çalışılmıştır (bkz. Görsel 49).



Görsel 49. Adobe Illustrator programında görselleri ayrıntılardan uzak resimleme çalışmaları

Uygulama, görsel bir bütünlük oluşturmak üzere aynı tarz resimlemeler yaparak ifade edilmeye çalışılmıştır. Çocukların hayal dünyasını desteklemek amacıyla basit ifade ve resimlemeler ile çocuğun duruş pozisyonu (ayaktayken, otururken, düşerken, ağlarken) ve ifade şekilleri (göz, kaş, ağız) değişmektedir. Çocuklara ev kazalarında

tehlike kavramı ne çok korkutularak ne de önemsenmeyecek kadar ifadesiz kalınarak verilmeye çalışılmıştır.



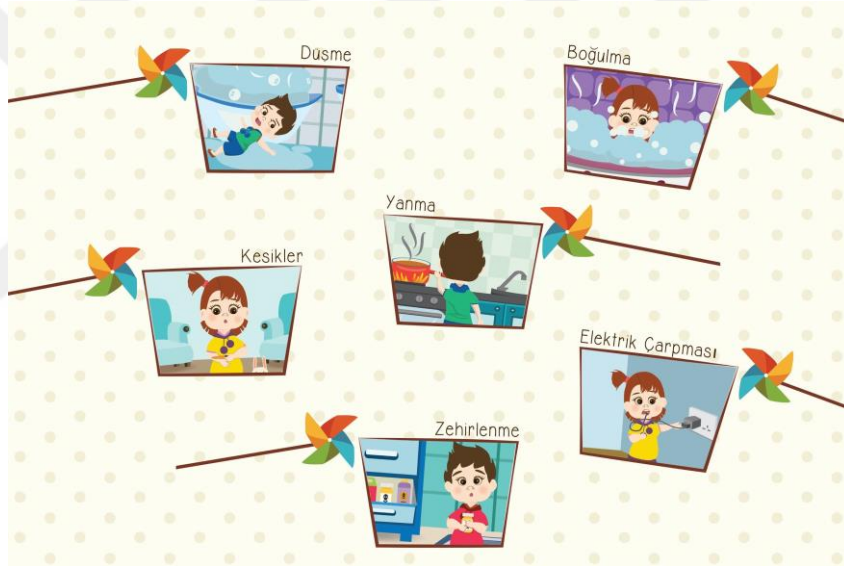
Görsel 50. Karakter tasarımları için farklı duruş ve ifade denemeleri

4.3. Hareketlendirme

Uygulamanın giriş kısmında seslendirmeci açılış konuşması yaparak seslenirler. “Ev kazalardan nasıl korunabiliriz?” sorusunu sorarak, izleyicide merak uyandırılır ve cevaplar bulması amaçlanır. Bir çizgi film hissi vermemek için yer yer belirli hareketlendirmeler yapılmış yine de abartılı kullanımdan kaçınılmıştır. Bir pano arkasında konuşan çocuklar, ellerini hareket ettirerek kimi zamanda gözlerini kırparak aktif bir şekilde dış sese uygun hareketler yapmakta ve sesler çıkarmaktadır ((bkz. Görsel 51).



Görsel 51. Uygulamanın açılış sahnesi

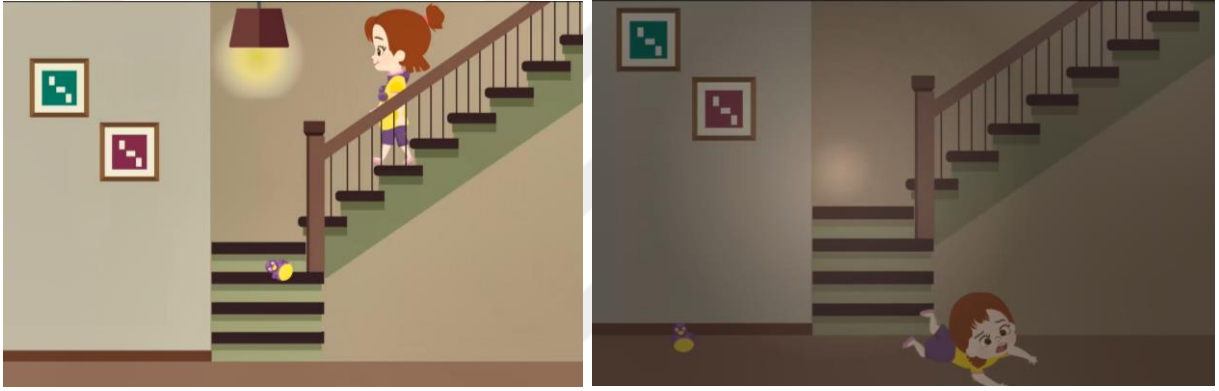


Görsel 52. Karakterlerin başına gelebilecek kaza türlerinin anlatıldığı senaryo

Kaza türlerinin tanıtıldığı sahnede “düşme, boğulma, yanma, kesikler, elektrik çarpması, zehirlenme” gibi ev kazası türleri ilk olarak ekranda büyük gösterilmekte, daha sonra arka zeminde küçülerek yanında rüzgar gülü hareket etmekte o kaza türü ön plana çıkmaktadır. 14 Farklı kaza türü anlatılarak bu kazalar çocuklara eşit miktarda dağıtılmıştır.

Ev kazası çeşitlerinden bazıları olan “karanlık odada yürürken düşme, kaygan zeminden düşme, ıslak zeminde kayarak düşme, yüksek yerden düşme, yanma, zehirlenme, kesici aletlerle oynama, sıcak ütü” için resimlemeler yapılmıştır.

Aydınlatmanın yeterli olmadığı mekanlardan düşme sahnesi: Aydınlatmanın yeterli olmadığı ortamda yürümek tehlikeli olabilmektedir. 1. Sahnede çocuk merdivenlerden kendi başına inmektedir. O esnada ampul patlar ve etrafı yeterince göremez. 2.sahnede merdivende bulunan oyuncuğa ayağı takılır ve aşağı düşer. Ailelere verilen mesaj şöyledir: Çocukların aktif olarak kullandıkları ev ortamlarının aydınlatılmasına dikkat edilmelidir (bkz. Görsel 53).



Görsel 53. Aydınlatmanın yeterli olmadığı mekanlardan düşme sahnesi

Bir cisme takılarak düşme: Halı ve döşeme gibi kaygan zemin oluşturan eşyaların üzerinde unutulmuş nesnelere kayıp düşmek için elverişli ortamları oluşturur. 1. Sahnede çocuk dağınık bulunan ev içerisinde yürümekte ve arkasına bakmaya çalışmaktadır. Ancak o halının altında sıkışmış oyuncuğunu farkedememekte ve üzerine basıp ayağı takılmaktadır. 2. Sahnede ise oyuncaklarının üzerine düşmektedir. Ailelere verilen mesaj şöyledir: Oyun bittikten sonra etrafa saçılan oyuncaklar yerlerine kaldırılmalıdır (bkz. Görsel 54).



Görsel 54. Bir cisme takılarak düşme sahnesi

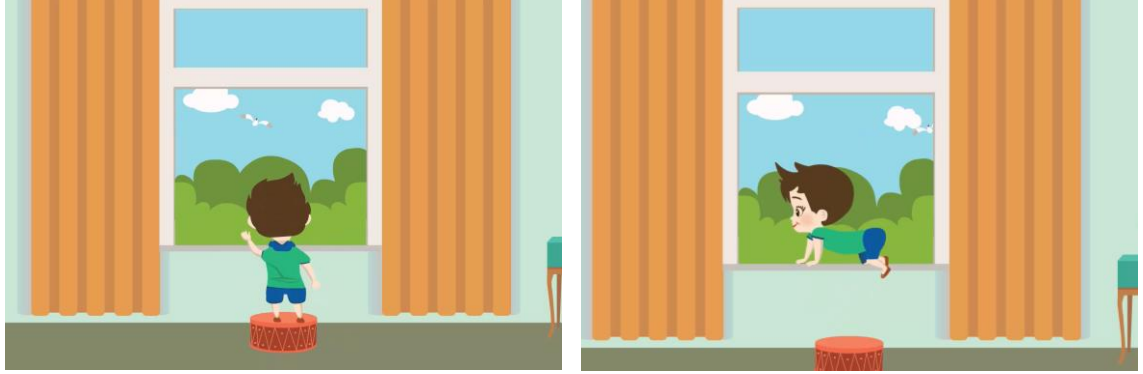
Islak zeminde kayarak düşme: Banyo, balkon gibi ıslak kalma ihtimali yüksek olan yerler çocuklar için kayarak düşmesi muhtemel olan yerlerdir. 1. Sahnede çocuk banyoda küvetinden akan köpüklü suyun önünde yürümektedir. 2. Sahnede ise ayağı kayıp düşmektedir. Ailelere verilen mesaj şöyledir: Islak zeminlere basılmamalı ve bu yerler kurulanmalıdır (bkz. Görsel 55).



Görsel 55. Islak zeminde kayarak düşme sahnesi

Yüksek yerden düşme: Açık pencere ve balkonlar yüksekten düşme ihtimali bulunan yerlerdir. 1. Sahnede çocuk dışarıdan gelen kuş seslerini merak etmekte ve açık duran bulunan pencere önünde zıplamaya başlamaktadır. O, göremeyince etraftan bir tabure bularak pencere önüne getirmekte üzerine çıkmaktadır. 2. Sahnede tekrar

göremediğini düşünmekte ve pencereye çıkmaktadır. Ailelere verilen mesaj şöyledir: Pencere balkon gibi yüksek olan yerlere çocuklar çıkmamalıdır (bkz. Görsel 56).



Görsel 56. Açık pencere ve balkon gibi korunaksız yerlerden düşme sahnesi

Yanma: Ocak ya da tezgâh üzerinde bulunan sıcak yemeklere dokunmak çocukların ellerini yakabilir. 1. Sahnede çocuk ocak üzerinde kaynamakta olan yemeği merak etmekte ve etrafta bulduğu tencereyi ters çevirerek üzerine çıkmaktadır. 2. Sahnede tavanın kulpuna vuran çocuk tavayı devirmekte ve ayağını ve kolunu yakmaktadır. Ailelere verilen mesaj şöyledir: Tencerelerin tutacak yerleri ve tavaların sapı çocuğun uzanabileceği yerlerden uzak tutulmalıdır (bkz. Görsel 57).



Görsel 57. Ocak üzerinde bulunan sıcak yiyecek ve içeceklerden yanma sahnesi

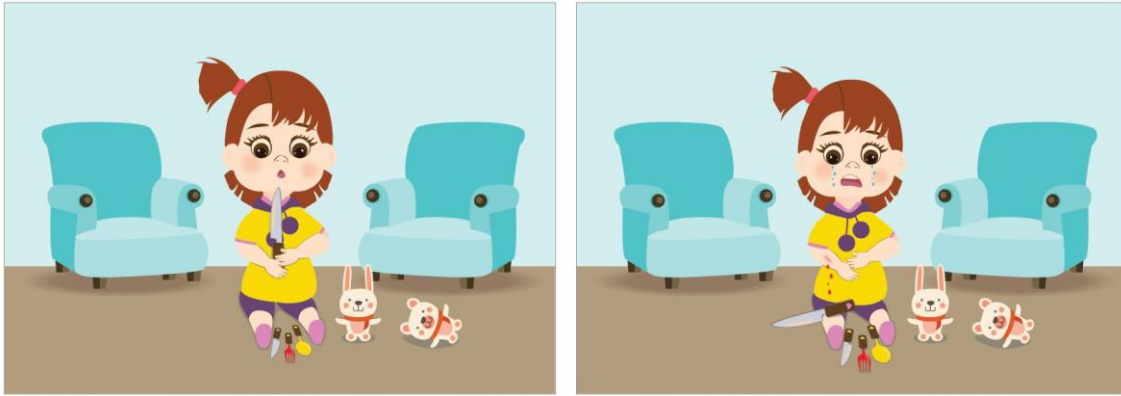
Zehirlenme: İlaç ve çamaşır deterjanı içmek, koklamak çocukları zehirleyebilir. 1. Sahnede çocuk banyoda oyun oynarken açık bırakılan çekmecedeki kimyasal içerikli malzemeleri görmektedir. Onlardan birini eline alarak kapağını açmakta ve içmektedir.

2. Sahnede ise zehirlenmekte ve kusmaya başlamaktadır. Ailelere verilen mesaj şudur: Kimyasal içerikli malzeme kutu kapaklarının ağzı sıkı bir şekilde kapanmalı, Her türlü ilaçlar çocukların gözü önünden uzak tutularak saklanmalıdır (bkz. Görsel 58).



Görsel 58. Kimyasal içerikli malzemelerden zehirlenme sahnesi

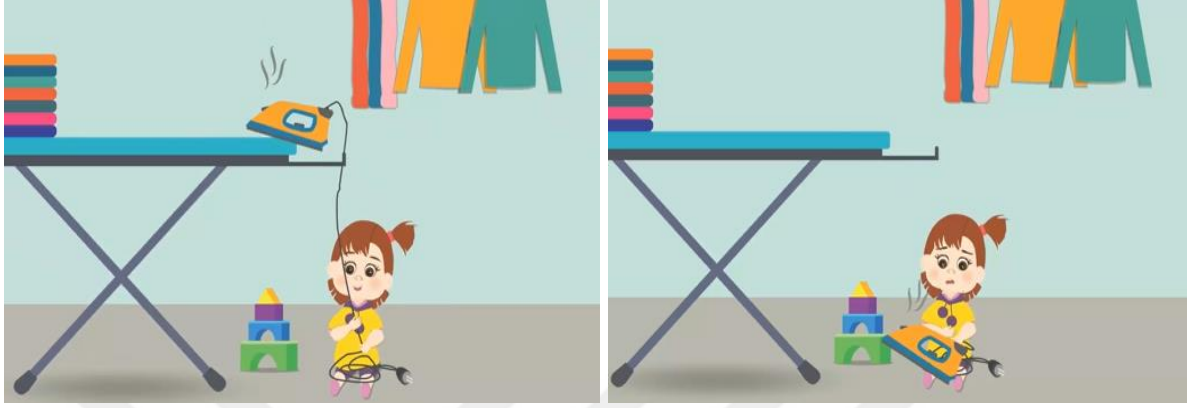
Kesici aletlerle oynamak: Bıçak gibi kesici aletler ile oynamak çocukları yaralayabilir. 1. Sahnede çocuk bıçağı eline alıp oyun oynamaktadır. 2. Sahnede ise oyun esnasında kolunu yaralamakta ve ağlamaktadır. Ailelere verilen mesaj şudur: Bıçak, makas vb. kesici aletler çocukların kolayca erişemeyeceği yerlere konulmalıdır (bkz. Görsel 59).



Görsel 59. Kesici aletlerle oynama sahnesi resimleme

Sıcak Ütü: Aileler çocukları yalnız bıraktığında sıcak ütü, soba gibi cisimler ile oyun oynamak onları tehlikeye atabilir. 1.Sahnede çocuk ütüleme işlemi yeni bitmiş sıcak ütünün kablosu ile oyun oynamaktadır. Kabloyu yavaş yavaş kendine doğru çekmektedir. 2. Sahnede ise ütü bacağına düşmekte ve yanmasına sebep olmaktadır.

Ailelere verilen mesaj şöyledir: Ütü cihazının sıcak soğuk olmasına bakılmaksızın ütüleme işlemi bittikten sonra çocukların ulaşamayacağı yerlere ütü kaldırılmalıdır (bkz. Görsel 60).



Görsel 60. Sıcak ütüden yanma sahnesi

4.4. Uygulamanın Farklı Elektronik Ortamlarda Görüntülenmesi

Uygulama Adobe Animate CC programı ile hareketlendirildiğinden export (çıkıtı) menüsü (File > Export > Export Video) üzerinden Adobe Media Encoder yardımıyla QuickTime Movie (.mov) formatında ve çeşitli boyutlarda video dosyasına dönüştürülebilmektedir (bkz. Görüntü 60). Bu video dosyası istenmesi halinde günümüzde yaygın olan cihazlara uygun olan farklı formatlara dönüştürülebilir. Böylelikle TV, bilgisayar, tablet ve telefon, medya oynatıcı v.b. cihazlarda rahatça oynatılabilmektedir. Bu formatlardan bazıları şunlardır: avi (AVI Video) dat (MPEG Video) divx (DIVX Video) flv (Flash Video) mkv (Matroska Formatı) mp4 (MPEG-4 Video) mpeg (MPEG Video) mpeg4 (MPEG-4 Video) wmv (Windows Media Video) 3gp (Mobil Video)

SONUÇ

İnsanın doğumu ile beraber başlayan eğitim, bebeklikten yaşlılığa kadar çeşitli aşamalar, araçlar, yöntemler ve amaçları içinde barındırarak zaman zaman değişir ve dönüşür. Eğitimin hangi amaca yönelik olacağı, bu amaç için hangi teknik ya da yöntemlerin uygulanacağı konusunda alınacak kararlara etki eder. Ev kazalarını önleme amacıyla verilecek bir eğitimde, kaza oluşumunu tetikleyen değişken sayısının fazlalığı dikkate alındığında, görsel ve işitsel duylulara hitap eden bir yöntem arayışına gidilmiştir. Yapılan bilimsel araştırmalarda çocukların başına gelen ev kazaları istatistikleri ev kazalarının azımsanmayacak kadar fazla olduğunu gözler önüne sermektedir. Ev kazalarını önlemeye yönelik yapılan anketler, broşürler, bilimsel yayınlar ve seminerler gibi çeşitli yöntemler fayda sağlasa da istenilen hedefe ulaşamamıştır. Bunun için alternatif bir yöntem olan ve çocukların ilgisini çekip daha kolay odaklanabilmesine ve içselleştirmesine imkan sağlayan ve aynı zamanda görsel ve işitsel duylularına hitap eden hareketli grafikler tekniği kullanılarak eğitici ve bilgilendirici bir uygulama çalışması yapılması hedeflenmiştir.

Eğitim, kavramsal boyutta araştırıldığında zengin bir kaynak yelpazesi ile karşılaşılmaktadır. Okul öncesi dönemi kapsayan araştırmalar doğrultusunda çeşitli eğitim yöntem ve teknikleri ayrıntılı olarak incelenmiştir. Okul öncesi dönemde eğitim veren uzmanlarla görüşülmüş; ne gibi ev kazalarıyla çocukların daha çok karşılaştığı görüşmeler sonucu ortak bir karar alınarak belirlenmiştir. Ayrıca bu konuda yazılmış makale ve tezlerden yararlanılmış, yanısıra gazete, Tv ve internet gibi çok çeşitli kaynaklardan bilgi edinilmiştir. Elde edilen bilgiler ışığında uygulama projesine zemin hazırlanmıştır. Ülkemizde okul öncesi dönem çocukları için hazırlanmış ev kazaları uygulamalarının yetersizliği göz önüne alınarak dünyada bu alanda yapılan uygulamalar biçimsel ve içeriksel yönden araştırılarak yabancı kaynaklardan da yardım alınmıştır.

Eğitim ve teknoloji gün geçtikçe daha çok iç içe olmaktadır. Çocuk eğitiminde eğitim materyallerinin teknolojik olanaklardan faydalanılarak güncellenmesi bunun bir göstergesidir. Öte yandan özellikle okul öncesi çocuklar için eğitime ve eğlendirme

amacıyla yapılan içerikler her geçen gün ekranlarda artarak sunulmaktadır. Çocuklar; TV, akıllı telefon ve tablet gibi cihazlarla artık daha erken yaşlarda tanıştıklarından bu materyallere kolaylıkla ulaşabilmektedir. Ekranlarla sunulan bu uygulamalar oyun ve eğlence amacına yönelik olabildiği gibi aynı zamanda eğitici ve öğretici amaçlarla da verilebilmektedir. Bu içerikler eğitici ve öğretici olması yönüyle ebeveynlerin dikkatini çekerken eğlendirici olması yönüyle de okul öncesi çocukların ilgi odağı haline gelmiştir. Çocuklar için yapılan uygulamalarda bu ilgiyi sağlayan en önemli faktörlerden biri de hareketli grafiklerdir. İlgi çekici hareketli tasarımlarla donatılmış uygulamalar, çocukların odaklanmasını sağlayacağından eğlendirmenin yanı sıra eğitme ve öğretme işlevini de kolaylıkla yerine getirebilmektedir.

Uygulama çalışmasındaki karakterler ve mekanlar karakalem eskiz çizimlerinden sonra Adobe Illustrator programında renklendirilerek Adobe Animate programı ile hareket formları verilmiştir. Çizilen illüstrasyonların gerçek objelerle uyum sağlamasına özen gösterilmiştir. Ancak yine de çocukların kurguda verilmek istenen mesajı doğru algılayabilmesi için çok fazla ayrıntı vermekten kaçınılmıştır. Yapılan çizimler temel tasarım ilkeleri göz önüne alınıp sentezlenerek görsel açıdan dikkat çekici bir uygulama olması amaçlanmıştır.

Hareketli tasarımlar birçok alanda aktif olarak kullanılmaktadır. Dijital ortamlarda kullanılan programların gün geçtikçe gelişen evrimi ile hayatımızın her alanında hareketli grafik tasarımlarını görmek mümkün hale gelmiştir. Görsel efektler ile çekiciliği artan bu tasarımların insanda bıraktığı etki gün geçtikçe artmaktadır. Görsel olarak iyi hazırlanmış, içerik açısından nitelikli bir hareketli tasarım uygulaması, okul öncesi çocukların ne gibi durumlarda kaza tehlikesiyle karşı karşıya kalacağını eğlenceli bir dille anlatmayı mümkün kılar. Bunun sonucunda çocuk, kaza tehlikesinin oluşabileceği durumları önceden tahmin ederek bu durumlar karşısında başına gelebileceklerin farkında olabilecektir. Dolayısıyla ebeveynlerin okul öncesinde bulunan çocuklarına vermek istedikleri mesajları, hareketli grafik tekniği ile üretilmiş bir uygulama sayesinde etkili bir şekilde verebileceği düşünülmektedir. Öte yandan üretilen içeriklerin sayısal olarak artış göstermesi, yapılan bu uygulamaların hepsinin nitelikli olduğu anlamına gelmemektedir. Teoride eğitici ve öğretici olması amacıyla

hazırlanan uygulamalar pratikte birçok sorunu beraberinde getirmektedir. Çocuğun yaşına uygun olmayan uygulamalar, uygulamalarındaki yazılımsal ve görsel (renk, şekil, tipografi vb.) teknik problemler, yaratıcı gücü desteklemeyen uyumsuz müzik sesleri, senaryo ve profesyonel seslendirme aksaklıkları, hareketli grafiklerin yeri ve zamanında kullanılmaması bunlardan başlıcalarıdır. Her türlü bilginin kolayca paylaşıldığı internet ortamından elde edilen bu türden içeriklerin eğitim kurumları ve ebeveynlerce çocuklara sunulmadan önce süzgeçten geçirilmelerinin uygun olacağı düşünülmektedir.

Hareketli grafik yöntemiyle daha önce yapılan bazı uygulamalarda senaryo, resimleme, seslendirme gibi ekip çalışmasını gerektiren ögeler, çocukların yaş aralığına dikkat edilmeksizin gelişmiş güzel kurgulandığı için yeterli rağbeti görememiştir. Bundan sonra bu alanda çalışmak isteyen kişi veya kurumların bu hususu göz önüne alarak piyasaya çıkaracakları hareketli grafik uygulamalarında profesyonel ekip çalışmasına önem vermeleri gerekmektedir. Uygulamaların arayüzleri tasarlanırken uzman görüşleri dikkate alınarak, estetik açıdan nitelikli projeler üretilmesi hedeflenmiştir.

Bu tezde, okul öncesi çocukların eğitimi üzerinde durulmuş, yapılan kavramsal araştırmalar doğrultusunda vaktinin büyük kısmını evde geçiren okul öncesi dönem çocuklarının tehlikeler konusunda bilinçlendirilmesi gerektiği kanaatine varılmıştır. Elbette kazanın ne zaman ve nereden geleceği tam olarak tahmin edilemeyebilir. Ancak çocukların kendi ile özdeşleştirebileceği bir karakterin başına gelecek kazalar onları etkileyerek daha da bilinçli davranmalarını sağlayabilecektir. Gerçeğe uygun nitelikte çizilen tasarımlar, basit ve sade bir yöntemle anlatıldığında çocukların konuyu daha çabuk anlayıp kavramalarını sağlar. Yapılan kapsamlı literatür taramaları ve kavramsal verilere uygunluğu bakımından bu tezin okul öncesi dönem için yapılması planlanan hareketli grafik tasarım uygulamaları açısından bir kaynak niteliğinde olması amaçlanmıştır.

KAYNAKLAR

- Akar, S. (2006). Özel ve Resmi Okul Öncesi Eğitim Kurumlarına Devam Eden Dört - Altı Yaş Grubu Çocuklarının Beslenme. Ankara: Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi.
- Akyüz, Y. (1996). Anaokullarının Türkiye'de Kuruluş ve Gelişim Tarihçesi. *Milli Eğitim Dergisi*, 58-59.
- Alpay, Ç. (2011). *Deneysel Elektronik Müzik Videolarında Hareketli Grafik Kullanımı ve Bir Uygulama*. Ankara: Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Grafik Anasanat Dalı, (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi).
- Altundağ, S. & Öztürk M. (2004). Ev Kazaları Nedeniyle Hastaneye Gelen 3-6 Yaş Grubu Çocuklardaki Kaza Türleri ve Bunu Etkileyen Etmenler. *Çocuk Forumu* (5), 60-64.
- Altuntaş, M., Kaya, M., Demir, Ş., Oyman, G., Metecan, A., Rastgel, H., & Öngel, K. (2013). 0-14 Yaş Arası Çocuklarda Önlenebilir Nitelikteki Kazaların Belirlenmesi ve İlişkili Tedbirlerin Alınması. *Smyrna Tıp Dergisi*, 28-33.
- Arı, M. ve Bayhan, P., (2002). Okul Öncesi Dönemde Bilgisayar Destekli Eğitim, Epsilon Yayıncılık, İstanbul.
- Arıkan, A. (2008). *Grafik Tasarımda Görsel Algı*. Konya: Eğitim Akademi Yayınları.
- Atiker, B. (2009). Hareketli Grafiklerin Evrimi ve Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi İçin Bir Uygulama Örneği, Yayınlanmamış Sanatta Yeterlilik Tezi, Ankara.
- Aytaş, G. (2013). Eğitim ve Öğretimde Alternatif Bir Yöntem: Yaratıcı Drama. *Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 6(12), 35-54.

- Bal, S. (1992). Gezi Programlarının Okul Öncesi Dönemdeki Çocukların Sosyal Gelişimlere Katkısı. *Okul Öncesi Eğitimi Dergisi* (43), 12-14.
- Backett, M. (1965) Domestic Accidents. World Health Organization, Public Health Papers, 26, Genova.
- Balibey, M., Polat, S., Ertem, İ., Beyazova, U., & Şahin, F. (2011, Mayıs-Haziran). Çocukluk Çağında Ev Kazalarına Yol Açan Etmenler. *Sted Sürekli Tıp Eğitimi Dergisi*, 90.
- Başal, H. A. (1998). *Okul Öncesi Eğitime Giriş*. Bursa: Uludağ Üniversitesi Basımevi.
- Becer, E. (2005). *İletişim ve Grafik Tasarım*. Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- Bertan, M. ve B. Çakır (1997) "Halk Sağlığı Yönünden Kazalar, Halk Sağlığı Temel Bilgiler. Ankara: Güneş Kitabevi Ltd. Şti.
- Broides, A., & Assaf, A. (2003). Home accidents in Arab Bedouin children in southern Israel. *Journal of Child Health Care*, 7(3), 207-214.
- Bronfenbrenner, U., & Morris, P. (1998). The Bioecological Model of Human Development. R. Lerner içinde, *Handbook of Child Psychology* (793-828). New York: Wiley, J;. doi:10.1002/9780470147658.chpsy0114
- Budak, O. (2017). Dijital Çocuk Oyunlarına Çocuk Gelişimi ve Okul Öncesi Öğretmenlerinin ve Annelerin Bakış Açısı. *Ines Journal Uluslararası Eğitim Bilimleri Dergisi*, 158-172.
- Coşkun, E., & Köroğlu, M. (2016). Pepee ve Caillou Çizgi Filmlerinde Kavram Öğretimi. *Millî Eğitim*, 601-619.
- Ceylan, Ş., & Ömeroğlu, E. (2012). Yaratıcı Drama Eğitimi Alan ve Almayan 60-72 Aylar Arasındaki Çocukların Sosyal-Duygusal Davranışlarının Bazı Değişkenlere Göre İncelenmesi, *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 20(1), 63-80.

- Çelik, M., & Gündoğdu, K. (2007). Türkiye'de Okul Öncesi Eğitimin Tarihsel Gelişimi. *KKEFD/JOKKEF*(16), 172-190.
- Çiçekler, C., Er, R., Pirpir, D., & Büyükbayraktar, Ç. (2012). 0-6 Yaş Grubunda Çocuğu Olan Annelerin Ev Kazalarına Yönelik Güvenlik Önlemlerinin Çeşitli Değişkenlere Göre İncelenmesi. *Ç.Ü. Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 21(3), 157-174.
- Çınar, N. (2004, Mart - Nisan). 0-6 Yaş Grubu Çocukların Ev Kazalarından Korunmasında Ailenin Rolü. *Klinik Çocuk Formu*, 4(2), 62-66.
- Çınar, N., & Görak, G. (2003, 6 22). 0-6 yaş çocuklarda annenin ev kazalarına yönelik güvenlik önlemlerini tanılama ölçeğinin geliştirilmesi. *Çocuk Formu*, 7.
- Demir, Ç. (2009). Turizm Fuar Standları Kapsamındaki Basılı Grafik Tasarım Ürünleri ve ITB Berlin Turizm Fuarı Örnekleri. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 1(3), 43-57.
- Demiriz, S., Karadağ, A., & Ulutaş, İ. (2003). *Okul Öncesi Eğitim Kurumlarında Eğitim Ortamı ve Donanım*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Doğan, Ö. (2007). Okul Öncesi Eğitime Temel Olan Görüşler. G. Haktanır, *Okul Öncesi Eğitime Giriş* (25-37). Ankara: Anı Yayıncılık.
- Erkal, S., & Şafak, Ş. (2001). Ev Kazalarının Nedenleri ve Korunma Yolları. *Eğitim ve Bilim/Education and Science*, 26(121), 58-61.
- Geiger, B., Mason, W., & Artz, L., Petri, C. (2000). Fun With Handwashing Education. *ERIC:ED4447335*.
- Goldman, E. (1911). *Anarchism and Other Essay* (2. Baskı). New York-London: Mother Earth Publishing Association.
- Gökçearslan, A. (2009). Elektronik Kitap ve Eğitime Etkisi. *Gazi Üniversitesi Mesleki Eğitim Fakültesi Dergisi*, 137-147.

- Gürkan, T. (2010). Proje Yaklaşımı. R. Zembat içinde, *Okul Öncesinde Özel Öğretim Yöntemleri* (315-342). Ankara: Anı Yayıncılık.
- Güven, G. (2011). Okul Öncesi Eğitim Programlarında Kullanılan Yöntem ve Teknikler. F. Alisinanoğlu, *Okul Öncesi Eğitimde Özel Öğretim Yöntemleri* (67-108). Ankara: Pegem Akademi.
- H, Ö. (22-24 Eylül 2005). Çocuklar ve Kazalar. *III. Ulusal Ana Çocuk Sağlığı Kongresi Bildiri Kitabı*, (s. 154-159). İzmir.
- Hamzaoğlu, O., Özkan, Ö., & Janson, S. (2002). Incidence and Causes of Home Accidents at Ankara Çiğiltepe Apartments in Turkey. *Accident Analysis and Prevention*, 123-128.
- Hashimoto, A. (2003). *Visual Design Fundamentals: A Digital Approach*, Hingham, Massachusetts,. Charles River Media: Inc. ISBN:158450-2592.
- Hoffer, E. (1973). *Reflections on the Human Condition*. New York: Harper and Row.
- İnci, M. A., & Kandır, A. (2017). *Okul Öncesi Eğitim’de Dijital Teknolojinin Kullanımıyla İlgili Bilimsel Çalışmaların Değerlendirilmesi*, Hitit Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 10(2), 1705-1724
- Kacar, A. Ö., & Doğan, N. (2007). Okulöncesi Dönemde Bilgisayar Destekli Eğitimin Rolü. *Akademik Bilişim*, Kütahya: Dumlupınar Üniversitesi.1-11
- Kale, M. (2011). *Eğitimin Temel Kavramları*. (Ed.Karip,E.) *Eğitim Bilimine Giriş*. Ankara: Pegem Akademi Yayınları.
- Kameran, S. B. (2007). *A Global History Of Early Childhood Education And Care*. Columbia: EFA Global Monitoring Report .
- Kaptan, F. (1998). Fen Eğitiminde Kavram Haritası Yönteminin Kullanılması. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 14, 95-99.

- Karatepe, T., & Akış, N. (2013). 0-6 Yaş Çocuklarda Ev Kazası Geçirme Sıklığı ve İlişkili Faktörler. *Uludağ Üniversitesi Tıp Fakültesi Dergisi*, 39(3), 165-168.
- Kartal, H. (2013). Okul Öncesi Eğitimin Fransa'daki Tarihsel Gelişimi ve Bugünkü Durumu. *Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, 3(2), 217-225. <http://www.tebd.gazi.edu.tr/index.php/tebd/article/view/320/302> adresinden alındı
- Kingston, E. (1995). A Comparison of Two Teaching Strategies on Nutrition Knowledge Attitudes and food Behavior of Preschool Children. *ERIC:ED385113*.
- Kıran, S., Şermin, S., & Ergör, A. (2001). Kazalar ve Toplum Sağlığı Yönünden Önemi. *Sürekli Eğitim Tıp Dergisi*, 1-4.
- Lawatsh, E. (1990). A Comparison of Two Teaching Strategies on Nutrition Knowledge Attitudes and Food Behavior of Preschool Children. *Society for Nutrition Education*, 22.
- Mertoğlu, E. (2010). Müzikle Öğretim. Zembat, R. (Ed.). Okul Öncesinde Özel Öğretim Yöntemleri, Ankara: Anı Yayıncılık, s.367-405.
- MEB. (2013). *Okul Öncesi Eğitim Programı*. Ankara: Milli Eğitim Bakanlığı.
- MEB. (2016). *Çocuk Gelişimi ve Eğitimi Drama Etkinlikleri*. Ankara.
- Oğuzkan, Ş., & Oral, G. (1991). *Okul Öncesi Eğitimi*. Ankara: Gazi Üniversitesi Teknik Eğitim Fakültesi Matbaası.
- Oktay, A. (1990). Türkiye'de Okul Öncesi Eğitim. *M.Ü. Atatürk Eğitim Fakültesi Eğitim Bilimleri Dergisi*(2), 151-160.
- Oruç, S., & ALTIN, N. (2008). Müze Eğitimi ve Yaratıcı Drama. *Çukurova Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 125-137. Kasım 25, 2017 tarihinde <http://web.a.ebscohost.com/ehost/detail/detail?vid=0&sid=419ee166-fb0c-47b3-83cd->

906cf3fa8e9c%40sessionmgr4008&bdata=Jmxhbmc9dHlmc2l0ZT1laG9zdC1saXZI#AN=106383&db=uvt adresinden alındı

- Özkubat, S. (2013). Adnan Menderes Üniversitesi Eğitim Fakültesi Eğitim Bilimleri Dergisi, Haziran 4(1), 36-44.
- Özcebeci, H. (2005). III. Ulusal Ana Çocuk Sağlığı Kongresi Bildiri Özetleri Sosyal Pediatri Dergisi Özel Sayısı. *Çocuk ve Kazalar*, 154-163.
- Özmen, D., Ergin, D., Şen, N., & Çakmakçı Çatinkaya, A. (2007). 0-6 Yaş Grubu Çocuğu Olan Annelerin Ev Kazalarına Yönelik Güvenlik Önlemlerinin Tanılanması. *Aile ve Toplum Eğitim, Kültür ve Eğitim Dergisi*, 3(12), 13-20.
- Öztürk, Y. (2012). Okul öncesi Eğitimde Proje Yaklaşımı. F. Temel içinde, *Erken Çocukluk Eğitiminde Yaklaşımlar ve Programlar* (s. 405-440). Ankara: Vize Yayıncılık.
- Pektaş Turgut, Ö. (2018). Çocuklara Yönelik Etkileşimli E-Kitap Uygulamaları. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 205-221.
- Pettersson, R. (2002). *Information Design: An Introduction*. John Benjamin Publishing Company. Amsterdam.
- Postacı, F. (1992). *Çocukluk Çağı Kazaları.Ana-Çocuk Sağlığı*. İstanbul: Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Üniversitesi.
- Poyraz, H. (2003). *Okulöncesi Dönemde Oyun ve Oyuncak*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Poyraz, H., & Dere, H. (2001). *Okulöncesi Eğitiminin İlke ve Yöntemleri*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Sansar, S.B. (2010). Okul Öncesi Öğretmenlerin Fen Öğretimine Yönelik Tutumları ile Fen Etkinliklerinde Kullandıkları Yöntemler Arasındaki İlişkinin İncelenmesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Abant İzzet Baysal Üniversitesi

- Şahin, F. (2010). Okul Öncesinde Kavram Haritaları Analogiler ve Deney. R. Zembat (Ed.), Okul Öncesinde Özel Öğretim Yöntemleri İçinde (s. 285-314). Ankara: Anı Yayıncılık
- Şimşek, T., & Topal, Y. (2006). Türkçe Eğitiminde Drama ve Özgün Uygulama Örnekleri. *Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 7(1), 277-298.
- Taner Derman , M., & Başal, H. (2010). Cumhuriyetin İlanından Günümüze Türkiye'de Okul Öncesi Eğitim ve İlköğretimde Niceliksel ve Niteliksel Gelişmeler . *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi* , 560-569.
- Taner Derman, M., & Başal, H. A. (2010). Cumhuriyetin İlanından Günümüze Türkiye'de Okul Öncesi Eğitim ve İlköğretimde Niceliksel ve Niteliksel Gelişmeler. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 560-569.
- TDK. (2017). *Türk Dil Kurumu*. www.tdk.gov.tr:
http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.5a14d33dcbf014.46945556 adresinden alındı
- TDK. (2018, Ocak 14).
http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_bts&view=bts&kategori1=veritbn&kelimesec=6973. www.tdk.gov.tr:
http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_bts&view=bts&kategori1=veritbn&kelimesec=6973 adresinden alındı
- Temel, F. (2008). Okul Öncesi Eğitimde Aile Katılımı. *Uluslararası Çocuk, Aile ve Okul Bağlamında Okul Öncesi Eğitim Kongresi* (s. 89-98). Trabzon: Trabzon Valiliği Kültür Yayınları.
- Tepecik, A., & Toktaş, P. (2014). *Güzel Sanatlar Fakültelerinde Temel Sanat Eğitimi*. Ankara: Gece Kitaplığı.
- Tezel Şahin, F. (2008). *Farklı Yerleşim Birimlerinde Yaşayan, 5-6 Yaş Grubu Çocuğa Sahip Annelerin Tutumlarının İncelenmesi*. Trabzon: Trabzon Valiliği Kültür Yayınları.

- Tezel Şahin, F. ve Cevher F. N. (2007). Türk Toplumunda Aile-Çocuk İlişkilerine Genel Bir Bakış. *ICANAS 38. Uluslararası Asya ve Kuzey Afrika Çalışmaları Kongresi*. Ankara: Atatürk Kültür, Dil ve Tarih Yüksek Kurulu.
- Topbaş, E. (2016). *Montessori Yöntemiyle Çocuk Eğitimi*. Ankara: Panama Yayıncılık.
- Turan, T., Yorgancı, M., Yıldırım, Z., & Altundağ Dünder, S. (2010). 0-6 yaş grubu çocuklarda ev kazalarının önlenmesi. *Ulus Travma Acil Cerrahi Dergisi*, 552-557.
- Turgut, E. (2013). *Grafik Dil ve Anlatım Biçimleri*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Türker, İ. (2011). "Canlandırma"nın Tarihçesi ve Türk Canlandırma Sanatı. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 227-241.
- Ulutaş, A. (2011, Haziran). Okul Öncesi Dönemde Drama ve Oyunun Önemi. *Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*(6), 232-242.
- Uyan Dur, B. (2011). Bilgilendirme Tasarımı Tarihçesi. *Bilgilendirme Tasarımında İlkeler, Öğeler ve Uygulama Sorunları - Bilgilendirme Tasarımı Uygulaması*. Ankara: Yayımlanmamış Sanatta Yeterlilik Tezi, Hacettepe Üniversitesi .
- Uyanık Balat, G. (2010). Okul Öncesi Eğitimde Anlatım, Tartışma, Soru-Cevap, Örnek Olay, Gezi Gözlem ve Gösteri Öğretim Yöntemleri . R. Zembat içinde, *Okul Öncesinde Özel Öğretim Yöntemleri* (s. 255-281). Ankara: Anı Yayıncılık.
- Vural, B. (2004). *Öğretim Faaliyetlerinde Yöntem- Teknik ve Etkinlikler* (6.Baskı b.). İstanbul: Hayat Yayıncılık.
- Vural, B. (Edt.). (2004). *Öğretim Faaliyetlerinde Yöntem-Teknik ve Etkinlikler*. İstanbul: Hayat Yayıncılık.
- WHO. (2006, Geneva Switzerland). *Child and Adolescent Injury Prevention: A WHO Plan of Action 2006-2015*. (WHO, Editör) 30.01.2018 tarihinde

<http://apps.who.int/iris/handle/10665/43267>:

http://apps.who.int/iris/bitstream/10665/43267/1/9241593385_eng.pdf

adresinden alındı

Woolman, M. (2004). *Motion Design: Moving Graphics for Television, Music, Video, Cinema and Digital Interfaces*. Switzerland: Rotovision SA.

Yapıcı, Ş., & Yapıcı, M. (2016). Türkiye'de Okulöncesi Öğretim Programlarının Tarihsel Gelişimi. *Türkiye Sosyal Araştırmalar Dergisi, Özel Sayı*, 62-75.

Yıldız Çiçekler, C., Konuk Er, R., Alakoç Pirpir, D., & Büyükbayraktar, Ç. (2012). 0-6 Yaş Grubunda Çocuğu Olan Annelerin Ev Kazalarına Yönelik Güvenlik Önlemlerinin Çeşitli Değişkenlere Göre İncelenmesi. *Ç.Ü. Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 21(3), 157-174.

Yılmaz, H., Beyazkürk, D., & Anlıak, Ş. (2006). Proje Yaklaşımıyla Bir Uygulama Örneği: Süt Projesi. *Milli Eğitim*, 155-174.

Yorulmaz, B. (2013). Pepee Çizgi Filminin Din ve Değerler Eğitimi Açısından Değerlendirilmesi. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 438-448.

İnternet Kaynakları

Afad. (2018). Açıklamalı Afet Yönetimi Terimleri Sözlüğü:

[https://www.afad.gov.tr/tr/23792/Aciklamali-Afet-Yonetimi-Terimleri-](https://www.afad.gov.tr/tr/23792/Aciklamali-Afet-Yonetimi-Terimleri-Sozlugu?kelime=Uluslararası%20B1+K%C4%B1z%C4%B1ha%C3%A7+Komitesi)

[Sozlugu?kelime=Uluslararası%20B1+K%C4%B1z%C4%B1ha%C3%A7+Komitesi](https://www.afad.gov.tr/tr/23792/Aciklamali-Afet-Yonetimi-Terimleri-Sozlugu?kelime=Uluslararası%20B1+K%C4%B1z%C4%B1ha%C3%A7+Komitesi) adresinden alındı

Animasyon Gastesi. (2018). Prens Ahmed'in Maceraları:

<http://www.animasyongastesi.com/tag/prens-ahmedin-maceralari/> adresinden alındı

Broadcast Graphics. (2018).

<https://evolutionofbroadcastgraphics.wordpress.com/history/> adresinden alındı

Common Sense Media. (2018). Dumb Ways JR Zany's Hospital:
<https://www.common sense media.org/app-reviews/dumb-ways-jr-zanys-hospital> adresinden alındı

Function Principle Of Design. (2018). 254 Online: <https://254-online.com/function-principle-of-design/> adresinden alındı

Grafik Haber. (2018). habergrafik.com: <http://www.habergrafik.com/hareketli-grafikler-motion-graphics-002/> adresinden alındı

Graphic Design: The New Basics. (2018). <http://www.gdbasics.com/>
<http://www.gdbasics.com/html/time/time.html> adresinden alındı

Koç Üniversitesi İlk Yardım Eğitim Merkezi. (2018).
<https://kuiyem.ku.edu.tr/cocuklarda-ev-kazalari-ve-korunma-yollari/> adresinden alındı

Master Motion Design. (2018). School of Motion:
<https://www.schoolofmotion.com/> adresinden alındı

Proje Tabanlı Öğrenme. (2018). www.onceokuloncesi.com/
<https://www.onceokuloncesi.com/dersler-ve-odevler/proje-tabanli-yaklasim-48434.html> adresinden alındı

T.C. Milli Eğitim Bakanlığı. (2008, 7 28). meb.gov.tr: <http://mevzuat.meb.gov.tr/> adresinden alındı

The 7 principles of design. (2018). 99designs.com:
<https://99designs.com/blog/tips/principles-of-design/> adresinden alındı

The Guardian. (2018). Ebook Timeline:
<https://www.theguardian.com/books/2002/jan/03/ebooks.technology> adresinden alındı

Tureng. (2018). <https://tureng.com/tr/turkce-ingilizce/flipbook> adresinden alındı

Tureng. (2018). <https://tureng.com/tr/turkce-ingilizce/zoetrope> adresinden alındı

Türk Dil Kurumu. (2018). tdk.gov.tr: <http://sozluk.gov.tr/> adresinden alındı

What are Motion Graphics? (2018). Visually: <https://get.visual.ly/m/what-are-motion-graphics/> adresinden alındı

Görsel 1. Okul öncesi eğitimde dramatik etkinlikler . Erişim: 26.02.2018 .
<https://mominspiredlife.com/pretend-play-fishing-alphabet-activity/>

Görsel 2. Okul öncesi eğitimde oyun etkinlikleri . Erişim: 21.03.2018 .
<https://pixabay.com/tr/macun-hamur-oyun-%C3%A7ocuk-%C3%A7ocuk-789874/>

Görsel 3. Okul öncesi eğitimde müzik etkinlikleri . Erişim: 21.03.2018 .
<http://www.scholastic.com/parents/resources/collection/stages-milestones/preparing-preschool>

Görsel 4. Okul öncesi eğitimde proje etkinlikleri . Erişim: 21.03.2018 .
<http://www.houstonmothersblog.com/learning-activities-2/making-tying-shoes-fun/#image-1537>

Görsel 5.: Hareketli Şehir . Finn, Rebecca (2014) . Nevin Avan Özdemir Çev. , İş Bankası Kültür Yayınları

Görsel 6. Hareketli Hayvanlar . Finn, Rebecca (2016) . Nevin Avan Özdemir Çev. , İş Bankası Kültür Yayınları

Görsel 7. Sesli Görüntülü Kitaplar . Kollektif , 2013, Pena Yayınları

Görsel 8. Örnek hareketli grafik çalışmaları . Erişim: 01.05.2018 .
<https://www.bing.com/videos/search?q=Spoky&&view=detail&mid=9F3786EDE540A7F0D3F19F3786EDE540A7F0D3F1&&FORM=VRDGAR>

Görsel 9. Thaumatrope örnekleri . Erişim: 16.06.2018 .
<https://www.disneyinreview.com/chronology/history-of-animation-thaumatrope-faradays-wheel/>

Görsel 10. Flip books örneği . Erişim: 11.07.2018 .
<http://feintzebra.co.uk/index.php/page/27/>

Görsel 11. Zoetropes örneği . Erişim: 14.07.2018 .
<https://porij.wordpress.com/tag/zoetrope/>

Görsel 12. Saul Bass hareketli grafik tasarım örnekleri . Erişim: 14.07.2018 .
<http://www.artofthetitle.com/title/around-the-world-in-eighty-days/>

Görsel 13. William Fetter insan figürleri örneği . Erişim: 14.07.2018 .
<http://www.boeingimages.com/archive/William-Fetter's-Boeing-Man-Motion-Figure-Study-2F3XC5YA8OT.html>

Görsel 14. Oskar Fischerer Study No7 çalışması . Erişim: 26.09.2018 .
<https://vimeo.com/ondemand/29491>

Görsel 15. Norman McLaren “Blinkity Blank” adlı kısa filmi . Erişim: 09.10.2018 .
<https://www.youtube.com/watch?v=ftEci6AMUKg>

Görsel 16. Tasarımda hareketi yakalama uygulamaları . Erişim: 25.10.2018 .
https://create.adobe.com/2018/9/7/start_your_first_sto.html

Görsel 17. Hareketli grafiklerde kullanılan program arayüz tasarımı örnekleri-1 .
Erişim: 28.10.2018 . <https://tr.go-travels.com/34883-new-vector-brushes-in-adobe-animate-3866147-7200347>

Görsel 18. Hareketli grafiklerde kullanılan program arayüz tasarımı örnekleri-2
Erişim:28.10.2018 . <http://www.cgmeetup.net/home/rigging-and-animating-a-character-walk-cycle-in-cinema-4d/rigging-and-animating-a-character-walk-cycle-in-cinema-4d-2/>

Görsel 19. Hareketi tipografi örnekleri .

Görsel 20. Hareket (Ritim - Görsel Devamlılık) ile ilgili bir uygulama .
Erişim:19.11.2018 . <http://chelseastubbs.blogspot.com/2010/03/graphic-design-new-basics-reading.html>

Görsel 21. Denge için örnek tasarım Milton Glaser Bob Dylan afişi .
Erişim:06.12.2018 . <https://www.miltonglaser.com/store/c:posters/824/dylan-reproduction-2008>

Görsel 22. Poster design for Pmoretti . Erişim:17.09.2018 .
<https://99designs.com/blog/tips/principles-of-design/>

Görsel 23. Orantı için örnek tasarım . Erişim:11.12.2018 .
<http://www.tasarimgunlukleri.com/2015/09/17/tasarim-prensipleri/>

Görsel 24. Vurgu için örnek tasarım . Erişim:11.12.2018 .
<http://www.tasarimgunlukleri.com/2015/09/17/tasarim-prensipleri/>

Görsel 25. Zıtlık için örnek tasarım . Erişim:11.12.2018 .
<http://www.tasarimgunlukleri.com/2015/09/17/tasarim-prensipleri/>

Görsel 26. Kızılay, çocuklar için ilk yardım eğitimi konulu hareketli grafikler
.Erişim:06.05.2019 . <https://www.youtube.com/watch?v=tyoCg73x4YI&t=419s>

Görsel 27. Çocuklar için temel güvenlik eğitimi ilgili hareketli grafikler-1 .
Erişim:16.06.2019 . <https://www.youtube.com/watch?v=BIRxbYu1mqM>

Görsel 28. Çocuklar için temel güvenlik eğitimi ilgili hareketli grafikler-2 .
Erişim:16.06.2019 . <https://www.youtube.com/watch?v=KUB-4dTbhM8>

Görsel 29. Çocuklar için temel güvenlik eğitimi ilgili hareketli grafikler-3 .
Erişim:16.06.2019 . <https://www.youtube.com/watch?v=Cft85egyhtg>

Görsel 30. Çocuklar için temel güvenlik eğitimi ilgili hareketli grafikler-4
Erişim:16.05.2019 . <https://www.youtube.com/watch?v=Cft85egyhtg>

Görsel 31. Lotte Reiniger'in "Prens Ahmed'in Maceraları" filminden bir görüntü .
Erişim:20.02.2019 . <http://www.animasyongastesi.com/prens-ahmedin-maceralari-die-abenteuer-des-prinzen-achmed/>

Görsel 32. Kukuli – en eğlenceli çocuk şarkıları . Erişim:26.01.2019 .
https://www.youtube.com/watch?v=_DkE-GYj5jE

Görsel 33. Caillou ve ev işi sorunları . Erişim:19.04.2019 .
<https://www.youtube.com/watch?v=6IRSNKANlKA>

Görsel 34. Okul öncesi eğitici animasyon örneği, müzik aletleri çeşitleri nelerdir? .
Erişim:07.05.2019 . <https://www.youtube.com/watch?v=9mHnGZW1kl0>

Görsel 35. Dan Doofus - shocking revelations (elektrik akımından korunmak için ...bir animasyon uygulaması) . Erişim:07.05.2019 .
<http://www.powerhouseanimation.com/education/>

Görsel 36. Disnep tarafından çocuklar için yapılmış animasyon filmlerine örnekler .
Erişim:07.05.2019 . https://www.momjunction.com/articles/best-animated-movies-for-kids_00381928/?ref=content

Görsel 37. "Growing up" konulu infographic . Erişim:08.05.2019 .
<https://www.youtube.com/watch?v=WgwboxatZPw>

Görsel 38. Çocuklar için elektronik boyama kitabı örneği . Erişim:05.10.2019 .
<https://mujsoubor.cz/vyukove-hry/coloring-book-dinosaurs>

Görsel 39. Ceba okul öncesi yayınları e-kitap örnekleri . Erişim:10.05.2019 .
<http://www.seckinozel.com/files/ekitaplar/MinikDahiler/Minik1/MINIK1.html#p=18>

Görsel 40. Pearson çocuk kitapları, e-kitap örnekleri Erişim:10.05.2019 .
<https://www.pearsonyayinlari.com/tombik-ayi-uyuyunca-sesli-e-kitap-kitabi-jane-chapman>

Görsel 41. Zany's Hospital Dumb Ways Jr App for Kids . Erişim:21.05.2019 .
<https://www.youtube.com/watch?v=XFo94jSOqJE>

Görsel 42. "Home safety rulers" oyunu görselleri . Erişim:21.05.2019 .
<https://apps.apple.com/us/app/id1413192315>



EK -1: Uygulama Çalışması CD'si



Etik Beyanı

Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Tez/Sanat Çalışması Raporu Yazım Yönergesi'ne uygun olarak hazırladığım bu Tez/Sanat Çalışması Raporunda,

- Tez/Sanat Çalışması Raporu içindeki bütün bilgi ve belgeleri akademik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi,
- görsel, işitsel ve yazılı bütün bilgi ve sonuçları bilimsel ahlak kurallarına uygun olarak sunduğumu,
- başkalarının eserlerinden yararlanılması durumunda ilgili eserlere bilimsel normlara uygun olarak atıfta bulunduğumu,
- atıfta bulunduğum eserlerin bütününe kaynak olarak gösterdiğimi,
- kullanılan verilerde herhangi bir tahrifat yapmadığımı,
- bu Tez/Sanat Çalışması Raporunun herhangi bir bölümünü bu üniversitede veya başka bir üniversitede başka bir Tez/Sanat Çalışması Raporu çalışması olarak sunmadığımı

beyan ederim.

19/07/2019

(İmza) Fatma AYDOĞDU TORBACI

Yüksek Lisans Tezi Orijinallik Raporu

HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ

Güzel Sanatlar Enstitüsü

Tez/Sanat Çalışması Raporu Başlığı: Ev Kazaları Konusunda Okul Öncesi Dönemdeki Çocukları Eğitici Ve Yönlendirici Bir Hareketli Grafik Uygulaması


Yukarıda başlığı verilen Tezin tamamı aşağıdaki filtreler kullanılarak Turnitin adlı intihal programı aracılığı ile Tez Danışmanım tarafından kontrol edilmiştir. Kontrol sonucunda aşağıdaki veriler elde edilmiştir:

Raporlama Tarihi	Sayfa Sayısı	Karakter Sayısı	Savunma Tarihi	Benzerlik Oranı (%)	Gönderim Numarası
16.07.2019	97	145215	25.06.2019	20	1152325058

Uygulanan filtreler:

1. Kaynakça hariç
2. Alıntılar dâhil
3. 5 kelimedenden daha az örtüşme içeren metin kısımları hariç

Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Tez/Sanat Çalışması Orijinallik Raporu Alınması ve Kullanılması Uygulama Esasları'nı inceledim ve 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. (16/07/2019)


Fatma AYDOĞDU
TORBACI

Öğrenci No.:N15229194

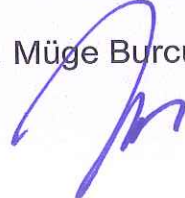
Anasanat Dalı: Grafik

Program (işaretleyiniz):

Yüksek Lisans	Sanatta Yeterlik	Doktora	Bütünleşik Doktora
X			

DANIŞMAN ONAYI
UYGUNDUR.

Doç, Müge Burcu CODUR



Master's Thesis Originality Report

HACETTEPE UNIVERSITY

Institute of Fine Arts

Title : A Motion Graphical Application For The Education Of Children In Preschoolers
In The Case Of Home Accidents


The whole thesis is checked by my supervisor, using Turnitin plagiarism detection software taking into consideration the below mentioned filtering options. According to the originality report, obtained data are as follows.

Date Submitted	Page Count	Character Count	Date of Thesis Defence	Similarity Index (%)	Submission ID
16.07.2019	97	145215	25.06.2019	20	1152325058

filtering options applied are:

1. Bibliography excluded
2. Quotes included
3. Match size up to 5 words excluded

I declare that I have carefully read the Hacettepe University Institute of Fine Arts Guidelines for Obtaining and Using Thesis Originality Reports; that my thesis does not include any form of plagiarism; that in any future detection of possible infringement of the regulations, I accept all legal responsibility; and that all the information I have provided is correct to the best of my knowledge. I respectfully submit this for approval. (16/07/2019)


Fatma AYDOĞDU
TORBACI

Student No.: N15229194

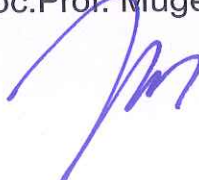
Department: Graphic Design

Program/Degree (please mark):

Master's	Proficiency in Art	PhD	Joint Phd
X			

SUPERVISOR APPROVAL
APPROVED

Assoc.Prof. Müge Burcu Codur



YAYIMLAMA VE FİKRİ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI

Enstitü tarafından onaylanan lisansüstü tezimin/raporumun tamamını veya herhangi bir kısmını, basılı (kâğıt) ve elektronik formatta arşivleme ve aşağıda verilen koşullarla kullanıma açma iznini Hacettepe Üniversitesi'ne verdiğimi bildiririm. Bu izinle Üniversite'ye verilen kullanım hakları dışındaki tüm fikrî mülkiyet haklarım bende kalacak, tezimin/raporumun tamamının ya da bir bölümünün gelecekteki çalışmalara (makale, kitap, lisans ve patent vb.) kullanım hakları bana ait olacaktır.

Tez/Sanat Çalışması Raporunun kendi orijinal çalışmam olduğunu, başkalarının haklarını ihlal etmediğimi ve tezimin/sanat çalışması raporunun tek yetkili sahibi olduğumu beyan ve taahhüt ederim. Tezimde/sanat çalışması raporumda yer alan, telif hakkı bulunan ve sahiplerinden yazılı izin alınarak kullanılması zorunlu metinleri yazılı izin alınarak kullandığımı ve istenildiğinde suretlerini Üniversite'ye teslim etmeyi taahhüt ederim.

Yükseköğretim Kurulu tarafından yayınlanan **Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge*** kapsamında tez/sanat çalışması raporum aşağıda belirtilen haricinde YÖK Ulusal Tez Merkezi/ H.Ü. Kütüphaneleri Açık Erişim Sisteminde erişime açılır.

- Enstitü/ Fakülte yönetim kurulunun gerekçeli kararı ile tezimin erişime açılması mezuniyet tarihimden itibaren 2 yıl ertelenmiştir. (1)
- Enstitü/ Fakülte yönetim kurulu kararı ile tezimin erişime açılması mezuniyet tarihimden itibaren ... ay ertelenmiştir. (2)
- Tezikle ilgili gizlilik kararı verilmiştir. (3)

19.07.2019
Fatma AYDOĞDU TORBACI

*Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge

- (1) Madde 6.1. Lisansüstü tezle ilgili patent başvurusu yapılması veya patent alma sürecinin devam etmesi durumunda, tez danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulu iki yıl süre ile tezin erişime açılmasının ertelenmesine karar verebilir.
- (2) Madde 6.2. Yeni teknik, materyal ve metotların kullanıldığı, henüz makaleye dönüşmemiş veya patent gibi yöntemlerle korunmasını ş ve internetten paylaşılması durumunda 3. şahıslara veya kurumlara haksız kazanç imkanı oluşturabilecek bilgi ve bulguları içeren tezler hakkında tez danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulunun gerekçeli kararı ile altı ayı aşmamak üzere tezin erişime açılması engellenebilir.
- (3) Madde 7.1. Ulusal çıkarılan veya güvenliği ilgilendiren, emniyet, istihbarat, savunma ve güvenlik, sağlık vb. konulara ilişkin lisansüstü tezlerle ilgili gizlilik kararı, tezin yapıldığı kurum tarafından verilir. Kurum ve kuruluşlarla yapılan işbirliği protokolü çerçevesinde hazırlanan lisansüstü teziere ilişkin gizlilik kararı ise, ilgili kurum ve kuruluşun önerisi ile enstitü veya fakültenin uygun görüşü üzerine üniversite yönetim kurulu tarafından verilir. Gizlilik kararı verilen tezler Yükseköğretim Kuruluna bildirilir.
Madde 7.2. Gizlilik kararı verilen tezler gizlilik süresince enstitü veya fakülte tarafından gizlilik kuralları çerçevesinde muhafaza edilir, gizlilik kararının kaldırılması halinde Tez Otomasyon Sistemine yüklenir. **Tez Danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulu tarafından karar verilir.**

