İDİL

Araştırma-İnceleme

ÇİZGİ FİLMLERİN, GÖRSEL SANATLAR DERSİ ALAN ÖĞRENCİ ÇALIŞMALARINA ETKİLERİ

Çağatay AKENGİN[1]
Hande CANATAN[2]

[1]Doç. Dr., Gazi Üniversitesi, Gazi Eğitim Fakültesi, c.akengin(at)gmail.com, ORCID: 0000-0002-2170-8708
[2]Gazi Üniversitesi , handeyurttutan(at)gmail.com , ORCID: 0000-0001-8790-6427

Akengin, Çağatay, Canatan, Hande. "Çizgi Filmlerin, Görsel Sanatlar Dersi Alan Öğrenci Çalışmalarına Etkileri". idil, 60 (2019 Ağustos): s. 1071–1083. doi: 10.7816/idil-08-60-12

Öz

Bu araştırmada çizgi filmlerin ilkokul 4.sınıf öğrencilerinin görsel sanatlar çalışmalarına etkilerinin olup olmadığı araştırılmıştır. Araştırma; Ankarada yer alan bir ilkokulda, 31 öğrenci üzerinde uygulanmıştır. Araştırmanın amacına ulaşması açısından iki ayrı sınıfa uygulama yapılmıştır. Bir sınıfa çizgi filmin konusu paragraf şeklinde yazılı olarak verilmiş, diğer sınıf öğrencilerine kısa bir çizgi film izletilerek görselleştirme sağlanmıştır. Çizgi filmlerin, öğrencilerin görsel sanatlar dersindeki çalışmalarını mekân, karakter, obje, konu ve renk açısından ne ölçüde etkilediği incelenmek istenmiştir. Son test kontrol gruplu seçkisiz desen ve doküman inceleme yöntemleri kullanılan bu çalışmada elde edilen veriler öğrenci çalışmaları ve uzman görüşleri ile elde edilmiştir. Öğrenci çalışmaları incelendiğinde özellikle filmi izleyen grup olan 4B sınıfının çalışmalarında; karakter benzerliğinin, konuya uygunluğun, hareketlerin, mekanın ve renklerin daha etkili kullanıldığı görülmüş olup bununla beraber bazı öğrencilerin çalışmalarında filme benzetme kaygısı güttükleri görülmüştür. Bu durum diğer grup ile karşılaştırıldığında filmi izleyen gruptaki öğrencilerin karakter seçimi başta olmak üzere mekân, konu, resmin tamamlanması ve renk öğeleri açısından daha etkili çalışmalar yaptığı sonucuna ulaşılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Görsel Sanatlar Dersi, Çizgi Film

Makale Bilgisi
Geliş: 2 Mayıs 2019 *Düzeltme: 11 Haziran 2019* *Kabul: 3 Temmuz2019*

© 2019 idil. Bu makale Creative Commons Attribution (CC BY-NC-ND) 4.0 lisansı ile yayımlanmaktadır.

Giriş

Sinema, televizyon ve çizgi filmler gibi kitle iletişim araçlarının, bireyin çevresi ile beraber dünyada yaşanan gelişmeleri öğrenmesi ve toplumsallaşması açısından önemli bir yere sahip olduğu söylenebilir. Kültürel gelişim seyri içerisinde toplumlar da aynı kalamaz, her toplumda sürekli olarak olumlu ya da olumsuz bir değişim görülebilir. Tarihte de amaçlar ve ihtiyaçlar toplumun yapısına göre şekillenmiştir. Toplumsal şekillenmenin gerçekleşmesinde, kültür ve buna bağlı olarak popüler kültür kavramı dikkat çekmektedir.

İki kelimeden meydana gelen popüler kültür kavramında ise "popüler" kelimesi çok daha fazla ağır basmaktadır. Türkçe Sözlük'te "popüler" kelimesi, "Halkın zevkine uygun ve halk tarafından tutulan" şeklinde tanımlanmıştır. Kitle kültüründen farklı olan popüler kültür, farklı yorumlar ve kullanımlar açısından toplumda yer alan farklı kesimlerin kullanımına açık durumdadır. Popüler kültür yaklaşımlarında standartlaşmış ve homojen bir halk anlayışı bulunmamaktadır. Popüler olan bir durumu ya da nesneyi en fakirden en zengine, okuma yazması olmayandan en entelektüeline kadar toplumun bütün konumundakiler kullanabilmekte, yeni formlar ekleyerek popüler durumu ya da nesneyi geliştirebilmektedir (Özdemirci, 2004: 22). Popüler kültürün çeşitli tanımlarındaki ortak nokta, belirli bir kesime değil sınıf ayrımı gözetmeden herkese hitap etmesi, özel bir eğitim veya görgü gerektirmemesi ve sıradan olmasıdır. Genel itibariyle en çok eleştiri alan noktanın da bu olduğu görülmektedir. Popüler kültür insanlara, kitlelere dayatılan, onları tüketime yönelten ve anlık zevkler veren bir olgudur (Sakallı, 2014: 309).

İnsanoğlu kültürüyle beraber tarihini yazarken üretmeyi , üreterek düşünmeyi öğrenmiştir. Her yeni öğrenilenle ilerleyeceği, yükseleceğini düşünürken zamanla farkında olmadan bilinçaltının ve kendi değerlerinin kölesi oldu. Her yeni üretilenle; arasında kalmayı daha sonra seçim yapmayı öğrendi. Seçimleri aslında insanların hayatının tam merkezindeydi ve evlerinde, okullarında, marketlerinde kısacası hayatlarıyla bütünleşmiş bir popülarite vardı. Oldukça yeni bir kavram olan popüler kavramı orta çağda "halk" anlamı kullanımıyla başlamıştır. Günümüzde çoğunluk tarafından "sevilen ve seçilen" anlamındadır (Güngör, 1999: 18). Kimileri popüler kavramından yola çıkarak popüler kültürü, "halk" kavramıyla ilişkilendirirler. Onlara göre popüler kültür, halk ya da halkın dışında ya da üstünde yer alanlar tarafından halk için üretilen her şeydir (Alemdar ve Erdoğan, 1994: 110).Ahioğlu ve Güney (2007)'e göre popüler kültür, geniş halk kitlelerinin benimsediği kültür olarak tanımlanmaktadır. Bu anlamda TV öncelikle bir popüler kültür üreticisidir ve genelde elektronik medya başlıca kültür ajanlarından biri olarak değerlendirilebilir. Günümüz elektronik medyasının kazandığı nitelik ve işlevler bilinçaltımızla beraber daha da ilerlemekte bunlardan en çok etkilenenler de gelişimleri itibariyle çocuklar olmaktadır.

Popüler kültürden yetişkinler dahi etkilenirken bilgisayar ve televizyonla etkileşime giren çocuğun dünyasına ait değerler de değişime uğramaktadır. Çeşitli görsellerle zihnini normalden daha fazla dolduran çocukların ilerleyen zamanlarda gerçek hayattan kopmaya başladıkları düşünülmektedir. Çocuğun ayrılmaz parçası olan düşsel dünyasına zarar verecek düzeye gelmesi sakıncalı olabilmektedir. Eğer bu konudaki ince çizgi çocuk için olumsuzluğa doğru giderse bilgisayar ve televizyon üzerinden bağımlı bir hayalgücüne doğru yol alabilir. Çocukluk olgusu, belki de medyanın bu gücünden fazlasıyla etkilenen ve sonuçları ancak uzun vadede gözlemlenebilen bir alan olması nedeniyle en çok üzerinde durulan konulardan biridir (Akçalı, S. 2003).

Türkmen (2012) araştırmasında; çizgi filmlerin, görsel yapısı içinde çok fazla gösterge türü bulunan simgesel bir anlatım aracı olmakla beraber grafik kökenli yapılanmasının mesaj iletmesi açısından etkili olduğunu belirtir .

Dolayısıyla çocukların, zihinlerinin henüz boş olduğu dönemde bu tür dış etkilere açık olması en çok onların etkilenmesine neden olur. Küreselleşme yolunda hızla ilerleyen dünyaya, sinema sektörü ile daha da hız kazandırılmakta olduğu düşünülmektedir. Genel olarak bir iletisi olan ve bu iletiyi simgesel bir anlatımla veren çizgi filmler, bu özellikleri sebebiyle bir iletişim aracıdır ve dolayısıyla toplumsal bir işleve sahiptir. Çizgi filmin gerçeklikle bir ilişkisi bulunsa da genellikle çizgi filmlerin kendine has bir gerçekliği bulunmaktadır. Kısaca çizgi filmler gerçeğin bizzat kendisi değil, onun bir yanılsamasıdır. En olmayacak hayaller bile çizgi filmlerde gerçekmiş gibi gösterilebilmektedir. Aynı zamanda konuların içeriklerinin sunulma biçimi de çizgi filmleri etkileyici kılmaktadır. Çocuklar çizgi filmleri en çok televizyonlardan izlemektedir.

Televizyon izleme genel olarak bir anlam kurma sürecidir. Televizyonlardan verilen bütün mesajlar, bireyler üzerine olumlu veya olumsuz şeyler ifade etmekte ve dolayısıyla onları etkilemektedir (Ekici, 2015: 73-74). Televizyon, araştırmacılara göre çocukların fiziksel gelişimlerini etkilemekte;

konuşma, düşünme becerileri, kimlik duygusu, okuma alışkanlıkları ve hayal güçleri üzerinde büyük bir etkiye sahip durumdadır.

Konuşmayı öğrenmeden televizyona bakmaya başlayan çocuk, okumayı öğrenmek için çok fazla çaba göstermemekte ve zihinsel imgeleme yeteneğini kaybetmektedir. Dikkatin sürekliliği üzerinde olumsuz bir etkisi olduğu bilinen televizyon, çocukların dikkatlerini yoğunlaştırma sürelerini ve bununla birlikte beyinsel işlevlerini tembelliğe alıştırabilmektedir. Ancak televizyonların ve çizgi filmlerin tek etkisi bu değildir. Bunların dışında pek çok olumlu etkileri de bulunmaktadır (Ekici, 2015: 74).

Çok fazla çizgi film izleyen ve çizgi filmlerdeki karakterlerle kendilerini özdeşleştiren çocukların, sosyal ilişki kurma konusunda zorluk yaşadıkları ve genellikle yalnız kalmayı tercih ettikleri görülmüştür. Bu çocukların aynı zamanda çizgi filmlerdeki karakterlerin davranışlarını oynadıkları oyunlara yansıttıkları da birçok araştırmaya konu olmuştur. Bununla birlikte çeşitli araştırma bulgularına göre şiddet içerikli çizgi filmleri izleyen çocukların, diğer akranlarına oranla daha fazla kavga ettikleri, çok daha fazla agresif ve gergin oldukları incelenmiştir. Yine bu çocukların anne-babaları ve büyükleriyle olan ilişkilerinde daha asi, sabırsız ve gergin oldukları ortaya çıkmıştır. Çizgi filmlerin bu şekilde olumsuz etkileri de vardır ancak çizgi filmlerin tek başlarına saldırganlığa teşvik etmediklerinin bilinmesi gerekmektedir. Hormonal, genetik ve biyolojik faktörler ile çevresel faktörlerin göz ardı edilmemesi gerekmektedir. Ancak, okul öncesi dönemde olan çocukların çizgi film karakterleriyle özdeşim kurma ihtimallerinin daha yüksek seviyede olduğu düşünülerek çizgi film izleme sürelerine sınırlama getirme, ne tür çizgi filmler izlediklerini takip etme, çizgi filmlerde gördükleri şiddetin gerçek hayatta ne tür ciddi problemlere sebep olabileceğini ve ne kadar acı verici olduğunu anlatma, çocukları farklı uğraşı ve hobilere yönlendirme ve çizgi filmlerin hayatlarının tek odak noktası olmasını engelleme gibi bir takım önlemler alınabilir (Kayaaltı, 2015).

Çizgi filmlerin çocuklar üzerindeki olumlu, onların gelişimlerini destekleyecek nitelikteki etkileri şu şekildedir (Milli Gazete, 2016; Akkan, 2013):

Hayal dünyasını geliştirmektedir.

Öğrenme kapasitesini arttırmaktadır.

Kavramları tanıyarak doğru şekilde kullanmalarını sağlayabilmektedir.

Merak duygularını tatmin etmektedir.

Olumlu davranışlar sergileyen modeller sunmaktadır.

Eğlendirirken öğretici ve güdüleyici olabilmektedir.

Çocuklara sorgulama, düşünme ve eleştirme olanağı vermektedir.

Çocukların kişiliklerini geliştirebilmelerine uygun ortam hazırlamaktadır.

Çocukların kendilerini tanımalarına yardımcı olmaktadır.

1.1 Çizgi Film ve Sanat

Teknolojik olarak sabit durumdaki görüntülerin, hareket izlenimi yaratacak şekilde film üzerine aktarılmasıyla oluşan sinemanın, sanatçılar ve bilim insanları için çekiciliği, onun gelişmesini sağlamıştır. Özellikle resim ile arasındaki yakın bağlantı, çizgi filmin endüstriyel ve deneysel varoluşuna olanak tanımıştır (Kaba, 1994: 84).

Çizgi filmlerde sanat eleman ve ilkelerinin yoğun biçimde kullanıldığı dikkat çekmektedir. Aynı zamanda çizgi filmler, öğrencilerin yaptıkları resimlerde kullandıkları renkleri yansıtmakta ve öğrencilerin hazır bulunuşlukları ile renk bilgilerini arttırmaktadır (Özeskici, 2014: 22).

Çizgi filmlerde çekiciliğinden dolayı renkler daha çok ve yoğun şekilde kullanılmaktadır. Çizgi filmlerdeki çizimlerin iç kısmı, dış çizgiler bozulmayacak şekilde genellikle arkadan boyanmaktadır. Arka plan çizimleri her ne kadar daha az vurgulansa da önemlidir çünkü hareket duygusunun uyandırılabilmesinde temel figürler kadar onların da büyük katkısı bulunmaktadır (Alsaç, 1994: 22).

Hareket dizisini meydana getiren resimlerin el yapımı olması, hareketlerin ve renklerin sanatçılar tarafından üretilip kontrol edilmesi açısından önemlidir. Bu sebeple çizgi filmler, sanatçının hayalinin ve yaratıcı kişiliğinin en az engellenmekte olduğu bir sanat dalı durumundadır (Özeskici, 2014: 22).

Sanatsal yaratıcılık sürecinde çocukların yaratıcı aktiviteleri görmeleri, algılamaları ve anlamaları, sanatsal gelişimleri için oldukça önemlidir. Çocuğun dokunma, araştırma, keşfetme ve hayatın problemlerini çözme isteğine yönelik olan güdülerin dışavurumunu sağlayabilecek uygun şartlar oluşturulmalıdır. Bazı çocuklar görerek, bazı çocuklar ise dokunarak yaratıcılıklarını ortaya çıkarmaktadırlar. Bu tiplere dokunsal ve görsel tipler denilmektedir. Bu iki tipin eğitimciler tarafından tespit edilmesi ve öğrencilerin buna göre yönlendirilmeleri, daha yüksek başarı oranlarının elde edilmesine yardımcı olmaktadır (Abışgil, 2013: 18).

Çocukların sanatsal gelişimlerinde ve yaratıcılıklarında resim son derece önemli bir yere sahiptir. Çocuklar hem oyun oynamak hem dış dünyayı tanıyarak onunla iletişim kurmak hem de heyecan ve merak duygularını tatmin etmek için resim yapmaktadırlar. Görsel algı ve anlama genel anlamda anlamanın ve keşfetmenin birinci basamağı olduğundan, görsel dışavurum da önemlidir. Çocukların yaptıkları resimler sayesinde onların iç dünyaları hakkında bilgi edinilebilir ve anlatmak istediği şeyler anlaşılabilir. Dolayısıyla resimler, çocukların tanınmalarında, ruh sağaltımlarında ve gelişimlerinde araçsal bir işleve sahip durumdadır (Kırışoğlu, 2005: 56). Genel olarak hem çocukların hem gençlerin hem de yetişkinlerin ilgisini çekmekte olan çizgi filmler pek çok eğitici özelliğe sahiptir. Doğrudan görsel algıya hitap eden ve büyük oranda hayal gücü ile yapılmış olan çizgi filmlerin, yalnızca bu özellikleri sebebiyle bile görsel sanatlar eğitiminde son derece önemli oldukları söylenebilir.

Yapılan araştırmalar insanların %1'inin deneyerek, %2'sinin dokunarak, %4'ünün koklayarak, %10'unun duyarak ve %83'ünün çevresiyle görsel iletişime girerek öğrendiğini göstermektedir. Dolayısıyla %83 görsel iletişim ve %10 duyarak öğrenen bir birey, olabilecek en etkili öğrenme sürecine girmiş olmaktadır. Bu öğrenme süreci ise çizgi filmlerle desteklenebilmektedir. Çizgi film ve animasyonların eğlendirme, görsel zenginlik, doyuruculuk, hareketlilik, psikolojik rahatlama, etkileme, etkileşim, bilgi verme, mekânın kullanımı, kişi, kitle ve ormanın yaş grubuna uygun olma gibi başlıca özellikleri bulunmaktadır. Çizgi filmlerin kullanımı ile görsel sanatlar dersleri eğlenceli ve aktif bir hâle getirilerek öğrencilerin görsel hafızaları en üst seviyeye taşınabilir. Bunun dışında çizgi filmlerin çocuk gelişimi üzerindeki etkileri şu şekildedir (Erdiker, 2017):

Sosyal ve Duygusal Gelişime Etkileri:

Çocukların kültürel ve sosyal değerler gelişimini desteklemektedir.

Çocukların düşünce ve duygularını bir topluluk karşısında rahat biçimde ifade edebilmelerine olanak tanımaktadır.

Çevresiyle sözsüz ya da sözlü olarak iletişim kurma alışkanlığını kazanmalarına yardımcı olmaktadır.

Toplumsal rolleri anlama, korkularını yenme, alışkanlık kazanma ve olumlu alışkanlıkları pekiştirme, kaygı-kıskançlık-korku gibi duygularını ifade edebilmelerine imkân tanımaktadır.

Çocukların iç dünyalarını dışa yansıtmalarında bir araç görevi görmektedir.

Çocukları gerçek hayatta fırsat bulamadıkları ya da dile getiremedikleri olay veya olguları çizgi filmler yoluyla yaşama ve deneme fırsatı bulmaktadır.

Bilişsel Gelişime Etkileri:

Hayal gücünü geliştirmektedir.

Yaratıcılığı arttırmaktadır.

Merak duygusunu harekete geçirmektedir.

Sorular sormaya ve sorulara cevap bulabilmek için araştırma, gözlem ve inceleme yapmaya yönlendirmektedir.

Çocukların yeni kavramlar öğrenmelerini sağlamaktadır.

Problem çözme yeteneklerini desteklemektedir.

Genelleme ve mantıksal çıkarım yapma becerisini desteklemektedir.

Bilişsel süreçlerin desteklenmesine katkı sağlamaktadır.

Psiko-motor Gelişime Etkileri:

Çocukların vücutlarını tanımalarına, organlarını öğrenmelerine ve amacına uygun olarak kullanmalarına olanak sağlamaktadır.

Çizgi filmlerde ritmik hareketler, dans, kukla oyunları, spor etkinlikleri ve taklitler gibi aktiviteler motor becerilerinin gelişimini desteklemektedir.

Çocukların bedensel yeteneklerini zamanında ve yerinde kullanma alışkanlığı kazanmalarını sağlamaktadır.

Çocukların istek, düşünce ve duygularını bedenleri ile ifade edebilmelerini sağlamaktadır.

Fiziksel Gelişime Etkileri:

Çocukların beyin gelişimlerinde uyarıcı bir rol oynamaktadır.

Beyinde yer alan snaptik devrelerin gelişimini desteklemektedir.

Çocuklara karşılıklı kabullenme, paylaşma, saygı ve sevginin olduğu bir ortam göstererek onların öğrenme ortamlarını zenginleştirmektedir.

Hafızayı harekete geçirmektedir.

Dil Gelişimine Etkileri:

Çocukların düşünce ve duygularını ifade etme becerilerini desteklemektedir.

Çocukların kelime hazinelerini genişletmektedir.

Dinleme, konuşma, anlatma ve düşünme gibi dilsel becerileri desteklemektedir.

Çocukların doğal ve içlerinden geldiği gibi hayal güçlerini kullanarak cümleler oluşturmalarını ve konuşmalarını sağlamaktadır.

Çizgi filmlerin etkilerinden biri olan olumlu davranış ve tutum kazandırmaya örnek olarak "Şirinler" isimli çizgi film verilebilir. Şirinler, Belçikalı çizer Pierre Culliford tarafından 1958

yılında çizgi roman olarak ortaya çıkarılmıştır. 1981 yılında ise televizyon yayını başlamış ve ardından çizgi dizi ve animasyon filmleriyle günümüze kadar varlığını sürdürmüştür. Şirinler çizgi filminde bir arada yaşayan ve tamamen paylaşım üzerine kurulu hayatlar yaşayan karakterler dikkat çekmektedir. Dolayısıyla çocukların paylaşımcı bir kişilik kazanmalarında bu çizgi filmin önemli bir yeri olduğu söylenebilir (http://www.bilgibaba.org/yazi/sirinler-hakkinda-bilgi Erişim Tarihi: 1 Şubat 2019).

Sonuç olarak; konuyla ilgili örnek araştırma sonuçlarına göre sevgi içerikli çizgi filmler seyreden ve resim yapan çocukların çalışmalarında şu şekilde değişiklikler görülmektedir (Alan, 2009: 130-134):

Çizgi filmler sayesinde çocukların resimlerinde kullandıkları renkler değişime uğramakta ve farklı boyutlar kazanmaktadır.

İki boyutlu nesnelerin çiziminde artış görülmektedir.

Çocuklar, çalışmalarını eğlenerek yaptıklarından dolayı titiz ve sabırlı bir şekilde çalışmaktadır.

Özgün renkler bularak kullanabilme ve figürlere hareket kazandırma yeteneklerinde artış görülmektedir.

Nesneleri daha ayrıntılı bir şekilde algılayarak çizebilmektedirler.

Zemin ile nesneler arasındaki ilişkiyi daha rahat ve doğru şekilde kurabilmektedirler.

Doluluk-boşluk dengesini ayarlama ve kâğıdı kompozisyon yönünden kullanma becerileri gelişmektedir.

Çalışmalarında anlatımsal yönden gelişmeler görülmektedir.

Verilen konuyu somut ve soyut bağlantılar ile kurarak işleme kapasitesine erişmektedirler.

Yaratıcı ve özgün çalışmalar sayesinde kendilerine duydukları güven artmakta ve bu durum diğer derslerini de olumlu açıdan etkilemektedir.

İnsanlarda öğrenme süreci görme eylemi ile başlamaktadır. Dil öğrenimi ve gelişimi daha sonra başladığı için dünyaya yeni gelen çocuk, duyduklarını anlamlandıramamakta ancak gördükleri üzerinden zihninde çeşitli şemalar oluşturmaktadır. Dolayısıyla görme eylemi ve görsellik, hem öğrenme hem algılama hem de anlama ve anlamlandırma açısından son derece önemlidir. Görme ve görselliğin yalnızca anlama ve öğrenmenin başlangıç aşamasında değil; ilerleyen yaşlardaki aşamalarında bile fazlasıyla önemli olduğu bilinmektedir. Örneğin aynı dili konuşamayan insanlar görsel olarak birbirleriyle anlaşabilmektedir veya sadece görsel ögelerle insanlara bir şeyler anlatmak mümkündür, bu nedenle görsel sanatlar dersi çocukların gelişiminde büyük bir önem ve gereklilik taşımaktadır. Çünkü bu ders sayesinde öğrenciler anlama, algılama, düşünme ve çevrelerine duyarlı olma becerilerini geliştirmektedir. Bunlarla birlikte dersin kapsamında sanat bilgisi ve üretimi de olduğundan öğrenciler bir yandan sanatsal zevk ve estetik algı kazanmakta, diğer yandan da birtakım ürünler ortaya koyarak erken yaşta üretkenlik kazanabilmektedir. İnsan hayatında üretimin ne kadar önemli ve gerekli olduğu ilk olarak bu derste doğrudan veya dolaylı olarak öğrenilmekte ve dahası tecrübe edilmektedir. Görsel sanatlar dersinde görsel kültür, görsel sanat odaklı biçimlendirme, tarihi çevre ve müze bilinci gibi öğrenme alanları mevcuttur. Bu öğrenme alanları sayesinde öğrenciler hem kültürel hem sanatsal hem de çevrelerine yönelik bilinç ve bilgi kazanmaktadır. Aynı zamanda derste öğrenciyi merkeze alan öğretim yaklaşımları temel alındığından öğrenciler derse aktif olarak katılmakta ve kişilik gelişimleri açısından da faydalı niteliklerle donatılmaktadır. Yapılan araştırmaların sonucunda görsel sanatlar dersinde öğrencilere hoşgörülü olma, sevgi, saygı ve dayanışma, dürüst ve tutarlı olma, bilimsellik, özgünlük, açık görüşlü olma, yaratıcı ve eleştirel düşünme, girişimci olma, problem çözmeye yatkınlık, estetik açıdan duyarlı olma, planlı ve düzenli çalışma gibi beceri ve değerler kazandırıldığı görülmüştür. Bu değer ve beceriler öğrencilere yalnızca akademik başarı sağlamamakta; topluma faydalı bireyler olmaları ve sağlıklı ve düzgün kişiliklere sahip olmaları konusunda da katkıda bulunmaktadır. Bu noktada görsel sanatlar dersinin önemi de kendini göstermektedir.

Çizgi filmlerin görsel sanatlar eğitimindeki önemi incelenmek istendiğinde görsel sanatların görsel kültür ile doğrudan ilişki içinde olması çalışmada görsel kültüre de yer verilmesini gerekli kılmıştır. Topluma dair sanatsal, hukuki, örfi, ahlaki ve inanışlara dair neredeyse her şeyi kapsamına alan kültür, son derece önemli olup toplumlar için olmazsa olmazdır. Yapılan literatür taramasında görsel kültürün özellikle günümüzdeki çok yönlü iletişime bağlı olarak görüntü araçları tarafından üretildiği ve görmeyi algılamaya, ardından bunu bir üst bilince taşımaya fayda sağladığı görülmüştür. Kısaca görsel olanın toplumsal olarak yapılanması olan görsel kültür, pek çok kültür türüyle ilişkilidir. Genel olarak görsel kültürün, görsel sanatlarla da doğrudan ilişkili olduğu görülmüştür.

Konuyla ilgili olarak çizgi filmler üzerine çeşitli çalışmalar yapıldığı dikkat çekmektedir. Aynı şekilde görsel sanatlar dersi üzerine de pek çok

çalışma mevcuttur. Ancak çizgi film ve görsel sanatları birlikte ele alan, görsel sanatlar dersinde çizgi filmlerin ne gibi bir etkisi ve önemi olduğunu ortaya koyan çalışmaların görece olarak az olduğu tespit edilmiştir. Bu çalışmaların üzerinde durulması gereken bir konu olması ile birlikte çizgi filmlerin eğitici ve öğretici özelliğinin çok fazla fark edilmediğini de düşündürmektedir. Ayrıca her ne kadar çocuklardan yetişkinlere kadar geniş kitlelere hitap eden çeşitleri olsa da çizgi filmlerin izleyicileri büyük oranda çocuklar olmaktadır. Çocukların gelişim döneminde özellikle görsel uyarıcılardan fazlasıyla etkileniyor oldukları bilindiğinden çizgi filmler çocukların eğlenmesinde olduğu kadar gelişimlerinde ve eğitimlerinde de oldukça etkilidir. Bunun olumlu yanları olduğu gibi izlenen çizgi filmin içeriğine göre olumsuz yanları da olabilir. Doğrudan eğitim amacıyla yapılmayan çizgi filmler bile çocuklara pek çok şey aktarabilmekte, çeşitli açılardan örnek olabilmektedir. Özellikle çocuklara hitap eden çizgi filmlerin bu nedenle olabildiğince evrensel doğrularla ilerleyen nitelikte hazırlanmaya çalışıldığı görülmüştür. Bunun sebebinin ise dünyanın her yerindeki ve her yaş grubundaki çocuğa hitap etme isteği olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Özellikle Amerika, Avrupa ve Japonya yapımı çizgi filmlerin tüm dünya genelinde izlendiği ve büyük bir popüler kazandığı, çizgi filmlerin yalnızca televizyon ve sinemayla sınırlı kalmadığı; oyuncak, hobi ve kırtasiye eşyaları gibi pek çok alanda çizgi film karakterlerinin bulunduğu ve kısaca büyük bir çizgi film endüstrisinin gelişmiş olduğu tespit edilmiştir. Çocuklar çizgi filmlerden yalnızca izleyici olarak etkilenmemekte, söz konusu çizgi film pazarının ürünlerini de kullanmaktadır. Çocukların sevdikleri çizgi film karakterleriyle ilgili oyuncaklar, kıyafetler, çeşitli eşyalar kullandıkları ve oynadıkları oyunlarda da bu karakterleri taklit ettikleri fark edilmektedir. Dolayısıyla çizgi filmler çocuklar üzerinde oldukça büyük ve çeşitli açılardan etki göstermektedir.

Görsel algılamayı güçlendirmek suretiyle yaratıcı özellikleri geliştirmek ve bir ürün ortaya koymak, genel olarak sanat eğitimindeki ve görsel sanatlardaki amaçlardan biridir. Plastik sanatlarda kazandırılan temel, görsel alanla ilgili plastik dilin öğretilmesine dayanmaktadır. Bilinçli bir görsel algılama, ancak plastik sanatların tanınmasıyla mümkün olmaktadır. Bu kavramların birbirleriyle ilişkilendirilerek yorumlanabilmesi, görsel sanatlar eğitimi sürecinde gerçekleştirilmektedir (Gökaydın, 2002: 122).

Sinema, televizyon ve çizgi filmlerin Kitle iletişim araçları aracılığıyla, bireyin çevresinde ve dünyada yaşanan gelişmeleri öğrenmesi, bu bağlamda toplumsallaşması açısından önemli rol oynadığı düşünülmektedir.

Ahioğlu ve Güney (2007) tarafından hazırlanan kitapta, popüler kültür, geniş halk kitlelerinin benimsediği kültür olarak tanımlanmaktadır. Popüler kültürden toplumun, bireylerin, özellikle de çocukların kişilikleri yakından etkilenmektedir. Popüler kültürden yetişkinler dahi etkilenirken bilgisayar ve televizyonla etkileşime giren çocuğun dünyasına ait değerleri de değişime uğramaktadır. Çeşitli popülasyonlarla zihnini normalden fazla dolduran çocuk daha sonra gerçek hayattan kopmaya, hoşlanmamaya başlamaktadır. Çocuğun ayrılmaz parçası olan düşsel dünyasına zarar verecek düzeye gelmesi sakıncalı olabilmektedir. Eğer bu konudaki ince çizgi çocuk için olumsuzluğa doğru giderse bilgisayar ve televizyon üzerinden bağımlı bir hâyâl gücüne doğru yol alabilir. Kitle iletişim araçları, dolayısıyla medya, kuşkusuz modern zamanların biçimlendirici araçlarındandır. Modernleşme sürecinin temel tanımlayıcı araçlarından sayılan medya içinde televizyon çok sayıdaki alternatif kanalıyla oturma odalarının başmisafiri haline gelmiştir. İletişim alanındaki teknolojik gelişmelere paralel olarak, televizyona bilgisayar ve internet de eklenmiştir. Toplumsal yapı ve kültür üzerinde artan etkisi nedeniyle medyanın kazandığı hegemonik güç birçok açıdan inceleme konusu olmuştur. Çocukluk olgusu, belki de medyanın bu gücünden fazlasıyla etkilenen ve sonuçları ancak uzun vadede gözlemlenebilen bir alan olması nedeniyle en çok üzerinde durulan konulardan biridir (Akçalı, 2003). Bu konuda popüler kültürün çocuklar açısından günlük hayatlarına yansımalarıyla ilgili araştırmalardan biri de aşağıdaki Ahioğlu ve Güney'in çalışmasıdır.

> Popüler kültürün ürünleri evrensel olarak tüketilmektedir. Çocukların ve gençlerin dünyasında önemli bir yer tutan popüler kültür kahramanlarına televizyonda, basılı basında, giyim sektöründe, sinemada, marketlerde, oyuncak satan dükkanlarda, kitapçıda, kullanım malzemelerinde kısacası yaşamın her alanında rastlıyoruz. Yenilikçilik veya yaratıcılık yerine, daha önce denenmiş ve başarısı kanıtlanmış formüle uyum sağlayan, potansiyel kitlelere belirli bir süre ile sınırlı, çekici gelen ürünler sunan popüler kültür ürünleri yemekten giyime, çalışma yaşamından eğlenceye kadar kişilerin tüm tutum ve davranışlarını etkilemektedir (Ahioğlu ve Güney, 2007: 312).

2. Problem Durumu

Çizgi filmlerin, ilkokul 4.sınıf öğrencilerinin görsel sanatlar dersinde yaptıkları çalışmalar üzerindeki etkisi nedir?

3. Alt Problemler

1.Çizgi filmler görsel sanatlar dersini karakterler açısından etkiliyor mu?

2.Çizgi filmler görsel sanatlar dersinde renk seçimini etkiliyor mu?

3.Çizgi filmler görsel sanatlar dersinde mekân seçimini etkiliyor mu?

4.Çizgi filmler görsel sanatlar dersinde konu/olay örgüsü seçimini etkiliyor mu?

5.Çizgi filmler görsel sanatlar dersindeki çalışmalarda hareketleri etkiliyor mu?

6.Görsel sanatlar dersindeki çalışmalarda çizgi filmin objeler üzerinde etkisi var mı?

4. Araştırmanın Amacı

Çocukluk dönemlerinden yetişkin olma sürecine kadar insanların dikkatini çeken çizgi filmin, görsel sanatlar alanını da etkilediği düşünülmektedir. 9-10 yaş grubu çocukların çizgi filmler karşısında geçirdikleri zamanın da gün geçtikçe arttığı herkes tarafından bilinmekte, hatta yetişkinler dahi animasyon filmlerine ilgi duymaktalar. Çizgi filmler çocukların günlük hayatını, yaşam tarzlarını, tutumlarını etkilemekle beraber çocukların resimlerinde de kendini göstereceği düşünülmektedir. Bu araştırmada çizgi filmlerin ilkokul 4. sınıf öğrencilerinin görsel sanatlar çalışmalarına etkilerinin olup olmadığı incelenmiştir. Araştırmanın amacına ulaşması açısından iki ayrı sınıfa uygulama yapılacaktır. Bir sınıfa çizgi filmin kesitinden bir paragraf yazılı olarak verilecek, diğer sınıf öğrencilerine kısa bir çizgi film izletilerek görselleştirme sağlanacak. Öğrencilerin bu çizgi filmleri okul ortamında izleyerek ve izlemeyen grubun görsel sanatlar dersindeki çalışmaları mekân, karakter, obje, konu ve renk açısından ne ölçüde etkilediği incelenecektir.

Çizgi filmler aracılığıyla iletilen mesajların öğrencilerin bilinçaltında çözümlenmesinin onların sanatsal çalışmalarına nasıl etki edeceğini ortaya koyacak olan bu çalışma, çizgi filmlerin öğrencilerin biçimsel çalışma düzeylerine etkisini karşılaştırmalı olarak inceleyerek, öneri ortaya koyması açısından önem taşıdığı düşünülmektedir.

5. Araştırmanın Önemi

Çizgi filmlerin görsel sanatlar dersindeki etkisini, yansımalarını inceleyen bu araştırmanın görsel sanatlar eğitimi açısından yakın zamanlı, öğrenci merkezli ele alınmamış olması, böyle bir çalışmanın gerçekleştirilmesi ihtiyacını ortaya çıkarmıştır. Yürütülen bu çalışmada, çocuk ve medya konuları, çizgi filmlerin resimlere yansımaları uzmanlarla incelenecek ve literatürde tarama yapılacaktır. Medya ve çocuk konusunda yapılan çalışmalar daha çok çocuklar üzerindeki olumsuz etkileri üzerinde yoğunlaşmaktadır. Şiddet, cinsellik bunlardan bazılarıdır. Çizgi filmlerin olumlu veya olumsuz yönlerinin görsel sanatlar alanına yansımasının araştırılması oldukça sınırlıdır. Görsel Sanatlar dersinde öğrencilerin çizgi film izlemeyen sınıfla, izletilen sınıfın çalışmalarında varsa resimlerindeki değişimlerinin incelenmesi, olan değişimler doğrultusunda çizgi filmin resimlere etkisi vurgulanmak istenmektedir. Ayrıca konuyla ilgili araştırma yapmak isteyenlere kaynak oluşturması, yeni görüşler ve tartışma ortamı yaratması, ileride yapılacak eğitim yeniliklerinin hangi yönde olması gerektiğine yönelik fikir verebilmesi bakımından önem taşıdığı düşünülmektedir.

6. Araştırmanın Sayıltı ve Sınırlılıkları

Bu araştırma Ankara il merkezinde belirlenen Milli Eğitim Bakanlığına bağlı ilköğretim okulu 4. Sınıf öğrencilerinden seçilen deney ve kontrol gruplarıyla sınırlıdır. Ayrıca kaynak olarak yararlanılan kitapların, makalelerin, sempozyumların, elektronik kaynakların ve uygulama çalışmalarında verilen değerlendirmelerin bilgileri ile sınırlıdır.

Bu araştırma sırasında aşağıdaki kabuller yapılmıştır. Ulaşılan sonuçlar ve yapılan yorumlar bu kabuller çerçevesinde gerçekleştirilmiştir.

• Çeşitli kaynaklardan elde edilen bilgiler gerçeği yansıtmaktadır.

• Araştırmaya alınan öğrenciler resimleri istekli çalışmışlardır.

• Uygulamaya dayalı elde edilen sonuçların doğruluğu kabul edilmektedir.

• Ele alınan örneklem grubunun Ankara ilindeki İlkokul 4. Sınıf öğrencilerini temsil ettiği kabul edilmektedir.

• Bu çalışmada uzman görüşü ve kaynaklardan edinilen bilgiler dâhilinde tespitler yapılmıştır.

7. Çalışma Grubu

Ankara Valiliği Milli Eğitim Müdürlüğü tarafından alınan izin ile araştırma 2018-2019 yılında yapılmış , çalışmanın evrenini Ankara ili İlkokul 4. Sınıf Görsel Sanatlar dersi alan öğrenciler oluşturmuştur. Çalışma gurubu 9-10 yaş ortalamasına sahip olan, 14 ve 17 kişilik iki ayrı sınıftan oluşmaktadır.

8. Veri Toplama Teknikleri

Bu çalışmada veriler öğrenci resimlerinden oluşmaktadır. Çizgi filmlerin 4.sınıf çocuk resimlerine yansımalarını görmek amacıyla kontrol grubu öğrencilerine çizgi filmin olay örgüsü yazılı olarak verilmiş, deney grubuna ise çizgi film izletilip uygulamalar yaptırılmış ardından resimler

toplanmıştır. Çizgi film içerisindeki karakter, renk ve mekânın resimlere yansımaları uzmanlar eşliğinde incelenmiştir. Bu çalışmada kontrol grubuna konu yazılı olarak verilmesinin nedeni ise aradaki farkın saptanabilmesi açısından daha net sonuçlar doğurmasıdır.

9. Ölçme Araçları

Çocuk, resimlerinde yalnızca kendi ilişkilerini değil, başkalarının birbiri ile olan mantıksal ilişkilerini de ele almaktadır. Bu anlamda çalışmada çocukların çizgi filmlere yönelik çizdikleri resimlerin çizgi filmlere yönelik yaşantıları ve onlara yükledikleri anlam ile doğru orantılı olduğu varsayılmıştır. Resim, psiko-pedagojik açıdan çocuğu tanıtmaya yarayan bir ölçüt olmanın yanında, onun gelişim düzeyi, kişiliği ve çevre ile olan ilişkilerini de yansıtan bir ifade aracıdır. Dolayısıyla resim, çocuklar ile iletişim kurmada önemli bir role sahiptir. Bu nedenle çalışmada resim tekniğinin çocukların iç dünyalarını sözcüklere kıyasla daha iyi yansıtacağı düşülmektedir.

Bu araştırmada Gerçek Deneysel Desen modellerinden olan Son test kontrol gruplu seçkisiz desen ve nitel araştırma modellerinden doküman inceleme yöntemleri kullanılmıştır. Yarı deneysel süreçte işlenecek konu açısından grupların giriş davranışları arasında bir farklılık olmadığı düşünüldüğünde Son test kontrol gruplu desen kullanılır. Bu sayede bağımsız değişkenimiz olan çizgi filmin konusunun okunmasıyla ve filmin müdahalesiyle olan değişimi daha net gözlenecektir. Sonucu etkileyebilecek bağımsız değişkenimiz çizgi filmdir. Bağımsız değişken açısından katılımcı çiftleri oluşturulur. Katılımcı çiftleri rastgele seçilmiştir.

Öğrenci çalışmaları Likert (derecelendirme) ölçeği ile aşağıda belirlenen ölçekle üç uzman tarafından 1 ile 5 arasında puanlandırılmış aritmetik ortalama ile sonuçlar hesaplanmıştır. Bu ölçekte amaç, tüm soruların birleştirilmiş değerlerinden insanların bu konular üzerindeki ortalama tutumlarını belirlemektir.

10. Bulgular ve Yorumlar

Araştırmanın temel amacı dikkate alınarak hazırlanan yöntem ve veri toplama araçları ile bulgulara ulaşılmıştır. Çalışmada ilk olarak kontrol grubundaki her öğrenciye çizgi filmin yazılı halde metni verilmiş olup 2 ders saatinde anladıklarını resme dökmeleri beklenmiştir. Diğer grup öğrencilerine metin şeklinde verilen çizgi filmin kendisi izletilerek yine 2 ders saati içinde filmden anladıklarını çalışmalarına yansıtmaları beklenmiştir. Öğrencilere resimleri yapmaları için A4 ölçülerinde beyaz kağıtlar verilmiş, teknik olarak ise kuru ve pastel boya seçenekleri sunulmuştur.

Paragrafı okuyan grup 4A sınıfıdır. Sınıf 14 kişi olup anladığını resmine yansıtan deney grubudur. Çizgi filmi izleyen kontrol grubu ise 17 kişi olan 4B sınıfıdır. Bu grup çalışmalarını çizgi filmi izledikten sonra çalışan gruptur.

İki grup da 2 ders saati boyunca çalışmalarına devam etmiş ders sonunda tüm çalışmalar toplanmıştır. Toplanan resimler çizgi filmi izleyen grup için İ1,İ2,İ3… , paragrafı okuyan grubun resimleri ise 1P,2P,3P…şeklinde kodlanmıştır.

Yapılan her çalışma; resmin tamamlanması, konuya uygunluğu,ana karakterlere ve yardımcı karakterlere benzerliği, hareketlerin konuya uygun ifadesi, mekan kullanımında, objelerde anlatımın etkililik ve uygunluğu, renk seçimlerinin etkililiği açısından incelemek üzere hazırlanan ölçekle on madde üzerinden uzmanlar tarafından puanlama yapılarak değerlendirilmiştir. Uzmanlar her bir resmi 10 maddelik puanlama aracında 5 puan (çok iyi), 4 puan (iyi), 3 puan (normal), 2 puan (kötü), 1 puan (çok kötü) şeklinde değerlendirmişlerdir. Bulunan üç uzmanın bir resim için vereceği tam puan 50 puan üzerinden 150 puandır.

Çizgi film'i izleyen grubun çalışmaları için uzmanlar tarafından verilen puanları incelendiğinde aritmetik ortalamaya göre filmi izleyen sınıfın ortalaması 150 tam puan üzerinden 97,7 olarak bulunmuştur.

Çizgi filmin konusunun aynı şekilde anlatıldığı paragrafı okuyarak anladıklarını yansıtan bu grubun çalışmaları için uzmanlar tarafından verilen puanlar incelendiğinde; aritmetik ortalamaya göre paragrafı okuyan sınıfın ortalaması 150 tam puan üzerinden 74,64 olarak bulunmuştur.

İki grubun 1-5 arası verilen puanlarından yola çıkarak aritmetik ortalama ile başarı oranlarına detaylı olarak bakıldığında aşağıdaki tabloya ulaşılmıştır.

Analiz Sonuçları

Madde	Paragrafı Okuyan Grubun Başarı Oranı	Çizgi Filmi İzleyen Grubun Başarı Oranı
1) Çalışmanın tamamlanması	%85,2	%70,5
2) Konuya uygunluk	%65,2	%69,2
3) Ana karakterlere benzerlik	%44,28	%61,9
4) Yardımcı karakterlere benzerlik	%73,3	%42,5

5) Hareketlerin konuya uygun ifadesi	%43,33	%53,9
6) Mekan kullanımında etkililik	%33,3	%56,7
7) Mekan kullanımında uygunluk	%40,4	%49,4
8) Renk Seçimlerinde etkililik	%52,3	%62,5
9) Konuda geçen objelerin ifadesinde etkililik	%37,6	%52,5
10) Konuda geçen objelerin ifadesinde uygunluk	%52,8	%50,0
Toplam Kişi Sayısı	14	17

Çalışmanın tamamlanması temasına göre tablo incelendiğinde; okuyan grup izleyen gruba göre çalışmaları %14,7 oranla daha başarılı bulunmuştur. Bunun sebebi olarak paragrafı okuyan gruptaki öğrencilerin gözlerinde canlanan sahneyi, rengi çalışarak hayal güçlerindeki resmi düşündükleri gibi doldurmaları olduğu düşünülmüştür. Ancak filmi izleyen öğrenciler filmdeki mekan, obje ve karakterlere ağırlık vermesi sebebiyle çalışmaların tamamlanması konusunda daha zayıf kalmışlardır.

Yapılan çalışmaların konuya uygunluğunda ise %4 oranlık fark ile izleyen grup daha başarılıdır. İzleyen grubun filmde gördüklerinin hafızada daha net kalmasından dolayı konuyu daha iyi kavradıkları düşünülmüştür.

Ana karakter olan Şirinler ve Gargamel'in öğrenci resimleri incelendiğinde paragrafı okuyan grubun %17,62 oranla daha az başarılı olduğu görülmüştür. Bunun nedeni olarakta film ile görselleştirmenin sağlanmasıyla öğrencilerin benzetme kaygısı gütmesi olabileceği düşünülmüştür. Görmenin her zaman için betimlenen anlatımdan çok daha etkili olduğu varsayıldığından bu sonuç beklenen bir sonuçtur. Ancak yardımcı karakterlere benzerlik temasında paragrafı okuyan grubun %30,8'lik oranda yüksek başarıya sahip olması bu düşüncenin tamamen doğru olmadığını bize gösterir. Bu durumun nedeninin her öğrencinin yaratıcılık ile dikkat düzeyinin farklı olmasıyla beraber algılama şekillerinin değişkenliğinden kaynaklanabileceği düşünülmüştür.

Film'de olay sahne sahne ilerlediği ve konunun içeriği görülerek ilerlendiğinden izleyen grupta konuya hareket kullanımı %10,47 oranla daha başarılı bulunmuştur. Bu farklılığın sebebi olarak düşünülen diğer etkense; paragrafı okuyan öğrenci resimlerinde konudaki hareketlerin betimlenerek anlatılmasına rağmen gözlerinde canlanan tek bir sahne olmasından kaynaklı olabileceğidir.

Çalışmalardaki mekan kullanımına baktığımızda izleyen grubun mekanı hem etkili hem de uygun olarak kullandığı görülmüştür. Etkililikte %23.4, uygunlukta ise %9 oranında daha başarılı olmasının nedeni olarak; izlemenin konunun geçtiği yerde çok büyük bir etkiye sahip olmaması ancak mekan kullanımının etkililiğini gördükleriyle harmanlayarak yansıtmasıyla daha anlamlı kılması görülmüştür.

Renk seçimlerinde %10,2 olarak izleyen grup daha başarılı bulunmuştur. Paragraftan anladıklarını çalışmalarına aktaran öğrencilerde, dökümanın içerisinde geçen açıklamada renk bilgisi belirtilen yerlerde belirtilen renkler kullanıldığı onu dışında fazladan bir renk kullanımına girilmediği görülmüş olup izleyen grupta da gördükleri renkleri aynı şekilde aktarma eğiliminde oldukları belirlenmiştir.

Konuda geçen objelerin kullanımı da karakterlerin benzerliği gibi farklı sonuçlar ile karşımıza çıkmaktadır. %15,5 oranla daha etkili obje kullanımı çizen izleyen grup iken, %2,8lik oranla paragrafı okuyan grup konuya uygun obje kullanımında daha başarılı bulunmuştur.

Bu sonuçlar ışığında sanat eğitimi sürecinde gerçekleşen ve genel eğitimin bir parçası olan görsel sanatlar eğitimi, bireylerin yaratıcılığının ve hayal gücünün gelişmesinde katkıda bulunarak hem uygulama hem algılama hem de düşünme arasında bir bütünlük sağlamaktadır. Günümüzdeki çağdaş sanat eğitimiyle yaratıcılığın ve sanatsal etkinliklerin geliştirilmesi, sanatsal yeteneklerin kazandırılması, algılama ve görme konusunda bireylerin geliştirilmesi, araştıran, sorgulayan, inceleyen, katılımcı, sorumluluk sahibi, özgür düşünceli, üretken, sanat tarihi, eleştiri ve estetik konusunda bilgi sahibi olan ve sanat yapıtlarını inceleyen bireylerin yetiştirilmesi hedeflenmektedir. Erken yaşlardan itibaren sanat eğitimi alan bireyler, yaratıcılık güçlerini ve yeteneklerini geliştirerek estetik bir seviyeye ulaşabilmekte ve aynı zamanda doğruyu, güzeli, iyiyi seçme yetisi de kazanmaktadırlar. Sanat eğitimi bireylerin çevrelerini daha iyi algılayarak değerlendirmelerini ve yalnızca bakmayı değil hem görmeyi hem duymayı hem de işitmeyi öğrenerek yaratıcılıkları için ilk adımı atmalarını sağlamaktadır (Demirkale, 2015: 36). Buna dışarıdan etkili olabilecek çevre etmenlerinin olumlu etkilerini sürekli kılmak gibi, bu olumsuz etkileri de azaltmak ebeveynlerin elindedir. Ancak bu çevre

etmenlerinden incelemiş olduğumuz çizgi filmlerin, sosyal sorumluluk bilinci ile hareket etmeleri ile beraber bu filmlerin çocukların hâyâl gücüne faydalı mı zararlı mı olduğunun bilincinde olmak gerekmektedir. Çizgi filmlerin çocuğun sosyalleşmesini sağlayıcı, eğlendirici, dış dünyayı tanıtıcı etkileri olmasının yanı sıra popüler kültürle beraber ezber dayatması, konudan etkilenme, yaratıcılığı köreltme gibi bir çok olumsuz etkisini ortadan kaldırmak için çizgi film izleme süreleri göz önüne alınmalı ve belirlenen ilkeler uygulanmalıdır.

Sanat eğitimindeki amaç, yaratıcılığı geliştirmek ve bu sayede her alanda üretken, başarılı ve çok yönlü bireyler yetiştirmek, eğitimin bütün basamaklarında sistemli bir biçimde bireylere sanat görüşü ve estetik algı kazandırmak, herhangi bir sanat dalına yönelen ya da ilgi duyan kişileri, çağdaş yöntemlerle eğiterek onları kişilikli bireyler yetiştirmektir. Bu doğrultuda görsel sanat eğitimi alan kişiler, toplumdaki yaratıcı güçleri geliştirmekte ve sanat eserlerinin çoğalmasını sağlamaktadırlar (Demirkale, 2015: 36).

11.Sonuç

Görsel sanatlar dersi çocukların gelişiminde büyük bir önem ve gereklilik taşımaktadır. Çünkü bu ders sayesinde öğrenciler anlama, algılama, düşünme ve çevrelerine duyarlı olma becerilerini geliştirmektedir. Bunlarla birlikte dersin kapsamında sanat bilgisi ve üretimi de olduğundan öğrenciler bir yandan sanatsal zevk ve estetik algı kazanmakta, diğer yandan da birtakım ürünler ortaya koyarak erken yaşta üretkenlik kazanabilmektedir. İnsan hayatında üretimin ne kadar önemli ve gerekli olduğu ilk olarak bu derste doğrudan veya dolaylı olarak öğrenilmekte ve dahası tecrübe edilmektedir. Bu doğrultuda öncelikle görsel sanatlar dersi ve öncesinde kavramı incelenmiştir. Görsel sanatların görsel kültür ile doğrudan ilişki içinde olması, çalışmada görsel kültüre de yer verilmesini gerekli kılmıştır.

Topluma dair sanatsal, hukuki, örfi, ahlaki ve inanışlara dair neredeyse her şeyi kapsamına alan kültür, son derece önemli olup toplumlar için olmazsa olmazdır. Yapılan literatür taramasında görsel kültürün özellikle günümüzdeki çok yönlü iletişime bağlı olarak görüntü araçları tarafından üretildiği ve görmeyi algılamaya, ardından bunu bir üst bilince taşımaya fayda sağladığı görülmüştür. Kısaca görsel olanın toplumsal olarak yapılanması olan görsel kültür, pek çok kültür türüyle ilişkilidir.

Görsel sanatlar dersinde görsel kültür, görsel sanat odaklı biçimlendirme, tarihi çevre ve müze bilinci gibi öğrenme alanları mevcuttur. Bu öğrenme alanları ile öğrenciler hem kültürel hem sanatsal hem de çevrelerine yönelik bilinç ve bilgi kazanmaktadır. Aynı zamanda derste öğrenciyi merkeze alan öğretim yaklaşımları temel alındığından öğrenciler derse aktif olarak katılmakta ve kişilik gelişimleri açısından da faydalı niteliklerle donatılmaktadır. Çizgi filmler teker teker çizilmiş olarak resimlerin hareketli şekilde algılanabilecekleri biçimde birleştirmeleriyle oluşmaktadır. Temeli resim olması sebebiyle çizgi filmlerin de bir görsel sanat olduğu rahatlıkla söylenebilir. Ayrıca her ne kadar çocuklardan yetişkinlere kadar geniş kitlelere hitap eden çeşitleri olsa da çizgi filmlerin izleyicileri büyük oranda çocuklar olmaktadır. Çocukların gelişim döneminde özellikle görsel uyarıcılardan fazlasıyla etkileniyor oldukları bilinmektedir. Dolayısıyla çizgi filmler çocukların eğlenmesinde olduğu kadar gelişimlerinde ve eğitimlerinde de oldukça etkilidir. Doğrudan eğitim amacıyla yapılmayan çizgi filmler bile çocuklara pek çok şey öğretebilmekte, çeşitli açılardan örnek olabilmektedir.

Konuyla ilgili literatür tarandığında çizgi filmler üzerine çeşitli çalışmalar yapıldığı dikkat çekmektedir. Aynı şekilde görsel sanatlar dersi üzerine de pek çok çalışma mevcuttur. Ancak çizgi film ve görsel sanatları birlikte ele alan, görsel sanatlar dersinde çizgi filmlerin ne gibi bir etkisi ve önemi olduğunu ortaya koyan çalışmaların görece olarak az olduğu tespit edilmiştir. Bu çalışmanın önemini de ortaya koyan bu durum, üzerinde durulması gereken bir durum olmakla birlikte çizgi filmlerin eğitici ve öğretici özelliğinin çok fazla fark edilmediğini de düşündürmektedir. Bu çalışmada öğrenci çalışmaları özgünlük bakımından incelenmemiş olup biçimsel anlamda ele alınmıştır. Çalışma öğrenci resimlerinin görsel hatları ile ele alınmış olup , çizgi film izleyen grup ile dokümanı okuyup çalışmasını tamamlayan öğrenciler arasındaki farkın ölçülmesi açısından önem arz etmektedir. Özellikle çocuklara hitap eden çizgi filmlerin olabildiğince evrensel nitelikte hazırlanmaya çalışıldığı görülmüştür. Bunun sebebinin ise dünyanın her yerindeki ve her yaş grubundaki çocuğa hitap etme isteği olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Özellikle Amerika, Avrupa ve Japonya yapımı çizgi filmlerin tüm dünya genelinde izlendiği ve büyük bir popüler kazandığı, çizgi filmlerin yalnızca televizyon ve sinemayla sınırlı kalmadığı; oyuncak, hobi ve kırtasiye eşyaları gibi pek çok alanda çizgi film karakterlerinin bulunduğu ve kısaca büyük bir çizgi film endüstrisinin gelişmiş olduğu tespit edilmiştir.

Çocuklar çizgi filmlerden yalnızca izleyici olarak

etkilenmemekte, söz konusu çizgi film pazarının ürünlerini de kullanmaktadır. Çocukların sevdikleri çizgi film karakterleriyle ilgili oyuncaklar, kıyafetler, çeşitli eşyalar kullandıkları ve oynadıkları oyunlarda da bu karakterleri taklit ettikleri fark edilmektedir. Dolayısıyla çizgi filmler çocuklar üzerinde oldukça büyük ve çeşitli açılardan etki göstermektedir.

Araştırma da çizgi film izleyen dokuz on yaş grubundaki öğrencilerin resimlerini etkileyen faktörlerden bir veya birkaçını tespit etmeyi amaçlamıştır. Araştırmadan elde edilen bulgulardan; 9-10 yaş dönemi çocuk resimlerinde çizgi film izlendiğinde hemen arkasından yapılan çalışmalarda kullanılan karakterlerin, mekanın, objelerin, hareketlerin etkili olduğu ve bu etkilenmede renklerin de resimlerde belirleyici etmenlerden biri olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Özellikle filmin paragraf olarak hazırlanmış olan doküman halini okuyup çalışmasını yapan öğrencilere oranla daha fazla etkilendikleri, benzetme kaygısı güttükleri gözlenmiştir. Öğrencilere araştırmaya veri oluşturmak amacıyla yaptırılan paragraf okuyarak ve çizgi film izletilerek yaptırılan çalışmalarda, renklerin ,mekanın ve ana karakterlerin film ile benzerlik göstermesi konusunda izleyen grupta daha fazla olduğu görülmüştür. Paragrafı okuyan grubun ise çalışmalarını tamamlama, yardımcı karakterlere benzerlik ve objelerin konuya uygun kullanımı olarak daha başarılı olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Bu sonuçların ışığında; çizgi filmlerin kendi yarattığı dünyayı esas alarak ilerlemesi öğrencilerin uzun süre maruz kalması durumunda yaratıcılığın kaybolmasına neden olur ancak çalışmalar teker teker incelendiğinde çizgi filmlerin kontrollü izlenmesi düşünülürse öğrenci çalışmalarına sonrasında olumlu katkıları olabileceği resimlerinin etkililik oranının daha da artacağı düşünülmüştür. Buna karşılık sanat eğitimi içinde, kendini popüler kültür ürünü olan çizgi filmlere bağlılıktan arındıran öğrenciler, sanat eğitiminin kendisine sunacağı olanakları doğru biçimde değerlendirir, özbenliğini ortaya koyarak, kendisini ezber çalışmaların dışında tutmayı başarır. Bu sayede, kendisini kolay ifade etme yollarını bulur. Kendini ifade etmeyi başaran öğrenci, dünyayı farklı açılarda algılamaya çalışır ve araştıran, sorgulayan, eleştiren ve yorumlayan birey haline gelir. Çocuğun sanatsal gelişimine çizgi filmler ile daha fazla katkı sağlamak amaçlandığında, öğrenci çalışmasına başlamadan önce birkaç görsel, kısa filmler ile örneklendirme yapıldığında çalışmalarının daha başarılı sonuçlar doğurabileceği düşünülmektedir. Resimsel imge gücünü geliştirici görseller ile öğrenciye farklı bakış açısı kazandırılabileceğinden önem arz etmektedir.

Görsel sanatlar dersinde çizgi filmlerin kullanılmasının öncelikle çocukların derse olan ilgilerini ve heyecanlarını arttırdığı ve çalışmaları konusunda daha hevesli davranmalarını sağladığı görülmüştür. Bununla birlikte çocuklar kendilerini daha rahat ifade edebilmekte, anlatım açısından kendilerini geliştirebilmektedirler. Çalışırken bir yandan da sevdikleri ve kendilerini eğlendiren bir şey gördükleri için daha titiz ve sıkılmadan çalışabilmekte böylelikle daha vurgulayıcı resimler yapabilmektedirler. Tüm bunlarla hem dersin amaçları ve ders ile öğrencilere verilmek istenen kazanımlar daha rahat bir şekilde verilebilmekte hem de çocuklar daha başarılı olmakta ve ders ile okula olumlu bakış açısı geliştirebilmektedirler.

Kaynaklar

Abışgil, Y. (2013). Ortaokul 6. Sınıf Görsel Sanatlar Dersinin Öğretiminde Rol Oynama Yönteminin Yaratıcılığa Katkısı, Gazi Üniv

Ahioğlu, N. ve Güney ,N.(2007).Popüler kültür ve çocuk.(1.Basım).Ankara:Dipnot

Akçalı, S.(2003, Ekim).Tüketim toplumunda çocukluğun yitişi. '1.Uluslararası Çocuk Ve İletişim Konferansı : Milenyumda

Alan, İ. (2009). Sevgi İçerikli Çizgi Filmlerin İlköğretim 5. Sınıftaki Çocukların Görsel Sanatlar Dersinde Yaptıkları Resimler Üzerindeki Etkisinin İncelenmesi¸ Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, Ankara

Alemdar, K. Erdoğan İ. Popüler Kültür ve İletişim, Ankara: 1994, Ümit Yayınları

Alsaç, Ü. (1994). Türkiye'de Karikatür, Çizgi Roman ve Çizgi Film, İletişim Yayınları, İstanbul

Bilgibaba 'Şirinler hakkında bilgi'.Erişim: 1 Şubat 2019. http://www.bilgibaba.org/yazi/sirinler-hakkinda-bilgi

Demirkale, O.C. (2015). Görsel Sanatlar Dersinin Yaratıcı Düşünme Becerilerine Katkısının İncelenmesi, Karadeniz Teknik Üniv

Ekici, F.Y. (2015). Çizgi Filmlerin Çocuklar Üzerindeki Etkilerine İlişkin Çok Boyutlu Bir Değerlendirme, Türk & İslam Dünyası Sosyal Araştırmalar Dergisi, 2 (5)

Erdiker, E.E. (2017). Görsel Sanatlar Eğitimi Dersinde Animasyon ve Çizgi Filmlerin Önemi, https://www.sanatinyolculugu.com/gorsel-sanatlar-egitimi-

dersinde-animasyon-ve-cizgi-filmlerin-onemi-elif-ece-erdiker/, (Erişim Tarihi: 21.10.2018)

Gökaydın, N. (2002). Temel Sanat Eğitimi: Öğretim Sistemi ve Bilgi Kapsamı, MEB Yayınları, Ankara

Güngör, N. Popüler Kültür ve İktidar, Derleyen: Nazife Güngör, Ankara: Vadi yayınları, 1999

Kaba, F. (1994). Çizgi Film Üzerine, Anadolu Sanat, Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, 2

Kayaaltı, A. (2015). Çizgi Filmlerin Çocuklar Üzerindeki Etkisi, https://www.tavsiyeediyorum.com/makale_14154.htm, (Erişim Tarihi: 20.10.2018)

Kırışoğlu, O.T. (2005). Sanatta Eğitim, Pegem A Yayıncılık, Ankara

Milli Gazete (2016). Çizgi Filmlerin Çocuklar Üzerindeki Etkileri, https://www.milligazete.com.tr/haber/893207/cizgi-filmlerin-cocuklar-uzerindeki-etkileri, (Erişim Tarihi: 20.10.2018)

Özdemirci, A. (2004). Popüler Kültür, Tüketim Psikolojisi ve İmaj Yönetimi: Türkiye (1950-1980), Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul

Özeskici, D. (2014). Çizgi Filmlerin Görsel Sanatlar Dersi Açısından Önemi Hakkında Öğretmen ve Öğrenci Görüşleri, Niğde Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, Niğde

Sakallı, E. (2014). Türkçe Popüler Kültür, Uluslararası Türkçe Edebiyat Kültür Eğitim Dergisi, 3 (2)

Türkmen, N.(2012). Çizgi Filmlerin Kültür Aktarımındaki Rolü Ve Pepee. CÜ Sosyal BilimlerDergisi,36(2).http://dergi.cumhuriyet.edu.tr/cumusosbil/article/view/1008001880sayfasından 12.09.2018 tarihinde erişilmiştir.

THE EFFECTS OF CARTOONS ON STUDENTS WHO TAKE THE FINE ART COURSE

Çağatay AKENGİN
Hande CANATAN

Akengin, Çağatay, Canatan, Hande. "The Effects of Cartoons on Students Who Take The Fine Art Course".
idil, 60 (2019 August): s. 1223–1231. doi: 10.7816/idil-08-60-12

Abstract

İn this research, cartoons effects on 4th class primary school students visial arts studies was search ed. The research was applied at Cebesoy Primary School Ankara. On 31 students of 2 classes to reach the gool of the research, it was performed on 2 different classes a cartoon topic was given as a paragraf for one class, and for he other class a short cartoon was played to visualize. When the results from 4A and 4B classes students was analyzed,specially,the group that watch the cartoon,active usage of characters similarities , topic suitabilities, moves, place and colours was observed. Beside these observatuons, also some of the students similarity worries were recorded. When this situation was compared with the other group, manly as a character selection, for plase,topic,completing of a Picture and colour items more influential result were obtained from the group that watch the cartoon. When the studies of students are investigated it is seen that especially in one of the classes that watched the movie character similarities, place, colors, actions in the movie and relevancy to the subject is used more effectively, besides in the studies of some students an effort to make it similar to the movie is observed.when this situation is compared with the other group, it is concluded that the students in the group that watched the movie had a more effective painting in terms of place, subject, completion of the paint and color elements.

Keywords: Fine Arts Course,Cartoon