

T.C.
NİĞDE ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
GÜZEL SANATLAR EĞİTİMİ ANABİLİM DALI
RESİM-İŞ EĞİTİMİ BİLİM DALI

ÇİZGİ FİLMİNİN GÖRSEL SANATLAR DERSİ AÇISINDAN ÖNEMİ
HAKKINDA ÖĞRETMEN VE ÖĞRENCİ GÖRÜŞLERİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Hazırlayan
Deniz ÖZESKİCİ

Niğde
Mayıs, 2014

T.C.
NİĞDE ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
GÜZEL SANATLAR EĞİTİMİ ANABİLİM DALI
RESİM-İŞ EĞİTİMİ BİLİM DALI

ÇİZGİ FİMLERİN GÖRSEL SANATLAR DERSİ AÇISINDAN ÖNEMİ
HAKKINDA ÖĞRETMEN VE ÖĞRENCİ GÖRÜŞLERİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Hazırlayan

Deniz ÖZESKİCİ

Danışman

Yrd. Doç. Dr. Nalan OKAN AKIN

Niğde

Mayıs, 2014

ONAY SAYFASI

Yrd.Doç.Dr. NALAN OKAN AKIN danışmanlığında DENİZ ÖZESKİCİ tarafından hazırlanan "**Çizgi Filmlerin Görsel Sanatlar Dersi Açısından Önemi Hakkında Öğretmen ve Öğrenci Görüşleri**" adlı bu çalışma jürimiz tarafından Niğde Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, GÜZEL SANATLAR Anabilim Dalı Resim İş Eğitimi Programı Bilim Dalı Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

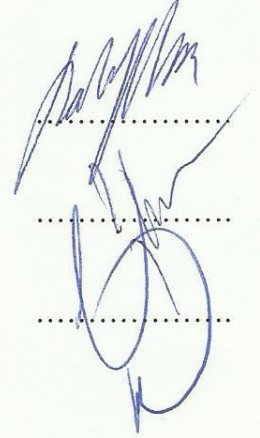
15 / 05 / 2014

JÜRİ :

Danışman : Yrd. Doç. Dr. Nalan OKAN AKIN

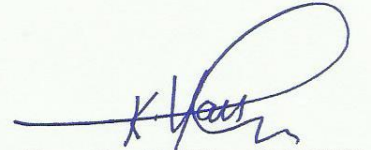
Üye : Doç. Dr. Ebru TEMİZ

Üye : Doç. Dr. Timur VURAL



ONAY :

Bu tezin kabulü Enstitü Yönetim Kurulu'nun Tarih ve sayılı kararı ile onaylanmıştır.



Doç. Dr. Kubilay YAZICI
Enstitü Müdürü

YEMİN METNİ

Yüksek lisans tezi olarak sunduğum “**Çizgi Filmlerin Görsel Sanatlar Dersi Açısından Önemi Hakkında Öğretmen ve Öğrenci Görüşleri**” başlıklı bu çalışmanın, bilimsel ve akademik kurallar çerçevesinde tez yazım kılavuzuna uygun olarak tarafımdan yazıldığını, yararlandığım eserlerin tamamının kaynaklarda gösterildiğini ve çalışmamın içinde kullanıldıkları her yerde bunlara atıf yapıldığını belirtir ve bunu onurumla doğrularım.../.../...(Tarih)

(İmza)

ÖZET

YÜKSEK LİSANS TEZİ

ÇİZGİ FİLMLERİN GÖRSEL SANATLAR DERSİ AÇISINDAN ÖNEMİ HAKKINDA ÖĞRETMEN VE ÖĞRENCİ GÖRÜŞLERİ

ÖZESKİCİ, Deniz

Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı

Tez Danışmanı: Yrd. Doç. Dr. Nalan Okan AKIN

Mayıs 2014, 61 sayfa

Bu araştırma ile çizgi filmlerin görsel sanatlar dersi açısından önemi hakkında öğretmen ve öğrenci görüşleri incelenmiştir. Çocukluk döneminden başlayarak yetişkin olma sürecinde bile insanların dikkatinin çeken çizgi filmlerin eğitim süreci içinde önemli olabileceği araştırmanın temel konusunu oluşturmaktadır.

Araştırmada nitel yöntem kullanılmış olup, araştırma verileri görüşme tekniği ile elde edilmiştir. Araştırmanın çalışma grubunu, Türkiye’ nin çeşitli il ve ilçelerindeki okullarda görev yapan Görsel Sanatlar Öğretmenleri ile Niğde Üniversitesi Resim-İş Öğretmenliği bölümü 4. sınıf öğrencileri oluşturmaktadır. Görüşmede kullanılan veri toplama aracı 9 sorundan oluşmuş olup, güvenilirliği için uzman görüşleri alınmıştır.

Araştırma ışığında; çizgi filmlerin, görsel sanatlar, sanat ilke ve elemanları ile ilişki içerisinde olduğu, özellikle görsel kültür açısından öğrencilerin sanatsal algısını arttıran çizgi filmlerin eğitim alanında kullanılmasının görsel sanatlar dersini eğlenceli ve ilginç bir hale getirebileceği, çocukların sanatsal ve kişisel gelişimi için çizgi filmlerin önemli olan katkısının göz ardı edilemeyecek bir gerçek olduğu, öğrencilerin sanatsal alandaki becerilerini geliştirmek için çizgi filmlerin sunduğu; görsel kültür, kültür, yaratıcılık, sosyal ilişkiler, iletişim alanlarının birbiri ile bağlantılı olduğu sonuçlarına ulaşılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Görsel Sanatlar, Çizgi Film, Sanat Eğitimi, Eğitim, Görsel Kültür

ABSTRACT

MASTER’S DEGREE THESIS

INSTRUCTOR AND STUDENT OPINIONS ON THE IMPORTANCE OF CARTOON FILMS IN VISUAL ARTS COURSE

ÖZESKİCİ, Deniz

Fine Arts Education Department

Thesis Advisor: Asst. Prof. Nalan Okan AKIN

May 2014, 61 pages

This research examines the significance and importance of cartoon(animation) films in terms of visual arts courses as perceived by instructors and students. Potential contribution of cartoons which influence individuals from childhood to adulthood to the education process constitutes the foundation of this research.

Study utilized quantitative research method based on data obtained through interview techniques. The research sample group participants consist of Visual Arts Teachers currently on active duty in various provincial and district schools, and 4th Grade Students of Visual-Manual Arts Department at Niğde University. Data collection medium used in the interviews contained 9 questions and their reliability was assessed by field specialists.

Research revealed that the cartoon films are interrelated with visual arts, art principles and elements. In particular, it was observed that animation films which increase students’ artistic perceptions in terms of visual culture may render the visual arts courses more entertaining and interesting. Among the conclusions reached are that the reality of cartoon films’ effects on children’s artistic and personal development can not be ignored, and that the visual culture, culture, creativity, social relationships and areas of communication are interconnected in terms of visual arts skills development of students.

Key Words: Visual Arts, Cartoon Film, Animation, Art Education, Education, Visual Culture

ÖNSÖZ

Günümüzde kitle iletişim araçlarının ve teknolojinin gelişmesi ile birlikte görsel sanatlar alanında farklı yöntem ve tekniklerin de gelişmesi kaçınılmaz olmuştur. Çizgi filmlerin geçmişten günümüze kadar teknolojik gelişmelerle birlikte ön plana çıkmış sosyal, kültürel ve eğitim alanında kullanımı yaygınlaşmıştır. Ayrıca çizgi filmlerdeki renkler, şekiller, karakterler ve görüntü zenginliği çocukların ilgisini çekmiş ve algılarına hitap etmiştir. Aile içi ilişkiler ve görevler başta olmak üzere sayı, harf, renk ve şekillerin öğretilmesi gibi pek çok alanda çizgi filmlerin önemi de her geçen gün artmaktadır. Görsel Sanatlar alanında çizgi filmin önemi de gelişen teknoloji ile birlikte paralel olarak gelişmektedir. Bu çalışmada çizgi filmlerin görsel sanatlar dersi açısından önemi hakkında öğretmen ve öğrenci görüşleri alınmıştır.

Bu çalışmanın sonuca ulaşması için her konuda yardımcı olan, çabasını ve değerli zamanını feda eden danışman hocam Nalan Okan AKIN' a, tez yazım sürecinde verdiği tüm destekler için Yusuf GENCER' e, İzzet YÜCETOKER' e Gökay KELDAL' a, Güven GÜNEŞ' e, araştırmaya katılan Niğde Üniversitesi Resim İş Öğretmenliği bölümü öğrencilerine ve farklı illerden katılan öğretmenlere sonsuz teşekkür ederim.

Deniz ÖZESKİCİ

İÇİNDEKİLER

ÖZET.....	i
ABSTRACT.....	ii
ÖNSÖZ.....	iii
İÇİNDEKİLER.....	iv
TABLolar LİSTESİ.....	vii
KISALTMALAR LİSTESİ.....	ix
EKLER LİSTESİ.....	ix

I. BÖLÜM

GİRİŞ

1.1.GÖRSEL SANATLAR VE EĞİTİM.....	1
1.1.1. Görsel Sanatlar.....	1
1.1.2. Eğitim ve Eğitimin Önemi.....	4
1.1.3. Görsel Sanatlar Eğitimi.....	5
1.1.4. Görsel Sanatlar Eğitiminin Önemi ve Gerekliliği.....	6
1.1.5. Görsel Sanatlar Eğitiminin Kapsamı.....	7
1.1.6. Görsel Sanatlar Eğitiminin Amacı.....	7
1.1.7. Görsel Sanatlar Dersinin Önemi.....	8
1.1.8. Görsel Sanatlar Dersi Kazanımları.....	8
1.1.9. Görsel Sanatlar Dersi Hedefleri ve Programı.....	9
1.2.KÜLTÜR VE GÖRSEL KÜLTÜR.....	11
1.2.1. Kültür.....	11
1.2.2. Görsel Kültür.....	11
1.3.YARATICILIK VE GÖRSEL SANATLAR.....	13
1.3.1. Yaratıcılık.....	13

1.3.2. Yaratıcılık ve yaş.....	14
1.3.3. Görsel Sanatlar Eğitiminde Yaratıcılık.....	14
1.3.4. Yaratıcılığı Engelleyen Faktörler.....	15
1.4.ÇİZGİ FİLM VE ÇİZGİ FİLMİN TARİHİ.....	16
1.4.1. Çizgi Film (Animasyon - Canlandırma).....	16
1.4.2. Dünya’ da Çizgi Film.....	17
1.4.3. Türkiye’ de Çizgi Film.....	18
1.4.4. Çizgi Filmlerin Özellikleri.....	20
1.4.5. Çizgi Film ve Eğitim.....	20
1.4.6. Çizgi Filmlerin Eğitim Özellikleri.....	21
1.4.7. Çizgi Filmin Sanat ve Resim İlişkisi.....	22
1.5.İLGİLİ ARAŞTIRMALAR.....	23

II. BÖLÜM YÖNTEM

2.1. ARAŞTIRMANIN AMACI.....	26
2.2. ARAŞTIRMANIN ÖNEMİ.....	26
2.3. ARAŞTIRMANIN VARSAYIMLARI.....	26
2.4. ARAŞTIRMANIN SINIRLILIKLARI.....	26
2.5. TANIMLAR.....	26
2.6. PROBLEM CÜMLESİ.....	27
2.7. ALT PROBLEMLER.....	27
2.8. ARAŞTIRMANIN YÖNTEMİ.....	27
2.9. VERİLERİN TOPLANMASI VE ANALİZİ.....	28
2.11. KATILIMCILAR.....	31

III. BÖLÜM

BULGULAR VE YORUM

3.1.BİRİNCİ ALT PROBLEME İLİŞKİN BULGULAR VE YORUM....	34
3.2.İKİNCİ ALT PROBLEME İLİŞKİN BULGULAR VE YORUM.....	36
3.3.ÜÇÜNCÜ ALT PROBLEME İLİŞKİN BULGULAR VE YORUM...39	
3.4.DÖRDÜNCÜ ALT PROBLEME İLİŞKİN BULGULAR VE YORUM.....	40
3.5.BEŞİNCİ ALT PROBLEME İLİŞKİN BULGULAR VE YORUM...45	

IV. BÖLÜM

SONUÇLAR VE ÖNERİLER

4.1.SONUÇLAR.....	49
4.1.1. BİRİNCİ ALT PROBLEME İLİŞKİN SONUÇLAR.....	49
4.1.2. İKİNCİ ALT PROBLEME İLİŞKİN SONUÇLAR.....	49
4.1.3. ÜÇÜNCÜ ALT PROBLEME İLİŞKİN SONUÇLAR.....	49
4.1.4. DÖRDÜNCÜ ALT PROBLEME İLİŞKİN SONUÇLAR.....	50
4.1.5. BEŞİNCİ ALT PROBLEME İLİŞKİN SONUÇLAR.....	50
4.2. ÖNERİLER.....	51
4.2.1. BİRİNCİ ALT PROBLEME İLİŞKİN ÖNERİLER.....	51
4.2.2. İKİNCİ ALT PROBLEME İLİŞKİN ÖNERİLER.....	51
4.2.3. ÜÇÜNCÜ ALT PROBLEME İLİŞKİN ÖNERİLER.....	51
4.2.4. DÖRDÜNCÜALT PROBLEME İLİŞKİN ÖNERİLER.....	51
4.2.5. BEŞİNCİ ALT PROBLEME İLİŞKİN ÖNERİLER.....	52

V. BÖLÜM

KAYNAKÇA.....	53
EKLER.....	59
ÖZGEÇMİŞ.....	62

TABLolar LİSTESİ

Tablo 2.9.1: Alt Problemler ve Görüşme Formu Soruları.....	28
Tablo 2.10.1: 1. Soru için güvenilirlik tablosu.....	29
Tablo 2.10.2: 2. Soru için güvenilirlik tablosu.....	29
Tablo 2.10.3: 3. Soru için güvenilirlik tablosu.....	29
Tablo 2.10.4: 4. Soru için güvenilirlik tablosu.....	29
Tablo 2.10.5: 5. Soru için güvenilirlik tablosu.....	30
Tablo 2.10.6: 6. Soru için güvenilirlik tablosu.....	30
Tablo 2.10.7: 7. Soru için güvenilirlik tablosu.....	30
Tablo 2.10.8: 8. Soru için güvenilirlik tablosu.....	30
Tablo 2.10.9: 9. Soru için güvenilirlik tablosu.....	30
Tablo 2.11.1: Katılımcılar (Öğretmen) Çalıştığı Kurum, Çalışma Deneyimi Tablosu	31
Tablo 2.11.2: Katılımcılar (Öğrenci) Sınıf ve Bölüm Tablosu.....	31
Tablo 2.11.3: Tez Görüşme Formu Katılımcı Tablosu (Öğretmen Grubu).....	33
Tablo 2.11.4: Tez Görüşme Formu Katılımcı Tablosu (Öğrenci Grubu).....	33
Tablo 3.1.1: Çocukların çizgi filmleri sevme nedenleri kod dağılımı.....	34
Tablo 3.2.1: Çizgi filmlerin olumlu katkıları kod dağılımı.....	36
Tablo 3.2.2: Çizgi filmlerin olumsuz etkileri kod dağılımı.....	38
Tablo 3.3.1: Çocukların eğitimine katkı sağlayan çizgi filmler kod dağılımı.....	39
Tablo 3.4.1: Çizgi filmlerin görsel sanatlar eğitimine katkısı kod dağılımı.....	40
Tablo 3.4.2: Çizgi filmler çocuğun yaratıcılığını nasıl geliştirir kod dağılımı.....	42

Tablo 3.4.3: Görsel sanatlar dersi çizgi filmle ilişkisi bakımından katkısı kod dağılımı.....44

Tablo 3.5.1: Çizgi filmlerin çocukların genel kültür gelişimine etkisi kod dağılımı.46

Tablo 3.5.2: Çizgi filmlerin görsel kültür açısından önemi kod dağılımı47

KISALTMALAR LİSTESİ

vb: ve benzeri/benzerleri

MEB: Milli Eğitim Bakanlığı

TDK : Türk Dil Kurumu

EKLER LİSTESİ

EK-1. Öğretmen Görüşme Formu

EK-2. Öğrenci Görüşme Formu

EK-3. Tema ve Kodların Genel Değerlendirme Tablosu

I. BÖLÜM

1.1. GÖRSEL SANATLAR VE EĞİTİM

Özsoy (2007: 252) görsel sanatları “desen, resim, özgün baskı, heykel; film, televizyon, grafik, üretim tasarımı gibi iletişim ve tasarım sanatları; halk sanatlarını; seramik, elyaf, takı ve mücevher, ahşap eser ve diğer malzemelerle yapılanları içeren yeni bir sınıf (kategori).” olarak tanımlamaktadır.

Görsel sanatlar yeni bir olgu olup göze ve algılara hitap eden, kişide farklı haz ve duygular uyandıran sanat dallarını kapsar. Bu sanat alanını oluşturan sanat dalları renk, biçim, şekil, hareket ile dikkat çeker ve algı seviyesini en üst düzeye ulaştırır.

1.1.1. Görsel Sanatlar

Görsel sanatlar kavramı gelişen, değişen, eğitim ve teknolojik şartlara bağlı olarak toplumumuza yeni kazandırılan bir kavram olarak karşımıza çıkmaktadır. Görsel sanatlar kavramı son yıllarda dilimize İngilizce “Visual Art” kelimelerinden geçmiş olup, sanatın geniş tanımı, göze hitap eden sanat dalları ile sınırlandırılmış ve görsel sanatlar olarak belirlenmiştir.

Özsoy’ a (2007: 16) göre “müzik eğitimi” ifadesi ile müziğin ilk, orta ve yüksek öğretimdeki eğitimini rahatlıkla anlarız. Bu ders kapsamında saziyla sözüyle ve kuramıyla müzik bir bütün olarak düşünülmüştür. Dolayısıyla müzik eğitimi terimi anlam olarak kimsede soru işareti bırakmayacak kadar açıktır. Halbuki resim, heykel, seramik gibi iki ve üç boyutlu görsel sanatlarla; tekstil, grafik, takı gibi tasarım alanlarının eğitimi ve öğretiminde ise adlandırma sorunuyla karşılaşırız.

Göze hitap eden sanat dallarını içine alan sanat kavramı günümüzde ilk ve orta öğretimde “görsel sanatlar” dersi olarak adlandırılmış olsa da yüksek öğretim kurumlarında “sanat eğitimi” ve “resim-iş eğitimi” ders adı ile eğitim verilmektedir. Görsel sanatlar alanı çok geniş bir alanı kapsadığı için sanat ile ilgili yorumlar ve tanımlar da görsel sanatları ifade etmektedir.

Görsel sanatlar, insan ve yeryüzündeki birçok kavram, olgu ile doğrudan veya dolaylı olarak ilişkilidir. Bu ilişki kişinin sanatsal yaratıcılığını geliştirdiği gibi insanın çevresini tanımasını da sağlar.

Artut' a (2002: 97) göre, “Sanat insan doğasının bir gereğidir. Toplumsal yaşamın en önemli boyut ve unsurlarından biridir. İnsan olmanın gereği, varlığının bir ifadesidir.”

Özsoy' a (2007: 43) göre görsel sanatlar yaşantılarımıza canlılık verir, bizi hassas yapar ve kim olduğumuza ve neye inandığımıza ilgi duymamızı; bazı zamanlar acı vericide olsa kendimizi ve toplumumuzu aynaya yansıtmanızı sağlar. Görsel bir sanat eseri düşünceleri, duyguları ve algılarımızı sergiler. Görsel sanatlar her bireyin benzersizliğiyle, özgünlüğüyle, kişilikli birey olmanın yüceliği ile ve yaratıcı hayaller kurma ile ilgilenir.

Sanat, insanın vazgeçemediği gereksinimlerinden biridir. Çünkü sanat, insanın fizyolojik ve psikolojik yapısındaki boşluğu dolduran bir olgudur. Yani sanat, insanın ruhsal, duygusal, zihinsel ve fiziksel gereksinimlerini karşılayan, sanatçısına ve tüketicisine mutluluk veren bir olgudur (Alakuş, 2009: 1).

Görsel sanatlar hayatımızın bir parçasıdır. Günlük hayatımızda sık sık görsel sanatlara ait ürünlerle karşılaşırız. Bu bir heykel, bir dergi, kitap ya da bir reklam afişi olabilir. Bazen gördüğümüz bu sanat eserleri ve tasarımlar biz de farklı heyecan ve düşünceler oluşturabilir.

Sanat, insan ile doğadaki nesnel gerçekler arasındaki estetik ilişkidir. Hegel sanat etkinliğinin bilinç dışı bir etkinlik olup, “Bir ucu insana öteki ucu doğaya bağlıdır”. der. Sanatı ise; “Ruhun madde içindeki görünümü” şeklinde tanımlar (Hegel' den aktaran Artut, 2002; 19).

Görsel sanatlar eğitimi ile ruhsal bir takım bunalımları, coşkuları, sevinç ve hüznün gibi duyguları sanat eseri ile yansıtmak mümkündür. Bu yansımalar bize bireyin ruhsal yapısı hakkında da bilgi verir.

“Sanat bireyin özgürleşmesi, ruhun maddeye dönüşmesidir. Bireyi diğer insanlardan hem farklı kılan, hem de ortak değerlerde buluşturan bir varlıktır sanat, evrensel bir araçtır, sözlü ya da sözsüz iletişim aracıdır” (Özsoy, Buyurgan ve Mercin 2010: 22).

Sanatın duygu ve düşünceleri, tarihi olayları aktarmadaki, en önemli iletişim aracı olarak görülmektedir. Elike' ye (2001: 25) göre, "Sanat bazen bir büyüleme aracı, bazen bir süs, bazen kalıcılığı sağlayan bir dil ya da dini, düşünceyi, bilimi, tekniği yayan bir iletişim aracı, bazen para ya da bir yatırım alanı, bazen de yalnızca kendisi bir gereksinim olarak insanlık tarihinde hep varolmuştur."

Sanatın çok boyutlu olması ve disiplinler arası ilişkisi hemen hemen her yerde, her alanda karşımıza çıkmaktadır. Sanatı sadece tek yönlü değil farklı bakış açıları ile ele almalı, onu hayatımızın vazgeçilmez bir objesi haline getirmeliyiz.

"Kimileri sanatın sadece resim, heykel, seramik gibi yalnızca müzelerde yer alan ya da galerilerde sergilenen nesnelere oluştuğunu düşünür. Hâlbuki sanat hayatın bir parçasıdır" (Özsoy, 2009, 38). Sanatı, sözgelimi sadece resim olarak düşünmek, müzik olarak düşünmek, tiyatro olarak ya da sinema olarak düşünmek, sanatı sadece sözü edilen alanların teknik becerisiyle, teknik araçlarıyla ve hatta teknik kuramlarıyla bakmak, bakabilmek demek olur ki bu da sanat adına sanata yapılan en büyük haksızlıktır (Erinç, 1998: 30).

Sanat kimi zaman bir iletişim aracı, yazılı bir kaynak, toplumun aynası ve tarihi bir kaynak görevi görmektedir. Toplumların içinde bulunduğu durumu, tarihi olayları, sevinçleri, mutlulukları, hüzneleri ve insanların psikolojik yapılarını sanat eserlerinden anlayabiliriz.

Mülayim' e (1994: 17) göre "Sanat, bir insan işi, bir insan yaratması olarak, yine insanın kendini anlattığı bir alandır. Bir başka deyimle, insanın kendini ifade etme yollarından biridir."

Sanat her yeni kuşağı bir önceki kuşağa bağlayan, dolayısıyla insanlığın sürekliliğini sağlayan önemli alanlardan biridir. Bu işlevini, yeni kuşağı birçok açıdan bilgilendirerek, eğiterek, donatarak yapmaktadır. Onların "Ben kimim? Nereden geliyorum? Ne yapmalıyım?" gibi sorularına cevap vermelerine yardımcı olan sanat, böylelikle kuşaklar arasındaki değişimi ve gelişimi sağlayan önemli bir güdüleme aracı olmaktadır (Özsoy, 2007: 19).

Sanat denen olgu, hele günümüzde, pek sık ve temelden değişimler geçirmiş ve geçirmektedir. Giderek daha çok yönlü görünümlere sahip olmakta, giderek ona yaklaşım daha zor olmakta, fakat bir yandan da izleyiciye,

alımlayıcıya, tüketicisine, ulaşan ya da ulaşabilen ayrıntıları çoğalmaktadır (San, 2003: 30).

Sanat, insanın duygu ve düşüncelerini estetik beğeni ve haz süzgecinden geçirerek daha önce yapılmamış, farklı bir ürün ortaya koymasındır. Sanat, yapılan çaba ile ortaya çıkan üründen mutlu olmaktır. Bireyin, geçmişi anlamasında, bugünü yaşamasında, geleceğe bakış açısında ve kişiliğin şekillenmesinde önemli bir rol oynar.

1.1.2. Eğitim ve Eğitimin Önemi

Demirel (2010: 43) eğitimi, “bireyin davranışında kendi yaşantısı yoluyla ve kasıtlı olarak istendik değişme meydana getirme süreci” olarak tanımlamaktadır. Öncül’ e (2000: 391) göre eğitim, “insanın kendisi ya da başka biri üzerinde, bilinçli olarak istenen davranış değişiklikleri yapmak üzere, etkide bulunma sürecidir.”

Erden’ e (2001: 13) göre “eğitim, bireyin doğumundan ölümüne kadar süren gelen bir süreçtir. Bu süreçte bireylere çeşitli bilgi, beceri, tutum ve değerler kazandırılır. Bu öğrenmeler bireyin davranışlarında gözle görülebilen değişikliklere neden olur. Örneğin okuma yazma bilmeyen bir çocuk, okuma yazma eğitiminden sonra kitap, dergi okuyabilir ve okuması gözlenebilir.”

Eğitim bir toplumun yeniliklere ve çağdaş uygarlığa ayak uydurmasının en önemli araçlarından biridir. Bireyin yaratıcılık ve yeteneklerinin ortaya çıkarılması ve geliştirilmesinde, kendini ifade etmesinin sağlanmasında eğitimin rolü tartışılmaz. Eğitim insana yapılan uzun vadeli bir yatırımdır. Bu nedenle eğitim çok doğru planlanmalı, amaçları çok iyi saptanmalıdır (Özsoy, 2007: 25).

Eğitim, bireyin zorlaşan hayat şartları içerisinde, ayakta durması, iletişim içinde olması, hayat standartlarını yükseltmesi ve buna bağlı olarak yaşamını daha iyi sürdürebilmesi için gereklidir.

Eğitim insan beyninin gelişimi ve doğru yönlendirilmesi, yaşadığı toplum içinde yerini belirlemesi, çevresine uyum sağlayabilmesi, fikirlerini ortaya koyması, kültürel özelliklerini kavrayıp uygulayabilmesi, kısaca kişinin içinde yaşadığı toplumda bir birey olabilmesi için en önemli unsurdur. (Okan Akın, 2007: 444)

1.1.3. Görsel Sanatlar Eğitimi

Görsel sanatlar eğitimi alan öğrenciler; farklı kültür ve toplumların tarihi gelişimi içinde veya günümüzde ürettikleri birçok sanat formunu analiz ederek, bunları içerik olarak anlayarak değerlendirmeyi öğrenmektedirler (Alakuş ve diğerleri, 2011, 16)

Görsel sanatlar eğitimi alan bireyler, kültür, toplum, çevre, yaşadığı coğrafya ve genel toplum kuralları gibi bir çok bilgiyi de dolaylı yollardan öğrenmiş olur. Kırıñoğlu'na (2005: 101) göre sanatta öğrenme çok küçük yaşta başlamakla birlikte gerçek anlamda öğrenme okulda olur. Okulda sanat dersi geniş, kapsamlı bir öğretim alanıdır. Bu alan içinde; estetik değerler içeren, anlatımsal ve teknik anlamda nitelikli ürünler yaratmak, çevrede ve sanat yapıtlarında nitelikler görmek, ayımsamak, sanat tarihini ve estetiği öğretmek yer alır.

“İster yükseköğrenim düzeyi öncesinde olsun, ister yükseköğrenim düzeyinde, eğer bir sanat eğitimi verilmek isteniyorsa, bunun sadece göstermelik olmaktan çıkıp, algı yetilerini arttırıcı, geliştirici ve yönlendirici bir işlevde olması beklenir, dilenir” (Erinç, 1998: 31).

Görsel sanatlar eğitimi verecek kişiler sanat alanında yeterli olmalıdır. Sanat eğitiminin bilgi birikimi ve tecrübeye sahip olan kişiler tarafından verilmesi sanat bilincine sahip yeni nesiller yetiştirmede önemli rol oynamaktadır.

Sanat eğitimi; çocuk eğitiminin hedeflerine ulaşması için bilişsel, duyuşsal ve devinişsel davranışların kazandırılmasında da etkin rol oynar. Sanat eğitimi, sanatsal üretim ve katılım hangi düzeyde olursa olsun, yalnızca duyguların ve becerilerin eğitimi olmayıp; yaratıcılık temeline dayandığından belki daha çok zihinsel bir eğitimidir (Etike, 1995: 32).

Görsel sanat eğitimi toplumların tarihi aynası ve bir sözlük niteliğindedir. Birey sanat eğitiminden tarihi olayları öğrenebileceği gibi yine tarihten bazı sanatsal olayları da öğrenmesi mümkündür. İlk ve orta öğretimde sanat eğitimi, tarih eğitimiyle de birleşir. Tarihsel dönemlerin sanat yaratışlarından bu vesileyle söz edilir ve tarihsel sanat objelerinin saklandığı müzeler bu vesileyle gezilip görülür. Oldukça yakın bir

geçmişte, liselere konan Sanat Tarihi dersleri de sanat sorunlarına eğitimde ayrı bir dönem kazandırmaya başlamıştır (Tansuğ, 1993: 14).

Görsel sanatlar eğitimi, bireyin çevresiyle uyumu, bakış açısı, kültürel etkileşimi ve yaratıcılık ile doğrudan ilişkilidir. Sanat eğitimi aracılığıyla bireyin elde ettiği bu kazanımlar yaşamını ve kültürel gelişimini de doğrudan etkiler.

1.1.4. Görsel Sanatlar Eğitiminin Önemi ve Gerekliliği

Görsel sanatlar eğitimi, öğrencilere yaşamlarında avantajlar sağlar. Çünkü bütün çocukları kültür, sezgi, akıl yürütme, imgelem ve hüneri açıklama ve iletişimin yegâne biçimlerine doğru geliştiren derece derece birçok okur-yazarlık tipi inşa eder. Bu süreç yalnız etken bir beyin değil, eğitilmiş olmayı da gerektirir (Özsoy, Buyurgan, ve Mercin, 2010, 25).

Sanat eğitimi, çocuğun geniş anlamda gelişmesini içeren en güvenilir ortamdır. Çünkü o, bu ortamda kendi temposu paralelinde, doğal eğilimlerini uygular, kendine deneyimlerini kullanır. Eğitimin her kademesinde çalışmalar bu doğal eğilimin paralelinde olmalıdır (Buyurgan ve Buyurgan, 2012: 9).

Çocuk veya genç, sanat eğitimi yoluyla bakmak yerine görmeyi, duymak yerine işitmeyi, dokunduğunu hissetmeyi kısacası farkında olmayı, algılamayı öğrenecektir. Çünkü sanat eğitimi bir “duyarlılık” eğitimidir. Sanat eğitimi almış bir birey olaylara ve çevresine karşı daha duyarlı ve hoşgörülüdür (Yılmaz, 2009: 17).

Görsel sanatlar eğitimi ile bireylerin çevresindeki sanatsal öğelerin farkına varması kolaylaşır, algıda seçicilik artar ve daha duyarlı bir birey olur. Bu duyarlılık ile bireyler çevresinde ne olup bittiğini anlar, geçmiş ile gelecek arasında bir köprü kurarak tarihi olaylar hakkında da bilgi sahibi olur.

Buyurgan ve Buyurgan’ a (2012: 9) göre çağdaş sanat eğitimi, temelde sanatsal etkinlikler yoluyla bireylerin ve toplumun içinde yaşadıkları çevreye duyarlı olmalarını sağlamaya, çevresi ile yararlı bir etkileşim içine girebilmelerine, estetik ihtiyaçlarını karşılamaya, ürün ortaya koyabilme ve yorumlama güdülerini doyurmaya, yaşantılarını daha anlamlı hale getirebilmelerine imkân vermeye yönelik düşüncelerdir.

Boydaş' a (2007: 7) göre Sanat eğitimi diğer derslerden daha çok kişide rahatlama, bir ürün ortaya çıkarma ve ortaya çıkan bu ürün ile mutlu olma Hepimiz fiziksel, duygusal, zihinsel ve ruhsal bir dünyada yaşarız. Sanat, insanın gelişim halkalarına etki eden duyarlılığı besleyen çok önemli bir kaynaktır.

Günümüzde Sanat eğitiminin bu denli önem kazanması, teknolojik ve endüstriyel gelişme ve makinalaşma ile ilgilidir. Teknolojik ve endüstriyel gelişmeler yaşamımıza daha çok nesnenin girmesine yol açmış (mikrodalga fırın, video, kamera, çiklet, şekerleme türleri vb), üretimdeki aşırı artış ardından tüketimin körüklediği bir yaşam biçimini getirmiştir. Tanıtma ve yarışma olgusu da giderek dev boyutlara ulaşmıştır (Etiğe, 1995: 14).

Görsel sanatlar eğitimi teknolojik bir takım gelişmelere de bağlı olarak ilköğretim, ortaöğretim özellikle yükseköğretim seviyesinde ki öğrencilere ve daha geniş kitlelere ulaşmaktadır. Günümüzde yapılan pek çok tasarım (afiş, logo, reklam vb.) görsel sanatlar eğitimi akmış bireylerin ürünleridir.

Sanat Eğitimi, bir çerçeve içinde, bireylerin yeteneklerinin işletilip, yaratıcı, kendine güvenli, üretken, estetik duyguları geliştirilmiş kişi olmalarını amaçlarken, genelde aynı niteliklere sahip, uygar bir toplum yaratma düşünün de sanat ve iş eğitimi ile gerçekleştirilebileceğinin bilinmesi gerekir (Artut, 2009: 119).

1.1.5. Görsel Sanatlar Eğitiminin Kapsamı

Görsel Sanatlar, resim, heykel, mimarlık, grafik sanatlar, endüstri tasarımı, uygulamalı sanatlar, sinematografi, fotoğrafı, tekstil, moda tasarımı, seramik, bilgisayar sanatı gibi geniş bir alanı kapsar (Buyurgan ve Buyurgan, 2012: 2).

Kısacası göze hitap eden sanatlar ve bu sanat dallarına ait çalışmalar görsel sanatları oluşturur. Grafik sanatı ile birlikte hazırlanan birçok afiş yollarda, parklarda hatta televizyonlarda geniş kitlelere ulaşma olanağı bulur.

1.1.6. Görsel Sanatlar Eğitiminin Amacı

San' a (1979: 3) göre sanat eğitiminin amacı sanat için eğitim, yani belli dalda uğraşısı olan bir sanatçı yetiştirmek değildir. Amaç sanatla eğitimidir; gerek sanat uğraşısında bulunan kişide, gerek sanat eseriyle karşılaşp onu değerlendiren de

harekete geçen tüm zihinsel yeti ve süreçleri, duyu, duyum, algılama, imgeleme, düşünme, anma, çağrışım gibi güçleri eğitmektir.

Artut' a (2009: 121) göre günümüzde çağdaş sanat eğitiminin amacı öğrenciyi, kapasitesi doğrultusunda entelektüel, duygusal ve sosyal gelişme açısından destekleyerek onun kişisel istemlerine yanıt verebilme çabasını hedefler.

Görsel sanatlar eğitiminin diğer bir amacı ise çevresiyle uyumlu, farkındalık sahibi, sorgulayabilen ve eleştirebilen bireyler yetiştirmektir. Sanat eğitimi çevre tarafından verilen uyarılara açık olmak ve bu uyarıları alıp farklı şekillerde yorumlamayı amaçlar.

1.1.7. Görsel Sanatlar Dersinin Önemi

Artut' a göre (2009: 224) özellikle okul öncesi ve ilköğretimde resim dersleri çocuğun coşkulu ve canlı, dış etkenlere açık duygusal nedeniyle bu eğitimi alabileceği en iyi dönemdir. Bu derste çocuk, içinde yaşadığı çevreyi, ortamı tanır, çizdiği resimlerle (bende varım..) kendini çevreye kanıtlamaya çalışır, bir değer olduğunun bilincine vararak kendisini tanımlamada bir faktör olarak görür.

Görsel sanatlar dersinin önemini incelerken kültür ve yaratıcılık sık sık karşımıza çıkmaktadır. Kültürel farkındalık sanat eserlerine yansırken, birey, almış olduğu bu kültürel bilgiyi yorumlayarak, yaratıcılık penceresinde sanatsal gelişimine yön verir. Bu da görsel sanatlar dersinin önemini arttırmaktadır.

1.1.8. Görsel Sanatlar Dersi Kazanımları

Görsel sanatlar dersinde öğrencilerin, alana dair bilgi ve becerileri kazanmaları; eleştirel düşünceleri, problemleri araştırarak çözmeleri, bilgi ve deneyim sonrası karar verebilmeleri, grup içinde (iş birliği) çalışma becerileri kazanmaları, farklı kültür-sanat değerlerini takdir etmeleri, onları koruma ve yaşatmaya istekli olmaları, hayal güçlerini geliştirebilmeleri, duygu ve düşüncelerini farklı tekniklerle görsel sanat çalışmalarına yansıtabilmeleri beklendiğinden program, üç temel alan üzerine odaklanmıştır. Bu anlamda esas alınan temel öğrenme alanları:

1. Görsel İletişim ve Biçimlendirme,
2. Kültürel Miras,
3. Sanat Eleştirisi ve Estetik şeklindedir. (MEB, 2013: Görsel Sanatlar Eğitim Programı)

1.1.9. Görsel Sanatlar Dersi Hedefleri ve Programı

MEB Talim ve Terbiye Kurulu tarafından 2013 yılında yayınlanan Görsel sanatlar dersi hedefleri şu şekildedir:

Bireyin görsel sanatlar eğitimi alması onun sadece bir sanatçı veya çok üstün yeteneklere sahip olmasını gerektirmez. Görsel sanatlar eğitimi bireyin kişisel yaşantısına katacağı olumlu edinimler, küresel anlamda ilişki içerisinde olduğumuz insanlar ve toplumlar açısından avantajlar sağladığından her düzeydeki yaş grubundan bireyler için bir gereksinimdir. Bu gereksinimler ışığında hazırlanan öğretim programının temel hedefleri;

- Görsel okuryazarlık, algı ve estetik bilincine sahip,
- Görsel sanatlar alanındaki temel kavram ve uygulamalar konusunda bilgi, beceri ve anlayışa sahip,
- Görsel sanatlar ile ilgili tartışmalara etkin olarak katılan ve bu tartışmaları değerlendiren,
- Görsel sanatların doğası ve kökenini inceleyen, değerini sorgulayan,
- Güncel kültür-sanat nesnelerini bilinçli olarak izleyen,
- Görsel sanatlara ait kültürel mirasın değerini anlayan ve onları koruyan,
- Görsel sanat çalışmalarında bilgi, malzeme, beceri, teknik ile teknolojiyi etkin ve güvenli bir şekilde kullanarak düşüncelerini ifade eden,
- Görsel sanatları diğer disiplinlerle ilişkilendiren,
- Sanat alanında etik davranış gösteren,

- Sanat alanıyla ilgili meslekleri tanıyan,
- Çevresini inceleyen, ondan esinlenen ve onu gelecek nesillere aktaran,
- Görsel sanatları öğrenmeye ve uygulamaya istekli bireyler yetiştirmektir.

Artut'a göre (2009: 224) görsel sanatlar dersi programı, öğrencilerin buldukları yaş düzeyinden başlayarak bütün yaşamları boyunca temel bir kazanım olarak kendilerini ifade etme yollarını keşfetmelerini ve bunları kullanarak, duygusal, bilişsel, kültürel ve toplumsal yönlerden donanımlı hale gelmeleri; böylece sağlıklı, dengeli kimlik oluşturmaları ve nitelikli alışkanlıklar edinmeleri için hazırlanmıştır.

Görsel Sanatlar Dersi'nde öğrencinin yaptığı ürünler hakkında düşünmesini sağlayan, her zaman aynı konuların çizilip boyanmadığı ve ezberin olmadığı uygulamalar gerçekleştiren; sorgulamanın ön plana çıktığı öğrencilerin derse aktif katılımının sağlandığı bir program etkin bir öğrenmeyi de gerçekleştirmiş olacaktır (Alakuş, 2009: 15).

1.2. KÜLTÜR VE GÖRSEL KÜLTÜR

1.2.1. Kültür

Tarihsel, toplumsal gelişme süreci içinde yaratılan bütün maddi ve manevi değerler ile bunları yaratmada, sonraki nesillere iletmede kullanılan, insanın doğal ve toplumsal çevresine egemenliğinin ölçüsünü gösteren araçların bütünü olarak tanımlanmaktadır.” (TDK Sözlüğü, 2014)

Kantarcıoğlu’ na (1998: 1) göre kültür, “bir insan topluluğunun yüzyıllarca devam eden ortak yaşayışından doğan maddi, manevi değerlerinin ve davranış tarzlarının bütünüdür.” Kaplan’ a (1977: 5) göre kültür, maddi ve manevi her şeyi işlemek ve geliştirmek demektir. İnsanoğlu tabiatı işleyerek kendi iradesi altına aldığı gibi, kendisini de maddi ve manevi olarak işlemiştir. Teknik tabiatı, spor ve tıp vücudu, sanat duygu ve hayali, ilim ve felsefe düşüncüyü işlemekle vücuda gelmiştir. Kongar’ a (2003: 19) göre kültür, insanın yarattıklarının tümüdür.

Kültür bir milletin veya toplumun yaşam biçimidir. O milletin ya da tarihin toplum boyunca yaptığı-yaşadığı maddi ve manevi her şeydir. Bunun içerisinde dil, gelenek, tarih, din, sanat, bilim vb. unsurlar girer (Özsoy, Buyurgan ve Mercin, 2010: 14).

Kültür, insan için, insanlık için, insanlar tarafından hatta kimi insana rağmen, yaratılmış, bulunmuş herşeydir. Algılayabildiğimiz, kavrayabildiğimiz, düşünebildiğimiz her şey... Bir başka deyişle, insanoğlunun kendi için, kendi mutluluğu, rahatı ve potansiyel güçleri adına kendinin vrettiği, varedebileceği herşeydir kültür (Erinç, 1995: 10).

1.2.2. Görsel Kültür

“Görsel kültür çocuklarımızın ve gençlerimizin çevresini saran görsel imgelerin oluşturduğu estetiksel, iletişimsel ve işlevsel amacı olan her nesnedir. Bu bağlamda görsel kültürün kültürel kimlik oluşturmada etkin rolü vardır” (Kırıçoğlu, 2009: 44).

Görsel kültür sanat yoluyla iletişimi ve diğer görsel fenomenleri kavramlaştırmanın yeni bir yoludur. Yani görsel kültür, gündelik yaşam, iletişim, etkileşim biçimleri sonucunda, bireyin görsel algı, estetik bilgi, yorum ve yargı becerisini de içine alan fenomenleri kapsar (Artut, 2009: 41).

Haberleşme araçlarında yer alan yazılı, sözlü ya da resimli yorum, haber ve açıklamaların sanatlar konusunda tarihsel bir tecrübe ve bilince sahip ellerde bulunmaları şarttır. Sanat eserinin doğrudan doğruya kendisinin bir mesaj, bir iletişim olarak değerini ancak bu tecrübe ve bilinç doğrular (Tansuğ, 1993: 12).

Görsel iletişim şeklinde oluşturulmuş mesajların işitsel iletişimden belirgin bir farkı ise, kalıcılığı ve dolaylı olarak farklı zamanlarda etkinliğini sürdürebilmesidir. Bu önemli fark görsel iletişimin kalıcılığını ve belge niteliğinde kullanılmasını öne çıkarmıştır (Uçar, 2004: 19).

Çevre olabildiğince çeşitli, karmaşık, görsel imgelerle doludur. İstese de istemesek de bu imgeleri görürüz ve etkisi altında kalırız. Günümüzde en çok çocuklarımız ve gençlerimiz görsel kültür imgelerinin ağırlıklı olarak etkisi altındadır. Seçkin sanatın yer aldığı müzeler ve galeriler ancak belirli fırsatlar içinde ziyaret edilirken televizyon, bilgisayar oyunları, satış vitrinleri, tanıtım levhaları, resimli romanlar, çeşitli hazır yiyecek paketlemeleri, giysiler ve daha pek çok popüler nesne okul içinde ve dışında çocukların yaşamında etkin olmaktadır (Kırıçoğlu, 2009: 45).

“Görsel öğrenme sürecinde alıcı kişiliğe ulaşan bilgi, kişinin yaşam süreci içinde sürekli olarak yenilenmektedir. Yeni edinilen bilgiler kişinin gelişimine olanak sağlamaktadır” (Can, 1996: 93).

“Görsel kültür içinde görsel olan, görülebilen ve işlevsel ve iletişimsel amacı olan şeydir. Bu tanımda kesinlikle bir akla yakınlık vardır. Bu akla yakınlık, görsel kültür içinde görsel olanın tasarlanmış şeylerde olduğu imasından ortaya çıkar” (Barnard, 2002: 31).

Görsel olan her şey (resimler, dergiler, renkler, oyuncaklar, hareketli oyuncaklar vb.) çocukların dikkatlerini çeker ve algı seviyelerinin en üst düzeye çıkmasına neden olur. Arnheim' e (2012:284) göre çocuklar, kaslarını ritmik olarak ya da aşırı derecede kullanmaktan ve çalıştırmaktan hoşlanırlar; önceden hiçbir şeyin bulunmadığı yerde bir şeyin belirdiğini görmekten hoşlanırlar, hele bir de bu beliren şeyin, güçlü renk ya da şekillerin heyecanı ile duyuları uyarmasına bayılırlar; dahası kirletmek, saldırmak ve yıkmaktan da hoşlanırlar. Başka bir yerde gördükleri şeyi taklit ederler. Bütün bunlar iz bırakır ve bir çocuğun resmini, her zaman düşüncesinin derli toplu bir kaydı olmaktan korur.

Teknolojinin gelişmesiyle birlikte paralel olarak gelişen görsel kültür araçları hayatımızın hemen hemen her alanında karşımıza çıkar. Bu görsel kültür araçları kişilik oluşumunda önemli rol oynamaktadır. Bu görsel kültür araçlarının en önemli örnekleri arasında gazeteler, televizyon, dergiler, oyuncaklar, resimler, internet ve sosyal paylaşım siteleri gösterilebilir.

1.3. YARATICILIK VE GÖRSEL SANATLAR

1.3.1. Yaratıcılık

Yaratıcılık, sorunlara, bozukluklara, bilgi eksikliğine, kayıp öğelere, uyumsuzluğa karşı duyarlı olma, güçlüğü tanımlama, çözüm arama, tahminlerde bulunma ya da eksikliklere ilişkin denenceler geliştirme, bu denenceleri değiştirme ya da yeniden sınama, daha sonrada sonucu başkalarına iletme (Sungur, 1997: 13).

Yaratıcılık Latince “creare” sözcüğünden gelip, “doğurmak, yaratmak, meydana getirmek” anlamlarına gelmektedir. Yaratıcılık her bireyde az ya da çok var olduğu kabul edilen, bir şeyi yaratmaya iten fantezi, yatkınlıktır. Zekâ ve düşünce gücünden yararlanarak o zamana kadar görülmeyen yeni bir şeyi ortaya koymak bir ürün oluşturmaktır; ya da olmasına, ortaya çıkmasına yol açmak, sebep olmaktır (Alakuş, 2009: 1).

Yaratıcılık bireyin ekonomik, psikolojik ve sosyal durumunun bir sonucu olarak ortaya çıkar. Sanatçı içinde bulunduğu toplumun ve yaşam şartlarının ışığında yaratıcılığını şekillendirir. Artut’ a (2002: 134) göre yaratıcılık, toplumun ekonomik veya sosyal yapısının sanatçının kişiliği tarafından sorgulanıp, düşünceleri ile yoğrulup, yeni-özgün bir biçim almasıdır. Yaratıcılık, alışılmışın ve yerleşik olguların dışında özgün bir eylem ve düşünce olarak tanımlanır (Artut, 2009: 183). Yaratıcılığı sadece farklı bir ürün ortaya koymak ve sadece yapılan eylemlerde değil, düşüncelerin zamanla şekillenip bir başka düşünceye yön vermesi olarak da düşünebiliriz.

Yaratıcılık, genel bir tanımlama ile bilinenlerden yeni olanı çıkarmak, özgün sentezler yapmak, sorunlara farklı çözüm yolları bulabilmektir (Ünver, 2002: 26). Yaratıcılık, insan zekâsının etkin bir biçimde katıldığı tüm faaliyetlerde mümkündür. İnsan zekâsının belirleyici ögesi, imgelem ve simgesel düşüncenin gücüdür:

Hayatlarımız sahip olduğumuz düşünceler ve inançlarla biçimlenir (Robinson, 2003: 131).

Yaratıcılık insan hayatında hemen hemen her alanda karşımıza çıkar. Söz gelimi yaratıcı fikirler uygulanmasaydı bilimsel çalışmalara yön vermek de çok zor olacaktı. San' a (1981: 13) göre Yaratıcılık süreci, tüm duyuşsal ve düşünsel etkinliklerde her türlü çalışma ve uğraşın içerisinde vardır. Yaratıcılık, yalnız sanatsal süreçlerde ya da sanat eğitimi ve öğretimine ilişkin etkinliklerde rol oynayan bir yeri olmayıp, insan yaşamının ve insanlığın evriminin tüm yönlerinde yer alan temel bir yetenektir.

Yaratıcılık geliştirilebilir bir yetidir. Yeter ki birey psikolojik açıdan ve duygu yapısı ile tanınabilsin, ona doğru davranışlarla yaklaşılsın, uygun ortamlar sunulsun (Bender, 2013: 96).

1.3.2. Yaratıcılık ve Yaş

“Çocuğun ve gencin yaratıcı olabilmesi için olaylara, nesnelere, olgulara ilişkin sürekli sorular sormaları, dış dünya ile kendi duygu ve düşüncelerini etkileşime sokması gerekmektedir” (Sungur, 1997: 55).

İnsanların yaş ve eğitim düzeyleri nasıl olursa olsun kendi anlayışlarına, düzeylerine uygun yaratıcı etkinliklerde bulunarak becerilerini geliştirebilirler. Doğuştan var olan yetilerin yanı sıra insanda yaratıcı becerilerinin geliştirilmesinde koşullar, oldukça belirleyici önemli bir özellik olarak karşımıza çıkar (Artut, 2010: 76).

Genel anlamda yaratıcılık belli bir yaş dönemi ya da eğitim koşulları ile sınırlandırılmamalıdır. Çevre ve diğer koşullar yaratıcılığın şekillenmesinde büyük rol oynar. Sungur' a (1997: 56) göre yaratıcılık gibi öznel bir konuda kesin bir yaş sınır koymak güç, hatta imkânsızdır. Sanat tarihi harika çocuklarla doludur.

1.3.3. Görsel Sanatlar Eğitiminde Yaratıcılık

Öğretme ve öğrenme ortamında öğrenci kendini özgür hissetmelidir. Çocukların somut işlemler dönemi olan 2-7 yaş arasında canlandırma ve oyunlaştırma tekniklerinden; 11-15 yaş arası soyut işlemler döneminde ise şiir, hikâye ve anı gibi

yazım; ek olarak resim, seramik, modelaj gibi görsel sanatlar; bilimsel hayaller kurma ve geliştirme tekniklerinden yararlanılmalıdır (Özsoy, 2007, 154).

Görsel sanatlar eğitiminde öğrencinin özgün, bir çalışma ortaya koyması, hayatının diğer alanlarında da faydası olabilir. Özgün ve farklı bir çalışma ortaya koyan öğrenci takdir edilir ve bu başarı mutluluk duygusunu yaşamasına neden olabilir. Bu nedenle ders sürecinde var olan konuların üzerinden öğrencileri farklı yaklaşımlara yönlendirilmeli ve onların yaratıcı bakış açıları desteklenmelidir.

1.3.4. Yaratıcılığı Engelleyen Faktörler

Artut' a göre (2010: 81) aile içinde çocuğun yaratıcı gelişimine ne kadar olanak sağlanırsa sağlansın okul ortamındaki yanlış tutumlar, kısıtlamalar, otoriter, katı ve ilgisiz tutumlar, aşırı ve yersiz beklentiler, karşılaşılan sorunları, bilinen, kestirme yöntemlerle çözülemeye çalışmak ve yöneticilerin istediği şekilde çocuk yetiştirme eğilimleri, çocuğun yaratıcılığının engellenmesinde önemli bir rol oynamaktadır.

Okullarda öğrencilerden özel günlere ait resimler istenmesi, yaptırılması ve konu olarak verilmesi öğrencilerin yaratıcılığını engelleyen diğer bir faktördür. Bu gibi durumlarda öğrenci zorlanabilir ve yaptığı resimlerden keyif almaz.

Okul yaşamları süresince öğrenciler için yaratıcılık onlarda merak duygusu geliştirmeyi, kalıplaşmayı ve koşullanmayı yenmeyi ve kendi öğrenme süreçleri içinde yaratmayı gerekli kılar. Bu süreçlerde öğrencilerde yaratıcılığı önleyen en önemli şeyin çalışmalarına not ile değer biçilmesi ve yaşlıları ile kıyaslanmaları olduğu söylenebilir (Özsoy, 2009, 96).

Yaratıcılığın gelişmesi için en önemli unsurlardan biri öğrencinin özgür olmasıdır. Öğretmen tarafından öğrencilerin özgürlüğünü kısıtlayan bir takım engeller konulması ve öğrenci çalışmalarının desteklenmemesi yaratıcılığın gelişmesinde olumsuz sonuçlar doğurması kaçınılmaz olacaktır.

1.4. ÇİZGİ FİLM VE ÇİZGİ FİLMİN TARİHİ

1.4.1. Çizgi Film (Animasyon- Canlandırma)

Çizgi film, ayrı ayrı yapılmış çok sayıda resmin tek tek filme alınmasından sonra, bunların bir hareket yanılsaması yaratmak üzere ekranda birbiri ardı sıra gösterilmeleriyle gerçekleştirilir. (Temel Britanica, 1992: 330)

Çizgi filmde devinimi gösterebilmek için her biri bir öncekinden biraz farklı, ayrı ayrı resimler hazırlamak, bunları tek tek filme almak gerekir. Bu resimler art arda dizilir ve beyaz perde üzerinde oynatılırsa, canlıymış gibi etki uyandırır (Alsaç, 1994: 20).

Canlandırma animasyon olarak da bilinir, resim ya da nesnelerin, hareketli ya da canlı oldukları yanılsaması uyandıracak biçimde düzenlenmesi işlemidir (Ana Britanica: 322).

Belli bir hareket dizisini oluşturan durağan görüntüler tek tek filme alınıp saniyede 24 kare hızla izleyiciye sunulduğunda, her bir durağan resim bir sonraki resmin sunumuna kadar gözün retina tabakasında kalarak insanda hareket izlenimini yaratmaktadır. Bu temel prensip üzerine oluşan animasyon'un gerçekçi filminden ayrılan özelliği, filmin kare kare oluşturulması ve köklerinin grafik ya da plastik sanatlara dayalı olmasıdır (Kaba, 1992: 1).

Çizgi filmler geleneksel ve bilgisayar ortamında yapılan çizgi filmler olmak üzere farklı yöntem ve tekniklerden oluşur.

Geleneksel çizgi film tekniğinde, kâğıt üzerine çizilerek hareketlendirilen çizgi film karakterleri, asetat ve teknolojinin gelişimi ile birlikte bilgisayar ortamına aktarılarak boyanabilmektedir. Boyama işlemi biten asetatlar veya sayısal görüntüler bir arka plan ile birleştirilerek, video bant ya da film üzerine aktarılmaktadır (Aksoy, 2002: 1).

Canlandırma filmlerde sadece çizgi filmler değil, kukla, çamur, vs. türde de filmler kullanılmaktadır. Ancak değişik sunum ortamlarında en sık rastlanan canlandırma türünün çizgi filmler olduğu gözlenmektedir (Arıkan, 2001: 47).

Çizgi filmde kullanılacak resimler genellikle selüloit yapraklar üzerine çizilir. Selüloit saydam olduğu için çizimi kolaydır. Uzun bir süre aynı kalacak fondaki dekor bir kez çizilerek, bunun üzerine uygulanan selüloite kahramanların çeşitli hareketleri resmedilir. Filmdeki kare sayısı kadar resim çizildiğinde, gösterim sırasında ekrandan saniyede 24 resim geçer. Böylece ekranda hareket izlenimi sağlanır (Temel britanica, 1992: 330)

Çizgi filmlerin temelini grafik ya da görsel sanatlara dayalı olması, görsel sanatlar ile yakından alakalı olduğunu göstermektedir. Bu alaka ise çizgi film ile görsel sanatların daha yakından incelenmesi gerekliliğinin ortaya çıkmasına neden olur.

1.4.2. Dünya’ da Çizgi Film

İlk Çizgi filmlerin yapımı 1900’lı yıllarda başlamıştır. Bu yapımların öncüsü olarak kabul edebileceğimiz Fransız Sanatçı Emile Cohl, beyaz kâğıtların üzerine bir dizi siyah figür çizmiştir. Bu basit çöpten adamların kullanıldığı filmi perdede negatif bir biçimde izleyiciye sundu. Siyah zemin üzerinde hareket eden beyaz figürler izleyicinin çok ilgisini çekmiştir (Can, 1996: 11).

Çizgi filmlerin gelişim aşamasında Walt Disney film şirketi önemli bir yere sahiptir. İlk başta sessiz olan çizgi filmlerin yerini daha sonra sesli çizgi filmler almıştır. Böylece çizgi filmler izleyicilerin hem görsel hem de sesli olarak algılarına hitap ederek beğenisini kazanmıştır.

Çizgi filmlerin Altın dönemi sesli filmlerin yapılmasıyla başlamaktadır. 1923’ de stüdyosunu kuran Walt Disney, 1928’ de ilk sesli “Mickey Mouse” (Miki fare) filmlerini, Ardından “Donald Duck” (Vakvak kardeşler)... gibi çizgi filmler izlemektedir. Bu yıllarda çizgi filmler büyük bir aşama yaparak konusu, müziği, renkleri, desenleri ile çok sevilen bir sanat dalı haline gelmiştir. (Yüksel’ den aktaran Atan, 1995: 20)

Sesli filmlerin yapımına başlanması ile çizgi film ayrı bir gelişme göstermiştir. 1928’ de ilk sesli çizgi film gösterimi Walt Disney’ in yarattığı “Steamboat Willie” olmuştur. Ardından 1932’ de ilk renkli film olan “Silly Symphonong” serisi gösterilmiştir. Her yeni film ardından yeni teknikler geliştirildi. Walt Disney Stüdyo teknisyenleri

problemleri çözebilmek için yeni kameralar tasarlayıp, boya ve mürekkep geliştirdiler. (Can, 1996: 12)

Tarihsel sürecine baktığımızda çizgi canlandırmanın, sinemanın oluşmasına ön ayak olduğunu görürüz. Fakat gerçek anlamda sektörleşmesi ve standart arayışları, Walt Disney Stüdyolarının her dönemde ülkesinin yönetiminden aldığı büyük destek sayesinde (Dedeal, 1999: 14).

Bu gelişmeler sonucunda gerçek sinema klasikleri üretilmiştir. Disney' in 1937 yılında yaptığı ilk uzun metrajlı film, Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler ardından Pinokyo, Bambi, Dumbu gibi filmlerin yapımı çizgi filmin gerçek bir sinema sanatı olduğunu göstermiştir. (Can, 1996: 12)

Günümüzde çizgi film şirketleri bilgisayar ortamında birçok çizgi film üretmekte ve gelişen teknolojiye bağlı olarak bu pazar her geçen gün büyümektedir. Üretilen bu çizgi filmler yine internet ve televizyonlar aracılığı ile geniş kitlelere ulaşmaktadır. Walt Disney' in ilk günden bugüne kadar ürettiği birçok çizgi film günümüzde de severek ve beğenilerek izlenmektedir.

1.4.3. Türkiye' de Çizgi Film

Türkiye' de çizerler 1930' lardan beri yabancı örneklerini bildikleri canlandırma sinemasına ilgi duymuşlar, kâğıt üstünde durağan biçimde yarattıkları tiplerin beyaz perdede canlandırılması yolunda çalışmalar yapmışlardır (Üstün, 1994: 47).

Türkiye' de ilk çizgi film gösterimi 1932' de Kadıköy Opera Sinemasında gösterilen "The Skeleton Dance" (İskelet Dansı) olarak belirtilir. 1930 öncesi ise Türkiye' de canlandırma sineması ile ilgili herhangi bir kaynağa rastlanmamaktadır (Kaba, 2002: 136).

"Bu dalda ilk ve önde gelen isimlerden biri Vedat Ar' dır. Rene Clair' in öğrencisi olan Ar, Filmar adlı stüdyosunda ürettiği 2-3 dakikalık çizgi filmlerinin yanısıra değişik biçim araştırmaları da yapmıştır" (Can, 1996: 16).

Türk canlandırma sineması ya da çizgi film 1950' li yıllara kadar çeşitli denemelerin ötesine geçememiştir. Türkiye' de profesyonel anlamda gerçekleştirilen ilk film, Yüksel Ünsal' ın yönetiminde "Evvel Zaman İçinde

(Nasrettin Hoca, Kelođlan ve Glderen Sultan)” isimli izgi filmidir. Bu film uzun sre Trk canlandırma tarihinin bařlangıcı olarak gsterilmiřtir (Kaba, 2002, s. 136).

Sinema reklamlarının yaygınlařmaya bařlaması, izgi film alıřmalarının reklam filmleriyle srdrlmesine olanak sađlamıřtır. Bu dnemde İstanbul Reklam Ajansı, bazı karikatr sanatıları ile alıřmaya bařladı ve izgi filmler hazırlandı. Bu filmlere gsterilen ilgi nedeniyle kadrosunu bařka karikatrclerle geniřleten ajans retimi hızlandırdı (Can, 1996: 16).

Trkiye’deki izgi film 1960’lı yıllarda reklam sektrnn izgi filme ynelmesiyle uzun srecek bir ykseliře geer. 1932 yılında Fertek Rakılarının yapımcısı bilinmeyen izgi film reklamından yaklařık otuz yıl sonra, izgi film reklamların en kullanılır aralarından biri durumuna gelir (Kaba, 2002, s. 137).

TV’nin reklam filmleri yayınlamaya bařlamasından sonra, izgi film retiminde yeni bir sre bařlamıřtır. Bu sre az sayıdaki animatrle devamını sađlamak zorundadır. Az sayıda kalan bu animatrler artan talebi karřılamaya alıřmıřlar kısmen bařarılı olmuřlardır. Fakat retilen izgi filmlerde sinemasal olan estetik kalite gz ardı edilmiřtir. Belli řablonlar ierisinde kalınmıř yeni ve deđiřik hibir řey denenmemiřtir. Bu nedenle izgi film talebi ok azalmıřtır. (Atan, 1995: 29).

Tansuđ’ a gre (2012: 338) karikatr izgisinde ustalařan sanatıların, grafik sanatlar alanına yaptıkları nemli katkılara deđinirken, Tongu Yařar’ ın canlandırma iřini gerekleřtirdiđi bir kutu karton filmin, kullanılan geleneksel yazı resim đelerinin yorumu ynnden, dnyada yankı uyandırmıř olduđu bilinmektedir.

Gnmzde ise yerli izgi filmler izleyicileri tarafından beđenilmekte ve tercih edilmektedir. Bu da Trkiye’ de ki izgi film yapımının geliřtiđi ve bařarılı sonular verdiđini ifade etmektedir. zellikle Eskiřehir Anadolu niversitesi’ ne bađlı olan Gzel Sanatlar Fakltesi đrencileri animasyon alanında gerek yurt ii gerekse yurt dıřında aktif ve bařarılı alıřmalar vermektedir. Pepee gibi yerli izgi film yapımları bu blmn đrencilerinin yapımı ile izgi film severlerle buluřmuřtur.

Pepee 3-6 yaş arası çocuklara hitap eden basit çizgilerle çizilmiş kendinden önceki çizgi animasyonlardan esinlenilmiş çok beğenilen ve prim yapan ilk yerli çizgi film olarak kabul edilmektedir. İtalyan yapımı Pocoya' ya çok benzeyen Pepee' nin taklit olduğu söylene de çocuklar onu çok seviyorlar. Çünkü onları ilgilendiren şey Pepee' yi seyrederken yeni oyunlar yeni bilgiler öğreniyor ve eğleniyor olmalarıdır. (Yağlı, 2013: 714)

1.4.4. Çizgi Filmlerin Özellikleri

Gerek serüven, gerek eğitsel yapıda olsun, çizgi filmlerde genelde varolma savaşı vardır. İyi- kötü, otorite ilişkileri, kuvvetli-zayıf biçiminde konu seçilmektedir. Olaylar hiçbir zaman gerçekçi bir biçimde sunulmaz. Eylemde, karakterlerde, zaman ve mekan da simgesel bir anlatım söz konusudur. Çizgi filmlerin türü ne olursa olsun (eğlendirici ya da eğitsel) evren düşsel ve canlandırmadır (Can, 1996: 87).

Alsaç' a (1994: 22) göre çizgi film de bir öykü anlatılır, onunda bir kurguya dayanması gerekir. Öteki sinema türleri gibi o da yalnız kendi başına var olabileceği gibi bir ileti vermesi bir bildirisinin olması istenebilir. Eğitici, öğretici, belgesel olabilir, tanıtmacılık alanında kullanılabilir. Bunlar onun özelliklerini yitirmesine neden olmazlar.

Çizgi film üreticileri tüm dünyayı tek bir pazar olarak düşündüklerinden çizgi film karakterlerinde çekik gözlülere geçit vermezler. Bu nedenle Heidi' nin, Şeker Kız Candy' nin iri güzel gözleri vardır. Amaç, değişik etnik ve kültürel kökenli izleyicilere seslenmektir (Can, 1996: 93).

Çizgi filmlerde birçok kültür ve ülkeden çeşitli görsellerin ve konuların bulunması, çizgi film izleyicileri için kültürel bir bilgi kaynağıdır. Özellikle çocuklar için kendi yaşadığı çevre ve dünyadan farklı başka bir dünya olduğunu öğrenmek yeni düşünce ve fikirleri de beraberinde getirir.

1.4.5. Çizgi Film ve Eğitim

Başlangıçta yalnızca eğlence amaçlı yapılan çizgi filmler, bugün birçok değişik alana yayılmıştır. Bu dağılımda rol oynayan etken, çizgi filmin etki gücü düşsel dünyası

olarak adlandırılabilir. Eğlenceden eğitime, reklam filmlerinden görsel efektlere kadar uzanan birçok alanda çizgi filmin etkinliği gün geçtikçe artmaktadır (Can, 1996: 76).

Bu alanlardan olan eğitimin ise çizgi filmlerdeki önemi her geçen gün önem kazanmaktadır. Bazı hareket ve davranışların kazandırılmasında etkili olan çizgi filmler ayrıca kültür aktarımında da önemli rol oynamaktadır. Çizgi filmlerin bir kültür aktarım aracı olduğunu düşünürsek yazılı vermekte zorlandığımız kültürel değerlerimizi, yerli çizgi film çalışmalarına ağırlık vererek onlar aracılığıyla gelecek nesillerimize kolayca aktarabiliriz (Yağlı, 2013: 718).

Çizgi filmin eğitim alanında rol oynaması, çizgi filmin yapısında var olan görsel düzenlemeler, hareket ilişkisine dayanır. Çizgi filmde konu, gerçekçi bir yaklaşımla verildiği gibi karikatürize edilerek ya da güldürü bir biçimde de sunulabilmektedir. Böylece eğitim süreci sevimli bir hale dönüştürülerek... rengin ve sesin devreye girmesi ile kişilik bilgisinin de akılda kalıcılığı artmaktadır (Can,1996: 90).

1.4.6. Çizgi Filmlerin Eğitim Özellikleri

Eğitim amaçlı çizgi filmler ilk kez 1910 yılında Thomas Edison ile başladı. Edison, filmlerin sınırsız bir öğretme potansiyeline sahip olduğunu, eğitim sisteminde devrim yaratıp kitapların yerini alacağını savundu (Can, 1996: 84).

Susam sokağı programının etkileri konusunda Ball ve Bogatz (1970) ve daha sonra Look ve arkadaşları (1972) tarafından yapılan değerlendirmeler, programı seyreden çocukların harf, sayı ve nesne ilişkileri becerilerini kazandıkları sonucuna vardı (Gander ve Gardiner, 1998: 259).

Çizgi filmler sadece eğitim amacıyla üretilmemekte aynı zamanda eğitim sürecini sıkıcılıktan kurtarmaktadır (Arıkan, 2001: 47) Bu da çocukların eğlenerek öğrenmelerinde önemli rol oynamaktadır.

Eğitim amaçlı filmlerin görsel-işitsel sunumunun öğretime katkısı birçok üniversitede incelenmeye başladı ve üniversite bünyesinde üretilen filmler 1959' dan 1961' e kadar % 360 artış gösterdi. Günümüzdeki "çoklu ortam" yazılımlarının getirdiği kolaylıklar, eğitim alanında önemli yapısal değişimler yapmıştır. Artık

görüntünün sesin, hareketin sunumu izleyiciye daha kolay iletilmektedir (Can, 1996: 85).

Çizgi filmlerin çocuklara bazı davranışları kazandırmada önemli bir rol oynadığı bilinmektedir. Özellikle sayıların, harflerin ve renklerin öğretimi, toplumsal değerler, sorumluluk, arkadaşlık ve dostluk gibi insan ilişkilerini konu alan çizgi filmler günümüzde daha çok değer kazanmaktadır.

1.4.7. Çizgi Filmin Sanat ve Resim İlişkisi

Teknolojik olarak sabit görüntülerin hareket izlenimi verecek biçimde film üzerine aktarılabilmesiyle oluşan sinemanın, bilim adamları ve sanatçılar için çekiciliği, onun gelişimini sağlamıştır. Özellikle de resim ile olan yakın bağlantısı, çizgi filmin deneysel ve endüstriyel varoluşuna olanak hazırlamıştır (Kaba, 1994: 83).

Çekiciliğinden dolayı çizgi filmde renk daha çok kullanılır. Çizimlerin içi dış çizgiler (konturlar) bozulmayacak biçimde, genellikle arkadan boyanır. Daha az vurgulanmalarına karşın arka plan çizimleri de önemlidir çünkü devinim duygusunun uyandırılmasında temel figür kadar onların katkısı vardır (Alsaç, 1994: 21).

Çizgi filmlerde sanat ilke ve elemanlarının yoğun olarak kullanıldığı görülmektedir. Ayrıca çizgi filmler öğrencilerin resimlerinde kullandığı renkleri yansıtmakta ve öğrencilerin renk bilgisini ve hazır bulunuşluğunu arttırmaktadır.

Hareket dizisini oluşturan durağan resimlerin el yapısı olması, renklerin ve hareketlerin sanatçılar tarafından üretilerek kontrol edilmesi açısından bu ayrım ortaya çıkar. Bu ayrımdan dolayı animasyon, “sanatçı kişiliğin ve hayalinin en az engellendiği bir sanat dalıdır” (Kaba, 1992: 1).

1.5. İLGİLİ ARAŞTIRMALAR

Çizgi filmler hakkında yapılan araştırmaların bazıları aşağıda verilmiştir:

Abdüselam (2013) tarafından hazırlanan “Çizgi Filmlerin Fen Öğretimine Etkisi: Kuvveti Keşfedelim Örneği” adlı yüksek lisans tezi “Kuvveti Keşfedelim” konusuna yönelik yapılandırmacı yaklaşımın 5E modeli ile Çizgi Filmlerin öğrencilerin akademik başarılarına, kavramsal öğrenmelerine ve duyuşsal alandaki değişimlerine etkisinin araştırılması amaçlanmıştır. Çalışma grubunu Deneysel araştırma yönteminin kullanıldığı tezde 60 öğrenci (30 deney, 30 kontrol) oluşturmaktadır. Araştırma sonucunda öğrencilerin akademik başarılarının arttığı, Fen ve teknoloji dersinden anlaşılması ve görselleştirmesi zor olan konularda çizgi animasyonlar tasarlanmasının faydalı olacağı düşünülmektedir. Ayrıca öğrencilerin kavram öğrenme sürecinde kavram yanılığısına neden olmaması için çizgi film gibi yeni yöntem ve tekniklerin kullanılmasında çok dikkat edilmesi gerektiği sonuçlar arasındadır.

Alan (2009) tarafından gerçekleştirilen “Sevgi içerikli çizgi filmlerin ilköğretim 5.sınıftaki çocukların yaptıkları resimler üzerindeki etkisinin incelenmesi” adlı yüksek lisans tezinin temel amacı sevgi içerikli çizgi filmlerin ilköğretim 5. Sınıftaki çocukların yaptıkları resimler üzerinde etkisinin belirlenmesi ve değerlendirilmesidir. Araştırmada 24 öğrenciye 3 farklı konuda verilen resimler yaptırılmıştır. Resimlerin değerlendirilmesi gözlem yolu ile deneysel türdedir. Araştırmanın sonucuna göre, sevgi içerikli çizgi filmlerin çocukların görsel sanatlar dersine %27 olumlu katkısı olduğu saptanmıştır.

Arıkan (2001) tarafından hazırlanan “Yedi Oniki Yaş Arası Çocuklara Çizgi Film Yöntemi ile Müze Eğitiminin Verilmesi” adlı yüksek lisans tezinin konusu çizgi filmlerin eğitim amaçlı kullanımının incelenerek müze eğitimi bilgisinin çizgi filmle verilmesi hakkındadır. Çizgi film genel özellikleri ile incelenmiş, karşılaşılan yeni problemler, teknolojiler ve metotlarda ele alınmıştır.

Atan (1995) tarafından hazırlanan “Animasyonun Kültür Aktarımındaki Yeri” adlı yüksek lisans tezinin konusu sürekli gelişen kitle iletişim araçları aracılığıyla çocuklara ulaşan çizgi filmlerin kültür aktarımındaki yeri ve önemidir. Çizgi filmin dünya da ve Türkiye’ de ki tarihi gelişimi hakkında kaynak ve literatür taraması

yapılmıştır. Çeşitli eğitim kurumlarından mezun olmuş 100 kişiye çizgi filmler izletilmiş ve anket soruları sorulmuştur. Çizgi filmlerin gelenek, görenek, folklor ve kültürle bağdaşmayan sahnelerin olmasının yanında izleyiciler kendi kültürlerine ait destan, masal ve hikâyelerinde çizgi filmlerde aktif olmasını istemişlerdir.

Can (1995) tarafından hazırlanan “Okul Öncesi Çocuklara Yönelik Televizyon Programları İçinde Çizgi Filmlerin Çocukların Gelişimine ve İletişimine Etkisi” adlı yayımlanmış doktora tezinin amacı okul öncesi çocuklar üzerinde çizgi filmlerin etkisinin gelişim ve iletişim açısından incelenmesidir. Araştırmada kuramsal bir çalışma yapılmış olup, ilgili literatür ve kaynak taraması yapılmıştır. Okulöncesi çocukların öğretmenlerine 24 soruluk bir anket “evet-hayır” gibi kapalı uçlu sorular ile uygulanmış ve bilgisayar ortamında değerlendirilmiştir. Olumsuz özellikleri olan çizgi filmlerin öğrencilere gösteriminden kaçınılarak, gelişim ve iletişimi olumlu yönde etkileyecek çizgi filmleri dikkatle seçilerek izletilmesi gerektiği sonucuna varılmıştır.

Çıkrıkçı (1999) tarafından hazırlanan “Çizgi Filmlerin 5-6 yaş çocuklarının kavram gelişimi ve kazanımına etkisi” adlı yayımlanmış yüksek lisans tezinin konusu çizgi filmlerin 5-6 yaş dönemindeki çocukların dil gelişimi ve kavram kazanımına etkisi hakkındadır. Çocukların dil deneyimi ve kavram kazanımı için önemli olduğu düşünülen bu dönemde çizgi filmlerin önemli bir yere sahip olduğu düşünülmektedir. Seçilen örneklem grubuna çocukların seyredecekleri çizgi filmlerden uzman görüşü alınarak; on ad, on sıfat, on eylemden oluşan kavramlar birebir görüşme yöntemi ile sorulmuştur. Tanım yöntemi kullanılmış ve deneklerden izletilen çizgi filmlerdeki kavramların tanımlanması istenmiştir. Araştırma sonucunda çizgi filmlerin soyut kavramların (dostluk, hoşgörü, yardımlaşma adalet) kazanılmasında önemli olduğu sonucu ortaya çıkmıştır. Aynı zamanda kavramsal, işitsel ve görsel açıdan algılanan çizgi filmler anlam kazanımında etkili olduğu için önemli olduğu sonucuna varılmıştır.

Demircioğlu (2007) tarafından gerçekleştirilen “Tarih Öğretiminde Filmlerin Yeri ve Önemi” adlı makale özellikle bilişsel, psikomotor, duyuşsal niteliklerin öğrencilere kazandırılmasında filmlerin önemli bir yere sahip olduğunu vurgulamıştır. Yetişkinler için tarih öğretiminde filmlerin, çocuklar için ise çizgi filmlerin önemli bir yere sahip olduğunu ifade etmektedir.

Kaba (1992) tarafından gerçekleştirilen “Animasyon’ un Eğitim Amaçlı kullanımı” adlı yayımlanmış yüksek lisans tezinin konusu Teknolojik gelişmeler ile birlikte eğitim alanında animasyonun bilgi aktarımında etkin kullanılabileceği ve eğitimde etkin rol oynayacağını göstermek üzeredir.

Kaba (2002) tarafından gerçekleştirilen “Türkiye’ de Çizgi Film: Gelişimi ve Eğitimi” adlı makale Dünya’ da ve Türkiye’ de çizgi film eğitimi ve gelişiminin hangi süreçlerden geçtiği ve nasıl olduğu hakkındadır.

Özakçaoğlu (2009) tarafından hazırlanan “Çizgi Filmlerin Eğitilebilir Zihinsel Engelli Öğrencilerin Resimlerine Anlatım, Biçim ve Renk Olarak Yansması” adlı yüksek lisans tezinde çizgi filmlerin Eğitilebilir Zihinsel Engelli öğrencilerin resimlerine; anlatım, biçim ve renk yönünden etkileri araştırılmıştır. Araştırma İş okulu birinci sınıftan 15-20 yaş arası 10 öğrenci ile yapılmıştır. Nitel bir çalışma olan araştırma deneysel yöntem ile yapılmıştır. Çizgi film izlemeden önce ve sonra yapılan resimler sonucunda, çizgi film izledikten sonra yapılan resimlere anlatım, biçim, renk yönünden %47 oranında olumlu etki tespit edilmiştir.

Yağlı (2013) tarafından hazırlanan “Çocuğun Eğitiminde ve Sosyal Gelişiminde Çizgi Filmlerin Rolü: Caillou ve Pepee Örneği” adlı makalede Caillou ve Pepee çizgi filmlerinin çocuğun eğitim ve sosyal gelişimindeki yerini incelemiştir. Olumlu ve olumsuz sonuçlarının incelendiği makalede çizgi filmlerin çocukların ilgi ve beklentilerine uygun seçilmesi, dilsel ve bilişsel becerilerini geliştirdiği, kültürel değerlere ters düşen çizgi filmlerin gösterilmemesi, fazla çizgi film izlemenin psikolojik ve fiziksel gelişimi olumsuz yönde etkileyeceği sonuçlar arasındadır.

II. BÖLÜM

YÖNTEM

2.1. ARAŞTIRMANIN AMACI

Bu araştırmanın amacı; çizgi filmlerin görsel sanatlar dersi açısından önemi hakkında öğretmen ve öğrenci görüşlerinin belirlenmesidir. Ayrıca bu görüşlerin görsel kültür ve yaratıcılık ile ilişkisinin ortaya çıkarılması amaçlanmıştır.

2.2. ARAŞTIRMANIN ÖNEMİ

Çizgi filmlerin görsel sanatlar dersi açısından önemli olduğunun tespit edilmesi açısından böyle bir araştırmaya gerek duyulmuştur. Ayrıca çizgi filmlerin görsel sanatlar dersinde kullanımına ilişkin yapılan ilk araştırma olması, araştırma açısından önemlidir.

2.3. ARAŞTIRMANIN VARSAYIMLARI

Bu çalışmada çizgi filmlerin kavram ve kültür gelişimi, çevre, iletişim, yaratıcılık, görsel kültür ile ilişkisi olduğu varsayılmıştır.

2.4. ARAŞTIRMANIN SINIRLILIKLARI

Araştırma: farklı bölge ve illerden Milli Eğitim Müdürlüğüne bağlı ve özel ilköğretim, lise okullarında görev yapan 15 öğretmen (Çalışma deneyimi 1-7 yıl arasında olan) ve Niğde Üniversitesi Eğitim Fakültesi Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü Resim-İş Eğitimi Ana Bilim Dalı 4. Sınıfta eğitim gören 15 öğrenci ile sınırlandırılmıştır.

2.5. TANIMLAR

Animasyon (Canlandırma): Tek tek resimleri veya hareketsiz cisimleri gösterim sırasında hareket duygusu verebilecek bir biçimde düzenleme ve filme aktarma işi (TDK Sözlüğü, 2014).

Efekt: Radyo ve televizyon yayınlarında, tiyatro oyunlarında veya film seslendirmelerinde, hareketleri izlemesi gereken seslerin doğal kaynakların dışında, optik, mekanik, kimyasal yöntemlerle gerçekleştirilmesi (TDK Sözlüğü, 2014).

Sinematografi (sinemacılık): Sinema filmlerinin gerçekleştirilmesi için gerekli araç ve gereçleri yapmak, film çevirmek, bunların sürüm ve dağıtımını sağlamak amacıyla yapılan çalışmaların tümü, filmcilik, sinematografi. (TDK Sözlüğü, 2014).

Selüloit: Nitroselüloz ile kâfurdan oluşan, fotoğraf kâğıdı, sinema filmi, bilardo topu, tarak vb. şeylerin yapımında kullanılan plastik madde (TDK Sözlüğü, 2014).

2.6. PROBLEM CÜMLESİ

Çizgi filmlerin görsel sanatlar dersi açısından önemi hakkında öğretmen ve öğrenci görüşleri nelerdir?

2.7. ALT PROBLEMLER

- 1-Çocukların çizgi filmleri sevmeye nedenlerini nelerdir?
- 2-Çizgi filmlerin çocuklara olumlu katkısı ve olumsuz etkileri nelerdir?
- 3- Çocukların eğitimine olumlu katkı sağlayan çizgi filmler nelerdir ve hangi yönde eğiticiidir?
- 4- Çizgi filmlerin görsel sanatlar eğitimine, yaratıcılığa ve uygulamalara katkısı nedir?
- 5-Çizgi filmler çocukların genel kültür ve görsel kültür gelişimine katkısı nedir?

2.8. ARAŞTIRMANIN YÖNTEMİ

Bu araştırmada nitel araştırma yöntemlerinden tarama modelinde bir durum değerlendirilmesi kullanılmıştır. Veriler alt problemler doğrultusunda hazırlanan görüşme formundan elde edilmiştir.

Nitel araştırmayı, gözlem, görüşme ve doküman analizi gibi nitel veri toplama yöntemlerinin kullanıldığı, algıların ve olayların doğal ortamda gerçekçi ve bütüncül bir biçimde ortaya konmasına yönelik nitel bir sürecin izlendiği araştırma olarak tanımlamak mümkündür (Yıldırım ve Şimşek, 2000: 19). Nitel araştırmalar psikolojik ölçümler ve sosyal olaylarla ilgili nicel araştırma yöntemlerine göre daha derinlemesine bilgi sağlar. Nitel araştırmalar, geleneksel araştırma yöntemleriyle ifade edilmesi zor

olan sorulara cevap bulmak için gereklidir (Büyüköztürk, Kılıç-Çakmak, Akgün, Karadeniz, Demirel, 2011: 254).

Araştırma sorularının oluşturulmasında ilgili kaynak ve dokümanlar ile uzman görüşleri alınmıştır. Araştırmanın pilot uygulaması farklı katılımcı grupları seçilerek yapılmıştır. Katılımcı grupları farklı illere bağlı Milli Eğitim kurumlarında çalışan Görsel Sanatlar Öğretmenlerinden ve Niğde Üniversitesi Resim-İş Eğitimi Ana Bilim Dalı 4. Sınıfı lisans öğrencilerinden oluşmuştur.

Veriler tema ve kodlama yapılarak tablolarla ortaya koyulmuştur. Bulgular kod ve temaların sıklık derecesi belirlenen ifadelerle değerlendirilmiştir. Sıklığa bakıldığı için yüzde alınmamıştır.

2.9. VERİLERİN TOPLANMASI VE ANALİZİ

Araştırmanın verileri 9 sorudan oluşan görüşme formu ile elde edilmiştir. Görüşme formu alt problemlere ilişkin olarak yapılandırılmış olup, alt problem ve soruların dağılımı aşağıdaki tabloda yer almaktadır.

Tablo 2.9.1: Alt problemler ve görüşme formu soruları

VERİ TOPLAMA ARACI	ALT PROBLEMLER	GÖRÜŞME SORULARI
Görüşme	1.Alt Problem	1
	2.Alt problem	2-3
	3.Alt problem	4
	4.Alt problem	5-6-9
	5.Alt problem	7-8

Uygulanan görüşme formunun güvenilirliği için, Miles ve Huberman' ın tekniği uygulanmıştır. Miles ve Huberman' ın tekniğine göre P (Uzlaşma Yüzdesi) = $\frac{Na(\text{Görüş birliği})}{[Na(\text{Görüş Birliği})+Nd(\text{Görüş Ayrılığı})] \times 100}$ formülü kullanılmıştır (Miles ve Huberman, 1994). Veri toplama aracının güvenilirliğine ilişkin olarak alınan 2 uzmanın görüşleri Tablo 2.10.1, 2.10.2, 2.10.3, 2.10.4, 2.10.5, 2.10.6, 2.10.7, 2.10.8 ve 2.10.9' da yer almaktadır.

Tablo 2.10.1: 1. Soru için güvenilirlik tablosu

	Kod Sayısı	Görüş Birliği	Görüş Ayrılığı	Güvenilirlik	%
I.Uzman	55	53	8	86,885246	86,8
II.Uzman	67				

Tablo 2.10.2: 2. Soru için güvenilirlik tablosu

	Kod Sayısı	Görüş Birliği	Görüş Ayrılığı	Güvenilirlik	%
I.Uzman	60	54	5	91,525424	91,6
II.Uzman	58				

Tablo 2.10.3: 3. Soru için güvenilirlik tablosu

	Kod Sayısı	Görüş Birliği	Görüş Ayrılığı	Güvenilirlik	%
I.Uzman	38	35	2	94,594595	94,6
II.Uzman	36				

Tablo 2.10.4: 4. Soru için güvenilirlik tablosu

	Kod Sayısı	Görüş Birliği	Görüş Ayrılığı	Güvenilirlik	%
I.Uzman	33	32	2	94,117647	94,1
II.Uzman	34				

Tablo 2.10.5: 5. Soru için güvenilirlik tablosu

	Kod Sayısı	Görüş Birliği	Görüş Ayrılığı	Güvenilirlik	%
I.Uzman	47	40	5	88,888889	88,9
II.Uzman	42				

Tablo 2.10.6: 6. Soru için güvenilirlik tablosu

	Kod Sayısı	Görüş Birliği	Görüş Ayrılığı	Güvenilirlik	%
I.Uzman	41	38	4	90,47619	90,5
II.Uzman	43				

Tablo 2.10.7: 7. Soru için güvenilirlik tablosu

	Kod Sayısı	Görüş Birliği	Görüş Ayrılığı	Güvenilirlik	%
I.Uzman	42	36	5	87,804878	87,8
II.Uzman	40				

Tablo 2.10.8: 8. Soru için güvenilirlik tablosu

	Kod Sayısı	Görüş Birliği	Görüş Ayrılığı	Güvenilirlik	%
I.Uzman	36	35	4	89,743589	89,8
II.Uzman	41				

Tablo 2.10.9: 9. Soru için güvenilirlik tablosu

	Kod Sayısı	Görüş Birliği	Görüş Ayrılığı	Güvenilirlik	%
I.Uzman	53	42	8	84.0	84.0
II.Uzman	48				

Araştırmanın veri toplama aracının güvenilirliği için başvurulan uzmanların verdikleri yanıtlar Miles ve Huberman' ın (1994) güvenilirlik formülüne göre hesaplandığında %70 in üzerine çıktığı için ölçme aracının güvenilir olduğu kabul edilmektedir.

2.10. KATILIMCILAR

Arařtırmada 2 farklı katılımcı grubunun görüşleri alınmıştır. Farklı illerde öğretmenlik yapan (Niğde, Çorum, Siirt, Hakkari, Bursa, Kahramanmaraş, İzmir, Ağrı, İstanbul, Isparta) Görsel Sanatlar öğretmenlerinden 15 kişi ve Niğde Üniversitesi Resim-İş Öğretmenliği bölümünde öğrenim gören 4.sınıf öğrencilerinden 15 kişi arařtırmaya katılmıştır.

Tablo 2.11.1: Katılımcılar (Öğretmen) Çalıştığı Kurum, Çalışma Deneyimi Tablosu

ÖĞRETMENLER	ÇALIŞTIĞI KURUM	ÇALIŞMA DENEYİMİ
1	ÖZEL	5 yıl
2	MEB	3 yıl
3	MEB	3 yıl
4	MEB	1 yıl
5	MEB	2 yıl
6	ÖZEL	7 yıl
7	MEB	4 yıl
8	MEB	5 yıl
9	MEB	5 yıl
10	MEB	5 yıl
11	MEB	2 yıl
12	MEB	4 yıl
13	MEB	1 yıl
14	MEB	1 yıl
15	MEB	5 yıl

Tablo 2.11.2: Katılımcılar (Öğrenci) Sınıf ve Bölüm Tablosu

ÖĞRENCİLER	Resim	Grafik
1		4.Sınıf
2	4.Sınıf	
3	4.Sınıf	
4	4.Sınıf	
5	4.Sınıf	
6		4.Sınıf
7		4.Sınıf
8		4.Sınıf
9		4.Sınıf
10		4.Sınıf
11		4.Sınıf
12		4.Sınıf
13		4.Sınıf
14	4.Sınıf	
15		4.Sınıf
Ara Toplam	5	10
Genel Toplam	15	

Tablo 2.11.3: Tez Görüşme Formu Katılımcı Tablosu (Öğretmen Grubu)

ŞEHİR	ÖĞRETMEN SAYISI
Niğde	4
İzmir	2
Siirt	2
Çorum	1
Hakkari	1
İstanbul	1
Ağrı	1
Kahramanmaraş	1
Bursa	1
Isparta	1
TOPLAM	15

Tablo 2.11.4: Tez Görüşme Formu Katılımcı Tablosu (Öğrenci Grubu)

ŞEHİR	ÖĞRENCİ SAYISI
Niğde Üniversitesi Eğitim Fakültesi Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı Resim-İş Öğretmenliği Bölümü 4 sınıf Öğrencileri	15
Toplam	15

III. BÖLÜM

BULGULAR VE YORUMLAR

Bu bölümde görüşme formlarından elde edilen bulgular ve yorumlar alt problemlerin sırasına göre tablolar halinde yorumlanmıştır. Tablolarda yer alan kodlar sayılarla ifade edilmiş ve bu kodlar sayıların çokluk sırasına göre sıralanmıştır.

3.1. BİRİNCİ ALT PROBLEME İLİŞKİN BULGULAR VE YORUM

Araştırmanın 1. Alt probleminde katılımcılara “Çocukların çizgi filmleri sevme nedenleri nelerdir?” sorusu yöneltilmiştir. Katılımcıların bu soruya verdikleri yanıtlardaki temalara ilişkin kod dağılımları Tablo 3.1.1’ de gösterilmiştir.

Tablo 3.1.1: Çocukların çizgi filmleri sevme nedenleri tema ve kod dağılımı

TEMA	KOD	n	Toplam
Görsel Algı	Çeşitli renkler	9	25
	İlgi çekici renkler	7	
	Hareketlilik	3	
	İlgi çekici görseller	3	
	İlgi çekici şekiller	1	
	Görsel olması	1	
	Efektler	1	
Yaratıcılık	Hayal dünyası	9	12
	Hayal dünyasını ifade	2	
	Olağan üstü durumlar	1	
Duygular	Sevimli karakterler	4	11
	Karakterlerin farklı gelmesi	2	
	Başarma Duygusu	1	
	Macera	1	
	Heyecanlı	1	
	Kahramanlıkların sergilenmesi	1	
	Yapmak istediği ifade	1	
Algılama	Dikkat çekici	6	8
	İlgi alanları	1	
	Algılama	1	
Zevk	Eğlenceli	5	6
	Komik	1	
Müzikle İlişkisi	İlgi çekici müzikler	3	5
	İlgi çekici sesler	2	

Tablo 3.3.1' e göre verilen yanıtlardaki kod ve temaların 25' i görsel algı, (çeşitli renkler, İlgi çekici renkler, hareketlilik, ilgi çekici görseller, ilgi çekici şekiller, görsel olması ve efektler) 12' si yaratıcılık (hayal dünyası, hayal dünyası ifade, olağan üstü durumlar) 11' u duygular (sevimli karakterler, karakterlerin farklı gelmesi, başarıma duygusu, macera, heyecanlı, kahramanlıkların sergilenmesi, yapmak istedikleri ifade) 8' i algılama (dikkat çekici, ilgi alanları, algılama) 6' sı zevk (eğlenceli, komik) 5' i ise müzikle ilişkisi (ilgi çekici müzikler, ilgi çekici sesler) hakkındadır.

Araştırma bulgularına göre çizgi filmlerde kullanılan görsel sanat ilke ve elemanlarının (renk, mekân, ritim, vb.) çocukların çizgi filmleri sevmesinin başlıca nedeni olduğu ortaya çıkmıştır. Yaratıcılığı geliştiren unsurlardan biri olan hayal kurma, düş dünyasına ait obje, kavramların olması ve çocukların hayal dünyası içerisinde olmaları ikinci sırada yer almaktadır.

Sevgi ve ilgiye ihtiyacı olan çocuklar için çizgi filmlerde ki bazı duyguların ilgi çekici olması, sevimli karakterler üzerinden kendilerine pay çıkarması 3. sırada yer almıştır. 4. sırada ise algılara hitap eden dikkat çekici ve ilgi çekici, seslerin müziklerin ve görsel öğelerin alışlagelmişin dışında olması çocukların algılarına hitap etmekte ve dikkatlerini çekmekte olduğu görülmektedir.

Çizgi filmlerin görsel sanatlar ile ilişki içerisinde olduğu çocukların, algılarına, duygularına, hayal dünyasına hitap ettiği, ilgi çekici ve dikkat çekici öğeler olduğu için sevdikleri, söylenebilir.

3.2. İKİNCİ ALT PROBLEME İLİŞKİN BULGULAR VE YORUM

Araştırmanın 2. Alt probleminde katılımcılara “Çizgi filmlerin olumlu katkıları nelerdir? sorusu yöneltilmiştir. Katılımcıların bu soruya verdikleri yanıtlardaki temalara ilişkin kod dağılımları Tablo 3.2.1’ de gösterilmiştir.

Tablo 3.2.1: Çizgi filmlerin olumlu katkıları tema ve kod dağılımı

TEMA	KOD	n	Toplam
Eğitim	Eğitsel aktiviteler	8	17
	Nesneleri öğrenme	2	
	Yeni kavramlar	2	
	Davranışları düzenleme	1	
	Öğretici olma	1	
	Hızlı öğrenme	1	
	Yeni bilgiler	1	
	Güdüleme	1	
Yaratıcılık	Hayal gücü	10	13
	Yaratıcı aktiviteler	2	
	Farklı bakış açısı	1	
Kişisel Gelişim	İyi öğretme	3	8
	Doğruyu öğretme	2	
	Dil gelişimi	2	
	Ahlaki değerlerin kazanımı	1	
İletişim	Sosyalleşme	2	7
	Yardımseverlik	2	
	Kişisel gelişimi	2	
	Dostluk kavramını öğrenme	1	
Psikoloji	Duygu dünyası	2	6
	Eğlenceli olma	2	
	Sakinleştirme	1	
	<u>Duyuşsal</u>	1	
Bilgi	<u>Zihinsel aktiviteler</u>	2	6
	Bilişsel beceri	2	
	Sayılar	1	
	Harfler	1	
Kültür	Kültürel gelişim	3	4
	<u>Küreselleşme</u>	1	
Görsel Sanatlar	Estetik algısı	1	2
	Renkler	1	

Tablo 3.2.1' e göre verilen yanıtlardaki kod ve temaların 17' si Eğitim, (Eğitsel aktiviteler, nesnelere öğrenme, yeni kavramlar, davranışları düzenleme, öğretici olması, hızlı öğrenme, yeni bilgiler ve güdüleme) 13' ü yaratıcılık (Hayal gücü, yaratıcı aktiviteler, farklı bakış açısı) 8' i kişisel gelişim, (iyiyi öğretme, doğruyu öğretme, dil gelişimi, ahlaki değerlerin kazanımı) 7' si iletişim, (sosyalleşme, yardımseverlik, kişisel gelişimi, dostluk kavramını öğrenme) 6' sını psikoloji, (duygu dünyası, eğlenceli olma, sakinleştirme, duyuşsal olma) 6, sını bilgi (zihinsel aktivite, bilişsel beceri, sayılar, harfler) 4' ü kültür (kültürel gelişim, küreselleşme) 2' si ise görsel sanatlar (estetik algı, renkler) hakkındadır.

Araştırma bulgularına göre çizgi filmlerin öğrenciler üzerindeki ilk olumlu katkısı eğitim amaçlı kullanılması olmuştur. Çocukların sevdiği çizgi filmlerde çeşitli nesne, kavram bilgisini hızlı, severek ve eğlenerek öğrenmelerinin daha kolay olduğu ortaya çıkmıştır. İkinci sırada tercih edilen yaratıcılık ise hayal gücü imgeleri ile çocuklara farklı bir dünya sunduğu için ilgi çekici ve cazip gelmektedir. Kişisel gelişim ve iletişim ise öğrencilerin günlük çevre ilişkileri, yardımseverlik, sosyalleşme ve çevresi hakkında farkındalığını artırırken aynı zamanda iletişim açısından dil gelişimi ve yeni kelimeler öğrenmelerini sağlayabilir.

Psikoloji ile ilgili duygu dünyasının öğrencilere mutluluk, eğlence, sevinç gibi kavramları duygusal olarak iyi ve kötüyü öğrenmelerini sağladığı söylenebilir. Kültür kazanımı ise öğrencilerin değişik kültürlerin varlığı hakkında bilgi sahibi olmasını sağlayabilir ve düşünce yapısını geliştirebilir. Görsel sanatlar alanında ise öğrencinin estetik algısını güçlendirirken renk bilgisi, renklerin kullanımı ile ilgili bilgisi ve yeni fikirler oluşturabilir.

Araştırmanın 2. Alt problemde katılımcılara “Çizgi filmlerin olumsuz etkileri nelerdir?” sorusu yöneltilmiştir. Katılımcıların bu soruya verdikleri temalara ilişkin kod dağılımları Tablo 3.2.2' de gösterilmiştir.

Tablo 3.2.2: Çizgi filmlerin olumsuz etkileri tema ve kod dağılımı

TEMA	KOD	n	Toplam
Davranışsal Etki	Şiddete yönlendirme	11	23
	Kötüyü taklit	8	
	Kötü kelimeler öğrenme	2	
	Bilinçaltına kötü davranışlar	2	
Bağımlılık	Çizgi film	3	6
	Televizyon	3	
Aktiviteye Etki	Tembellik	3	5
	Zamanı değerlendirememesi	1	
	Aktif oyunu engelleme	1	
Algı Karmaşası	Hayal gerçeği ayırt edememe	3	3
Kültür	Kültür karmaşası	1	1
Yaratıcılık	Köreltme	1	1

Tablo 3.2.2' ye göre verilen yanıtlardaki kod ve temaların 23' ü davranışsal etki, (şiddete yönlendirme, kötüyü taklit, kötü kelimeler öğrenme, bilinçaltına kötü davranışlar) 6' sı bağımlılık, (çizgi film, televizyon) 5' i aktiviteye etki, (tembellik, zamanı değerlendirememesi, aktif oyunu engelleme) 3' ü algı karmaşası, (hayal gerçeği ayırt edememe) 1' i kültürden (kültür karmaşası ve Yaratıcılık (köreltme) oluşmaktadır.

Araştırma bulgularına göre davranışsal etki olarak şiddete yönelme, kötü davranışları taklit etme, kötü olan kavramları öğrenme çizgi filmlerin en baştaki olumsuz etkisini oluşturmaktadır. Çocukların normalden fazla zamanını çizgi film izleyerek geçirmesi, oyun ve diğer aktivitelerden uzaklaştırmakta ve onları hareketsizliğe götürmektedir. Bu da aktif oyunu engellemektedir.

Algı karmaşası temasında ise çocukların hayal ve gerçeği ayırt edemediği bulgular arasındadır. Bazı çizgi film kahramanlarının uçma ya da yaralanmalar sonucu zarar görmemesinin çocuklar tarafından sonucunun aynı olacağı düşüncesi ile tehlikeli denemeler yapmalarına neden olabilir.

Kültür karmaşası ise, çocukların kendi bulunduğu kültürden farklı gelenek, görenek, örf, adet ve dini temaların çizgi filmlerde farklılıklar göstermesidir.

Yaratıcılığı köreltme ise bazı standart uygulama ve kalıplarda öğrencilerin çalışmalarının yeni fikirler getirmeyeceği düşünülmektedir.

3.3. ÜÇÜNCÜ ALT PROBLEME İLİŞKİN BULGULAR VE YORUM

Araştırmanın 3. Alt probleminde katılımcılara “Çocukların eğitimine katkı sağlayan çizgi filmler nelerdir ve hangi yönde eğiticidir?” sorusu yöneltilmiştir. Katılımcıların bu soruya verdikleri yanıtlardaki temalara ilişkin kod dağılımları Tablo 3.3.1’ de gösterilmiştir.

Tablo 3.3.1: Çocukların eğitimine katkı sağlayan çizgi filmler tema ve kod dağılımı

ÇİZGİ FİLM	KATKISI	n	Toplam
Pepee,	Renkler Şarkılar Sayılar Halk oyunları Çevre ilişkileri Kişisel gelişim Temel değerler	22	48
Caillou	Renkler Sayılar	8	
Keloğlan,	Çevre ilişkileri Kişisel gelişim Temel değerleri	5	
Şirinler	Çevre ilişkileri Kişisel gelişim Temel değerleri	3	
Diğer		10	

Tablo 3.3.1’ e göre verilen yanıtlardaki kod ve temaların 22’ si Pepee, (renkler, şarkılar, sayılar, halk oyunları, çevre ilişkileri, kişisel gelişim, temel değerler) 8’ i Caillou (renkler, sayılar) 5’i Keloğlan, (çevre ilişkileri, kişisel gelişim, temel değerleri) 3’ ü Şirinler, (çevre ilişkileri, kişisel gelişim, temel değerleri) Heidi, Cedric, Georgia, Arı Maya, Dede Korkut, Sürekli Dizi, Sünger Bob, Adventure Time, Pinokyo, Canım Kardeşim, Pocoyo, Köstebekgiller, Ayas oluşturmaktadır.

Araştırma bulgularına göre çocukların öncelikle Pepee ve Caillou çizgi filmlerini daha çok tercih ettikleri görülmektedir. Boyama kitaplarından, oyuncaklara kadar birçok ürünleri olan bu çizgi filmler çocukların görsel algılarını etkilemede önemli bir unsur olduğu düşünülmektedir. Çocukların sevdikleri çizgi film

kahramanlarına ait boyama kitapları, boyamayı keyifli hale getirerek ve aynı zamanda renkleri öğrenmelerini sağlayabilir. Keloğlan ve Şirinler çevre ve aile ilişkileri, dostluk, arkadaşlık, dürüstlük gibi kavramların üzerinde durmaktadır. Çizgi filmlerde yalan söylememe, iyilik gibi kavramların ön planda olması ve çizgi filmlerin birçok mesajı oyun ve eğlenceli bir görsel düzenleme ile çocuklara sunduğu düşünülebilir.

3.4. DÖRDÜNCÜ ALT PROBLEME İLİŞKİN BULGULAR VE YORUM

Araştırmanın 4. Alt probleminde katılımcılara “Çizgi filmlerin görsel sanatlar eğitimine katkısı nedir?” sorusu yöneltilmiştir. Katılımcıların bu soruya verdikleri yanıtlardaki temalara ilişkin kod dağılımları Tablo 3.4.1’ de gösterilmiştir.

Tablo 3.4.1: Çizgi filmlerin görsel sanatlar eğitimine katkısı tema ve kod dağılımı

TEMA	KOD	n	Toplam	
Görsel Sanat Eleman ve İlkeleri	Renkleri	10	23	50
	Karakterleri çizme	2		
	Biçimleri öğrenme	2		
	Şekil öğrenme	1		
	Görsel bakış açısı	1		
	Görsel ifadenin gelişimi	1		
	Çizgiyle ifade	1		
	Bilgi	1		
	Nesneleri çizme	1		
	Zemin öğrenme	1		
	Görsel sanatlara ilgisi	1		
	Perspektif	1		
	Yaratıcılık	Hayal gücü		
Bakış açısı		3		
Üretken olma		2		
Yeni karakterler ortaya çıkarma		1		
Farklı arayışlar		1		
Yeni Bilgi	İmge dünyasında gelişim	1	4	
	Kavram gelişimi	1		
	Algı gücü gelişimi	1		
	Eğitim amaçlı katkı	1		
İçerik	Kopya yöntemi	1	2	
	Grafik	1		

Tablo 3.4.1’ e göre verilen yanıtlardaki kod ve temaların 23’ ü Görsel Sanat İlke ve Elemanları, (Renkler, Karakterleri çizme, biçimleri öğrenme, şekil öğrenme, görsel

bakış açısı, görsel ifadenin gelişimi, çizgiyle ifade, bilgi, nesnelere çizme, zemin öğrenme, görsel sanatlara ilgisi, perspektif) 21' i yaratıcılık, (hayal gücü, bakış açısı, üretken olma, yeni karakterler ortaya çıkarma, farklı arayışlar) 4' ü yeni bilgi, (imge dünyasında gelişim, kavram gelişimi, algı gücü gelişimi, eğitim amaçlı katkı) ve 2' si içerikden (kopya yöntemi, grafik) oluşmaktadır.

Araştırma bulgularına göre çizgi filmlerin en başta görsel sanatlara katkısının olduğunu görmekteyiz. Çocukların sanatsal farkındalıklarının arttığı, çevreyi tanıma ve öğrenmeye başladığı bu dönemde başta renk bilgisi, çizgi film karakterlerini nesnelere şekillerini ve biçimlerini basit çizgilerle ifade etmeye çalışırlar. Ayrıca mekan, zemin, perspektif hakkında ön bilgiye sahip olurlar ve bunlar resimlerine yansımaya başlayacağı düşünülebilir.

Mevcut var olan karakterleri özelliklerine (giysi, şapka, araç ve gereçlere) yeni yaratıcı düşünceler eklerler ve resimlerinde bunları ön plana çıkarırlar. Yeni bilgiler ve nesnelere öğrenen çocuklar bunları resimlerine sık sık yansıtma heyecanı içinde olabilirler.

Aynı zamanda çizgi filmlerdeki kahramanların ya da nesnelere kopya yöntemi ile uygulanması çocukların yaptıkları resimlerden keyif almalarını ve görsel sanatlar dersine aktif katılımlarını sağlayabilir.

Araştırmanın 4. Alt probleminde katılımcılara “Çizgi filmler çocuğun yaratıcılığını nasıl geliştirir?” sorusu yöneltilmiştir. Katılımcıların bu soruya verdikleri yanıtlar ile temalara ilişkin kod dağılımları Tablo 3.4.2' de gösterilmiştir.

Tablo 3.4.2: Çizgi filmler çocuğun yaratıcılığını nasıl geliştirir tema ve kod dağılımı

TEMA	KOD	n	Toplam	
Yaratıcılık	Farklı bakış açısı	12	33	45
	Hayal gücünü geliştirme	5		
	Yaratıcı düşünme	3		
	Düşündürme	2		
	Derslerine etki	1		
	Objeleri farklı yorumlama	1		
	Hayatı farklı yorumlama	1		
	Hayvanların konuşabilmesi	1		
	Geniş düşünme	1		
	Farklı arayışlar	1		
	Yeni keşifler	1		
	Oyunlara etki	1		
	Beyin jimnastiği	1		
	Hayal kurlmalarını cesaretlendirme	1		
	Fikirler geliştirme	1		
Görsel Sanatlar	Estetik beğeni	1	6	
	Estetik algı	1		
	Bilgi	1		
	Görsel hafıza gelişimi	1		
	Farklı renkler öğrenme	1		
	Sanatsal düşünme	1		
Eğitim	Eğitici olması önemlidir	1	6	
	Eğitimin her alanında faydalı	1		
	Algıyı arttırma	1		
	Sorunlara çözüm bulma	1		
	Olayları yorumlama	1		
	İyi olmayı öğretme	1		

Tablo 3.4.2' ye göre verilen yanıtlardaki kod ve temaların 33' ü yaratıcılık (Farklı bakış açısı, hayal gücünü geliştirme, yaratıcı düşünme, düşündürme, derslerine etki, objeleri farklı yorumlama, hayatı farklı yorumlama, hayvanların konuşabilmesi, geniş düşünme, farklı arayışlar, yeni keşifler, oyunlara etki, beyin jimnastiği, hayal kurlmalarını cesaretlendirme, fikirler geliştirme), 6' sı görsel sanatlar (estetik beğeni, estetik algı, bilgi, görsel hafıza gelişimi, farklı renkler öğrenme, sanatsal düşünme), 6' sı eğitimden (Eğitici olması, eğitiminin her alanında faydalı, algıyı arttırma, sorunlara çözüm bulma, olayları yorumlama, iyi olmayı öğretme) oluşmaktadır.

Araştırma bulgularına göre çizgi filmlerin en fazla katkısının çocukların yaratıcılığına ve hayal gücüne olduğu görülmektedir. Çizgi filmlerin hayal dünyasını yansıtması çocukları farklı düşünmeye ve sorgulamaya yönlendirebilir. Farklı düşünme ve sorgulama kabiliyeti ise öğrencinin diğer derslerini olumlu etki edebilir, böylece diğer derslerde öğrencinin pratik düşünce ve problemlere farklı çözüm yolları bulması daha kolay olabilir. Bu durum eğitimin farklı kademelerinde de etkili olabilir. Örneğin, öğrenci fen bilgisi dersinde bir deney ile ilgili farklı örnekler verebilir.

Çocukların çizgi filmlerde gördüğü farklı nesne ve objeleri kendi yaşadığı çevredeki oyuncak, araç ve gereçlerin yerine kullanması da yine hayal gücünün bir ürünüdür. Örneğin bazı çocuklar oyunlarında direksiyon olarak kova kapağını kullanırlar. Çizgi filmlerdeki bazı eğlenceli olay, konu ve konuşmaların çocukların oyun dünyasına yansıdığı görülmektedir. Ayrıca, oyunlarda farklı kurallar koyarak farklı yaklaşımlarla oyunları daha eğlenceli hale getirmeleri de mümkün olabilir.

Araştırmanın 4. Alt probleminde katılımcılara “Görsel sanatlar dersi çizgi filmle ilişkisi bakımından nasıl katkı sağlar?” sorusu yöneltilmiştir. Katılımcıların bu soruya verdikleri yanıtlar ile temalara ilişkin kod dağılımları Tablo 3.4.3’ de gösterilmiştir.

Tablo 3.4.3: Görsel sanatlar dersi çizgi filmle ilişkisi bakımından katkısı tema ve kod dağılımı

TEMA	KOD	n	Toplam
Görsel Sanat Öğretim Yöntemleri	Çizgi film karakterlerini basit çizgilerle çizme	5	22
	Yeni karakter ortaya koyma	3	
	Çizgi filminden örnekler gösterilebilir	2	
	Çizgi film kuklası ya da oyuncacı yaptırılabilir	1	
	Çizgi filmi resimleme	1	
	Kopya yöntemi ile aktarılabilir	1	
	Çizimleri çizgi film tarzında yaptırılabilir	1	
	Kolay karakterler çizdirilebilir	1	
	Çizgi film karakterleri tasarlayabilirler	1	
	Görsel sanatların temel konuları anlatılabilir	1	
	Sanatçının hayatı anlatılabilir	1	
	Çocuğun sanatsal gelişimine katkısı olur	1	
	Yeni öğrendiklerini resimlerine aktarma	1	
	Eğlenceli öğrenme	1	
	Kalıcı öğrenme	1	
Algılama	İlgi çekme	4	19
	Daha çabuk öğrenme	3	
	Yeteneğe katkısı	3	
	Hayal dünyanın gelişimi	3	
	Görsel ilişki	2	
	Yaratıcılığa katkısı	2	
	Bakış açısında değişim	1	
	Görsel seçicilik	1	
Görsel Sanat İlke ve Elemanları	Renkleri öğrenme	7	12
	Perspektif	1	
	Oran-orantı	1	
	Şekil	1	
	Biçim	1	
	Çizgi	1	
Görsel Sanatlar İçeriği	Müzecilik	2	4
	Minyatür	1	
	Grafik	1	

Tablo 3.4.3' e göre verilen yanıtlardaki kod ve temaların 22' si Görsel Sanat öğretim yöntemleri (Basit çizgilerle çizme, yeni karakterler ortaya koyma, çizgi filmlerden örnekler gösterme, çizgi film kuklası ya da oyuncacı yaptırma, çizgi filmi resimleme, kopya yöntemi, çizgi film tarzında çizimler, karakter tasarlama, görsel sanatların temel konuları, sanatçı hayatını anlatma, öğrenilenleri resimlere aktarma, eğlenceli ve kalıcı öğrenme),19' u algılama (daha çabuk öğrenme, yeteneğe katkısı, hayal dünyasının gelişimi, görsel ilişki, yaratıcılığa katkısı, bakış açısında değişim,

görsel seçicilik), 12' si görsel sanat ilke ve elemanları (Renkleri öğrenme, perspektif, Oran-Orantı, şekil, biçim, çizgi), Görsel Sanatlar İçeriği (Müzecilik, minyatür, grafik) hakkındadır.

Araştırma bulgularına göre çizgi filmler ile Görsel Sanatlar eğitimi ders uygulamaları öğrenciler açısından ilgi çekici ve aktif hale getirilebilir. Çizgi filmlerin görsel sanatlar dersinde izletilmesinin ardından öğrencilere karakterlerin resimlerini yaptırma, kopya yöntemi ile karakterlerin çizimi, kukla, maske ve oyuncak yapımı, yaratıcılıklarını geliştirmek için farklı karakterlerin çizimi gibi birçok uygulama yaptırılabilceği bulgusuna ulaşılmıştır. Bunun yanı sıra öğrencilerin sanatsal farkındalık ve ilgisinin artması için ressamların, tarihi kişilerin hayatları ile ilgili animasyonların öğrenme için faydalı olacağı düşüncesi ortaya çıkmıştır.

Çizgi filmler izletildikten sonra yapılan bir boyama çalışması ile renkleri öğrenme durumları ölçülebilir. Boyama kitaplarında bulunan çizgi film karakterlerini boyayan öğrencilerin boyama yaparken yansıttıkları renkleri izledikleri çizgi filmlerden gördükleri örnek olarak verilebilir.

Öğrenciler görsel sanatların temelini oluşturan sanat ilke ve elemanları çizgi filmlerden öğrenerek, öğrendiklerini resimlerde uygulayabilirler. Renkler, farklı şekiller farklı anlatım ile birlikte öğrenciler için ilgi çekici ve derse katılımın aktif olmasını sağlayabilir.

3.5. BEŞİNCİ ALT PROBLEME İLİŞKİN BULGULAR VE YORUM

Araştırmanın 5. Alt probleminde katılımcılara “Çizgi filmler çocukların genel kültür gelişimine nasıl etki eder?” sorusu yöneltilmiştir. Katılımcıların bu soruya verdikleri yanıtlardaki temalara ilişkin kod dağılımları Tablo 3.5.1' de gösterilmiştir.

Tablo 3.5.1: Çizgi filmlerin çocukların genel kültür gelişimine etkisi tema ve kod dağılımı

TEMA	KOD	n	Toplam	
Kültürel Bilgi	Kültür öğrenme	5	23	46
	Bakış açısı	3		
	Yemek kültürü	3		
	Teknolojik gelişmeler	2		
	Tarihi kişiler	1		
	Tarih	1		
	Kalıcılık	1		
	Eğlenerek	1		
	Kuşaklar arası bağ	1		
	Kültürel farkındalık	1		
	Çevresi	1		
	Giyim	1		
	Örf adet	1		
	Sosyal ilişkiler	1		
Kültürel Etkileşim	Çevre ilişkilerin	3	13	
	Aile ilişkileri	2		
	Taklit becerisi	2		
	Dil gelişimi	2		
	Yaşam tarzı	1		
	İletişim kurma	1		
	Davranış gelişimi	1		
	Sorular sorma	1		
Farklı Kültürler	Özellikler	6	10	
	Yerler	2		
	Milletler	1		
	Dünya	1		

Tablo 3.5.1' e göre verilen yanıtlardaki kod ve temaların 23' ü kültürel bilgi, (kültür öğrenme, bakış açısı, yemek kültürü, teknolojik gelişmeler, tarih, tarihi kişiler, kalıcılık, eğlenerek, kuşaklar arası bağ, kültürel farkındalık, çevresi, giyim, örf adet, sosyal ilişkiler) 13' ü kültürel etkileşim, (çevre ilişkileri, aile ilişkileri, taklit becerisi, dil gelişimi, yaşam tarzı, iletişim kurma, davranış gelişimi, sorular sorma) 10' u farklı kültürlerden oluşmaktadır.

Araştırma bulgularına göre çizgi filmlerin öncelikli olarak en öğrencilerin kültürel bilgi kazanmasına olanak sağladığı görülmektedir. Bu kültürel bilgi tarih, giyim, örf adet vb. unsurları içermektedir. Kültürel bilgi unsurları gerek yerli gerek yabancı yapımlar da sık sık görülmektedir. Kültür hakkında genel bilgi sahibi olmak

öğrencilere sanatsal açıdan farklı bir bakış açısı katabilir. Yerli yapımlar kendi kültürel bilgisini aktarıırken yabancı yapımlarda farklı kültürlere ait farkındalığı ortaya koyabilir ve böylece öğrencinin merak ve sorgulama güdülerini harekete geçirebilir. Kültürel etkileşim ise çocukların çevre ile olan ilişkilerinde, yaşam tarzların gerek aile, gerek arkadaş ortamında bir paylaşım içerisinde olması biçiminde ifade edilebilir. Çizgi filmde gördüklerini taklit etme çabası, çocuğun oyun hayatında aktif olmasını sağlayabilir. Aynı zamanda çizgi filmlerden çocukların gidip görmediği yerler, çeşitli hayvanlar ve nesnelere hakkında bilgi edinebileceği, kazandıkları bu kültürel bilgi ve etkileşimi öğrencilerin görsel sanatlar alanındaki çalışmalarına yansıtacağı düşünülmektedir.

Araştırmanın 5. Alt probleminde katılımcılara “Çizgi filmlerin görsel kültür açısından nasıl bir önemi vardır?” sorusu yöneltilmiştir. Katılımcıların bu soruya verdikleri yanıtlardaki temalara ilişkin kod dağılımları Tablo 3.5.2’ de gösterilmiştir.

Tablo 3.5.2: Çizgi filmlerin görsel kültür açısından önemi tema ve kod dağılımı

TEMA	KOD	n	Toplam	
Görsel Bilgi	Renk bilgisi	5	31	41
	Nesneleri çizme	4		
	Biçim	3		
	Mekan	2		
	Farklı karakterler	2		
	Yer kavramı	1		
	Olay kavramı	1		
	Hayvanları çizme	1		
	Görsel beğeni	1		
	Görsel algılama	1		
	Kıyafetler	1		
	Kavramlar	1		
	Tasarlama	1		
	Sorgulama	1		
	Görsel hazırbuluşluk	1		
	Görülenlerin kalıcılığı	1		
	Küresel kültür oluşturma	1		
	Farklı kültürler	1		
	Uzak yerler	1		
	Dünya	1		
	Görsel Algı	Algıda seçicilik		
Hayal gücü		2		
Farklı yorumlama		1		
Yorum yapabilme		1		
Farklı fikirler		1		
Yeni düşünceler		1		
Bakış açısı		1		

Tablo 3.5.2' ye göre verilen yanıtlardaki kod ve temaların 31' i görsel bilgi (Renk bilgisi, nesnelere, çizme, biçim, mekan, farklı karakterler, yer kavramı, olay kavramı, hayvanları çizme, görsel beğeni, görsel algılama, kıyafetler, kavramlar, tasarlama, sorgulama, görsel hazırbulunuşluk, görülenlerin kalıcılığı, küresel kültür oluşturma, farklı kültürler, uzak yerler, dünya), 10' u görsel algı (algıda seçicilik, hayal gücü, farklı yorumlama, yorum yapabilme, farklı fikirler, yeni düşünceler, bakış açısı) hakkındadır.

Araştırma bulgularına göre çocukların farklı insan, hayvan, nesne, obje, biçim olarak gördüğü her şey yeni bir görsel bilgi olarak algılanmaktadır. Çocuklar bu yeni bilgileri günlük hayata aktarır, sorgular, merak eder ve öğrenmek ister. Özellikle gelişme çağındaki çocukları sürekli çevre tarafından verilen uyarıları algılayıp öğrenmek isteyebilir. Çocukların yeni öğrendikleri nesnelere şekil ve biçimlerini hafızalarına kaydedebileceği ve böylece görsel kültürlerinin gelişebileceği, aynı zamanda yaratıcılıklarının olumlu yönde etkileneceği düşünülebilir.

IV. BÖLÜM

SONUÇ VE ÖNERİLER

Bu bölümde araştırma sonucunda elde edilen bulgulardan yola çıkarak sonuç ve öneriler verilmiştir.

4.1. SONUÇLAR

Araştırmanın uygulaması sonucunda elde edilen bulgulara dayalı olarak şu sonuçlara varılmıştır:

4.1.1. Birinci Alt Probleme İlişkin Sonuçlar

Araştırmaya katılan öğretmen ve öğrencilerin çoğunluğu görsel algıya dayalı konuların öğrencilerin çizgi filmleri sevmelerinde öncelikli neden olduğunu belirtmiştir. Ayrıca çizgi filmlerde hayal dünyasına ait kavramların olması yaratıcı düşünmeyi geliştirdiği, çizgi filmleri dikkat çekici ve ilginç hale getirdiği sonucuna ulaşılmıştır.

4.1.2. İkinci Alt Probleme İlişkin Sonuçlar

Çizgi filmlerin olumlu ve olumsuz etkilerinin sorulduğu ikinci alt problem sorularında, öğrencilerin ve öğretmenlerin çoğunluğuna göre, olumlu özelliklerinin olumsuz özelliklerden daha fazla ve ön planda olduğu ortaya çıkmıştır. Olumlu özellikleri; eğitim, yaratıcılık, kişisel gelişim, iletişim, psikoloji, bilgi, kültür ve görsel sanatlar gibi birçok alanda olduğu sonucuna varılmıştır. Olumsuz özellikleri ise davranışsal etkisi, şiddete yönlendirme, kötüyü taklit, çizgi filme ve televizyona bağımlılık, aktivitelere etkisi olduğu ortaya çıkmıştır.

4.1.3. Üçüncü Alt Probleme İlişkin Sonuçlar

Eğitime katkı sağlayan çizgi filmler sorulduğunda Türk toplumu tarafından en çok bilinen ve ön planda olan “Pepee” ve “Caillou” başta olmak üzere “Keloğlan ve Şirinler” olmuştur. Bu çizgi filmlerin başta sayılar, harfler, renkler, halk oyunları, aile ve çevre ilişkilerini öğrettiği sonucuna ulaşılmıştır. Renk bilgisinin birçok çizgi filmde

ön planda olduğu ve renkleri öğrenen öğrencilerin bunları resimlere yansıttığı sonucuna varılmıştır.

4.1.4. Dördüncü Alt probleme İlişkin Sonuçlar

Çizgi filmlerin görsel sanatlar eğitimine, yaratıcılığa ve yöntem tekniklere katkısının araştırıldığı görüşme sorularından sanat ilkelerini ve elemanlarını öğrendikleri sonucuna varılmıştır. Ayrıca öğrencilerin bilmediği nesnelere, hayvanları ve figürlerin özelliklerini öğrenip çizdikleri resimlere yansıtmışlardır. Çizgi filmdeki kahramanları, nesnelere, mekân vb. öğeleri basit çizgilerle, severek ve eğlenerek öğrenecekleri için görsel sanatlar dersine etkin ve keyifli bir katılım olacağı sonucuna varılmıştır.

Çizgi filmdeki bazı kahramanları basit çizgilerle, kopya yöntemi, çizgi film izlettirerek hikâyeyi resimleme, kukla yapımı, karakterlerin farklı çizimleri gibi yaratıcılığın ön planda olduğu çalışmaların yaptırılabilceği sonucuna varılmıştır.

4.1.5. Beşinci Alt Probleme İlişkin Sonuçlar

Görsel sanatlar dersi, kültür ve görsel kültür bağlantısı ile ilgili sorular sorularda, öğrencilerin farklı kültür ile etkileşimleri ve bu kültür etkileşimi sonucunda;

- Öğrencilerin kendi kültürüne farkındalığın artması,
- Farklı kültürleri öğrenmeleri,
- Öğrendikleri bu kültürel öğeleri resimlerine yansıtmaları,
- Görsel kültür sonucu gitmediği, yaşamadığı yerdeki nesne, obje, hayvan vb. resimlerine yansıttıkları görülmektedir.

Özellikle farklı kültürlere ait görsellerin ön planda olduğu çizgi filmler çocukların yaşadığı dünya hakkında bilgi ve fikir sahibi oldukları sonucunu ortaya çıkarmıştır.

4.2. ÖNERİLER

Araştırma sonucunda elde edilen bulgular ve sonuçların ışığında ortaya çıkan öneriler aşağıda yer almaktadır;

4.2.1. Birinci Alt Probleme İlişkin Öneriler

Çizgi filmler çocuklara bir takım davranışları kazandırmada önemli rol oynamaktadır. Severek ve eğlenerek izledikleri çizgi filmler öğrencilerin görsel sanatlar dersine ilgi duyması ve derslerin daha verimli olması için milli eğitim bakanlığına bağlı okullarda ders müfredatlarına eklenmelidir. Böylece görsel sanatlar alanındaki farkındalık ve estetik beğeni bireyin kişisel gelişimine de yön verebilir.

4.2.2. İkinci Alt Probleme İlişkin Öneriler

Olumlu özelliklerin ön planda olduğu çizgi filmlerin görsel sanatlar dersine uygun ve seçilerek gösterilmesi bu derse olan ilgiyi ve başarı seviyesini arttırmak için önemlidir. Ayrıca olumlu çizgi filmler çocukların dil, kültür, iletişim gibi birçok alanda yeni bilgiler öğrenmesini sağlayacağı için izlettirilmelidir. Olumsuz özellikleri olan çizgi filmler ise çocukların gelişimini birçok açıdan olumsuz etkileyeceği için çocuklara bu tür çizgi filmleri izletmekten kaçınılmalıdır.

4.2.3. Üçüncü Alt Probleme İlişkin Öneriler

Görsel sanatlar ilke ve elemanlarını (renk, mekân vb.) ressamın resimleri ve hayatları hakkındaki çizgi filmler görsel sanatlar dersi içeriğine eklenebilir ve öğrencilerin sanat hakkında farkındalığı artırabilir. Böylece severek izlenen çizgi filmler çocukların görsel sanatlara ait kavramları öğrenmesi de kolaylaşabilir.

4.2.4. Dördüncü Alt Probleme İlişkin Öneriler

Çizgi filmlerden yola çıkarak hikâyeleme, kukla yapımı, farklı karakterler ortaya çıkarma vb. birçok yöntem görsel sanatlar derslerinde etkin ve aktif olarak kullanılmalıdır. Böylece öğrenciler sevdikleri çizgi filmlere ait resimleri çizerken severek ve eğlenerek aktif olarak görsel sanatlar dersine katılmış olacaklardır.

4.2.5. Beşinci Alt Probleme İlişkin Öneriler

Kültürel olarak öğrencilerin öğrendiği yeni bilgiler onların günlük yaşamında ve birçok alanda gelişimlerini olumlu yönde etkilemektedir. Çizgi filmlerden öğrendikleri kültürel değerleri gerek kendi kültürü gerekse farklı kültürleri tanımada önemlidir. Bu kültürel bilgi ve öğrenme sonucunda öğrendikleri yeni bilgileri öğrencilerin çalışmalarına yansıtması önemlidir. Buna bağlı olarak görsel kültür gelişimi açısından çizgi filmlerin düzenli olarak izletilmeli ve görsel sanatlar dersinde ki verimliliği ortaya çıkarılmalıdır.

KAYNAKÇA

- Abdüsselam, Z. (2013). *Çizgi Filmlerin Fen Öğretimine Etkisi: Kuvveti Keşfedelim Örneği*. Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi, Karadeniz Teknik Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İlköğretim Anabilim Dalı, Fen Bilgisi Eğitimi Bilim Dalı, Trabzon.
- Aksoy, T. K. (2002). *Çizgi Filmde Sahne Tasarımı*. Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi, Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü. Eskişehir.
- Alakuş, A O., Mercin, L. (Editörler) Ayaydın, A., Üstün Vural, D., Tuna, S., Gökay Yılmaz, M. (2011). *Sanat Eğitimi ve Görsel Sanatlar Öğretimi*. (2. basım). Ankara: Pegem Akademi.
- Alan, İ. (2009). *Sevgi içerikli çizgi filmlerin ilköğretim 5. Sınıftaki çocukların görsel sanatlar dersinde yaptıkları resimler üzerindeki etkisinin incelenmesi*. Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Alsaç, Ü. (1994) *Türkiye’de Karikatür, Çizgi Roman ve Çizgi Film*. (1.basım). İstanbul: İletişim Yayınları.
- Ana Britanica. (2004). Canlandırma, (5), s322. Ana Yayıncılık.
- Arıkan, A. (2001). *Yedi Oniki Yaş Arası Çocuklara Çizgi Film Yöntemi ile Müze Eğitiminin Verilmesi*. Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi, Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.
- Arnheim, R. (2012) *Görsel Düşünme*. (3. basım). İstanbul: Metis Yayınları.
- Artut, K. (2002) *Eğitim Fakülteleri ve İlköğretim Öğretmenleri İçin Sanat Eğitimi ve Kuramları*. (2.basım). Ankara: Anı Yayıncılık.
- Artut, K. (2009) *Sanat Eğitimi Kuramları ve Yöntemleri*. (6. basım). Ankara: Anı Yayıncılık.
- Artut, K. (2010). *Okul Öncesinde Resim Eğitimi*. (3. basım). Ankara: Anı Yayıncılık.

- Atan, U. (1995). *Animasyonun Kültür Aktarımındaki Yeri*. Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi, Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Resim-İş Eğitimi Anabilim Dalı, Konya.
- Barnard, M. (2002). *Sanat Tasarım ve Görsel Kültür*. (1. basım). Ankara: Ütopya Yayınları.
- Bender, M. T. (2013). *Duyguların İzinde Sanatsal Yaratma*. (1. basım). Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.
- Boydaş, N. (2007) *Sanat Eleştirisine Giriş, Örneklerle Sanat Eleştirisi*, (2. basım). Ankara: Gündüz Eğitim ve Yayıncılık.
- Buyurgan, S., Buyurgan, U. (2012). *Sanat Eğitimi ve Öğretimi, Eğitimin Her Kademesine Yönelik Yöntem ve Tekniklerle*. (3. basım). Ankara: Pegem Akademi.
- Büyüköztürk, Ş., Kılıç Çakmak, E., Akgün, Ö. E., Karadeniz, Ş., Demirel, F. (2011). *Bilimsel Araştırma Yöntemleri*. (9. basım). Ankara: Pegem Akademi.
- Can, A. (1995). *Okul Öncesi Çocuklara Yönelik Televizyon Programları İçinde Çizgi Filmlerin Çocukların Gelişimine ve İletişimine Etkileri*. Yayımlanmış Doktora Tezi. Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Radyo Televizyon Anabilim Dalı, İstanbul.
- Can, A. (1996). *Çocuk ve Çizgi Film*. (1. basım). Konya: Öz Eğitim Yayınları.
- Çıkrıkçı, S. (1999). *Çizgi Filmlerin 5-6 Yaş Çocuklarının Kavram Gelişimi ve Kazanımına Etkisi*. Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi, Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Niğde.
- Dedeal, M. N. (1999). *Temel Özellikleriyle Çizgi Canlandırma*. (1. basım). İstanbul: Pusula Yayıncılık ve İletişim.
- Demircioğlu, İ. H. (2007). Tarih Öğretiminde Filmlerin Yeri ve Önemi. *Bilgi (Türk dünyası Sosyal Bilimler Dergisi)*, (42), 77-98.

- Demirel, Ö. (2010). *Eğitim Sözlüğü Dictionary of Education*. (4. basım). Ankara: Pegem Akademi.
- Erden, M. (2001). *Öğretmenlik Mesleğine Giriş*. İstanbul: Alkım Yayınları.
- Erinç, S. M. (1995). *Kültür Sanat Sanat Kültür*. (1. basım). İstanbul: Çınar Yayınları.
- Erinç, S. M. (1998). *Sanatın Boyutları*. (1. basım). İstanbul: Çınar Yayınları
- Erinç, S. M. (2011). *Sanat Psikolojisi' ne Giriş*. (3.basım). Ankara: Ütopya Yayınevi
- Etike, S. (1995). *Sanat Eğitimi Yazıları*. (1. basım). Ankara: İlke Kitapevi Yayınları.
- Etike, S. (2001). *Cumhuriyet Dönemi Resim Eğitimi*. (1. basım). Ankara: Güldiken Yayınları.
- Gander, M. J., Gardiner, H. W. (1998). *Çocuk ve Ergen Gelişimi*. (Çev.A. Dönmez, N. Çelen ve B. Onur). (3. basım). Ankara: İmge Kitapevi.
- Kaba, F. (1992). *Animasyonun Eğitim Amaçlı Kullanımı*. Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi, Eskişehir Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eskişehir.
- Kaba, F. (1994). Çizgi Film Üzerine. *Anadolu Sanat, Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi*, (2), 81-87.
- Kaba, F. (2002). Türkiye'de Çizgi Film: Gelişimi ve Eğitimi. *Anadolu Sanat, Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi*, (13), 135-140.
- Kantarcıoğlu, S. (1998). *Türkiye Cumhuriyeti Hükümet Programlarında Kültür*. (3. basım). Ankara: Türkiye Cumhuriyeti Kültür Bakanlığı Yayınları.
- Kaplan, M. (1977). *Türk Milletinin Kültürel Değerleri*. (1. basım). İstanbul: Milli Eğitim Basımevi.
- Karaca, Y., Pekyaman, A., Güney, H., (2007, Aralık). Ebeveynlerin Televizyon Reklam İçeriklerinin Çocuklar Üzerindeki Etkilerini Etik Açısından Algılamalarına Yönelik Bir Araştırma. *Sosyal Bilimler Dergisi*, 9(2), 233-250.

- Kehnemuyi, Z. (2013) *Çocuğun Görsel Sanat Eğitimi*. (7. basım). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Kırıçoğlu, O. T. (2005). *Sanatta Eğitim, Görmek Öğrenmek Yaratmak*. (3. basım). Ankara: Pegem A Yayıncılık.
- Kırıçoğlu, O. T. (2009). *Sanat, Kültür, Yaratıcılık, Görsel Sanatlar ve Kültür Eğitimi – Öğretimi*. (.1 basım). Ankara: Pegem Akademi.
- Kongar, E. (2013). *Kültür Üzerine*. (10. basım). İstanbul: Remzi Kitapevi.
- MEB. (2013). Görsel Sanatlar Dersi Öğretim Programı
- Miles, M. B. and Huberman, A. M. (1994). *Qualitative Data Analysis: A Source Book of New Methods*. London: SAGE Publications.
- Mülayim, S. (1994) *Sanata Giriş, Plastik Sanatların Temel Kavramları ve Terminolojisi Üzerine Bir Deneme*. (2. basım). İstanbul: Bilim Teknik Yayınevi.
- Okan Akın, N. (2007, 19-21 Kasım) *Sanat Eğitimi ve Şiddet*. 3. Ulusal Sanat Eğitimi Sempozyumu. Ankara.
- Öncül, R. (2000). *Eğitim ve Eğitim Bilimleri Sözlüğü. 1. Cilt*. (1. basım). İstanbul: Milli Eğitim Bakanlığı Yayınları.
- Özakçaoğlu, N. (2009). *Çizgi Filmlerin Eğitilebilir Zihinsel Engelli Öğrencilerin Resimlerine Anlatım, Biçim ve Renk Olarak Yansımaları*. Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü Resim-İş Öğretmenliği Anabilim Dalı, Ankara.
- Özsoy, V. (2007). *Görsel Sanatlar Eğitimi*. (2. basım). Ankara: Gündüz Eğitim ve Yayıncılık.
- Özsoy, V. Alakuş, A. O. (2009). *Görsel Sanatlar Eğitiminde Özel Öğretim Yöntemleri (Resim-İş Eğitimi)*. (1.basım). Ankara: Pegem Akademi.
- Özsoy, V. (Editör) Buyurgan, S. Mercin, L. (2010). *Görsel Sanatlar Eğitiminde Müze Eğitimi ve Uygulamaları*. (2. basım). Görsel Sanatlar Eğitimi Derneği Yayınları.

- Robinson, K. (2003). *Yaratıcılık Aklın sınırlarını Aşmak*. (1. Basım). İstanbul: Kitap Yayınevi.
- San, İ. (1979). *Sanatsal Yaratma, Çocukta Yaratıcılık*. (2. basım). Ankara: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- San, İ. (2003). *Sanat Eğitimi Kuramları*. (3. basım). Ankara: Ütopya Yayınları.
- San, İ. (2004). *Sanat ve Eğitim, Yaratıcılık Temel Sanat Kuramları Sanat Eleştirisi Yaklaşımları*. (3. basım) Ankara: Ütopya Yayınevi.
- Sungur, N. (1997). *Yaratıcı Düşünce*. (2. basım). İstanbul: Evrim Yayınevi.
- Tansuğ, S. (1993). *Sanatın Görsel Dili*. (3. basım). İstanbul: Remzi Kitapevi.
- Tansuğ, S. (2012) *Çağdaş Türk Sanatı*. (9. basım). İstanbul: Remzi Kitapevi.
- TDK Sözlüğü, <http://www.tdk.gov.tr/> adresinden 20 Nisan 2014' de alınmıştır.
- Temel Britanica. (1992). *Temel Eğitim ve Kültür Ansiklopedisi*. Çizgi Film, (4), 330. İstanbul: Ana Yayıncılık.
- Uçar, T. F. (2004). *Görsel İletişim ve Grafik Tasarımı*. (5. basım). İstanbul: İnkılap Kitapevi.
- Ünver, E. (2002). *Sanat Eğitimi*. (1. Basım). Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Wikipedia, http://tr.wikipedia.org/wiki/Görsel_sanatlar adresinde 20 Nisan 2014' de alınmıştır.
- Yağlı, A. (2013). Çocuğun Eğitiminde ve Sosyal Gelişiminde Çizgi Filmlerin Rolü: Caillou ve Pepee Örneği. *Turkish Studies*, 8(10), 707-719.
- Yıldırım, A., Şimşek, H. (2000). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*. (2. basım). Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Yılmaz, M. (2009). *Görsel Sanatlar Eğitiminde Uygulamalar*. (3. basım). Ankara: Gündüz Eğitim ve Yayıncılık.

EK-1

ÖĞRETMEN GÖRÜŞME FORMU

“Çizgi Filmlerin Görsel Sanatlar Dersi Açısından Önemi Hakkında Öğretmen ve Öğrenci Görüşleri” Konulu Tez Çalışmasının Görüşme Soruları

Bu çalışmada Çizgi Filmlerin Görsel Sanatlar Dersi Açısından Önemi Hakkında Öğretmen ve Öğrenci Görüşleri belirlenerek görsel sanatlar uygulamalarını nasıl verimli bir hale getirebilir ve geliştirebiliriz gibi sorulara çözümler üretmek amaçlanmıştır. Katılımcılara yöneltilen görüşme formundaki 9 problem aşağıda belirtilmiştir. Görüşmeye katılımınız için teşekkürler.

Niğde Üniversitesi

Danışman: Yrd. Doç. Dr. Nalan Okan AKIN

Resim-İş Eğitimi Anabilimdalı

Arş. Gör. Deniz ÖZESKİCİ

Çalıştığınız Kurum :

Mezun Olduğunuz Okul :

Cinsiyetiniz : Kadın () Erkek ()

Çalışma Deneyiminiz :

1-Çocukların çizgi filmleri sevmeye nedenlerini nelerdir?

2-Çizgi filmlerin olumlu katkıları nelerdir?

3-Çizgi filmlerin olumsuz etkileri nelerdir?

4-Çocukların eğitime katkı sağlayan çizgi filmler nelerdir ve hangi yönde eğitici?

5-Çizgi filmlerin görsel sanatlar eğitime katkısı hakkında ne düşünüyorsunuz?

6-Çizgi filmler çocukların yaratıcılığını nasıl geliştirir?

7-Çizgi filmler çocukların genel kültür gelişimine nasıl etki eder?

8-Çizgi filmlerin görsel kültür açısından nasıl bir önemi vardır?

9-Görsel sanatlar dersi uygulamaları çizgi filmlerle nasıl ilişkilendirilebilir?

EK-2

ÖĞRENCİ GÖRÜŞME FORMU

“Çizgi Filmlerin Görsel Sanatlar Dersi Açısından Önemi Hakkında Öğretmen ve Öğrenci Görüşleri” Konulu Tez Çalışmasının Görüşme Soruları

Bu çalışmada Çizgi Filmlerin Görsel Sanatlar Dersi Açısından Önemi Hakkında Öğretmen ve Öğrenci Görüşleri belirlenerek görsel sanatlar uygulamalarını nasıl verimli bir hale getirebilir ve geliştirebiliriz gibi sorulara çözümler üretmek amaçlanmıştır. Katılımcılara yöneltilen görüşme formundaki 9 problem aşağıda belirtilmiştir. Görüşmeye katılımınız için teşekkürler.

Niğde Üniversitesi Eğitim Fakültesi

Danışman: Yrd. Doç. Dr. Nalan Okan AKIN

Resim-İş Eğitimi Anabilimdalı

Arş. Gör. Deniz ÖZESKİCİ

Bölüm : Resim () Grafik ()
Sınıf :
Cinsiyetiniz : Kadın () Erkek ()

- 1-Çocukların çizgi filmleri sevme nedenlerini nelerdir?
- 2-Çizgi filmlerin olumlu katkıları nelerdir?
- 3-Çizgi filmlerin olumsuz etkileri nelerdir?
- 4-Çocukların eğitimine katkı sağlayan çizgi filmler nelerdir ve hangi yönde eğiticiidir?
- 5-Çizgi filmlerin görsel sanatlar eğitimine katkısı hakkında ne düşünüyorsunuz?
- 6-Çizgi filmler çocukların yaratıcılığını nasıl geliştirir?
- 7-Çizgi filmler çocukların genel kültür gelişimine nasıl etki eder?
- 8-Çizgi filmlerin görsel kültür açısından nasıl bir önemi vardır?
- 9-Görsel sanatlar dersi uygulamaları çizgi filmlerle nasıl ilişkilendirilebilir?

EK-3

Tema ve Kodların Genel Değerlendirme Tablosu

Sorular	Temalar	n	Toplam	
1.Sevme nedenleri	Görsel Algı	25	67	456
	Yaratıcılık	12		
	Duygular	11		
	Algılama	8		
	Zevk	6		
	Müzikle İlişkisi	5		
2.Olumlu katkıları	Eğitim	17	63	
	Yaratıcılık	13		
	Kişisel gelişim	8		
	İletişim	7		
	Psikoloji	6		
	Bilgi	6		
	Kültür	4		
	Görsel Sanatlar	2		
3.Olumsuz katkıları	Davranışsal etki	23	39	
	Bağımlılık	6		
	Aktiviteye etki	5		
	Algı karmaşası	3		
	Kültür	1		
	Yaratıcılık	1		
4.Katkı sağlayan Çizgi filmler	Pepee,	22	48	
	Caillou	8		
	Keloğlan	5		
	Şirinler	3		
	Diğer	10		
5.Görsel Sanatlar Eğitimine Katkısı	Görsel sanat eleman ve İlkeleri	23	50	
	Yaratıcılık	21		
	Yeni bilgi	4		
	İçerik	2		
6.Yaratıcılığa etkisi	Yaratıcılık	33	45	
	Görsel sanatlar	6		
	Eğitim	6		
7.Genel kültür gelişimi	Kültürel bilgi	23	46	
	Kültürel etkileşim	13		
	Farklı kültürler	10		
8.Görsel kültür gelişimi	Görsel bilgi	31	41	
	Görsel algı	10		
9.Görsel Sanatlar dersinin çizgi filmle ilişkisi	Görsel sanat öğretim yöntemleri	19	57	
	Görsel sanat İlke ve elemanların	12		
	Görsel sanat içeriği	4		
	Diğer	22		

ÖZGEÇMİŞ

KİŞİSEL BİLGİLER

Adı ve Soyadı : Deniz ÖZESKİCİ
Doğum Yeri ve Tarihi : İstanbul 1985
Medeni Hali : Bekar
İletişim Bilgileri : denizozeskici@windowslive.com

EĞİTİM

2005-2009 :Niğde Üniversitesi Eğitim Fakültesi Resim-İş
Öğretmenliği Bölümü (Lisans)

YABANCI DİL

İngilizce : IELTS: 5.0 (70)

ETKİNLİKLER/SERGİLER

2009-SESAN 1.Ulusal Yarışmalı Resim Sergisi/İZMİR
2009-Fırat Üniversitesi Bahar Şenlikleri Yarışmalı Sergisi/ELAZIĞ
2009- Bilecik Türk Dünyası Anıtı Restorasyonu/BİLECİK
2011-Kocaeli Ekim Geçidi 10 Karma Sergisi/KOCAELİ
2012-Kadı Konağı Resim ve Restorasyon Çalışması Ürgüp/NEVŞEHİR