T.C.
ABANT İZZET BAYSAL ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
RESİM-İŞ EĞİTİMİ ANABİLİM DALI

9-11 YAŞ GRUBUNDA RESİMSEL GELİŞİM VE POPÜLER KÜLTÜR ETKİLEŞİMLERİNİN ÖLÇEKLENDİRİLMESİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Hazırlayan
Ferda Feray HIRCA

Danışman:
Prof. İsmail Hakkı DEMİRTAŞ

Bolu- 2008

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜ'NE

Ferda Feray HIRCA'ya ait, 9-11 YAŞ GRUBUNDA RESİMSEL GELİŞİM VE POPÜLER KÜLTÜR ETKİLEŞİMLERİNİN ÖLÇEKLENDİRİLMESİ adlı çalışma, jürimiz tarafından Güzel Sanatlar Anabilim Dalında YÜKSEK LİSANS TEZİ olarak kabul edilmiştir.

Üye (Tez Danışmanı) : Prof. İsmail Hakkı DEMİRTAŞ

Üye : Yrd.Doç.Dr. Serap YASA

Üye : Yrd.Doç.Dr. İhsan BOZANOĞLU

Prof. Dr. Uğur ESER
Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürü

ABSTRACT

Ferda Feray Hırca
Fine Arts Department
Advisor: Prof. İsmail Hakkı Demirtaş

In psychology one of the widely used methods for assessing the childs mental capacity, family relations and unexpressed feelings, is to let them draw pictures. Therefore drawing activity should be regarded as a 'self-expression base without boundaries for the child' rather than a 'technical discipline with solid rules'. The instructor should be only responsible for indicating the theme and avoid further guidance and restrictions. In such cases, most preferred theme is 'you and your family'.

However, when we consider ages 9-11, studies ignoring changes in the socio-psychological conditions of the child shall obstruct us in obtaining useful information. At that age the child has become a somewhat socialised member of the public and is no longer focused solely on the family. One of the natural consequences of socialisation is 'the challenge for distinction among other group members', which start emerging at that period. Moreover this fact various messages are being submitted to the inner world of the child through diverse channels. These are carried occasionally by personalities gaining recognition through reading or by popular heroes of the mass communication means. Most of the times the child selects its icon among others served by exterior authorities without even becoming aware of its potential freedom. Its selection might be the result of a superficial appeal or the reflection of a psychological trauma.

Under such circumstances, expecting the child to express itself only through its bounds to the family is nothing more than confining the freedom of self-expression. The study 'Age group 9-11; Interaction of Advances in Drawing and Popular Culture' goes

one step beyond and requests the child to express itself through its 'hero', which may be taken from broadcasting, fairy tales or from the reality world such as family members of historical figures. The study exhibits a simple method of application and a metric of evaluation. The evaluation is based on the comparative analysis of the hero's origin, compositional layout of the drawing and expected level of drawing abilities of the child. Results of the analyses are compared with the conclusions from relevant literature and tested for compatibility. A qualitative metric has been defined for evaluation and the categories are tested for difference using Chi-square hypothesis test.

Key Words: Children's drawing, populer culture, idol, television, communication media.

ÖZET

Ferda Feray Hırca
Güzel Sanatlar Ana Bilim Dalı
Danışman: Prof. İsmail Hakkı Demirtaş

Davranışbilimde, gelişim çağındaki çocuklara resim yaptırılarak onların zihinsel düzeyleri, aile ilişkileri ve duygusal dünyaları hakkında bilgiler alma olanağı vardır. Bu nedenle resim etkinliği, ergenlik dönemlerine kadar 'katı kuralları bulunan teknik bir disiplin olmaktan çok, çocuğun kendini özgürce anlatabileceği kısıtsız bir saha olarak görülebilir. Burada konu çerçevesinin eğitimci tarafından verilmesi ve sonrasında yönlendirme ve yasaklamalardan kaçınılması gereklidir. Yaygın görülen konu çerçevesi çocuğun kendini ailesiyle birlikte resmetmesidir.

Ancak 9-11 yaş grubundan itibaren çocuğun değişen sosyo-psikolojik yapısının dolaylı sonuçlarını dikkate almadan yapılacak uygulamalardan her zaman isabetli bilgiler alınmayacaktır. Çünkü bu döneminde çocuk artık okul ortamında sosyalleşmeye başlamış ve aile ile o zamana kadar sürdürdüğü tek-bağlı yaşamın ötesine geçmiştir. Sosyalleşmenin doğal bir sonucu da 'farklılaşma gereksinimi'dir. Bu yaş grubunda sözkonusu arayışlar belirmeye başlamıştır. Bunun da ötesinde iç dünyasına çeşitli kanallardan değişik mesajlar akmaktadır. Bunlar kimi zaman okumayla varlığından haberdar olunan kişiler, kimi zaman da kitle iletişim araçlarıyla dayatılan popüler kahramanlar aracılığıyla verilmektedir. Çocuk çoğu zaman geniş seçim özgürlüğünün farkında bile olmadan kendisi için başka erkler tarafından seçilerek sunulmuş ikonlar arasından tercihlerini yapmaktadır. Yaptığı tercih ise basit bir beğeni sonucu olabileceği gibi kendi içinden yansıyan arayışlarla da ilişkilendirilebilir.

Bütün bu koşullar altında öğrencinin kendini yalnızca aile çerçevesiyle sınırlayarak ifade etmesini beklemek, gerçekte özgürlük alanını daraltmaktan başka bir

şey değildir. “9-11 Yaş Grubunda Resimsel Gelişim ve Popüler Kültür Etkileşimlerinin Ölçeklendirilmesi” çalışması bir adım öteye geçerek öğrenciden kendini kahramanı aracılığıyla anlatmasını istemektedir. Bu kahraman televizyon veya masallardan gelebileceği gibi, aile çevresinden, gerçek tarihi kişilerden de esinlenebilir. Tez çalışması bu konuda bir uygulama ve değerlendirme ölçeği sunmaktadır. Değerlendirmenin temelinde seçilen kahramanın, kompozisyon öğelerinin düzeninin ve resimsel düzeyin karşılıklı olarak analizi bulunmaktadır. Bu analiz sonuçları literatürden elde edilen sonuçlarla karşılaştırılmakta ve sonuçların tutarlılığı yorumlanmaktadır. Değerlendirme için nitel bir ölçek oluşturulmuş ve kategoriler Ki-kare hipotez testi kullanılarak istatistiksel olarak farklılık açısından test edilmişlerdir.

Anahtar Kelimeler: Çocuk resmi, popular kültür, idol, televizyon, medya**.**

Aileme

TEŞEKKÜR

Bu çalışmamda beni yönlendiren, katkılarını esirgemeyen Sayın Prof. İsmail Hakkı DEMİRTAŞ'a teşekkürlerimi sunarım. Diğer juri üyeleri Yrd.Doç.Dr. Serap YASA ve Yrd.Doç.Dr. İhsan BOZANOĞLU'na tavsiye ve yorumları için teşekkür ederim.

Eşim Tamer'e çalışmam boyunca görterdiği sabır ve destekten dolayı teşekkür ederim.

Ayrıca, arkadaşlarım Tülay ve Nuray'a kaynak konusunda yardımcı oldukları için teşekkürlerimi sunurım.

İÇİNDEKİLER

ONAY SAYFASI……..... ii
ABSTRACT……... iii
OZET……... v
İTHAF……. vii
TEŞEKKÜR…… viii
İÇİNDEKİLER……... ix
ŞEKİLLER……... xii
GRAFİKLER……... xiii

BÖLÜM
I GİRİŞ..... 1
1.1 Problem İfadesi..... 2
1.2 Araştırmanın Önemi..... 3
1.2.1. Çocuk resmindeki yaratıcı unsurlar……. 3
1.2.2. Popüler görsel kültürün nitelikleri…….. 4
1.3 Araştırmanın Amacı..... 5
1.4 Araştırma Soruları..... 6
1.5 Araştırmanın Sınırlılıkları..... 6
1.6 Araştırmanın Sayıltıları..... 7
1.7 Tanımlar..... 7

II LİTERATÜR..... 10
2.1 Literatür Taraması..... 10
2.1.1 Çocuk resminin gelişimi ve özellikleri..... 10
2.1.2 Çocuğun davranışsal gelişimi ve kendini ifadesi..... 18
2.1.3 Kültür..... 21

2.1.3.1. Popüler kültür……... 22
2.1.4 Kahraman Kimliği..... 25
2.1.5 Sosyalleşme ve takdir – tanınma gereksinimleri..... 27
2.1.6 Popüler kültürden kahraman örnekleri..... 29
2.1.6.1. Barbie…… 29
2.1.6.2. Örümcek adam …… 30
2.1.6.3. Kurtlar vadisi ……... 31
2.1.7 Popüler kültür ortamı bakışıyla futbol..... 31

III YÖNTEM 34
3.1 Araştırma Deseni..... 34
3.2 Evren ve Örneklem..... 35
3.3 Veri Toplama Yöntemleri 36
3.3.1. Sınıf ……. 37
3.3.2. Cinsiyet . …… 37
3.3.3. Okul ……. 37
3.3.4. Karekterin kimliği ……... 38
3.3.5. Karakter niteliği …….. 39
3.3.6. Kahramanın cinsiyeti ……..... 40
3.3.7. Mekansal ilişki ……... 41
3.3.8. Boyutsal ilişki ……. 42
3.3.9. Resim mekanı ……. 42
3.3.10. Değerlendirme ……..... 43
3.4 Veri Çözümleme Yöntemi 44

IV BULGULAR VE YORUMLAR..... 45
4.1 Demografik Farklılıkların Yorumlanması..... 45
4.1.1 Çevre ve merkez okul farklılığı..... 45
4.1.2 Yaş ve cinsiyetin etkisi…..... 48

4.2 Kahramanların Resimlerdeki Görünümü..... 51
4.2.1 Kahramanların kimlikleri ile vurgulanan nitelikleri…..... 51
4.2.2 Kahramanla Öğrencinin Boyutsal ve Konumsal İlişkisi..... 54
4.3 Kahramanın Resimsel İfade Düzeyiyle İlişkisi..... 60

V SONUÇLAR VE ÖNERİLER 69
5.1 Bir Analiz Yöntemi Olarak " Kahramanın Resmedilmesi "..... 69

5.2 Bir Popüler Kültür Ortamı Olarak Televizyonun Etkilerini Olumlu Yönde Kullanmak..... 75

KAYNAKÇA..... 78

EKLER..... 80
EK-1 …… 81
EK-2 …… 91

ÖZGEÇMİŞ……. 100

ŞEKİLLER

Şekil 4.1 Gereksinimler gelişme senaryoları – Birinci Senaryo 63
Şekil 4.2 Gereksinimler gelişme senaryoları – İkinci Senaryo 64
Şekil 4.3 Gereksinimler gelişme senaryoları – Üçüncü Senaryo 67
Şekil 5.1 Resim çalışmasının uygulama süreci 73
Şekil 5.2 Resim Değerlendirme Föyü 74

GRAFİKLER

Grafik 4.1. **Merkez ve Çevre okullarının Kahramanlarını Popüler Kültürden Seçme Düzeyleri 45**

Grafik 4.2 Dördüncü ve Beşinci Sınıfların Kahramanlarını Popüler Kültürden Seçme Düzeyleri 48

Grafik 4.3 **Kız ve Erkek Öğrencilerin Kahramanlarını Popüler Kültürden Seçme Düzeyleri 48**

Grafik 4.4 **Popüler Kültürden Kahramanların ve Popüler Kültür Dışından Kahramanların cinsiyet açısından karşılaştırması 49**

Grafik 4.5 Popüler Kültürden ve Popüler Kültür Dışından Kahraman Seçimi 51

Grafik 4.6 **Popüler Kültürden Kahramnların ve Popüler Kültür Dışından Kahramanların Resimlerde Vurgulanan Karakter Nitelikleri …… 52**

Grafik 4.7 **Popüler Kültürden Kahramanların ve Popüler Kültür Dışından Kahramanların Resimlerde Öğrenciyle Boyutsal İlişkisi 54**

Grafik 4.8 Öğrencinin mekan seçiminde popüler kahraman etkisi 56

Grafik 4.9 **Popüler Kültürden Kahramanların ve Popüler Kültür Dışından Kahramanların Resimlerde Öğrenciyle Mekan İlişkisi 57**

Grafik 4.10 **Öğrencilerin Resimsel İfade Düzeyiyle Kahraman Seçimi Arasındaki Etkileşim 60**

Grafik 4.11 **Öğrencilerin Resimsel İfade Düzeyiyle Kahraman Kimliği Arasındaki Etkileşim 61**

BÖLÜM I

GİRİŞ

Sanat , dinleyen ve görende estetik bir zevk ve heyecan uyandıran, gerçekleri ise farklı, çekici ve ilginç kılan en temel ihtiyacımızdır. Sanatın amacı; duygu, düşünce ve heyecanlarımızı biçimlendirerek başkalarına ulaştırmaktır. Sanat plastik, fonetik ve ritmik sanatlar olmak üzere üç ana grupta toplanır. Resim sanatı plastik sanatların içinde yer alır.

Sanat hiçbir zaman doğayı aynıyla saptamak olmamıştır. Eğer öyle olsaydı, bugün en kuvvetli benzetmeyi gösteren yapıtlar, en iyi yapıtlar sayılırdı. Sanat renklerle biçimleri uyumlu olarak dağıtıp, gözü ve aklı oyalamak değildir. Sanat biraz bilim, biçim ve özden meydana gelen bir değerler sistemidir (Altınok, 1973).

Sanat eğitimi okul öncesi dönemde başlar ve ilköğretimde de devam eder. Sanat dersleri içinde yer alan Görsel Sanatlar dersi haftada bir ders saati olarak işlenmektedir. Seçmeli dersler içinde de Sanat Etkinlikleri adı altında bu derse yer verilir. Sanat eğitimi yoluyla bireylerin duyuları eğitilebilmekte, algılama ve anlatım gücü geliştirilebilmektedir. Bu eğitimde çocuğa estetik bir kişilik kazandırılarak sanattan anlayan bireyler yetiştirmek amaçlanır (Mamur, 2001: 9). Çocuğa görmeyi öğretmek, yani görsel ayrımsama yeteneğini geliştirmek amaçlanmalıdır. Çünkü insan görme duyusu aracılığıyla algıladığı olayları ve biçimleri anlamlandırarak başkasına aktarır (Akyüz, 1998: 6).

Sanatını uygularken çocuk özgür bırakılmalı, böylece yaratıcılığının gelişmesine olanak sağlanmalıdır. Çocuklar 9-10 yaşına kadar kendi anlatım gücüne sahiptirler. Sonrasında ise öğretmen daha aktif rol alarak öğrencisinin yeteneklerini keşfedip o

doğrultuda öğrenciyi yönlendirmeli, gerekli araç gereçleri sunup huzurlu bir çalışma ortamı sağlamalıdır.

Resim, bireyin kendince düzenlemeye çalıştığı karmaşık dünyasını bir açıklayış biçimi ve zihinsel gelişiminin göstergesidir. Kendiliğinden yapılan resimler, iç dünyaları yansıtıyor olmaları nedeniyle, analiz edildiklerinde çocukları ve onların gelişimini bize ayrıntılarıyla yansıtırlar. Bunlar çocukların gelişimlerinin ve becerilerinin genel göstergeleri oldukları gibi başka çocuklar ve yetişkinlerle olan sorunlarını aktarmaları ve çözümleri hakkında ipuçlarını da vermeleri nedeniyle özel bir önem taşırlar (Yavuzer, 1992). Ancak çocuk resimlerinin oluşma sürecinde etki eden ve onun saydığımız değerlendirme ölçütlerinde belirsizlikler yaratan temel dış etkenlerden birini gözönünde tutmamız gerektiği açıktır. Bu etken "popüler kültür"dür.

İlk defa 1950'li yıllarda televizyonun Amerika'da izlenmeye başlamasıyla ve 1970'lerde Türkiye'ye gelmesiyle birlikte toplumumuzun kültürel ortamı değişime uğramış ve bununla bağlantılı olarak da çocuklar üzerindeki etkisi giderek artmıştır. Bu etkinin doğrudan olumlu veya olumsuz olarak vurgulanması konusunda değerlendirme yapmak gerekmektedir. Sözkonusu değerlendirme için ideal yöntemlerden birincisi çocuk resimleri yoluyla verilen dışavurumlar olarak bu araştırma kapsamında ele alınmıştır.

1.1 Problem İfadesi

Görsel popüler kültürün çocuk resimlerinde tema ve kahraman seçimine etkisi nedir ? Bu seçimin arkasındaki düşünsel işleyiş nasıl açıklanabilir ?

Seçilen kahramanın kimliği ve doğduğu/aktarıldığı medya çocuğun ifadesi açısından bir etkileşim yaratıyor mu ? Başka bir deyişle çocuk resimlerinin (literatürde tanımlı ve doğal olarak beklenen) özellikleri açısından bir farklılaşma getiriyor mu ?

1.2 Araştırmanın Önemi

1.2.1 Çocuk resmindeki yaratıcı unsurlar

Sanatsal yaratıcılıktan söz etmek çocuk resmi açısından iddialı bir ifade sayılabilir. Ancak sözü edilen "karmaşık iç dünyanın resimlerde yansıması" Alman dışavurumcu ressamların bilinçli olarak yarattıkları sanatsal kurgunun spontane oluşan benzerleri olarak görülebilir. Bu açıdan çocukça bile olsa yaratıcılık erken yaş resimlerinin vazgeçilmez bileşenleri sayılmalıdır. Plastik sanat dallarındaki yaratım ürünlerinde gerçeklikten nesnel olarak edinilmiş entelektüel, duyuşsal ve görsel izlenim öğeleri yer alır (San, 1985: 18). Göz aracılığıyla algılanan gerçeklik parçaları beyinde bir imge olarak kaydolur. Beyin yaşamı süresince bunun gibi pek çok nesnenin daha yansımasını kaydetmiştir. Her bir yansıma ileride yeniden canlandırılabilme ve yaşandığı andaki gibi anımsanabilme olanağı sunarlar. Bu anımsamayı yeni algılara bağlı olarak tetikleyen mekanizma da "çağrışım" kurma olarak tanımlanır. Çağrışım içinde bilinçaltı öğeler de rol oynar (San, 1985). Kimi durumlarda geçmişten gelen imge bilinçaltının etkisiyle özgün niteliğinden farklı, "bozulmuş" biçimde geri çağrılabilir. Çocuk resmi boyutunda düşündüğümüzde en önemli noktalardan biri bilinçaltının bozduğu bu biçimlerdir. Örneğin bir ev çizilirken bacasının tütmesi, önünde yol olması, çatının rengi çocuğun bilinçaltından gelen mesajlar olarak görülebilir (Keskin, 2003: 35).

Araştırmanın temel sorusu, popüler görsel kültürün bütün bu dinamiğe olan etkisini görebilmek üzerinedir.

Bir açıdan bakıldığında görsel iletişim araçlarının yarattıkları doğrudan ve dolaylı görüntü bombardımanıyla çocuğun özgür düşgücü ve yaratıcılığının sığ bir ortama yönlendirildiği söylenebilir. Bu dönemlerin öncesinde bireysel gözlemin ve iç dünyanın daha anlamlı bir yaratıcılık alanı oluşturduğu, görsel iletişim araçlarıyla desteklenen popüler kültür saldırısının ise bunun tersi yönde çalıştığı aynı kapsamda savlanabilir. Hatta bir adım daha ileri giderek yukarıda değinilen çağrışım mekanizması

üzerinde bu kültürün bozucu bir etkisi olduğunu, bilinçaltının seçici/bozucu etkisi yerine görsel medyanın enjekte ettiği şartlandırmaların geçmesinden bahsedilebilir.

Tam tersini de sorabiliriz. Çocuğun düşgücünün çeşitli biçimlerde algıladığı ve etkilendiği unsurlardan oluştuğundan bahsedilmişti. Sözünü ettiğimiz iletişim ortamı aynı zamanda çocuğa etkilenebileceği çok sayıda kaynak sunan yararlı bir araç olarak da değerlendirilebilir. Bu kanallardan gelen sayısız tema ve kişi çeşitliliği içinde çocuk kendi düşgücünü besleyecek, bunun sonucunda yaratıcılığını geliştirecek tercihler bulabilir. Seçme özgürlüğünü bu yönde kullanan çocuk belki de temayla birlikte sunulan şablonlara ilgi göstermeyecek ve kendi özgün kurgularını oluşturacaktır. Örneğin Pamuk Prensesi ormandaki kulübede resmeden bir çocukla popüler bir şarkıcıyı kendi ailesiyle akşam yemeğinde betimleyen bir başkası aynı yaratıcılık ölçütleri içinde değerlendirilmeyi hakediyorlardır.

1.2.2 Popüler görsel kültürün nitelikleri

Popüler kültür gündelik yaşamın kültürüdür. Dolayısıyla gerçekliğin olumsuz yanlarından kurtulmaya yarayan ve yapay mutluluklar üreten bir kültürdür. Çeşitli kesimlerin içinde yaşadıkları bağlamdan üretilmelerine karşın aldanımcı bir karakter taşıdıkları için gerçekliğin görülmesini engellerler (Oktay, 2002: 19).

Kitle iletişim araçları, özellikle televizyon ve video yaygınlaşarak kırsal kesimi de kuşatmıştır. Bu durum kuşkusuz bir ufuk genişlemesine yol açmıştır. Her ne kadar egemen güçlerin ideolojisi yayılıyor olsa bile kırsal kesimdeki algılayıcılar bunları kendi yaşam deneyimleri ve toplumsal ilişkileriyle bağlantılı biçimde dönüştürerek benimsemektedir (Oktay, 2002: 20). Bunun sonucunda, araştırmadan çıkacak sonuçların katılımcıların şehirli veya kırsal kesimden gelme niteliklerinden bağımsız olması beklenebilir. Kişinin ortamı ister şehir merkezi, ister dış mahalle hatta köy olsun; görsel kültür öğelerinin akış yöntemleri büyük farklılıklar içermez. Yetişkinlerde izlenecek kanalın, alınacak filmin seçimi gibi kimi ayırdedici nitelikler olsa bile çocuklarda bu

farklılıklar en az düzeydedir. Çocukların izlemesine (tüketimine) sunulan görsel kültür öğeleri neredeyse tektipleşmiş durumda sayılabilir. Bunun da doğal bir sonucu olarak popüler ve bizim adımıza seçilmiş ikonlar kültürel anlamda bütün kesimleri baskılamaktadır.

Oskay (2002:31)'ın deyişiyle "düş görebilmek günümüz açısından çok önemli ve korunması gereken bir yetenektir. Düşlerimizin bu biçimde kitle toplumunun eğlence, bilinç ve enformasyon kurumlarının denetimi altına girmesi eleştirilmesi gereken bir konudur." Sözkonusu denetim çoğu zaman bilinçaltına yönelik olarak sözü edilen pop ikonlar aracılığıyla yapılmaktadır. Bunlara (çocuk gözüyle) en çarpıcı örnekler Barbie bebekler ve "Kurtlar Vadisi" dizisi karakterleri sayılabilir.

1.3 Araştırmanın Amacı

İlköğretimde özellikle I. kademe için Resim-İş dersinin amacı çocuğa teknik ve kuralları öğretmekten çok onlara resim yapmayı sevdirmek ve var olan sanat sevgisini sürdürmektir. Resim dersi psiko-pedagojik açıdan çocuğu bize tanıtmaya yarayan bir ölçüt olduğu gibi, onun zeka, kişilik, yakın çevre özellikleriyle iç dünyasını yansıtmaya yarayan bir ifade aracı olarak da büyük bir önem taşır. (Yavuzer, 1992: 12). Resimleri bu boyutta tanımlamamıza destek olan unsurlar arasında mekan yorumu, renk kullanımı, cinsiyet, anatomi sayılabilir. Bu araştırmanın ana sorusu da buradadır: Çocuğun esin kaynaklarını seçme tercihi, yaş sınıfının gerektirdiği gelişim düzeyiyle bir etkileşim yaratıyor mu ? Başka bir deyişle tema seçimini görsel olarak bize sunulan popüler kültürden alan çocuk ile geleneksel temalar (masal kahramanları, hayali karakterler) yönünde tercih kullanan çocuk arasında anlamlı bir farklılaşma göze çarpıyor mu ? Böyle bir olası farkı nasıl yorumlamamız gerektiği konusu da araştırmanın ana noktaları arasındadır.

1.4 Araştırma Soruları

1.4.1 Çocuk kahramanını gerçek veya jenerik kişilerden mi, popüler görsel kültür kaynaklarından mı seçmiş; yoksa imgesel kendi kahramanlarını mı yaratmış ?

1.4.2 Çocuk bu kahramanı hangi nedenle tercih etmiştir ?

1.4.3 Seçtiği kahramanıyla bağlantılı olarak yaratıcı bir tarz geliştirmiş mi ?

1.4.4 Çocuğun kahraman seçimi, kendi davranışsal ifadesini gölgeleyecek veya vurgulayacak bir etki yaratıyor mu ?

1.4.5 Oluşan kompozisyona, mekan seçimi, resimdeki karakterle etkileşim gibi açılardan bakıldığında çocuğun davranışsal durumu ve koşullanmaları hakkında bilgi edinilebiliyor mu ?

1.5 Araştırmanın Sınırlılıkları

Bu araştırma 2006-2007 ve 2007-2008 öğretim yıllarında Bolu ilindeki altı farklı ilköğretim okulunun 9-11 yaş grubu öğrencilerinin yaptığı çalışmalarla sınırlıdır. Bu araştırma için toplam 371 öğrenciye resim çalışması yaptırılmıştır. Bu çalışmayı yaptırmak için kullanılan süre 40 dakikadır. Öğrencilerin resimleri tamamlamak için çalışmayı evlerine götürmelerine izin verilmemiştir. Resimler tamamlanmasa bile toplanarak değerlendirmeye alınmışlardır.

Araştırmanın temellerini kurgulamada literatüre başvurulmuştur. Ancak bu konuda yapılan benzer çalışmalara raslanmadığı için bulgular çocuğun resimsel gelişimi, gelişim psikolojisi ve popüler kültür araştırmaları temeli üzerinde şekillendirilmiştir.

1.6 Araştırmanın Sayıltıları

Bolu merkez ilçede köyler dahil olmak üzere yaklaşık kırk adet ilköğretim okulu bulunmaktadır. Araştırma kapsamında ele alınan üçü merkez üçü kırsal alanda olmak üzere altı adet okulun il genelini yansıtacakları kabul edilmiştir. Bu okllarda yapılan çalışmaların analizinden elde edilecek sonuçların bölge için gene geçerlilik taşıyacağı öngörülmektedir.

Resimlerin derste yaptırılması aşamasında öğrenci kahramanını herhangi bir etki altında kalmadan, arkadaşlarından etkilenmeden kendi özgürce seçtiği varsayılmıştır. Kimi durumlarda bitişik öğrencilerin aynı kahramanı resmetmeleri, aynı zevkleri paylaşmalarıyla açıklanarak analizde bağımsız değerlendirilmişlerdir. Uygulama öncesinde çalışmanın amacı hakkında verilen bilgilendirme kısa tutulmuştur. Bu sayede öğretmenin varlığının ve vereceği örneklerin yönlendirici olmaması sağlanmıştır.

1.7 Tanımlar

Kültür: Bir toplumun duyuş ve düşünce birliğini sağlayan değerlerin bütünüdür. Bunun kapsamında gelenek, görenek, düşünce ve sanat değerleri de vardır. Felsefi anlamda insanın kendi üretimiyle değiştirerek yeniden ve kendisine göre oluşturduğu doğayla etkileşim alanıdır. Başka bir ifadeyle insanın belli bir amaca göre meydana getirdiği üretimin tümüdür.

Kültür, insanın öğrenme ve bunları sonraki kuşaklara aktarma yeteneğinin bir sonucu ve parçası olan insani bilgi, inanç ve davranışlarının bileşik desenidir. Temelde, dil, düşünceler, inançlar, gelenekler, tabular, kurallar, kurumlar, gereçler, yöntemler, sanat yapıtları, dinsel ayinler, törenler ve simgelerden oluşur. İnsanın evriminde "uyum sağlamak için doğal seçilime bağımlı olmak" yerine insanın ortamını kendi amaçlarına uydurmak yönünde vazgeçilmez bir rol oynaması kültür kavramının temel öz niteliğidir.

Kültür hakkındaki farklı bir tanım da "Bir grup insanın bir başka gruba, o grubun gereksinim duyduğu geleneksel bilgilere erişmek ve yeni bilgiler edinmek, ayrıca bu

bilgileri ortak bir temelle bütünleştirmek olanağı sağlamasına yol açan süreçlerin tümü" dür (Larousse, 7270).

Popüler: Sözcük kökeni olarak "halka ilişkin" anlamına gelir. Günümüzde yaygın biçimde, geniş kitleleri etki altına alan bir niteliği tanımlamak için kullanılmaktadır. **Popüler kültür** dediğimizde aynı bağlamda **kitlesel kültür** olarak anlayabiliriz. Kitlesel kültür sanat ürünlerinden tüketim nesnelerine kadar çok geniş bir kapsama sahiptir. Ana niteliği zamana bağlı olarak hızlı bir değişkenlik gösterebilmesidir. Yirminci yüzyılla birlikte popüler kültürün arkasındaki en önemli itici güç hiş kuşkusuz görsel ve işitsel kitle iletişim araçları olmuştur.

Yaratıcılık: Öğretilmiş kalıpların dışında düşünme ve üretme yeteneğidir. Merak ve süreklilik temel bileşenleri arasındadır. Çocuklar için yaratıcılık bir merak duygusunun gelişmesi, kalıplaşmanın yenilmesi ve kendi öğrenme süreçleri içine bu olguların işlemesiyle yol bulur. Eğitim sırasında çocuğun resminin not, kıyaslamalar ve benzeri etkenlerle baskılanması yaratıcılığı azaltan unsurlar olarak tanımlanmaktadır.

Yaratıcılık kavramının batı dillerindeki karşılığı "creativitaet, creativity"dir. Latince "creare" sözcüğünden gelir. Bu sözcük, "doğurmak, yaratmak, meydana getirmek" anlamındadır; devingen, dinamik bir süreç olma niteliği sözcüğün anlamında saklı bulunmaktadır.

Yaratıcılık insanlık tarihi kadar eski olmasına karşın, özellikle son beş yüzyılda yalnız güzel sanatlar alanına ilişkin bir olgu olarak benimsenmiş, üstelik çoğunlukla bir "deha" ya da tanrısal ve olağanüstü güçlerle açıklanmaya çalışılarak, mistik bir çerçeve içinde değerlendirilmiştir (San, 1985).

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 yeti olmayıp, insan yaşamının ve insanlığın evriminin tüm yönlerinde yer alan temel bir yetenektir. İnsan tarafından tamamlanmış her işte yaratıcılık bir temel öğe olarak bulunmaktadır (San, 1985: 9).

Kahraman: Yaşam biçimiyle ve yaptıklarıyla hayranlık uyandıran kişilikler olarak tanımlanabilir. Aynı zamanda bir olay örgüsünün baş aktörü anlamını da taşır. Çocuk açısından bakıldığında özdeşleşilen veya ulaşılmak istenen gerçek veya düşsel kişiler olduğu da söylenebilir.

Bir ileri aşamada kahraman çocuğun "idol"ü olarak düşünülebilir. İdol esas anlam olarak "çok tanrılı dinlerde tapınılacak nesne" biçiminde tanımlanır. Ancak gündelik yaşamda "hayran olunan ve örnek alınan kişi" olarak değerlendirilebilir.

Tarz: Sanatsal anlatımda "bir devrin veya sanatçının kişiliği, biçim ve anlatım bakımından özellikleri" olarak tanımlanmakla birlikte çocuk resminde dışavurum yönteminin nitelikleri olarak görülebilir. Çocuk yaptığı resimde estetik kaygı taşımaz; buna karşılık ifade etmeye çalıştığı konuyu kendi bakış açısından ruhsal gelişiminin yansımalarıyla aktarır. Çocuk resminde tarza etki eden en önemli unsurlar da bunlardır.

Sanatçının ise tarzı onun kişiliği ve sentez gücü ile mevcuttur. Her sanatçının kendine özgü bir tarzı vardır. Tabiatı anlayıştaki özellik, dünya olaylarından çıkardığı anlam, çiziş, kompoze ediş tarzı, kendine has renkler, ahenkler, fırçayı kullanıştaki özellik " tarz "ı yaratır (Berk, 1964: 31).

BÖLÜM II

LİTERATÜR

2.1 Literatür Taraması

2.1.1 Çocuk resminin gelişimi ve özellikleri

Sabiha Paktuna Keskin çocuğun yaşamının ilk aylarında fizyolojik gelişimini şu şekilde aktarır:

"Yaşamın ilk yılında, insanın duyusal algılama ve motor yeteneğinde süratli bir gelişme görülür. Çocuk, yaşamın ilk ayı boyunca, çevresel uyaranlara kapalı olduğu fizyolojik otizm döneminden çıkarak, birinci yaşın sonunda iç ve dış çevresel uyaranlara yanıt verebilen bir canlı haline gelir. Yine, yaşamın birinci ayında, insanın motor yeteneği; ancak, yüzüstü yatarken başını yukarı doğru kaldırabilecek seviyededir. Yüzüstü yatırdığınızda, başını hafifçe yukarı kaldırabilir ve sadece birkaç saniye sağa, sola döndürebilir. Yattığı zeminin, yüzükoyun yatarken ağzını kapatarak nefes almasına engel olmasına böylece karşı koyabilir. Buna karşılık birinci yaşın sonunda yerçekimine karşı erekt postürde iki ayağı üzerinde yürüyebilen bir canlı olur.

Üçüncü ayda insan, sırtüstü yatarken de başını öne doğru kaldırabilmeye başlar. Bu, yerçekimine karşı verilen ilk adımlarından biridir. Beşinci ayda motor yetenek; çocuk kucakta ve başı yukarıda olacak şekilde tutulduğunda, başını sağa sola ve öne arkaya düşmeden, dik olarak kontrol edebilecek seviyeye ulaşır. Bu ayda aynı zamanda, sırtüstü yatarken yüzüstü dönmeye, bir sonraki ay ise, yüzüstü yatarken sırtüstü dönmeye başlar. Bunlar gövde kontrolünün

sağlanmaya başladığı ilk işaretlerdir. Sekizinci ayda gövde kontrolünde bir aşama daha kaydederek oturur. Onuncu ayda kol ve bacak kontrolünün de katkısı ile diz dirsek pozisyonuna geçer. Böylece, emekleyerek hareketli bir canlı olmanın ilk adımını atar. Bir yaşında tay durabilen çocuk, yatar pozisyondan, iki ayak üstüne yani, dikey pozisyona geçerek, kaba motor gelişmesinin en önemli aşamasını kazanmış olur" (Keskin, 2003: 13).

Bedensel gelişimle paralel olarak aynı dönemde duyusal bir gelişim de kendini gösterir. Bu kapsamda psikososyal adaptasyon da başlamıştır. Bebeğin yaşamında ilk ayırt ettiği annesi, ya da ona bakan onun ihtiyaçlarını karşılayan kişidir. Birinci ayın sonunda, ilk kez o kişiyle göz kontağı sağlar ve ona gülümser. Annesi ile kendini özdeşleştirerek onu ve kendini bir bütün olarak algılar. Bir canlı ile kurulan bu ilk ilişki ile fizyolojik otizmden çıkar. (Keskin, 2003: 14)

Çocuğun resim yaparken kullanacağı motor yeterlilikler de fizyolojik ve duyusal gelişime paralel olarak ortaya çıkmaktadır. Keskin bunları şu biçimde özetler:

"İnsandaki motor hareketleri kaba motordan ince motor gelişimine doğru gider. Dördüncü ayda göz teması kuran çocukta beşinci ayda kol ve bacakların motor hareketinden çok gövdenin motor hareketi söz konusudur. Sekizinci ayda ise kavrama ve yakalama hareketleri görülür. Onuncu ayda kavrama hareketleri gelişen çocuk bir yaşından sonra başparmağını kullanmaya başlar. Elin kalem tutması başparmağın kullanılabilmesi ile gerçekleşir. Başparmağı kullanmak insana özgü bir yetenektir. Başparmağa hareket veren opponens adalesine sahip tek canlı insandır. Bir hayvanın parmakları arasına sıkıştırılan bir kalem de değdiği yüzeyi çizer. Ancak burada konumuz insana özgü ince motor hareketleridir" (Keskin, 2003: 15).

"18. ayda ince motor gelişmesinin başlaması ile ilk üç parmağını da kullanan çocuk kalem tutmaya ve birşeyler çiziktirmeye başlar. Ortalama bir iki yıl daha çiziktirmeye devam eder. Çiziktirmeden kastedilen, çizgilerin kontrolsüzlüğüdür. Bu dönemde çizgiler parmakların değil, yukarıda da söz ettiğimiz gibi, adeta kolların gövdeye bağlandıkları üst kısımlarının

kontrolündedir. Esasında, bu yaşta kalemin elin ilk üç parmağı ile kullanılması da devamlılık göstermez. Çocuk, kalemi ilk üç parmağının arasından alarak sık sık avucu ile tutar. Kalemin bu şekilde kullanımı ile daha rahattır. Kalemi avucu ile de tutsa, ilk üç parmağı ile de tutsa, kolu nereye iterse, kalemin orayı çizdiği ilk çizgilerinden kolayca anlaşılır" (Keskin, 2003: 18).

Susan Striker'a göre, çocuklar 1-4 yaş arasında karalama sürecindedirler:

"Bu dönemde çocuklar karalama yapmaktan çok hoşlanır; yetişkinlerden aldıkları destekle büyük bir gelişme kaydederler. Karalama çalışmaları; yazı yazmada ihtiyaç duyulan el, kol hareketlerini çocuğa öğretmesi bakımından büyük önem taşır.

Çocukların karalama yaparken sürekli tekrarladıkları hareketlerin, dil öğrenimine katkıda bulunduğu ortaya çıkmıştır. Ünlü çocuk psikoloğu Arnold Gessell'e göre, gerek dil gelişimi gerekse toplum bilinci ve bireyin hareketleri, karalama etkinlikleri esnasında kazanılmaktadır. Örneğin çocuklar, çember, daire, yuvarlak kavramını, yetişkinlerin açıklamalarından değil, daire oluşturulan oyunlardan, yakaladıkları toplardan, yedikleri elmalardan veya çevirdikleri çemberlerden öğrenirler.

Çocukların yapmış olduğu karalamalar amaçsız değildir ve belli bir gelişim sürecini simgeler. Çocuğu bu dönemde elma veya insan çizmeye yönlendirmek ise güvenini kaybetmesine neden olur. 4 yaşın altındaki bir çocuk için sanat; sayfadaki çizgilerin gerçek nesnelere benzemesi demek değildir. Çocuk bu dönemde kitaplardaki ve dergilerdeki resimleri seçiyor olabilir, ama bu, resimleri aynı şekilde kağıda dökeceği anlamına gelmez. Çocuklar resmi, yazı yazmayı öğrendikleri şekilde öğrenmezler. Yazı yazmayı öğrenirken, çocuk her harfin nasıl yazıldığını, nasıl okunduğunu görür ve harfi çizmeye çalışır. Karalamalar yaparken ise, çizdiği çizgilerin sonradan birer harfe dönüştüğüne şahit olur. Ona, gerçek nesnelerin resimlerini nasıl çizecegini öğreten biri yoktur.

İlk karalamalar tesadüfi olabilir. Fakat daha sonra, çocuk kolunun hareketlerinin kağıtta çizgilere neden olduğunun farkına vararak zihinsel bağlantı

kurmayı öğrenir. Çocuk başlangıçta yaptığı karalamalara odaklanamaz, ilgisi başka bir yöne kaysa da karalamaya devam eder. Çocuk için önemli olan, resmin kendisi değil fiziksel eylemdir. Çocuğun ilk karalamaları, onun sınırlı hareket yeteneğini yansıtacaktır.İlk çizgiler genelde geriye ve dışa dönük olup, dikey çizgiler halindedir. Bu çizgiler el, kol hareketlerinden çok omzun hareketleriyle olur. Çocuk büyüdükçe çizgileri düzene girecek, dikkati daha geç dağılacaktır. Sonraları karalamalar dairesel şekillere dönecek, çocuk "karalama alfabesi"ndeki her şekli teker teker resmetmeye başlayacaktır" (Striker, 2005).

Striker karalama sürecinde çocuğun gösterdiği gelişimi şöyle özetler:

"8-12 aylık çocuklar boya kalemlerini tutar, ağzına götürür.

10-14 aylık çocuklar boya kalemlerini kağıt üzerinde gezdirebilir; ama ilgileri başka yönlere kayabilir.

14-18 aylık çocuklar elinin hareketleriyle kağıt üzerindeki çizgiler arasında bağlantı kurabilir. Bu dönemdeki karalamalar daha düzensiz görünür.

1,5-2 yaş arası çocukların karalamaları, omuz hareketleriyle kontrol edilir, yatay ve dikey eğri çizgiler çizilebilir.

2-3 yaş arası çocuklar 20 temel karalama figürünü çizebilir.

3-3,5 yaş arasında, karalamalar fiziksel gelişim nedeniyle daha karmaşıklaşır ve belli bir amaç taşıyabilir. Çocuk, çizdikleri üzerine hikayeler anlatabilir. Çocuk çizgilerle yepyeni şeyler keşfettikçe, her çizim için anlattığı hikayeler başka başka olacaktır" (Striker, 2005: 59).

Üç yaş çocuğunun çizgileri, iki yaş çocuğunun çizgilerinden farklı olarak seyrekleşir. Çizgilerin başlangıcı ve devamı kalemin kağıda daha yumuşak ve kontrollü temasını yansıtır. Kol gücü yerini giderek parmakların ince hareketlerine bırakmaktadır. Çizgilerdeki bu kontrollü kararlılık ince motor hareketlerdeki gelişmenin işaretleridir. Çizgilerdeki bu özen, resmin anlatımına yansımaz. Çizgiler, çiziktirmeden öteye geçemez. Çevreyi algılamaya başlayan beynin, duyusal imajları yorum yeteneği henüz parmakların ince motor hareketlerine yansıyacak kadar gelişmemiştir.

Üçüncü yaşın ortalarına doğru parmaklar beyinden aldığı komutlara yavaş yavaş uymaya başlar. Eğri çizgilerin az çok birleşmesinden oluşmuş bir baş ve ondan çıkan çizgilerde kol, bacak ve saçlar ayırt edilir. Görsel uyaranlar ile beyne aktarılan insan şekli, artık beyinde yorumlanabilmekte ve bu yorum parmaklara aktarılarak çizgilerle ifade edilebilmektedir (Keskin, 2003: 22).

4 yaş civarında, çocuk daireler veya ovaller içine çapraz çizgiler çizerek farklı şekiller yaratabilir (Rhoda Kellog bu şekillere mandala demektedir). Bu dönemdeki karalamalar daha düzenli ve simetriktir. Mandalalarla yapılan denemelerden sonra çocuklar, yine mandalalardan yola çıkarak insan çizimi girişimine başlar (Striker, 2005: 41).

İlk insan figürünün kolları, başın bir bölgesinden, bacakları başka bir bölgesinden çıkar. Boyun ve gövdeye yer verilmemiştir. Başta ağız ve gözleri temsil eden yine eğri çizilerden oluşmuş daireler görülür. Çocuk, bunları karşısına bir insan modeli alarak yapmaz. Belleğine aldığı insanı resmeder. Bu, beynin bilişsel, yani algılama, organize ederek kaydetme ve tekrar kullanabilme yeteneğindeki hafızanın gelişmekte olduğunun ilk sinyalidir. Ayrıca, bir imajı birebir bir çizgi ile ifade edebiliyor olması da sembolleştirme yeteneğinin gelişimini gösterir. İlk sembolleştirme; ismine yanıt verme ve ilk kelimeler ile birlikte, lisanın anlama ve anlatma aşamalarında belirir. Bir imajın birebir çizgi ile sembolleştirmesi, lisan yeteneğinin sembolleştirme aşamasından iki-iki buçuk yıl kadar geç, yaklaşık 3,5 yaşlarında ortaya çıkar.

Çocuk canlı bir objeyi değil, hafızasına kaydettiği bir imajı çizgilerinde sembolize eder. Bu ise, beynin gerçek bir bilişsel yeteneğidir ve bilişsel yetenek basamaklarına paralel bir gelişme gösterir.

Üçüncü yaşın ortalarına doğru burun belirir. İnsan figüründe, çocuğun en çok dikkatini çeken baştır. Başta en çok işlenen ise yüzdür. Özenle çalışılan portrelerde detayları farkedebilmek dikkat gerektirir. Bu detayleri çizmek için sabır göstermek ise dikkat süresinin yeterliliğinin işaretidir. Bu her iki yetenek, yani dikkat ve yeterli dikkat süresi ilerideki akademik başarının ilk yapı taşlarıdır (Keskin, 2003: 24).

Dördüncü yaşta çocuğun taklit yeteneği ortaya çıkar ve çizgilerine yansır.Fark edebildiklerini çizgilerinde taklit etmeye çabalar. Çocuk çevresinde fark edebildiklerini inceler ve hafızasına kaydeder. Bunu, resimlerindeki detaylardan anlamak mümkündür. Başta; kulaklar ve giderek gözbebekleri belirir. En çarpıcı değişiklik başa boyunsuz eklenmiş gövdedir. Kol ve bacaklar artık baştan değil gövdeden çıkar. Kollarda bir-iki parmaklı eller ve bacaklarda da ayaklar görülür. Gövdede düğme gibi bir ayrıntı bile bu dönem için sürpriz değildir. Çocuğun çizgilerindeki insan figürü bu dönemde somurtkandır. Bu yaşta sevgi, nefret, sıkıntı, üzüntü, neşe, sevinç, korku, koruma, utanma, suçluluk, gurur ve kıskançlık duyguları belirmeye başlasa da bu duygular, bu dönemin insan figürünün mimiklerine yansıyamaz (Keskin, 2003: 25).

Beşinci yaşta resme, renk uyumu ve estetik gelir. Çocuğun renkleri tanıması da bu yaş civarında olur. Mimiklerde anlam vardır. Kişiler genellikle gülümser. Saçlar özenle taranır. Saç ve kıyafetlerde hayal ürünü estetik çizgiler dikkat çeker. Çöp çocuk artık yeterince ete bürünür (Keskin, 2003: 26)

Bu yaşta, uzaydaki konum algılamasının yeterince geliştiği, çocuğun rahatlıkla merdiven inip çıkmasından, pedal çevirmesinden anlaşılır. Ancak, çocuğun uzaydaki üç boyutlu konumunu algılayabilmesi, uzayda üç boyutu resmedilmesini sağlamaz. Resimde, boyutlar arasındaki oran ve uzayın üç boyutlu ifadesi olan perspektif anlatım bu yaşta henüz yoktur ve uzun bir süre de ortaya çıkamayacaktır. O halde, perspektif anlatım, uzayda konum belirleme yeteneğinden bağımsız, bir başka yeteneğe paralel gelişmektedir. Perspektif ve orantı ilk kez onbirinci yaşta görülür. Onbir yaşın daha önceki yaşlardan en önemli farkı, bilişsel gelişmenin üçüncü aşaması olan işlevsel soyut silojistik mantık gelişmesinin başladığı dönem olmasıdır. Perspektif anlatım ile beynin bilişsel gelişmesinin işlevsellik kazanmasının eş zamanlı olması, resim yeteneğinin bilişsel fonksiyonların paralellik gösterdiğinin bir diğer işaretidir.

Erkek çocuklarda yüz ve kıyafetlerde görülen, burun delikleri, göz bebekleri, düğmeler ve kıyafet kıvrımları gibi ince detaylar ve estetik kavram daha geç gelişir. Erkek çocuklarda, detay ve estetik içeren çizgilerin geç görülmesine karşılık, bazı gelişmeler aradaki gelişmeyi kapatırcasına süratle ortaya çıkar. Örneğin gövdeye

bağlanan kol ve bacaklı çöp çocuk çiziminden, başa boyunla bağlanan gövde ve ete bürünmüş tombik çocuğa geçiş üç ay gibi kısa bir sürede olmuştur. Kız çocuklarının gerisinde uzun bir süre durağan seyereden bir aşama, erkek çocuklarda adeta bir sıçrama ile arayı kapatmaktadır(Keskin, 2003: 27).

Beşinci yaşların sonlarına doğru parmakların sayısı beşe yaklaşır, ayaklarda ayakkabı görülmeye başlar. Dudaklar, burun delikleri, kulak kıvrımları, göz bebekleri, kahküller, kaşlar ve kıyafetin bordürleri ortaya çıkar. Resimlerde ayrı cinsler seçilmeye başlar. Erkek çocuklar genellikle erkek figürü, kızlar ise kız figürü çizmeyi tercih ederler(Keskin, 2003: 28).

Altıncı yaşta duygu ve düşünce aktarımı başlar. Sevgisini, mutsuzluk, kıskançlık ve öfke gibi çeşitli duygularını aktarabilir. Tanım ve tarifler yapabilir. Bu dönemde sorumluluk duygusu gelişir. Kısa sürede kıskançlık nöbetlerine yenik düşse de empati gelişir. Artık karşı cinsin tamamen farkındadır. Bu farklılık nedeni ile karşı cinsten emin değildir. Bu nedenle, ondan uzak durur. Sonuç olarak aynı cinse özgü oyunlar kurar. Böylece kendi cinsi ile özdeşleşir. Cins farkı portre çalışmalarına da yansır.Kendi cinsi ile haşır neşir olan taraflar doğal olarak kendi cinslerinin portrelerini çizerler. Gözbebekleri, burun delikleri, dişler, gülüşler ve özellikle dil unutulmadan çizilir. Çizgilerindeki detay akademik başarı için gerekli olan dikkat süresinin yeterliliği hakkında bir bilgi verir(Keskin, 2003: 29).

Sekizinci yaşta işlevsel somut mantık gelişiminin ilk işaretleri resimlere yansır. Çizgilerde gerçeğe yakın oranlar dikkat çeker. İşlevsel mantığın bu yaşta devreye girmesi ile birlikte orantının paralellik göstermesi resim yeteneği ile bilişsel mantık gelişiminin arasındaki ilişkiye bir kez daha dikkat çeker (Keskin, 2003: 30).

Haluk Yavuzer resim faaliyetini, psiko-pedogojik açıdan çocuğu bize tanıtmaya yarayan bir ölçüt olmasının yanısıra, onun zeka, kişilik, yakın çevre özellikleriyle iç dünyasını yansıtmaya yarayan bir ifade aracı olarak da önemser:

> "Belirli kas olgunluğuna eriştikten sonra her çocuk, kağıt üzerinde birtakım çizgi ve figür denemelerinde bulunur. Bireysel zeka ve kişilik faktörlerinin yanısıra, çocuğun çevre ile olan etkileşimi ve günlük deneyimleri

bir çocuğun çizgisini başka bir çocuğun çizgisinden farklı kılan başlıca etmenlerdir.

Çizme, boyama, inşa etme gibi etkinlikler karmaşık süreçlerden oluşur. Çocuk bu çabaları sırasında çeşitli öğeleri birleştirerek anlamlı bir bütün oluşturur,böylelikle deneyim kazanır.” (Yavuzer, 1992).

Haluk Yavuzer’e göre 9-12 yaş grubu Gerçekçilik dönemidir. Bu yaşlardaki çocuk artık toplumun bir üyesi olduğundan haberdardır ve bu haberdar oluşu çizgilerine yansıtmaya başlamıştır. Bu dönemdeki çocuğun daha önceki çalışmalarına oranla daha ayrıntılı çizgiler çizdiği ve daha gerçekçi bir yaklaşımda olduğu gözlenmektedir (Yavuzer 1992: 65).

Bu evrede çocuk, ayrıntıya ilgi duyarken, giderek resimlerini göstermekten hoşlanmaz, onları açıklamaz. Arıtk renkler gelişigüzel seçilmek yerine, gerçeğe uyun bir biçimde seçilmeye başlamıştır.

Bu dönemde çocukların en büyük gereksinimlerinden biri kendi kişiliklerini bulmaları, kendi güçlerinin farkına varmaları ve kendi grupları içinde kendi ilişkilerini geliştirebilmeleridir. İkinci olarak da her çocuğun, çevresi ve çevresini oluşturan nesneler ve malzemeler ile olan içten ilişkisini keşfetme ihtiyacı gelmektedir.

Bu dönem çocuğunun resminde artık erken yılların güçsüz fakat özgür havası kalkmış, içinde yaşadığı kültür ve toplumun bazı zevk ölçülerine uyma kaygısı egemen olmuştur. Anatomiye uygun bir yapıda ve elbiseler giymiş olarak çizilen insan figürleri bol ayrıntılı olarak işlenir. 6-8 yaşından başlayarak cinsiyet ayırımını çizimlerinde gösteren çocuk, erkek ve kız giysilerindeki ayırımları özellikle ve özenle belirtir. Figür ve diğer öğeler arasındaki ilişki, düzenleme bakımından kurallara uymaya başlamıştır. Mekan ve perspektif artık kendini gösterir. Yer çizgisi yukarı çıkar, toprak kendi rengine boyanır. Kesişmeler yer alır.

Konu seçiminde kızlar ve erkekler arasında ayrımlar belirir. Erkek çocuklar daha çok tekneler, uçaklar, trenler, savaş ve spor sahneleri; kızlar ise kadın yüzleri, giysiler, evler, çiçekler, yavrulu hayvanlar çizerler.

Bu evrede çocuklar ne çizeceklerini uzun uzun düşünürler, yaptıklarını beğenmezler, olması gerektiği biçimde yapamadıklarını sanıp cesaretlerini yitirirler. Çocuğun bu yıllarda kendini anlatma gücüne olan güveni sık sık sarsılır. Kısaca yaratıcı etkinliklerinde beceriksiz ve şaşkındırlar. Fiziksel, zihinsel ve duygusal büyüme sonucu, artık daha önceki yıllarda kullandıkları üslup onları doyurmaz (Yavuzer, 1992: 66).

Kehnemuyi'ye göre 9 yaşından itibaren çocukların kişilik gelişimine bakıldığında şu nitelikler dikkat çeker:

- Çocuk sosyal özgürlüğünün farkına varmaya başlar.
- Gerçekle ilgilenmeye başlar.
- Doğadaki bitki, hayvan ve başka varlıklarla ilgilenir.
- Spor ve benzeri konulara büyük ilgi duyar.
- Kendine örnek aldığı kahraman hayranlığı içindedir (Kehnemuyi, 1995: 20).

Araştırmanın temelinde yer alan soru, çocuğun bu kahramanı nereden seçtiğidir. Çocuk tercihini kendi düşgücünden olduğu kadar popüler kültürden de alabilir. Bunun da etkisiyle pedagoglar çoğu zaman televizyon ve benzeri medyalara çocuğun ulaşımına temkinli yaklaşırlar. Televizyonun hem olumlu hem de olumsuz yönleri olduğu kabul edilmekle birlikte, ancak anne ve babanın örnek olmasıyla sağlıklı bir ilişki kurulabileceğini düşünürler. Çeşitli yaratıcı ve öğretici etkinliklerin birlikte yaşandığı ailelerde bu medyanın olumsuz etkilerinin en düşük düzeyde tutulacağı kabul edilmiş bir gerçektir (Wechselberg/Puyn, 1975: 284). Bu açıdan bakıldığında çocuğun resimlerindeki konu seçimleri bize ailenin tutumu konusunda da değerlendirme yapma şansı verecektir.

2.1.2 Çocuğun davranışsal gelişimi ve kendini ifadesi

Çocuğun üzerinde en etkili eğitim faktörü anne ve babadır. Okula başlamadan önceki dönemde anne ve baba sevgisiyle çocuk hem büyüyecek hem de eğitilecektir. Çocuğun eğitimine anne babasınının yaşam tarzı , hayat görüşü, çevreye karşı tutum ve davranışlarının etkisi büyüktür. Anne babanın çocuğa uyguladığı kurallardan çok

kişilikleri çocuğu etkiler. Çocuklarının herhangi bir alanda yetenekli olduğunu düşünen anne babalar çocuklarını bu alanda geliştirmeyi isterler.

Katı eğitim yöntemlerinin çocuğun yeteneklerini söndürmekten özellike sorumlu olduğu iyi bilinmektedir, hele hele resim alanında. Desenlerin kurallara göre çizilmesine ve renklerin hiçbirinin fazla kaçmamasına ancak izin verilir; kuralın dışına çıkan bir çizgi oldu mu, hemen silgiye el atılır. Ket vurucu eğitsel zorlama, çocuğun resim karalamasını olduğu kadar, kendiliğinden özgür dışa vurmalarını da etkilemeye değin ileri gidecektir (Corman, 2005: 108).

Okul çağına gelen bir çocuk sadece zeka yönünden değil duyusal ve sosyal yönden de gelişmiş olmalıdır. Çocuğun okula başlamadan önceki dönemde kendini rahat ifade etmesine olanak sağlayacak oyunlar oynamasına, resim yapmasına ve sporla uğraşmasına yer vermek önemlidir. Okul başlayınca kendini daha sistemli ve disiplinli bir çalışma düzeni içinde bulacak ve özgürlüğü sınırlanacaktır. Eğer çocuk zihinsel ve ruhsal açıdan yeterince olgunlaşmamışsa okula başlaması yanlış olur. Bunun için doğru zamanı beklemek gerekir.

Kendini ifade etmek isteyen çocuk bunun için kendine yardımcı araç gereçler seçecektir. Bu seçimini genellikle boya kalemleri, müzik aletleri ve yaratıcı oyuncaklardan yana kullanır. Çocuk resim defteri ve boyalarla serbestçe çalışma yapmalı büyükler müdahalede bulunmamalıdır. Sonuç olarak çocuğun yaratıcı gücünün gelişmesine olanak tanınır.

Okul döneminde çocuğun örnek aldığı öğretmenler arasından iyi örnek çıktığı kadar kötü örnekte çıkabilir. Saplantılı karakter , öğretmenler arasında da sık görülür. Çoğu zaman aşırı düzen ve disiplin gereksinimiyle, yüklü izlencesiyle (program) geleneksel okul öğretmenleri arasında olduğu kadar, öğrenciler arasında da böyle bir karakter oluşumunu öne çıkarır (Corman, 2005: 177).

Benzer eleştiriler resim dersi için de yapılabilir. Serbest resimde çocuk kendi yaratıcılığını biraz vahşice dile getirir. Okul ise, kurallara uygun, kusursuz resim ister; model önceden çıkarılmış ya da renkler önceden basılıp hazırlanmıştır; örnekler ideal bir resim olarak kabul edilir ve bunun dışına çıkılmasına izin verilmez (Corman, 2005:

178). Öte yandan eğitimcilerin kuralları öne çıkarıp çocukların heveslerini nasıl kırdıkları iyi bilinmektedir.

Resim-iş öğretimi sadece yeteneklilere özgü olmamalıdır ve yetenek ön plana çıkarılmamalıdır. Bu resim eğtimini olumsuz yönde etkiler. Yeteneksiz diye tanımladıklarımızda, sanatın öğretimine gerek yoktur, yeteneklilerin ise ne öğrendiği değil, ne yaptığı önemlidir gibi haksız yargılar birçok öğrencinin resim öğrenimini engellediği gibi, öğretmeni de dersi öğretmekten alıkoyar. Toplumdaki yeteneklilerin varlığı, ötekilerde yetenek olmadığını kanıtlamaz. Resim görme, anlama, deneyim ve yaratma süreci olarak bu alanda gerekli bir derstir. (Mamur, 2001: 27)

Henüz cesaretleri kırılmamış üstünlük peşinde koşan hırslı çocuklar, akla gelmedik yarışlara katılma eğilimi gösterir. Ama bunların yenilgiye uğrayarak ne yapacaklarını bilemedikleri görülür. Kendini kanıtlama isteminin boyutlarını ve yönünü oynamayı yeğledikleri oyunlara, sevdikleri masal ve anlatılara, el üstünde tuttukları tarihsel kişi ve kahramanlara bakarak saptayabiliriz. Benzer yaklaşımlar erişkinlerde de görülebilir. Hatta bu kişilerin acımasızlık, iktidar düşkünlüğü gibi olumsuz kişilik nitelikleri gösteren kahramanlara da yönelmeleri sık rastlanan bir durumdur.

Bertrand Russell çocuğun davranışsal gelişimini etkileyecek çağdaş eğitsel disiplin anlayışının boyutlarını şu anahatlarla ifade eder:

Doğruluğun pekçok türü vardır ve hepsi de kendi içinde önemlidir. Başlıca türlerini sayacak olursak; kasların kullanımında doğruluk, estetik doğruluk, olgular hakkında doğruluk ve mantıksal doğruluk. Her çocuk kasları doğru kullanmanın önemini birçok yönden anlayabilir, kasları doğru kullanma vücudun denetlenmesi için önemlidir ve sağlıklı bir çocuk vaktinin çoğunu bunu başarabilmek için harcar. Daha sonraları çocuğun saygınlık kazanma yollarından biri olan oyunlardaki başarılar da buna bağlıdır; fakat kasları kullanmanın okuldaki öğretimle daha yakından ilgili olan düzgün konuşma, iyi yazma ve bir müzik enstürmanını doğru bir şekilde çalabilme gibi başka şekilleri de vardır. Çocuk bulunduğu ortama göre bu faaliyetleri önemli ya da önemsiz olarak değerlendirecektir. Estetik doğruluğu tanımlamak güçtür, bu bir duygunun uyandırabilmesi için bir uyaranın uygun olup olmadığı ile ilgilidir. Bunun önemli bir

şeklini çocuklara öğretmenin bir yolu onlara şiir, örneğin rol yapmaları için Shakespeare'i ezberletmek hata yaptıklarında aslının niçin daha iyi olduğunu hissetmelerini sağlamaktır. Estetik duyarlılığın yaygın olduğu yerlerde çocuklara, çok zevk aldıkları; fakat geleneksel hale gelmiş oldukları için mutlaka doğru bir şekilde sergilenmesi gereken danslar ve şarkılar gibi kalıplaşmış gösteriler öğretilmektedir. Bunları öğrenmek çocukları küçük ayrıntılara karşı daha duyarlı kılar ve bu da doğruluk için çok gereklidir. Rol yapma, şarkı söyleme ve dans etme bence estetik doğruluğu öğretmenin en iyi yollarıdır. Resim yapma bu konuda daha az işe yarar; çünkü resim estetik ölçülere göre değil, modele ne kadar sadık kaldığına bakılarak değerlendirilir. Kalıplaşmış gösterilerin de bir modeli yeniden yaratmaları beklenir; fakat bu model estetik güdülerle yaratılmıştır. Model iyi olduğu için taklit edilir, taklit etmek iyi olduğu için değil (Russel, 2005).

2.1.3 Kültür

Her insan toplumunun kendi özel kültürü veya sosyokültürel sistemi vardır. Çeşitli kültürlerin birbirinden farklılığı çeşitli faktörlere bağlanabilir. Bunlar farklı fiziksel yaşam alanları (habitat) ve kaynakları; yöreye özgü dil, ayin kuralları ve sosyal organizasyon olanakları; başka kültürlerle olan tarihi ilişkileridir. Bireyin yönelimleri, değerleri, idealleri ve inançları büyük ölçüde içinde varolduğu kültürden (veya kültürlerden) etkilenir. Kültür değişimi, toplumu etkileyen ekolojik, sosyo-ekonomik, politik, dinsel ve benzeri köklü etkilerin sonucunda değişime uğrayabilir (Concise Encyclopedia – Britannica (culture maddesi)).

Biribirinden farklı pek çok tanımı yapılmış olan kültür sözcüğü, Latince'de ekip biçmek anlamına 'Cultura' kelimesinden gelmektedir. İngilizce ve Fransızca'da 'Culture', Almanca'da 'Kultur' olarak kullanılmaktadır (Kimbal, 1942 Akt Kızıldağ, 2001).

Emre Kongar, kültürü en genel ve en nesnel şekliyle "insanların yarattıklarının tümü" olarak tanımlamaktadır. Kongar, kültürün bir bütün olduğunu ve ancak

çözümleme amacıyla bölünebileceğini belirtir ve kültürü maddi ve manevi kültür olmak üzere kendi içerisinde ikiye ayırır. Bunun yanında, bu bölünmeye "sanat, edebiyat, ve fikir" eserlerini de ekleyen Kongar, bunları da kültürün üçüncü grubu olarak ifade eder (Kızıldağ, 2001: 21).

Daha çok anglosakson nitelikli olan çağdaş kültür görüşü, aydınlanma çağında oluşmuştur. Çağdaş "kültür" kavramının gerçek yaratıcısı olan Herder, kültürü bir ulusun, bir halkın ya da bir topluluğun yaşam biçimi olarak tasarlamakla bu kavrama tarihsel boyutunu kazandırmıştır. Daha açık bir tanım vermenin zorluğu bu kavramın uyarlık kavramıyla olan anlam yakınlığından kaynaklanır. Gerçekten de kültür, ya çok genel bir biçimde, insan türünün yaşamını bütün öteki yaşam biçimlerinden temelde ayıran şey olarak ya da daha özgül bir biçimde, yapısal ya da tarihsel bakımdan bir uygarlığı oluşturan çeşitli kültürlerden biri olarak anlaşılabilir (Büyük Larousse, 7270).

2.1.3.1 Popüler Kültür

" Popüler " sözcüğünün kullanım şekli itibariyle, dilimizde iki farklı tanımı mevcuttur. Hakim olan birinci tanım, yaygın olarak beğenilen, tüketilen anlamına gelir.

İkinci tanımda ise; popüler sözcüğü, kökeni 18. yüzyıla kadar dayandırılan ve halkın beğendiği ve yaptığı herşeyi kapsayan bir söcük olarak anlaşılır.

Fransızca'dan dilimize geçmiş olan "populerie" popüler sözcüğü, lügat anlamı ile de "…halkın zevklerine uygun; halk tarafından tutulan herşey" anlamı taşır (Kızıldağ, 2001: 27).

Veysel Batmaz'a göre popüler kültür gündelik yaşamın kültürüdür. Dar anlamında emeğin gündelik olarak yeniden üretilmesinin bir girdisi olarak eğlenceyi içerir. Geniş anlamında, belirli bir yaşam tarzının ideolojik olarak yeniden üretilmesinin ön koşullarını sağlar. Gündelik ideolojinin yaygınlaşma ve onaylanma ortamını yaratır (Oktay, 2002: 15).

Popüler kültür 20.yy filozoflarının görüşünde bir kitle kültürü olarak göze batmakla birlikte doğal değil, aldatımcı bir kültür endüstrisi tarafından uydurulmuş bir nitelik gösterir (Shiner, 2004: 426).

Popüler kültür endüstrisinde bilgi metalaşmıştır. Kitle kültürünün tüketim kültürü, popüler kültür, enformatik kültür gibi karşılıkları vardır. Medyatik kültür endüstrisi bunların aracılığıyla insanlığı yeni bir zihniyete dönüştürme işlevini yerine getirmektedir (Şirin, 2006: 16).

Her yerde ve herkes için hazır olan medyatik kültür, kitle iletişim araçları sayesinde sınır tanımaz ; yaş ve hiyerarşi farkını ortadan kaldırdığı gibi klasik kültürü edinme yollarını da tıkar (Şirin, 2006: 16). Onun yerine doğruluğu çoğu zaman kuşkulu olan kendi yollarını sunar. Teknolojik açıdan kolaylık içeren bu yaklaşım tarzları aslında edinilen bilginin doğrulanması açısından hiç de elverişli değildir.

Kitle kültürünün modern köleliği yaygınlaştırdığını ileri sürmek çok da yanıltıcı olmaz. Maddi temeller üzerine inşa edilen yeni dünyanın meta kültürünü kullanmaya yönlendirilen insan, kullan-at kültürünün aleti olmaktan kurtulamamıştır (Şirin, 2006: 22). Başka bir deyişle kültür öğeleri tüketilen bir meta olmuştur. Storey tüketim olgusunu kapitalist-öncesi ve kapitalist olarak ikiye ayırır. İlkinde mallar çoğunlukla hemen tüketmek, kullanmak veya diğer mallarla değiştirilmek için üretilirlerdi. Bugün hayranlık duyularak dinlenen ve okunan sanat yapıtlarının oluşmasında bile feodal ortamda benzer dinamikler etkili olmuştur. Ancak feodalizmin yıkılıp yerine kapitalizmin geçmesiyle birlikte tüketim basit bir ihtiyaç olmaktan çıkartılıp insan faaliyetlerinin önemli bir parçası haline getirilmiştir. Bu anlayışta “kar etmek” esastır. Bunu güvenceye almak için insanlar tüketmelidirler. Kültür ürünleri açısından tüketimi artıracak aracın adı da elbette “popüler kültür”dür (Storey, 2000: 136).

Popüler kültürün belirgin özellikleri, bizim toplumumuzda da yaygınlaşmaktadır. Çünkü artık kitle iletişim araçları hayatımıza daha egemen durumdadır. Geçmişteki davranışlar ile günümüzdeki davranış modelleri arasında belirgin bir fark vardır. Gerçekten de kitle iletişim araçları hayatımıza bu kadar egemen olmadan önce, insanlar yerleşik kültürlerine daha çok sahip çıkmakta idiler. İnsanlarımızın, kendilerine özgü

kültür motifleri vardı. Medyanın etkisiyle, insanların ruh dünyası da daralıp basitleşmştir. Günlük düşünüp günlük yaşamaya ve bireye empoze edilen daha çok üretim, daha çok tüketim ekseninde örgütlenen çağdaş toplumun bireyleri sürekli ve bilinçsizce tüketmeye başlamıştır. Yerleşik kültür, yerini medyanın yönlendirdiği zevklere terk etmiştir (Kızıldağ, 2001).

Medya dediğimizde ilk akla gelen televizyondur. Evlerdeki televizyon sayısının neredeyse fert sayısına eşit duruma gelmesi doksanlı yılların tipik özelliğidir. Bu yolla insanlar toplumsallıktan uzaklaşmış ve yalnızlaşmışlardır. Rekabetin etkisiyle devlet televizyonu bile büyük ölçüde tecimsel ve eğlence odaklı bir görünüm kazanmıştır. Kısaca demokratik ve özgürlükçü bir kamuoyu oluşturma yönünde bu medyadan teorik anlamda beklenen görev yerine getirilememektedir (Oktay, 2002: 294). Bunun yerine zengini, yoksulu, genci, yaşlısı bütün kitleler yerli-yabancı dizilerin sunduğu imajlarla yaşamaktadırlar. Seguela'nın deyişiyle "şizomedyatik yaşama" tutsak olma durumu sözkonusudur. Televizyon karakterleri günlük yaşamımıza girmişler, hatta imgesel kimlikleriyle neredeyse aileden biri olmuşlardır (Oktay, 2002: 296). Buna çarpıcı örnekler seksenlerdeki Perihan Abla dizisindeki karakterler ve son yıllarda yayınlanan Kurtlar Vadisi dizisinin oyuncularıdır. Bunların oyuncu olarak isimleri dizideki kimliklerinin çok arkasında gelmektedir.

Bu konuda Storey Dallas dizisini örnek vermektedir. 90 ülkede gösterilen ve büyük izleme oranlarına ulaşan bu dizinin sevilme ve sevilmeme nedenlerine yönelik bir kamuoyu araştırması yapılmıştır. Dizide yeralan olay ve kişilikleri daha sıradan biçimde gündelik yaşamda yer alması insanlara çekici gelmiştir. Alınan olumlu yorumlar genellikle kitle kültürü ideolojisinin etkisi altında sığ argümanlarla desteklenmektedir. En çok karşılaşılan yaklaşım da 'başkasının zevkine karışmanın yanlışlığının vurgulanması'dır. Bu kitle kültürünün en geleneksel savunma ifadesidir (Storey, 2000: 31).

2.1.4 Kahraman kimliği

Kahraman olgusuyla ilgili en detaylı çözümlemeyi western filmleri aracılığıyla Will Wright yapmıştır. Klasik olarak tanımladığı western film döneminde kahramanlar şu fonksiyonlarda yer alırlar:

1. Kahraman, sosyal bir gruba girer.
2. Kahraman, toplum için bilinmezdir.
3. Kahramanın istisnai bir kabiliyetinin olduğu ortaya çıkartılır.
4. Toplum, kendisiyle kahraman arasındaki farkı görür ve ona özel bir statü verir.
5. Toplum, kahramanı tam olarak kabul etmez.
6. Kötü karakterler ve toplum arasında çıkar çatışması vardır.
7. Kötü karakterler güçlü; toplum zayıftır.
8. Kahraman ile kötü karakter arasında sıkı bir arkadaşlık ve saygı vardır.
9. Kötüler toplumu tehdit eder.
10. Kahraman, çatışmaya bulaşmaktan kaçınır.
11. Kötüler, kahramanın bir arkadaşının hayatını tehlikeye sokar.
12. Kahraman kötülerle çarpışır.
13. Kahraman kötüleri yener.
14. Toplum artık güvendedir.
15. Toplum, kahramanı tam olarak kabul eder.
16. Kahraman, toplumdaki özel statüsünü kaybeder ya da ondan vazgeçer (Storey, 2000).

Profesyonel dönem western filmlerinde kahramanın toplumdışı özellikleri ön plana çıkmaya başlar. Düşmanla mücadele etmek için kendini toplumdan soyutlayan kahraman tipi sonraki dönemlerde kitle iletişiminde yaygın biçimde görünür olacaktır.

Bugünün egemen kahraman tiplerine bakıldığında bundan izleri açıkça görürüz. Örneğin Örümcek adam, Yarasa adam, Ninja kaplumbağa toplumun genelinden ayrılan, bir veya birçok özelliğiyle aykırı nitelikler taşıyan kişiliklerdir. Ortak özellikleri güçlü

olmalarıdır. Bu da kitle kültüründe "güç" öğesini ayırdedici bir farklılık olarak sunmaktadır. Güç de doğal olarak "şiddet" görüntüsüyle eyleme yansımaktadır. Erginlik öncesi dönem çocuklarında güç kullanan kahramanların örnek alınması çeşitli sakıncaları birlikte getirir:

- Şiddet kullanımı doğal, hatta gerekli bir davranış olarak algılanır.
- Kusursuzluk ve yenilmezlik gibi gerçek yaşamda olmayan algılamalar doğurur.
- Anne-babanın yerini alacak düzeyde bir idolleşme yaşanabilir.
- Örnek alınan kahramanın yaşantısı gerçek yaşamın yerine geçecek kadar bir soyutlanma yaratabilir (Meral Geyik, 2005).

Yine de güçlü kahraman seçiminin yalnızca olumsuz çehreleri bulunduğunu savlamak doğru olmaz. Çocuklar farklı kişisel özelliklere sahiptir. Bazıları dışardan bakıldığında içine kapanık ve sessizdir. Gerçeklerden uzak hayal dünyasında kendisini büyük ve üstün bir kişi olarak görmektedir. Düşlerinde kimi zaman başkalarını dize getiren kahramandır; kimi zaman da başkalarını sultası altında tutan bir despottur. Bazen de acı çekenlerin yardımına koşan bir fedaidir. Kurtarıcı rolünü oynamak çocuklarda sık rastladığımız bir eğilimdir, onların yalnız düşlerinde değil, davranışlarında da kendini açığa vurur. Bu hayali rolü oynayan çocuklar, gerçekte de aynı rolü talim eder durur. Cesaretleri fazla kırılmış değilse, bir fırsat çıktığı zaman gerçekten de bu kimliğe bürünürler (Adler, 2005).

Adler buna karşılık kimi çocukların da hayal gücünün ürünleriyle hiçbir ilişki kurmadan yalnız gerçekle oyalandığını; gezi yapıtları, av öyküleri ve tarih kitapları vb. okuduğunu söyleyerek bir ayrım getirir (Adler, 2005: 110). Ancak bu tanıma uyan çocukların 9-11 yaş döneminde değil, ergenlikle birlikte ilgi alanlarının oluşması sonrasına daha yakın geldiğini düşünmemiz doğru olur. Araştırmanın temelindeki yaş grubunda düşünülebilecek gerçekliğe ait ilgi nesneleri, çoğunlukla aile çevresinde gerçekten var olan 'etkili' kişiler (öncelikle anne ve baba) olarak karşımıza çıkacaktır.

Freud'a göre çocukluk döneminde, çocuk ailesinin yakın çevresinde ve onlara bağımlı olarak yaşarken 'ben'in içinde (ego) ana-baba etkisini sürdürecek bir bölüm

oluşur (üst ben = süper ego). Üst ben, ben'den kendini ayırabildiği ve kendini ben'e karşı bir güç olarak ortaya koyabildiği sürece ayrı bir güç oluşturur. Ben ile üst-ben'in birbiriyle ilişkisindeki ayrıntılar ancak çocuğun ana-babasıyla olan eski ilişkiler çağrılarak anlaşılabilir. Üst-ben'de ana-baba etkisi yalnız onların kişisel yapılarının etkisi ile değil, bunun yanında ana-baba yoluyla sürdürülen aile, ırk hatta ulus geleneklerinin etkisi ile ve bunlar yoluyla temsil edilen sosyal çevrenin istemlerinde kendini sürdürür (San, 1985).

2.1.5 Sosyalleşme ve takdir-tanınma gereksinimleri

Çocuğun popüler kültüre ait kimlikleri kahraman olarak seçmesinde sosyal aidiyet ve takdir gereksinimlerinin de rol oynayacağı açıktır. Bu konuya açıklama getiren genel kabul görmüş teorilerden biri Maslow'un 'gereksinimler hiyerarşisi' teorisidir.

Buna göre Maslow insanın yaşamında duyduğu gereksinimleri beş kategoride sıralar:

- Fizyolojik gereksinimler (doyma, barınma, giyinme)
- Güvenlik gereksinimleri (fizyolojik gereksinimlerinin uzun vadede karşılanma güvencesi)
- Sosyal gereksinimler (aidiyet ve iletişim)
- Takdir ve tanınma
- Kendini gerçekleştirme

Alt kademelerde bulunan gereksinimler giderilmeden üst kademelerdeki gereksinimler kişiyi davranışa yöneltmez. Gereksinimlerin kişiyi yöneltme özelliği bunların tatmin edilme derecesine bağlıdır. Karşılanan gereksinim davranışta etkili olma özelliğini kaybeder ve daha üst seviyedekiler davranışı etkilemeye başlar. Genellikle üst basamaktaki gereksinmelerden önce alt basamaktaki gereksinimlerin karşılanması gerekir. Davranışları oluşturan doyurulmamış gereksinimlerdir. Gereksinimler hiyerarşisi içinde bir gereksinim doyurulduğu zaman artık gereksinim olmaktan çıkar ve

bu yüzden güdüleyicilik işlevini yitirir ki bu esas Maslow'un gereksinimler hiyerarşisi kuramının çıkış nedeninin en önemli özelliğidir.

Bireyin, hangi yaştan olursa olsun idollerini belirlemelerinde etkili olan üçüncü, dördüncü ve beşinci kategorideki gereksinimlerdir.

Sosyal gereksinim dediğimiz gerçekte bir gruba ait olma, benimsenme, sevme-sevilme, arkadaşlık kurma gibi gereksinimlerdir. Fizyolojik ve güvenlik gereksinimleri giderilmiş olan herhangi bir bireyin sosyal yönü ağır basmaya başlar. Birey artık çevresiyle iyi ilişkiler kurmak, diğer insanlarla dostluk kurmak sevmek ve sevilmek ister. Ait olma ihtiyacı sevgi ve şevkat verip almak veya bir grubun üyesi olmak için diğer insanlarla etkileşimi gerektirmektedir.

Bir sosyal grubun üyesi olan insan bu doğal süreç içinde belli özellikleriyle farklı olduğunu göstermek ve bu farklılık nedeniyle takdir görmek ister. Burada sözkonusu olan 'kendisiyle ilgili olumlu imaj geliştirme, fark edilme, başkaları tarafından takdir edilme' ihtiyaçlarıdır. Takdir ve saygı, insanın kendi benliğini aşarak, mükemmelliğe doğru bir geçiş yapma çabasıyla yakından ilgilidir. Bu ihtiyaçların tatmini, bireylerin aşağılık duygularından kurtularak kendilerine güven kazanmalarına yol açmaktadır. Evrensel bir kompleks olan aşağılık duyguları, ancak bu ihtiyaç grubunun yeterince karşılanmasıyla giderilir. Buna dayanarak bu kategoriye gelmiş ve makul ölçüde bu tür ihtiyaçlarını tatmin etmiş olan kişilerin, çeşitli nevrozların baskısından kurtulması da kolaylaşacaktır.

Kişinin diğer tüm gereksinimlerinin karşılanmasından sonra ortaya 'kendini gerçekleştirme' olgusu çıkar. Bu olgu bireyin kendi potansiyelini fark edebilmesi, kendi kendine yeterli olması, sürekli olarak kendini geliştirmesi, yaratıcı olması gibi boyutları içerir.

Kişi daha iyi olma, yetkinliklerini arttırma ve tam potansiyelini ortaya koyma gereği duymaktadır. Birey önce en alt düzeydeki gereksinmelerini tatmin etmek için davranır.

Kendini gerçekleştirme ihtiyacı, spor, politika, akademik çalışmalar, aile, din, hobiler veya iş gibi konular veya bunların karışımı yoluyla karşılanabilir. Yaratıcılık

durumu da yaratıcılığın kişinin kendi potansiyelini tam olarak görebilmesi anlamına gelir. Bu bir işi başarabilme, bir şeyi gerçekleştirebilme ve bir kimsenin kendi kendisiyle tatmin olması halidir (Yiğit, 2008).

Kendini gerçekleştirme gereksinimi karşılayacak yaratıcı etkinlikler kişinin yaşamında çoğunlukla ergenlik sonrasında ortaya çıkmaya başlar. Ergenlik öncesi çocuklarda sık görülen kendini kanıtlama ve üstünlük gösterisi yapma davranışlarının altında sosyalleşme ve takdir edilme gereksinimleri vardır. Bu gereksinimler kimi zaman çocuğun eylemine ve ilişkilerine yansısa bile daha yoğun biçimde onun iç dünyasını ve düşgücünü etkisi altına almaktadır.

2.1.6 Popüler kültürden kahraman örnekleri

2.1.6.1 Barbie

İlk piyasaya çıkış; 1959 yılındadır. 90’lı yıllardan itibaren dünyanın en çok satmış, kız çocuklarının vazgeçilmez oyuncağı olmuş; perdeye, çarşafa, terliğe, çamaşıra, parfüme ve akla gelebilecek her türlü ürüne imza atmış bir marka durumuna gelmiştir.

Barbie bebek, yaratıcısı Amerikalı işkadını Ruth Handler'ın kızı Barbara Handler'dan esinlenilmiştir. 1950'lerin başında Barbara'nın annesi Ruth, kızının ve arkadaşlarının yetişkin kadın bebekleriyle oynamayı normal bebeklerden daha fazla sevdiklerini farketti. O zamana kadar yetişkin bebekler sadece kartondan yapılıyordu. Ruth Handler, gerçeğe çok yakın üç boyutlu bir bebek yapmaya karar verdi.

Konuyu oyuncak şirketi Mattel'e ileten Ruth'un teklifi, tümü erkeklerden oluşan yönetici kurul tarafından ciddiye alınmadı. Bunun üzerine Ruth, Almanya'ya gitti ve orada satılan "Lilli" adlı bebeklerden aldı. Ona benzeyen bir bebek yaptı, hatta giysilerini tasarlaması için profesyonel bir terzi bile tuttu. Bebeği ellerinde gören Mattel yöneticileri daha fazla direnemediler ve Ruth'un kızından ismini alan ilk Barbie bebekleri 1959'da piyasaya çıktı.

Özellikle doksanlı yıllarda artan bir hızla Barbie bebekleri kız çocuklar için bir ikon konumuna ulaştı. Zayıf vücut hatları, oyuncağın paralelinde satılan objeler ile Amerikan tarzı bir yaşam biçinin simgesi görünümü kazandı.

2.1.6.2 Örümcek adam

Marvel Comics tarafından yaratılmış bir çizgi karakterdir. Türkçeye Örümcek Adam olarak çevrilmiştir ancak, günümüzde bu hayali kahraman türkçede de ağırlıklı olarak Spider-Man olarak yani orijinal ismiyle bilinmektedir.

Peter Benjamin Parker'ın gizli kimliği olan Örümcek Adam, Marvel Comics'e bağlı Stan Lee ve Steve Ditko tarafından yaratılmış hayali bir kahramandır. İlk kez Marvel Comics'in "Amazing Fantasy" isimli çizgi romanının 15. sayısında 1962 yılının Ağustos ayında ortaya çıkmıştır. O günden bu yana, dünyanın en popüler süper kahramanları arasındadır.

Örümcek Adam, kendi duygusal ve kişisel problemlerini süper güçleriyle çözemeyen, süper güçlerinin çoğu zaman ilişkilerini olumsuz yönde etkilediği bir kahramandır. Kariyerinin ilk yıllarında "Daily Bugle" gazetesine Örümcek Adam fotoğrafları satarak yaşamını sürdürmüş ve adını yaygınlaştırmıştır. Birçok sorunu olmasına karşın, suçla mücadeleye büyük önem atfeder. Örümcek Adam'ın amcası Ben Parker'dan aldığı ilkesi "Büyük güç büyük sorumluluk getirir"dir. Bu ilke, tüm çizgi romanın temel konusunu özetler. Örümcek Adam karakterinin insani boyutları ve yaşadığı iç çatışmalar çizgi romanının popülerliğini artırmıştır.

Örümcek Adam, günümüzde Superman ve Batman (Yarasa adam) ile birlikte en tanınan çizgi kahramanlar arasındadır. Yıllar boyunca, Örümcek Adam karakteri çizgi roman ve dizilerde, çizgi filmlerde ve 70'li yıllarda televizyon filmi olarak, ikibinli yıllarda ise büyük bütçeli üç başarılı Hollywood filminde kullanılmıştır. Televizyon filmlerinde Örümcek Adam'ı Nicholas Hammond, Hollywood'da ise Tobey Maguire canlandırmıştır.

Örümcek adam ana hatlarıyla “kendi sorunlarının çözümünde yetersiz kalan; ancak başka insanları kurtarmak için doğaüstü güçlerini kullanarak düşmanı alteden” bir kimliktir. İnsan fizyolojisinin kısıtlarını farklı bir kimlik altında aşabilmesi nedeniyle genç kuşaklarda özenilen bir karakter olarak belirmiştir.

2.1.6.3 Kurtlar vadisi

2002 yılında yayına başlayan ve doksanlı yılların “Vatan için kurşun sıkan da yiyen de değerlidir” anlayışının senaryoda esas alındığı bir dizi olan Kurtlar vadisi içerdiği aşırı şoven anlayış ve şiddeti yüceltmesi nedeniyle sık sık adli kovuşturmaya uğramıştır.

Kurtlar Vadisi sosyolojik ve siyasi bir olgu olarak sık sık tartışılmıştır. Dizi ve diziyi takip eden filmler sadece yoğun izlenme oranıyla değil, aynı zamanda şiddet kültürünü ve derin devleti meşrulaştıran içeriğiyle de gündeme geldi. Böylesi bir temanın bu kadar geniş bir izleyici kitlesine ulaşması, diziyi toplumsal bilimlerle uğraşanların farklı başlıklarla ele aldıkları sosyolojik bir olguya dönüştürdü. Dizi hakkında hukuki süreç başlatılmasından yana olan Yahya Berman'a göre "Kurtlar Vadisi, faili meçhul cinayetlerin, işkencenin ve kölelik ilişkileri üzerinden yükselen erkek ergenliğinin popüler kültür kültü haline getirmesiyle aşırı bir örnektir"

Başka bir deyişle yetişmekte olan kuşaklar için sorunları şiddetle çözen, empatik yaklaşmak yerine kan dökmeyi yeğleyen ve cinayet işlemeyi sıradanlaştıran anlayışıyla farklı ve riskli rol modelleri önermiştir.

2.1.7. Popüler kültür ortamı bakışıyla futbol

Tek başına ele alındığında bütün popüler kültür alanlarının neredeyse toplamına eşit bir ağırlık taşıyan ‘futbol’ farklı çehreleriyle kültür araştırmalarının odağında olmuştur.

Kurthan Fişek "Spor Yönetimi" kitabında sporu dört ayrı çehresiyle tanımlar: İlk olarak insan doğasında bulunan saldırganlık için barışçı ve sağlıklı bir emniyet sübabı, ikinci olarak kişinin ruh ve beden sağlığını güvence altına alan bir araç, üçüncü olarak yurtsever, hiyerarşik ve otoriter devlet eliyle ulusal birliği örgütleyen bir eğitim aracıdır. Dördüncü açıdan ise kitlelerin afyonudur. (Sert, 2000)

Bu tanımlara zorunlu olarak eklenmesi gereken bir yön de sporun, ama hepsinin önünde futbolun ticari boyutudur. Günümüzde futbol konuşulurken bu yön belki de hepsinin önüne geçmiştir.

Milattan önce 1500 yıllarında Orta Amerika'da futbola benzer top oyunlarının oynandığı bilinmektedir. Yine M.Ö. 5. yüzyıldan kalma bir antik yunan kabartmasında topla ayağını kullanarak oynayan bir insan tasvir edilmektedir. Ortaçağda yaygın kimi törensel oyunların ardından 17. yüzyıldan başlayarak İngiltere'de futbol bir spor olarak oynanmaya başlanmıştır. 20. yüzyılın başlarında kuralları netleştirilen futbol Avrupa'nın birçok ülkesinde yaygın olarak gündelik yaşama girmiştir. (Sert, 2000)

Futbol ortaya çıkış itibariyle ayinsel bir nitelik taşımaktadır. Yaygınlaşmasıyla birlikte sportif vurguları ön plana çıksa da bilinçaltında ayin niteliği her zaman kendini hissettirmiştir. Bu tip ritüeller ve imgeler bireylerin kendilerini toplumsal varlıklar olarak tanımlamada bir rol oynamaktadır. Buna bağlı olarak ulusal kimlikler 'düşman'a karşı verilen mücadelede ön plana çıkmakta insanların kendilerini birbirine bağlı olduğunu (kollektif kimliklerini) hissettirmektedir. (Mutlu, 2005) Kitle iletişim araçlarının yoğun imge bombardımanıyla spor, özelikle futbol ergenlikten başlayarak kollektif kimliği güçlendiren temel öğe olmuştur.

Gerek futbolcu gerekse izleyici/taraftar açısında 'başarı' kilit kavramdır. Ancak iki taraf için başarının anlamı farklıdır. Sporcu için başarı 'öteki karşısında üstünlük yoluyla ün kazanmak' iken taraftar açısında bu başarı ait olunan grubun üstünlüğünün vurgulanması, saygınlık ve onur kazanılması olarak yorumlanabilir. (Sert, 2000) Aynı bağlamda 'kaybetmek' çok ağır sonuçları olan bir durum gibi algılanmaktadır. Bu algılama kitle iletişim araçlarının doğrudan ve dolaylı mesajlarıyla şiddetlendirilmekte ve taraftarlık kültürü futbolun sportif boyutunu bile aşan nitelikler kazanmaktadır.

Futbolun tecimsel yanını öne çıkaran temel unsur budur. Bugün dünyanın önde gelen kulüplerinin neredeyse tamamı şirket olarak borsaya kote olmuş durumdadır. Hisselerin değer kazanması için sportif şirketin kazancının güvence vermesi, yani 'ne şekilde olursa olsun kazanması' gerekmektedir. Bunu sağlamak için futbolcu primlerinin hisse senedi olarak ödenmesi gibi çözümler de denenmiştir. 2000 yılında Lazio Roma kulübünün denediği sistem başarılı sonuç vermiştir. Ama bu aynı zamanda futbolcunun sahadaki her hareketinin alacağı paraya doğrudan yansıması anlamını taşıyordu. (Authier, 2002)

Sportif şirketlerin paraya dönüştürdüğü en önemli meta 'futbolcu'dur. Sistem, en uygun koşullarda futbolcu üretmek, ondan olabilecek en fazla getiriyi sağlamak ve karlı biçimde başka kulüplere (şirketlere) satarak yenileri için kaynaklar yaratmak biçiminde özetlenebilecek çevrim üzerine kuruludur. Bu çevrimdeki getiriyi, başka bir deyişle üretilen metanın değerini artırmanın yollarından en önemlisi 'futbolcu'dan popüler kültür ikonları yaratmaktır. Bu sayede futbolcu yalnızca sahaya çıktığı anda değil, gündelik yaşamının her anında çeşitli şekillerde bu endüstriye katkı sağlamaktadır. Kitle iletişim araçlarına egemen olan kurumlarla sportif şirketlerin karşılıklı kar anlayışına yönelik dayanışması futbol tüketicisine yönelik ikon servisini desteklemektedir. Bu nedenle küçük yaşlardan itibaren futbol karakterlerinin kahraman olarak değerlendirilmesi şaşırtıcı değildir.

BÖLÜM III

YÖNTEM

3.1 Araştırma Deseni

Yapılan çalışma, konuyla ilgili literatür esas alınarak örnek çocuk resimlerinin incelenmesiyle oluşturulmuştur. Bu inceleme yapılan sınıflara bağlı olarak kategorik biçimde gerçekleştirilmiş ve analiz için temel istatistik araçları kullanılmıştır. Bunun yanısıra araştırma desenindeki temel boyutlara örnek olarak görülebilecek resimler detaylı olarak incelenmiştir. Denek olarak Bolu bölgesinde merkeze bağlı İlköğretim Okullarından 9-11 yaş grubu öğrenciler ele alınarak bir saatlik süre içinde "Hayalinizdeki Kahraman ve Siz" konulu çalışma yaptırıldı. Öğrencilerin hızlı ve kendiliğinden gelişen değerlendirmelerinden yararlanabilmek ve ortak bir ölçüt sağlayabilmek için resim faaliyetinin ders saati içinde başlayıp bitmesi istendi; başka bir deyişle resimlerin eve götürülmesi, sonradan tamamlanıp getirilmesine onay verilmedi. Bu kurala uymayan birkaç resim olmasına karşın içerdiği nitelikler nedeniyle bunlar değerlendirmeye alındılar. Seçilecek kahramanın televizyondan, gerçek yaşamdan, masallardan alınabileceği veya sadece hayal ürünü olabileceği dile getirilerek çocukların kendilerine kısıtlama koymamaları sağlandı.

Bu çalışmalarla hedeflenen öncelikli olgu seçilen konunun popüler kültür öğesi olması niteliğini ölçerek bu durumun çocuğun resimsel gelişimiyle bir etkileşim yaratıp yaratmadığını değerlendirmektir. Literatür kısmında da anlatıldığı gibi çocuk resmi yalnzca "iyi" ve "kötü" kategorilerinde değerlendirilemez. Kimi zaman göze hoş görünmeyen kimi resimler bile çocuğun dünyaya bakışını ve psikolojik gelişimini yaşıtlarının ötesine çıkardığını gösterecek bulgular içerebilir. Doğallıkla tam tersi

durumlar da sözkonusu olabilir. 9-11 yaş grubu çocuklarında görülmesi beklenen mekan, anatomi gibi boyutların yeterince oluşmadığı resimler çıkabilir. Sözkonusu boyutlar çocuğun psikolojik olduğu kadar sosyo-kültürel gelişim düzeyiyle ilişkilendirilebilir. Sosyo-kültürel gelişim açısından kahraman (idol) seçiminin anlamı da ikinci bölümde ele alınmıştı. Araştırma bu iki unsuru aynı çerçeve içinde ele alarak birbirini hangi ölçülerde etkiledikleri konusunda çıkarımlar sağlayacaktır.

Ancak araştırmanın ana olgusunu destekleyecek ikincil amaçları da vardır. Kahramanın seçimi yalnızca bir kimlik olarak değil, yöntem olarak da ilgi çekici yaklaşımlar içerebilir. Bir karakterin hangi yönüyle seçildiği öğrencinin açıklaması yanısıra resimdeki kompozisyon ve ipuçları değerlendirilerek anlamlı bir çerçeveye oturtulabilir. Mekan seçimi, öğrenciyle kahramanı arasındaki ilişki, kahramanın resimde vurgulanan (seçilmesine etki eden) niteliği bu kapsamda ölçeklendirilerek kaydedilmiştir. Ayrıca bütün bunların sağladığı etkiyle resmin uyandırdığı genel izlenim de belirlenmeye çalışılmıştır. "Resmin yarattığı izlenim" çoğu zaman öznel bir değerlendirme olsa da öğrencinin kişisel dünyası, resmi ve kahraman seçimi arasında bir köprü oluşturabileceği düşünülerek araştırma sonuçları arasında buna yer verilmiştir.

3.2 Evren ve Örneklem

Bu araştırmanının evrenini 2006-2007 ve 2007-2008 eğitim yıllarında Bolu ilinde bulunan 9-11 yaş grubu öğrenciler oluşturmaktadır. Araştırma için oluşturulan örneklem ise seçilen altı adet ilköğretim okulunun dördüncü ve beşinci sınıf öğrencilerinden oluşan toplam 371 kişidir. Her ne kadar seçilen örneklem belli bir ilden seçilmişse de, okulların kırsal ve şehir merkezinden olması ve araştırmanın buna göre ayrımlanması sayesinde belli ölçülerde ülkenin geneli hakkında bilgi verici nitelikte olduğu savlanabilir. Sözkonusu altı okuldan üçü şehir merkezinde, üçü de kırsal alanda veya şehrin kırsal nitelikler taşıyan dış bölgelerinde bulunmaktadır. Değerlendirilen resimlerden 200'ü kırsal bölge okullarında, 171'i şehir okullarında yapılmıştır. Alınan

örneklerin bu biçimde çoğaltılmasıyla hem araştırmaya konu olarak bir ölçüt daha eklenmiş, hem de alınan sonuçlar istatistik olarak anlamlı olacak düzeye gelmiştir.

Toplanan resimlerin ön değerlendirmesinde temel araştırma sorusunu yanlış yorumlayan öğrencilerin resimleriyle de karşılaşılmış ve bunlar araştırma desenini bozmamaları için değerlendirme dışı bırakılmışlardır. Aynı biçimde evde tamamlanarak getirilen az sayıdaki resim içinde bütünüyle mevcut çizimlerden kopyalanarak oluşturulmuş örneklerle karşılaşılmış; bunlar da ayrıştırılarak kapsam dışı bırakılmıştır.

3.3 Veri Toplama Yöntemleri

Araştırmanın temel verisinde kaynak olarak kullanılacak resimler ilköğretim okullarının dördüncü ve beşinci sınıflarında resim dersi saatleri içinde, Görsel Sanatlar Dersi öğretmeninin de bulunduğu bir ortamda yaptırılmıştır. Dersin başında öğrencilere "Hayalinizdeki kahraman ve siz" ifadesiyle konu başlığı verilmiştir. Olası başlıklar hakkında kısa örnekler verildikten sonra öğrencilerin bütünüyle serbest bırakılmış; resim tekniği ve anlatım konusunda herhangi bir kısıt ve yönlendirme getirmekten kaçınılmıştır. Bu uygulama konusunda dersten önce öğrencilere herhangi bir bilgi verilmediği için öğrenciler derse konu hazırlamadan gelmişlerdir. Bu sayede öğrencilerin önceden konu seçiminde aile çevresinden veya arkadaşlarından yardım alması engellenmiştir. Başka bir deyişle örneklemin bağımsız ve eşdağılımlı olması sağlanmıştır.

Resimler her ders bitiminde toplanmış ve bütün örneklemin tamamlanmasından sonra değerlendirilmek üzere dosyalanmıştır. Değerlendirme yönteminde farklılıklar oluşmasını engellemek için süreci olabildiğince kısa tutmak amacıyla buna gerek duyulmuştur. Yalnızca resimler ara dönemlerde gözden geçirilerek dikkate alınacak değerlendirme kategorileri revize edilmiştir.

Değerlendirme şu boyutlarda yapılmıştır:

- Sınıf
- Cinsiyet

- Okul
- Karakterin kimliği
- Karakter niteliği
- Karakter cinsiyeti
- Mekansal İlişki
- Boyutsal ilişki
- Egemen duygu
- Resim mekanı
- Değerlendirme (Yaş düzeyinin resmine göre)

3.3.1 Sınıf

Örneklem dördüncü ve beşinci sınıf öğrencilerinden oluşmaktadır. Aynı yaş dönemine ait olmasına karşı olası farkın değerlendirilmesi için "Dördüncü sınıf" ve "Beşinci sınıf" olarak iki kategori tanımlanmıştır.

3.3.2 Cinsiyet

9-11 yaş grubu ergenlik öncesi olmakla birlikte cinsel rollerin tam olarak benimsendiği ve rol modelleri oluşturmada bu kimliğin vurgulandığı bir dönemdir. Bu yüzden öğrencilerin kahramanları seçimleri ve betimleme tarzlarıyla cinsiyetleri arasında ilişki bulma olanağı olacaktır. Kategorizasyon "**Kız**" ve "**Erkek**" olarak yapılmıştır.

3.3.3 Okul

Araştırma kapsamında altı adet okul vardır. Bunlar "Koç İlköğretim Okulu", "Cumhuriyet İlköğretim Okulu", "Doğancı İlköğretim Okulu", "Gazipaşa İlköğretim Okulu", "Tarık Somer İlköğretim Okulu" ve "Canip Baysal İlköğretim Okulu" dur.

Ancak okullar veri değerlendirmesine mevcut biçimleriyle değil, "**Merkez**" veya "**Çevre**" okulu olma özelliğiyle dahil edilmişlerdir. Sayılan okullardan Cumhuriyet İlköğretim Okulu, Gazipaşa İlköğretim Okulu ve Canip Baysal İlköğretim Okulu "Merkez" okulu, Koç İlköğretim Okulu, Doğancı İlköğretim Okulu ve Tarık Somer İlköğretim Okulu "Çevre" okulu sınıfındadırlar.

3.3.4 Karakterin kimliği

Araştırmada karakterler adlarıyla değil genel kimlikleriyle değerlendirilmişlerdir. Kimlik kategorileri şu şekilde tanımlanmışlardır:

Aile çevresinden gerçek kişilik: Öğrencinin yakın aile çevresinden seçtiği anne, baba, abla gibi gerçek kişilerdir.

Okul çevresinden gerçek kişilik: Öğrencinin okul çevresinden seçtiği sınıf öğretmeni, branş öğretmeni gibi gerçek kişilerdir.

Tarihsel kişilik: Geçmişke yaşamış, öğrencinin dolaylı olarak tanıştığı kişilerdir. Araştırmada en çok karşılaşılan tarihsel kişilik Mustafa Kemal Atatürk'tür.

Bir meslek grubunu temsil eden jenerik kişi: Öğrencinin isim olarak belirtmediği ancak kimlik olarak hayranlık duyduğu mesleği temsil eden simgesel kişilerdir. Doktor ve öğretmen en çok karşılaşılan jenerik kişiler olarak göze çarpmaktadır.

Hayvan/bitki: Kedi, kuş, ağaç gibi hayvan ve bitki türlerine duyulan sevgi nedeniyle yapılan kişileştirmeler bu başlık altında ele alınmışlardır.

Masal kahramanı: Öğrencinin geleneksel masallardan bildikleri ve kağıda yansıttıkları kişilerdir. En çok görülen karakterler Pamuk Prenses ve Külkedisi'dir. Birçok masal kahramanı aynı zamanda filmleştirildiği için ayrıştırılmasında öğrenci açıklamaları ve resimlerdeki ipuçlarından yararlanılmıştır.

Çizgi film kahramanı: Güncel veya klasik çizgi filmlerden alınmış karakterlerdir. Buggs Bunny, Tweety gibi tipler bu kapsamda seçilerek resmedilmişlerdir. Bu kahraman tipi "popüler kültür" sınıflandırması altına alınmıştır.

Televizyondan gerçek kişi (şarkıcı, sunucu vb): Öğrencinin yazılı ve görsel medyadaki programlardan tanıdığı karakterler bu kapsamdadır. Tarkan, Serdar Ortaç, Hepsi grubu, Cem Yılmaz gibi şarkıcılar ve komedyenler örneklerden birkaçıdır. Bu kahraman tipi "popüler kültür" sınıflandırması altına alınmıştır.

Dizi veya film karakteri: Sinemadan veya televizyondan bilinen film veya dizi karakterleri, oynadıkları roldeki isimleri ile öğrenciler tarafından ele alınmışlardır. Örümcek adam ve Selena en sık raslanan örneklerdir. Bu kahraman tipi "popüler kültür" sınıflandırması altına alınmıştır.

Spor dünyasından gerçek kişi: Futbol ve basketbol gibi sporlarda başarılarıyla isimlerini duyurmuş sporcuların konu olduğu resimlerin sayısı oldukça fazladır. Bu isimler genellikle takım kimlikleriyle eşleştirilerek betimlenmişlerdir. Roberto Carlos, Ümit Karan, Arda Turan örnek olarak verilebilir. Bu kahraman tipi "popüler kültür" sınıflandırması altına alınmıştır.

3.3.5 Karakter niteliği

Karakterler kimlik olarak belli bir sınıflandırmaya tabi olsalar bile öğrenciler tarafından başka boyutlarıyla ele alınabilmektedirler. Kimi durumlarda kahraman mevcuttaki niteliğinden çok farklı betimlenmektedir. Şu nitelikler kategori olarak saptanmıştır.

Liderlik: Karakterin yüceltildiği, örnek alındığının açık biçimde vurgulandığı resimler bu kategoride düşünülmüştür. (Örnek Mondragon)

Sevecenlik: Resimlenen karakterle öğrenci arasında resmiyetten uzak bir ilişki görüldüğü resimler bu biçimde değerlendirilmiştir. Kimi durumlarda sert karakterli kahramanlarla bile bu tür ilişkiler gözlenmektedir. Ama daha çok aile çevresinden gerçek kişilerde bu nitelik baskındır.

Sanatsal veya sportif yetenek: Resmedilen sporcu veya sanatsal kişilik kendi faaliyet alanında resmedildiği durumlarda bu kategoriye dahil edilmiştir.

İnsan üstü güçler taşıması: Karakterin sorunları çözmekte insanüstü güçlerini kullandığının vurgulandığı konu seçimi ve anlatımı görüldüğünde bu kategori değerlendirilmiştir.

Şiddet: Karakterin şiddet uygulayarak fark yarattığı durumlarda bu seçenek işaretlenmiştir.

Güzellik: Resmedilen kişilik güzelliği nedeniyle seçilmişse veya başka bir nedenle seçilmişken bile bu niteliği üzerinde durulmuşsa bu kategoride değerlendirme yapılmıştır.

Takdir edilme / popülerlik: Daha çok karakterin popüler kimliği vurgulandığı resimler bu kapsamdadır. İzleyici kitlesi, başarı simgeleri (çelenk gibi) resmedilmiş çalışmalar takdir görme arzusuna işaret etmektedir.

Nötr – herhangi bir özellik taşımayan karakter: Karakterin herhangi bir öz-niteliği olmadığı veya mevcutta olan özelliklerinden hiçbirinin vurgulanmadığı resimler nötr olarak değerlendirilmişlerdir.

3.3.6 Kahramanın cinsiyeti

9-11 yaş çocuklarının çoğu durumda kahraman olarak kendi cinsiyetlerinden tercihler yaptıkları bilinmektedir. Bunu değerlendirmek için üç kategori oluşturulmuştur:

Aynı cinsiyet: Karakter ile öğrencinin cinsiyetinin aynı olduğu resimler (kız öğrenci-dişi kahraman veya erkek öğrenci-erkek kahraman)

Karşı cinsiyet: Karakter ile öğrencinin cinsiyetinin farklı olduğu resimler (kız öğrenci-erkek kahraman veya erkek öğrenci-dişi kahraman)

Belirsiz: Karakterin cinsiyetinin belirsiz veya önemsiz olduğu resimler. Daha çok çizgi filmlerin hayvan kahramanları bu sınıftadır.

3.3.7 Mekansal ilişki

Öğrencinin kahramanıyla kendisi arasındaki mekansal ilişki resimlerin çözümlenmesinde önemli bir etkendir. Özellikle kahramana ve kendine biçilen roller kağıt üzerinde veya betimlenen mekan içindeki yerleşime göre yorumlanabilmektedir.

Bir karakterin ötekine göre hakim olmasının değerlendirilmesi şu ölçüt kullanılmıştır:

a) Figürün boyutundan bağımsız olarak merkeze yerleştirilmiş karakterler hakim konumdadır.

b) Merkezde birden fazla figür olduğunda soldakiler hakim konumdadır. Ancak her iki figürün de dengeli olarak yerleştirildiği resimlerde bu değerlendirme yapılmamıştır.

c) Ön plan-arka plan vurgulanan resimlerde ön planda bulunanlar hakimdir.

d) Kısmi resmedilenler, vücutlarının bir kısmı kompozisyon dışı bırakılan figürler geri plandadır.

e) Öteki figürlerle dengeli biçimde yerleştirilmiş bile olsalar, profilden bakan, yani bakan kişiyle göz teması kurmayan figür geri plandadır. Bu durumda öteki figür göz teması kuruyorsa hakim konumdadır.

Bu kurallar ışığında yapılan sınıflandırma şu şekildedir:

Resim yapan kişi kompozisyonda yok: Öğrenci yalnızca kahramanını resmetmiş, kendine kağıt üzerinde yer vermemiştir.

Resim yapan kişiyle kahraman yanyana / fiziksel temas var: Öğrenci ve kahraman arasında temas veya konuşma gibi etkileşim vardır.

Resim yapan kişi hakim konumda: Yukarıda kurallara göre kahraman geri planda kalmıştır.

Kahraman hakim konumda: Yukarıda kurallara göre kahraman hakim konuma alınmıştır.

İkisi arasında etkileşim yok: Öğrenci ve kahrama resmedilmiştir; ancak aynı mekanı paylaşmak dışında bir etkileşim göstermemektedirler.

Resmi yapılan kişi kompozisyonda yok: Öğrenci yalnızca kendini resmetmiş, kahramanını simgesel olarak göstermiştir. Bu tip figürlerden en çok karşılaşılanı büst veya Anıtkabir ile sembolize edilmiş Mustafa Kemal Atatürk'tür.

3.3.8 Boyutsal ilişki

Öğrenci ve kahramanı arasındaki ilişki hakkında bilgi veren bir başka konu da ikisinin çizim boyutu olarak yorumudur. Öğrenci henüz gelişim döneminde olduğu için kendini yetişkinlerden küçük resmetmesi normaldir. Ancak oranlar açısından abartılı durumlar da zaman zaman ortaya çıkmıştır. Buna yönelik değerlendirme sınıfları şunlardır:

Resim yapan kişi kompozisyonda yok: Öğrenci yalnızca kahramanını resmetmiş, kendine kağıt üzerinde yer vermemiştir.

İkisi de aynı boyutta: Öğrenciyle kahramanından bir miktar küçük veya yaklaşık olarak aynı resmedilmiştir.

Resmi yapan kişi büyük: Öğrenci kendini anatomik orantılarına göre bir miktar büyük resmetmiştir.

Kahraman büyük: Öğrenci kendini anatomik orantılarına göre bir miktar küçük resmetmiştir.

Resmi yapılan kişi kompozisyonda yok: Öğrencinin yalnızca kendini resmettiği, kahramanını simgesel olarak gösterdiği resimler bu kategoride değerlendirilmiştir.

3.3.9 Resim mekanı

Mekan seçimi de resimlerin yorumlanması açısından destek sağlayacak bir inceleme boyutudur. 9-11 yaş grubunda mekan çizimleri belli bir olgunluğa ulaşmıştır. Bu yaş grubuna ait öğrenciler kullanmayı tercih ettikleri ortamı basit çizgiler veya

renklerle de olsa resme yansıtabilecek duruma gelmişlerdir. Bu bilgi ışığında araştırmada kullanılan kategoriler şunlardır:

Mekan yok / boşluk: Boş kağıt üzerine yalnızca figürler resmedilmiştir. Kimi durumlarda zemin neresi olduğuna ilişkin bilgi vermeyecek biçimde rasgele renklendirilmiş ya da az sayıdaki figürle bezenmiştir.

Yalnızca yer çizgisi: Figürler yalnızca bir yer çizgisine yerleştirilmişlerdir.

Serbest mekan (detaylı): Doğrudan kahramanla veya öğrenciyle ilişkilendirilemeyecek mekanlar seçilmiştir. Özellikle doğa çizimleri bu sınıftadır.

Kahramanın mekanı: Kahramanın faaliyet gösterdiği ortam (konser salonu, futbol sahası, stüdyo, dizi/film sekansı) kullanılmıştır.

Çocuğun mekanı: Öğrencinin zamanını geçirdiği ortam (okul ,ev, oyun parkı) kullanılmıştır.

3.3.10 Değerlendirme (Yaş düzeyinin resmine göre)

Öğrencilerin yaş grubundan beklenen resim özellikleri genel olarak anatomi ve kompozisyon açılarından ele alınmıştır. Buna göre yapılan değerlendirmede aşağıdaki ölçütlere bağlı kalınmıştır:

Yaş düzeyinin ilerisinde: Figürlerin cinsiyet ayrımlarını net biçimde kağıda yansıtır. İnsan bedeninin oranlarını gerçeğe yakın düzeyde resmeder. İnsanların giyimlerindeki detayları ayrıştırarak resme aktarabilir. Genel hatlarıyla perspektif ve kısaltım kulanmaktan kaçınmaz. Mekanları ön ve arka plan olarak ayrıştırır ve ayrıntılı biçimde betimleyebilir. Ağaç çizimlerinde gövde, dallar ve yaprak kümesi yer alır. Figürler kompozisyon içinde anlam taşıyacak biçimde yerleştirilir. Bu özelliklerden hepsi veya çoğu resimde gözlendiği durumlarda öğrencinin yaş grubu standartının üzerinde bir ifadeye sahip olduğu değerlendirmesi yapılmıştır.

Yaş düzeyine uygun: Figürlerin cinsiyet ayrımları anlaşılır. İnsan bedenini anahatlarıyla doğruya yakın resmeder. Konuyla ilgili öğelere resim kurgusunda yer

verir. Mekan belirgindir. Resmin konusunun nerede geçtiği anlaşılabilir. Öğrencinin resmi belirgin biçimde ileri veya geri özellikler göstermiyorsa, sayılan niteliklere bağlı kalarak yaş düzeyine uygun olduğu biçimde değerlendirilir.

Yaş düzeyinin gerisinde: Figürlerin cinsiyeti anlaşılmaz. Anatomi düzgün değildir. Belden çıkan kollar, orantısız gövdeler, çöpten bacaklar görülür. Mekan yoktur veya anlaşılamaz. Bu özelliklerden hepsi veya çoğu resimde gözlendiği durumlarda öğrencinin yaş grubu standartının gerisinde bir ifadeye sahip olduğu değerlendirmesi yapılmıştır.

3.4 .Veri Çözümleme Yöntemi

Verilerin çözümlenmesinde grafiksel ve istatistiksel değerlendirme yapıldı. İlk olarak kahramanın seçim kaynağına bağlı olarak (popüler kültüre ait kahramanlar ve popüler kültüre ait olmayan kahramanlar) demografik sınıflandırma yapıldı. Öğrencinin okulu, sınıfı ve cinsiyetine bağlı olmasının kahraman seçimiyle ilişkisi incelendi. Ardından popüler kültürden ve popüler kültür dışından kahraman seçen öğrencilerin resimlerindeki yaş düzeyi özellikleri arasındaki ilişki incelendi. Resimsel ifade açısından yaş düzeyine uygunluk da kahraman tercihi açısından incelendi. Bu bulgular çubuk grafik biçiminde gösterilerek farklılık yorumları yapıldı.

Bunun yanısıra her iki sütundaki değerlerin farklılığını istatistiksel açıdan anlamlandırmak için Ki-kare testi uygulandı.

"Ki-kare" analiz yöntemi özellikle sosyal bilimler alanındaki çalışmalarda yaygın olarak kullanılan bir analiz yöntemidir. Yapılan araştırmada Ho ipotezi incelenen boyuttaki farklı sınıflar arasında ‘farklılık bulunmamaktadır’ biçiminde tanımlandı. Analiz sonucunda hesaplanan ‘Ho ipotezini reddetme durumunda alınan yanılma riski’ P incelendi. P değerinin 0.050’den düşük olduğu durumlarda Ho ipotezi reddedilerek iki oranın farklı olduğuna hükmedildi.

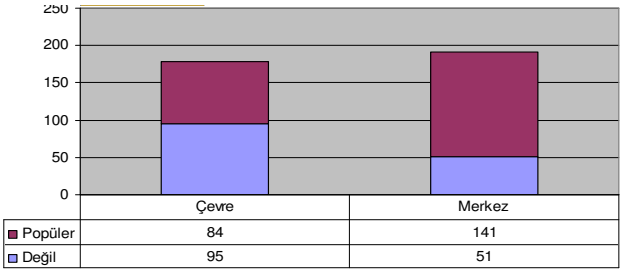
BÖLÜM IV

BULGULAR VE YORUMLAR

4.1 Demografik Farklılıkların Yorumlanması

4.1.1. Çevre ve merkez okul farklılığı

Merkez ve Çevre okullarının Kahramanlarını Popüler Kültürden Seçme Düzeyleri



Örneklem	*X*	*N*	*Örneklem p*	
1	*84*	*179*	*0,469274*	*Çevre okulları*
2	*141*	*192*	*0,734375*	*Merkez okulları*

Fark = p (1) - p (2)
Tahmini fark: -0,265101
95% Güven aralığı (fark için): (-0,361267; -0,168936)
Fark testi = 0 (karşı hipotez <> 0): Z = -5,40 P-Değeri = 0,000

Grafik 4.1. Merkez ve Çevre okullarının Kahramanlarını Popüler Kültürden Seçme Düzeyleri

Sonuç: İki populasyon arasında fark vardır. Merkez okullardaki popüler kültür kaynaklı kahramanların seçimi çevre okullara göre belirgin biçimde yüksektir.

İstatistiksel yanılma olasılığı 1/1000'den küçüktür.

Tezde incelemeye ele alınan resimler 3.3.3 maddesinde anlatıldığı gibi merkez ve çevre okullarındaki öğrenciler tarafından yapılmıştır. Çevre okullardaki resimlerdeki kahramanlar incelendiğinde popüler kültür kaynaklı kahramanların olmayanlarla yaklaşık olarak aynı düzeyde tercih edildiği görülüyor. Merkez okullarda ise popüler kahramanların belirgin bir ağırlığı vardır. İki demografik sınıf arasında görülen bu farklılığa nedensel açıdan iki farklı yorum getirilebilir. Öncelikle ele alınan çevre okullarının öğrencileri kırsal bir aile çevresinden gelmekle bu yaşamın geleneksel izlerini taşımaktadırlar. Her ne kadar televizyon, sinema gibi kitle iletişim ortamlarına gelişen teknoloji ile yakınlaşmış olsalar da geleneksel yaşam tarzlarının etkilerini korudukları savlanabilir. Bu yaşam tarzında 'aile' vurgusu önceliklidir. Resimlere bekıldığında çevre okullarında anne, baba başta olmak üzere aile çevresinden gerçek kişilikler ağırlıklı olarak karşımıza çıkmaktadır. Geleneksel yaşam tarzında anne ve baba bir sevgi-şefkat kaynağı olduğu kadar kalabalık aile yapısı nedeniyle liderlik niteliği de taşımaktadır. Özellikle baba bir otorite olarak görülebilir; ancak bu buyurganlık ve kısıtlayıcılıkla bağdaşan bir zorba otorite değil, aile üzerindeki koruyuculuğuna güven duyulan bir lider otoritesidir. Merkezdeki öğrencilerin ailelerinde daha çok görülmesi beklenen tek çocuklu, üç kişilik aile düzenlerinde ebeveynin oluşturduğu rol doğal olarak bundan farklı olacaktır. Bilinçdışında kalmış saldırgan bir ruh halinin eleştiri, sansür gibi dışavurulduğu ortamlar varsa buna bağlı tepkilerin çocukta gelişmesi kaçınılmazdır. (Corman, 2005: 173) Bir genelleme yapmak doğru olmasa da sözü edilen durumlarda anne ve babanın model olarak seçilmemesi; bunun yerine güç, takdir gibi nitelikleri ön plana çıkan popüler kültür ikonlarının tercih edilmesi anlamlı olabilir.

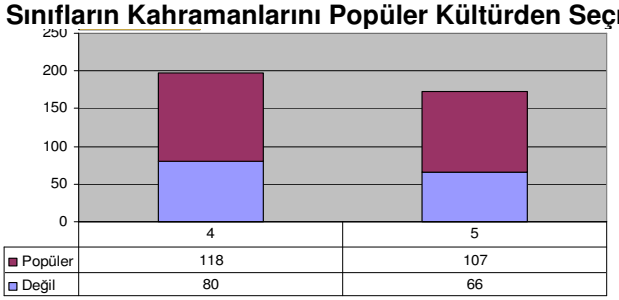
Bu farklılığın açıklanmasında dayanılacak ikinci olgu, popüler kültür öğelerinin toplumsal sınıflar üzerindeki etki düzeyindeki değişkenliktir. Ahmet Oktay'ın saptamasına göre 1970'lerden sonra çalışan altgelir gruplarının kültürel harcamalarında artış olmamış, bununla birlikte bu kesimler televizyon kültürünün egemenliğine girmiştir. Özel televizyonların beklenmedik bir hızla devreye girmiş olması bu etkiyi artırmıştır. İşgünün sonunda uyku öncesinde boş kalan zamanını zihinsel güç harcamayı

gerektirmeyecek biçimde, eğlenerek geçirmeyi tercih eden kesimlerin birinci tercihi televizyon olmuştur. (Oktay, 2002) 1990'lar sonrasında kanal sayısının artması ve televizyonun ucuzlamasıyla her aile bireyinin bir televizyon sahibi olması süreci başlamıştır. Televizyon bu biçimde alt ve orta gelir sınıfı ailesinin günlük yaşamındaki ana öğelerden biri haline gelmiştir. Başka bir deyişle her aile bireyine kendine ait kanaldan sürekli popüler kültür imajları akmaktadır. Bu nedenle merkez okullardan gelen resimlerde bu kültüre ait ikonların ön planda olması doğal karşılanmalıdır. Erol Mutlu (2005: 133)'nun deyişiyle "Televizyon bir aile aracıdır, anlatılanların özeğini de aileler oluşturur. Bunlar alışılagelen anlamda gerçek ailelerdir ya da daha geniş toplulukların meydana getirdiği televizyon aileleridir (polis camiası, hastane camiası) Bu camialarda karakterler bilinen aile bireylerinin rolünü üstlenmişlerdir. Hep bir baba figürü vardır: başkomiser, başhekim gibi..."

Etkisi televizyon kadar olmasa bile sinema aracılığıyla sunulan karakterlerin etkisini de yadsıyamayız. Özellikle ergen kitlesine odaklanan filmlerin imajları sinema dışında da yoğun biçimde kullanılmaktadır (giyim, kırtasiye, fast food beslenme vb) Sözkonusu hedef kitle araştırmada konu olan merkez okullardaki öğrenci kategorisiyle çakışmaktadır. Bu ikonlara ulaşımı daha kolay olan kategorideki öğrencilerin kahraman olarak popüler kültür kahramanlarını seçmeleri doğal bir sonuç olarak değerlendirilebilir.

4.1.2. Yaş ve cinsiyetin etkisi

Dördüncü ve Beşinci Sınıfların Kahramanlarını Popüler Kültürden Seçme Düzeyleri



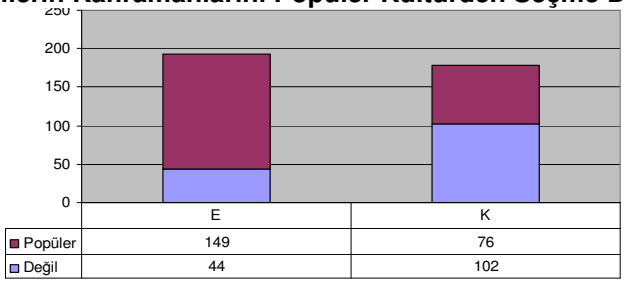
Örneklem	*X*	*N*	*Örneklem p*	
1	*118*	*198*	*0,595960*	*Dördüncü Sınıflar*
2	*107*	*163*	*0,656442*	*Beşinci Sınıflar*

Fark = p (1) - p (2)
Tahmini fark: -0,0604821
95% Güven aralığı (fark için): (-0,160416; 0,0394513)
Fark testi = 0 (karşı hipotez <> 0): Z = -1,19 P-Değeri = 0,236

Grafik 4.2 Dördüncü ve Beşinci Sınıfların Kahramanlarını Popüler Kültürden Seçme Düzeyleri

Sonuç: Dördüncü ve beşinci sınıflardaki öğrencilerin kahramanlarını popüler kültürden seçme oranların arasında istatistiksel açıdan anlamlı bir fark görülmemektedir.

Kız ve Erkek Öğrencilerin Kahramanlarını Popüler Kültürden Seçme Düzeyleri



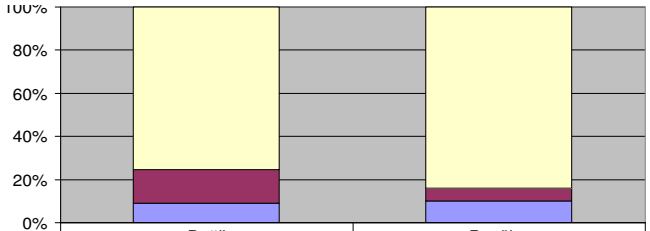
Örneklem	*X*	*N*	*Örneklem p*	
1	*149*	*193*	*0,772021*	*Erkek Öğrenciler*
2	*76*	*178*	*0,426966*	*Kız Öğrenciler*

Fark = p (1) - p (2)
Tahmini fark: 0,345054
95% Güven aralığı (fark için): (0,251335; 0,438774)
Fark testi = 0 (karşı hipotez <> 0): Z = 7,22 P-Değeri = 0,000

Grafik 4.3 Kız ve Erkek Öğrencilerin Kahramanlarını Popüler Kültürden Seçme Düzeyleri

Sonuç: İki populasyon arasında fark vardır. Erkek öğrencilerin popüler kültür kaynaklı kahramanların seçimi kız öğrencilere göre belirgin biçimde yüksektir. İstatistiksel yanılma olasılığı 1/1000'den küçüktür.

Popüler Kültürden Kahramanların ve Popüler Kültür Dışından Kahramanların cinsiyet açısından karşılaştırması



	Değil	Popüler
1	110	189
2	23	13
3	13	23

1. Aynı cinsiyet
2. Karşı cinsiyet
3. Belirsiz

Örneklem	*X*	*N*	*Örneklem p*	
1	*23*	*146*	*0,157534*	*Popüler kültürden olmayan kahraman*
2	*13*	*225*	*0,057778*	*Popüler kültürden kahraman*

Fark = p (1) - p (2)
Tahmini fark: 0,0997565
95% Güven aralığı (fark için): (0,0332627; 0,166250)
Fark testi = 0 (karşı hipotez <> 0): Z = 2,94 P-Değeri = 0,003

Grafik 4.4 Popüler Kültürden Kahramanların ve Popüler Kültür Dışından Kahramanların cinsiyet açısından karşılaştırması

Sonuç: Öğrencilerin ağırlıklı olarak kendi hemcinslerini kahraman olarak resmettikleri görülmektedir. Karşı cinsten kahraman seçimi seyrek olmakla birlikte popüler kültür kahramanları dışında daha fazladır. Fark istatistiksel açıdan anlamlı gözükmektedir. Kimi zaman aile çevresinde abla, kardeş gibi figürlerin seçilmesi bu farklılıkta etkendir. Araştırmaya konu edilen öğrenciler ilköğretim birinci kademe dördüncü ve beşinci sınıflarından seçilmiştir. İki sınıf düzeyi arasında kahraman tercihleri açısından istatistiksel açıdan anlamlı bir fark görülmemektedir.

Ancak cinsiyet açısından bakıldığında ortaya çıkan farklılık etkileyicidir. Erkek öğrencilerde popüler kültür kahramanlarının açık bir egemenliği sözkonusudur. Kız öğrencilerde bunun tam tersi bir görüntü vardır. Aile çevresinden (özellikle anne

figürünün) kahraman olarak seçildiği görülmektedir. Bunun arkasında erken yaşlarda dayatılmaya başlanan cinsiyetçi rol model yaklaşımının etkisi vardır. Adler "Çocuk Eğitimi" kitabında kadınların büyük işler yapacak biçimde eğitilmediklerini, yama yapmak, sökük dikmek gibi eylemleri doğal işleri olarak benimsediklerini belirtir ve çocuklukta erkek kardeşlerden gelen bu doğrultudaki telkinlerin üzerinde durur. Ailede babanın üstünlüğü, karar alıcılığı doğal bir durum olarak vurgulanır; erkek çocuklar da bu rolden pay alarak kız kardeşler üzerinde bu üstünlük yanılsamasını uygularlar. (Adler, 2005) Bu durum kimi zaman tepkisel sonuçlar doğursa da bir yandan anne modelinin kız çocuklar tarafından güdüsel olarak kabullenilmesine yol açar.

Aile içinden kahramanların seçiminde ailenin yapısı ve üyelerinin davranışları özel bir önem taşır. Aile içindeki bireylerin aldıkları değişik roller aracılığıyla ortaya farklı aile sistemleri çıkar. Her bir sistem ve bu sistem içinde yer alan her bir rol kendine özgü bir kişilik ve davranış yapısı oluşturur. Bu kişilik ve davranış türlerinin bazıları bireyleri uyuma bazıları uyumsuzluğa götürür. Bazı bilim adamları henüz doğmamış fetüsün bile ilkel algılamalar yoluyla kendisinin istenen, önem verilen bir yaratık olup olmadığı hakkında bilinçaltında izlenimler geliştirmeye başladığını savlar. Bu ilkel algılamalar onun benliğinin çekirdeğini oluşturur. Doğumla birlikte bebeği etkileyen ilişkilerin çerçevesi genişler ve içerdiği çok sayıda kişi ile aile sistemini oluşturur. Aile sistemi bir bütündür bireylerin birbiriyle etkileşiminden oluşan bir düzendir.Herbir aile üyesinin diğeriyle ilişkisi vardır. Bu ilişkiler ağı içinde her birey kendi benlik bilincini ve kişiliğini yapılaştırır. (Cüceloğlu, 1994)

Aile içindeki ilişkiler katılaşmış rollere dayalı ise, kişisel özelliği olmayan, belirli kategoriler içinde dünyayı gören, kalıplaşmış benlik yapıları olan bireyler yetişir. Bu kişiler kendilerine özgü bir yaşam geliştirme girişimi için gerekli enerjiyi, isteği ve cesareti içlerinde bulamazlar. Aile içindeki ilişkiler, kalıplaşmamış ve duruma göre değişebilen esnek rolere dayalı ise, iç dünyası daha zengin, dünyayı çok boyutlu görebilen, hoşgörülü bireyler yetişir. Rollerin esnek olduğu ailelerde hem anne hem de baba, duruma göre çocukların arkadaşı, öğretmeni, sırdaşı, gerektiğinde ise güçlü bir otorite olur. (Cüceloğlu, 1994) Bu durumda erkek çocuk için baba, ama özellikle kız çocuk için anne, doğal bir rol modeli, kahraman olarak karşımıza çıkmaktadır.

Erkek çocuk için sunulan rol modelleri incelendiğinde onu aile içinden tercih yapmaktan uzaklaştıran etkenler göze çarpmaktadır. Her şeyden önce yaygın bir anlayış

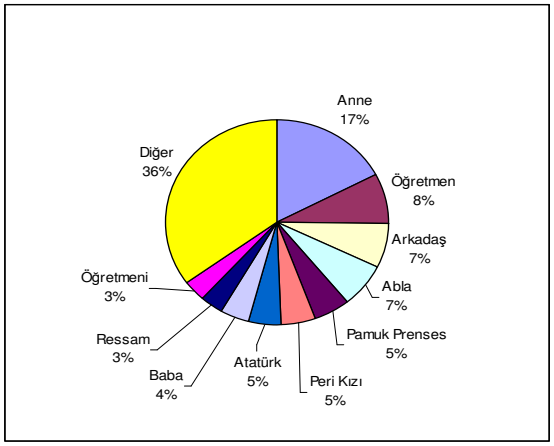
olarak ince ve narin duygular, sevgi içeren yaklaşımlara 'erkeklikle bağdaşmaz' bir görüntü kazandırılmıştır. (Adler, 2005: 124) Erkek öğrencilerin kahramanlarını seçiminde bunun izleri açık biçimde görülmektedir. Seçilen karakterlere bakıldığında 'erkeksi bir şiddet' arayışı belirgindir. Pozitif davranış geliştirme yönünde örnek gösterilebilecek kahraman sayısı erkek öğrencilerin resimlerinde sınırlıdır.

Erkeksi imajın vurgulandığı bir kahraman tipi de sporcular, özellikle futbolculardır. Erkek öğrencilerin kahramanları içinde bu sınıfın ayrıcalıklı konumu netlikle görülmektedir. Sert'e göre yarışımcı sporlar, gerek kamuoyuna sunuluş biçimleriyle gerekse yaşamın diğer alanlarıyla ilişkilendirilme biçimleriyle 'ideal erkek imajı'nı oluşturmanın yollarından biridir. Daha çocukluk döneminde yapılan sporla, bu alanda kazanılan başarılar çok önemlidir. Çocuklar bir yandan kendi varlıklarını anlamlandırıp, kişilik gelişmelerini tamamlamaya çalışırken, bu alandaki başarıların ne denli önemli olduğunu da öğrenirler. Böylece spor, oyun olmaktan çok bedensel eylem modeli haline gelir. Kısaca bu tür yetenek kişinin erkeklik derecesini değerlendirme aracıdır. Güçlü erkek imajı, medyanın katkısıyla sporla ilişkilendirilerek, moda ve reklamlar yoluyla bu örtük ideolojiyi topluma dayatır (Sert, 2000).

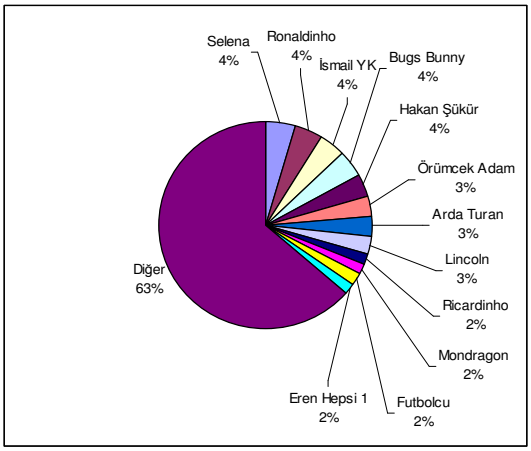
4.2 Kahramanların resimlerdeki görünümü

4.2.1 Kahramanların kimlikleri ve vurgulanan nitelikleri

Popüler kültür dışında



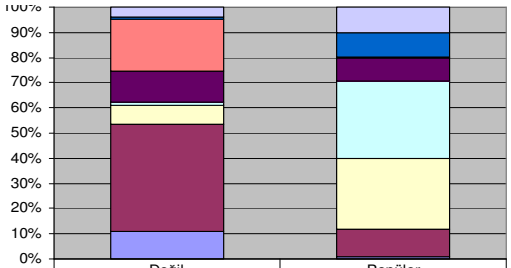
Popüler kültürden



Grafik 4.5 Popüler Kültürden ve Popüler Kültür Dışından Kahraman Seçimi

Grafikten de görüleceği gibi, öğrenciler farklı düzlemlerden farklı nitelikleriyle ön plana çıkan karakterler seçmişlerdir. Elbette bunların seçiminde dönemsel olarak ön plana çıkan gerçek ve sanal karakterlerin ağırlığı hissedilmektedir. Ancak öğrenci tercihini yaparken kendi ölçütlerini oluşturarak seçimini buna göre yapmıştır. Örneğin futbolu seven ve kendi tuttuğu takımdan tercih yapan öğrenciler kendi tarzlarına ve beklentilerine uygun olan futbolcuları resimlerine almışlardır. Benzer biçimde popüler bir müzik grubunun üyelerinin herbiri farklı öğrenci gruplarının kahramanı olarak değer bulmuşlardır.

Popüler Kültürden Kahramanların ve Popüler Kültür Dışından Kahramanların Resimlerde Vurgulanan Karakter Nitelikleri



	Değil	Popüler
İnsanüstü	6	23
Şiddet	1	21
Liderlik	30	1
Güzellik	18	21
Takdir edilme	2	69
Yetenek	11	63
Sevecenlik	62	25
Nötr	16	2

Grafik 4.6 Popüler Kültürden Kahramnların ve Popüler Kültür Dışından Kahramanların Resimlerde Vurgulanan Karakter Nitelikleri

Popüler kültür dışından seçimini yapan öğrencinin kahramanında baskın iki karakter vardır: Sevecenlik ve Liderlik. Aslında bu iki nitelik aile bireylerinin tanımlarıyla da uyuşuyor. Annenin temsil ettiği sevecenlik ve babanın kimliğinde canlandırılan liderlik burada kendini hissettirmektedir. Bunun yanısıra masal kahramanları da sevecenlik özelliğiyle vurgulanmaktadır. Örneğin sık raslanan kahramanlardan 'Peri Kızı' gerek görünüşü gerekse çevre süslemeleri sayesinde öğrenciyle 'mutlu' bir kompozisyonda resmedilmiştir. Benzer bir durum 'Pamuk

Prenses' için de geçerlidir. Masalda vurgulanan olumlu nitelikleri resimlerde de kendini göstermektedir. (Ek1. Resim 1, Resim 2)

Popüler kültür kahramanlarında ise Takdir Edilme ve Yetenek nitelikleri ön plana çıkmaktadır. Örneğin kız öğrenciler arasında 'Hepsi Bir' grubunun üyeleri bir popüler kimlik olarak beğenilen nitelikleri (güzellikleri ve şarkıları) ön plana çıkartılarak verilmiştir. (Ek1. Resim 3) Benzer bir durum dizi karakterlerinde de görülmektedir. Ancak dizi karakterleri arasında 'Sihirli Annem', 'Selena' gibi olağanüstü güçlerin vurgulu olduğu kahramanlar da dikkat çekmektedir.

Takdir edilme arzusunun belirginleştiği bir resimde öğrenci Cem Yılmaz ile aynı sahneyi simetrik olarak paylaşmaktadır. Takdirin simgesi sayılabilecek çelenkler de aynı simetrik kompozisyon içinde yer almıştır. Öğrenci seyirciyi resmin içine katmaması bile resmin genelindeki duyguyu azaltmamaktadır. (Ek1. Resim 4)

Yeteneği vurgulanan kahramanlar arasında ön planda futbolcular gelmektedir. Özellikle son dönemde transferleriyle veya sportif başarılarıyla ön plana çıkmış sporcular bu nitelikleriyle resmedilmişlerdir. Ama kimi zaman yetenek dışındaki niteliklerle de konu edilen sporcular görülmektedir. Örneğin bir resimde Mondragon öğrenciye kaleci kazağını spor sahası dışında teslim ederek 'Liderlik' özelliğiyle ortaya çıkmaktadır. Bir başkasında futbolcu Holosko kız öğrenci ile doğal bir peysajda yer almaktadır. Burada sporcu sportif yeteneği dışındaki özellikleri ile (yakışıklı olması) takdir edilmektedir. (Ek1. Resim 5, Resim 6)

Popüler kültür kahramanlarında belirginleşen bir başka nitelik de 'Şiddet'tir. Daha çok sinema ve televizyondaki aksiyon film kahramanları bu niteliğin somutlaştığı kahramanlardır. Sinemada boy gösteren kahramanlar zaman içinde çeşitlilik gösterse de her dönem "şiddeti ve öldürmeyi sıradanlaştıran" bir karakter kendine çeşitli yaş gruplarından hayranlar bulabilmektedir. Önceleri ailesini ve kendisini 'kötü'lerden korumak için zorunlu olarak şiddete başvuran kahraman kimlikleri yerini zamanla herhangi bir güçlü motivatöre gerek duymadan şiddet uygulayan, neredeyse ruhsuz kişiliklere bırakmıştır. 1960'larda sinemaya aktarılmaya başlayan James Bond karakteri buna çarpıcı bir örnektir. Storey, Bond romanlarında görülen soğuk savaş dönemine ait

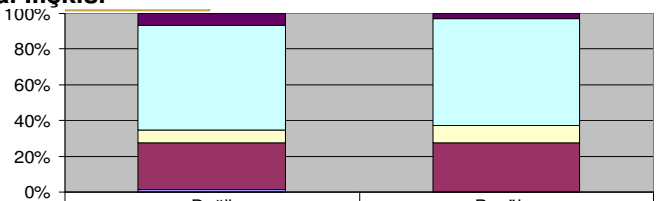
ideolojik çatışma vurgusunun filmlerde kaybolduğunu, bunun yerine bireyci ve 'erkek' kimliğiyle de ön plana çıkan yeni bir kahraman yaratıldığını aktarır. İlk filmden bu yana geçen elli yılda değişen fazla bir şey olmamıştır. Ancak Bond karakterinin araştırmada çıkmamış olması ilginç olsa bile mantıklı biçimde açıklanabilir. Araştırmanın yapıldığı dönemde gösterimde "Örümcek Adam" yerine Bond serisinin yeni bir filmi olsaydı, muhtemelen birkaç resimde kahraman olarak görünürdü. Şiddeti olağanlaştırarak perdeye taşıyan kahramanların kimliği yıldan yıla değişir; kimi zaman Süpermen'dir, kimi zaman Batman, kimi zaman da Örümcek Adam. (Ek1. Resim 7)

4.2.2 Kahramanla öğrencinin boyutsal ve konumsal ilişkisi

Öğrencinin seçtiği kahramana yüklediği anlamın yorumlanmasında iki ölçek öncelikli olarak kullanılmıştır. Bunlar resimdeki öğrenci ve kahraman arasındaki mekan paylaşım ve anatomik boyut ilişkisidir.

Çocuk resimlerinin analizinde boyut ve oran öncelikli unsurlardan biridir. Resmedilen nesnelerin boyutları hakkında yapısal bir bilgiye sahip olan çocuk bunu yaklaşık olarak resme aktarabilir. Ancak ön plan-arka plan ayrımı yapamadığından mesafe etkisini resme genellikle katmaz. Başka bir deyişle arka plandaki figürler ile ön plandakiler boyutsal açıdan farklılaştırılmaz. Boyutsal farklılaştırmayı etkileyen en önemli etken 'nesnenin (resmedilen kişinin) çocuk için önemi'dir. (Yavuzer, 1992)

Popüler Kültürden Kahramanların ve Popüler Kültür Dışından Kahramanların Resimlerde Öğrenciyle Boyutsal İlişkisi



	Değil	Popüler
1	10	7
2	85	134
3	11	21
4	38	62
5	2	

1. Resim yapan kişi kompozisyonda yok
2. İkisi de aynı boyutta

3. Resmi yapan kişi büyük
4. Kahraman büyük
5. Resmi yapılan kişi kompozisyonda yok
Öğrencinin kahramanına göre büyük olduğu resimlerin oranı arasında istatistiksel açıdan anlamlı fark bulunmamaktadır.

Örneklem	*X*	*N*	*Örneklem p*	
1	*11*	*146*	*0,075342*	*Popüler kültürden olmayan kahraman*
2	*21*	*225*	*0,093333*	*Popüler kültürden kahraman*

Fark = p (1) - p (2)
Tahmini fark: -0,0179909
95% Güven aralığı (fark için): (-0,0752427; 0,0392610)
Fark testi = 0 (karşı hipotez <> 0): Z = -0,62 P-Değeri = 0,538
Öğrencinin kahramanına göre küçük olduğu resimlerin oranı arasında istatistiksel açıdan anlamlı fark bulunmamaktadır.

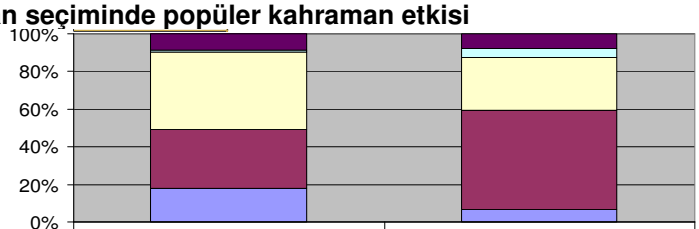
Örneklem	*X*	*N*	*Örneklem p*	
1	*38*	*146*	*0,260274*	*Popüler kültürden olmayan kahraman*
2	*62*	*225*	*0,275556*	*Popüler kültürden kahraman*

Fark = p (1) - p (2)
Tahmini fark: -0,0152816
95% Güven aralığı (fark için): (-0,107336; 0,0767727)
Fark testi = 0 (karşı hipotez <> 0): Z = -0,33 P-Değeri = 0,745

Grafik 4.7 Popüler Kültürden Kahramanların ve Popüler Kültür Dışından Kahramanların Resimlerde Öğrenciyle Boyutsal İlişkisi

Özellikle çocuk ve aile bireyleri arasındaki ilişkiyi yorumlamak için resimlerdeki mekan paylaşımını izlemek davranışbilimciler açısından bilgi verici bir yöntemdir. Örneğin kendini dışlanmış hisseden bir çocuk aile resminde kendini temsil eden figürü öteki üyelerden uzakta veya bir nesne ile ayrıştırılmış biçimde resmedebilir. (Yavuzer, 1992: 88) Benzer biçimde aile üyelerinden birisi için duyulan tepki bu üyenin ayrı çizilmesi veya hiç resme alınmaması biçiminde kendini gösterebilir. Aynı yaklaşımı kahramanın resme aktarımına uyguladığımızda da önemli yorumlar çıkartılabilir. Öğrencinin kahramanına yüklediği anlam ve kahramanını kimliğinde somutlaşan ruh hali resimdeki öğelerin birbirine olan ilişkisinin yorumlanmasıyla ortaya çıkartılabilir.

Öğrencinin mekan seçiminde popüler kahraman etkisi



	Değil	Popüler
1	13	17
2	1	11
3	60	63
4	46	119
5	26	15

1. *Mekan yok / boşluk*
2. *Yalnızca yer çizgisi*
3. *Serbest mekan (detaylı)*
4. *Kahramanın mekanı*
5. *Çocuğun mekanı*

Kahramanın mekanının seçilmesinde popülerlik öğesinin etkisi belirgindir.

Örneklem	*X*	*N*	*Örneklem p*	
1	*46*	*146*	*0,315068*	*Popüler kültürden olmayan kahraman*
2	*119*	*225*	*0,528889*	*Popüler kültürden kahraman*

Fark = p (1) - p (2)
Tahmini fark: -0,213820
95% Güven aralığı (fark için): (-0,313480; -0,114161)
Fark testi = 0 (karşı hipotez <> 0): Z = -4,21 P-Değeri = 0,000

Öğrencinin mekanının seçilmesinde popülerlik öğesinin etkisi belirgindir.

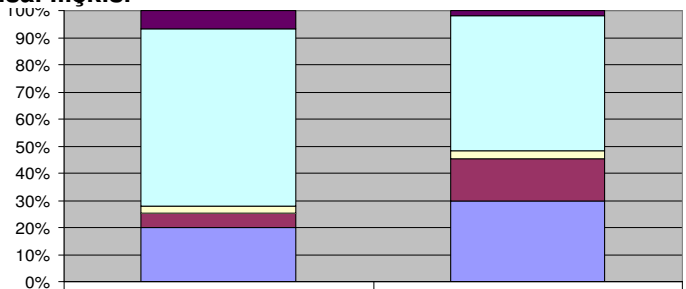
Örneklem	*X*	*N*	*Örneklem p*	
1	*26*	*146*	*0,178082*	*Popüler kültürden olmayan kahraman*
2	*15*	*225*	*0,066667*	*Popüler kültürden kahraman*

Fark = p (1) - p (2)
Tahmini fark: 0,111416
95% Güven aralığı (fark için): (0,0413192; 0,181512)
Fark testi = 0 (karşı hipotez <> 0): Z = 3,12 P-Değeri = 0,002

Grafik 4.8 Öğrencinin mekan seçiminde popüler kahraman etkisi

Sonuç: Popüler kültür dışından kahramanların betimlendiği resimlerde serbest mekan, popüler kültür kahramanlarını içeren resimlerde ise kahramanın mekanının kağıda aktarıldığı görülmektedir. Öğrencilerin kendi mekanlarını daha çok popüler kültür dışı kahramanları alma durumunda seçtikleri görülmektedir.

Popüler Kültürden Kahramanların ve Popüler Kültür Dışından Kahramanların Resimlerde Öğrenciyle Mekansal İlişkisi



	Değil	Popüler
1	10	4
2	95	112
3	4	7
4	8	35
5	29	67

1. Resim yapan kişi kompozisyonda yok
2. Resim yapan kişiyle kahraman yanyana / fiziksel temas var.
3. Resim yapan kişi hakim konumda
4. Kahraman hakim konumda
5. İkisi arasında etkileşim yok.

Örneklem	*X*	*N*	*Örneklem p*	
1	*8*	*146*	*0,054795*	*Popüler kültürden olmayan kahraman*
2	*35*	*225*	*0,155556*	*Popüler kültürden kahraman*

Fark = p (1) - p (2)
Tahmini fark: -0,100761
95% Güven aralığı (fark için): (-0,160806; -0,0407159)
Fark testi = 0 (karşı hipotez <> 0): Z = -3,29 P-Değeri = 0,001

Grafik 4.9 Popüler Kültürden Kahramanların ve Popüler Kültür Dışından Kahramanların Resimlerde Öğrenciyle Mekan İlişkisi

Sonuç: Kahraman, seçim kaynağından bağımsız olarak çoğunlukla öğrenci ile yakınlık-temas içinde resmedilmektedir. Bunun yanısıra önemli bir oranda popüler kültür kahramanlarının baskın konumda ele alındığı göze çarpmaktadır. Popüler kültür dışından kahramanlarda bu oran daha düşüktür. Aradaki fark istatistiksel açıdan anlamlıdır. Yanılma olasılığı yaklaşık 1/1000'dir.

Popüler kültür kahramanlarının büyük resmedilme oranının popüler kültür dışı kahramanlarla aşağı yukarı aynı olması ilginç görülebilir. Kahramanın kimliğinden bağımsız olarak çocuğun ruhsal yaşamında doldurduğu boşluğun yaklaşık olarak sabit olduğu savlanabilir. Resimlerin yarısından çoğunda öğrenci ve kahraman boyutlarının

aynı veya en azından anatomik açıdan doğal düzeyde olduğu görülmektedir. Kahramanın boyutunun büyük olduğu resimlere raslanmakla birlikte boyut farkının aşırı düzeyde gözlendiği sayılı miktarda resim vardır. Bunlardan yola çıkarak çocuklar ve kahramanları arasındaki ilişkilerin yaygın patolojik bulgular içermediği yorumu yapılabilir. Sonuçta bu araştırmanın merkezindeki öğrenci çalışmaları davranışbilimsel açıdan sağlıklı bireylerin ürünleri olarak 'resimsel' açıdan isabetli biçimde değerlendirilebilir.

Bu yorumu destekleyen bir başka ipucu mekan tercihlerinden gelmektedir. Öğrencinin bir popüler kültür kahramanını kendi mekanlarına (okuluna, eve) taşıması, bu karakterin üstün özelliklerinden yararlanarak takdir veya üstünlük kazanma arzusu olarak yorumlanmalıdır. Örneğin okulunun bahçesinde Ronaldinho ile top oynayan çocuk ile aynı futbolcuyla stadyumda karşılaşan çocuk arasında bir değerlendirme farkı oluşacaktır. İlk durumla karşılaşıldığında öğrencinin eşdeğerleri arasında (en azından futbol oynama konusunda) geri planda kaldığı, küçümsendiği, bu duruma karşı resimde dile getirdiği imge ile savunma tepkisi gösterdiği söylenebilirdi. Ele alınan resimlerde kahramanın kendi bağlamından kopartılıp öğrencinin mekanlarına getirildiği örnek sayısı popüler kültür alt grubu içinde %7'den düşüktür.

İki tip mekan ağırlıklı olarak dikkat çekmektedir. Resimlerin yaklaşık üçte birinde yer çizgisi ve mekanı tanımlamaya katkısı olmayan birkaç yardımcı figürle yetinilmiştir. Yaklaşık olarak aynı oranda kahramanın mekanı resimlere konu olmuştur. Popüler kültür kahramanlarında bu oran daha belirgindir. Süpermen havada uçarken, Roberto Carlos yeşil sahada, dizi kahramanları dizinin geçtiği setlerde resmedilmişlerdir. Bu kahramanların popüler tüketim piyasasına kişi, giyim, mekan ve objeler ile neredeyse hazır set olarak sunulduğu düşünüldüğünde doğal karşılanmalıdır. Bu duruma çocuk psikolojisi açısından bakıldığında da aykırı bir durum yoktur. Çocuklar kendilerini çoğu zaman küçük, yardıma muhtaç ve yetişkinlere bağımlı hissederler. Süperman. Batman, SpiderMan gibi kahramanların kimliklerine (ve giysilerine) bürünerek oynadıkları oyunlar onların kendilerini güçlü ve yaratıcı hissetmelerine yardımcı olur. Öğretmen ve ebeveynlerin bu duyguları anlayarak çocukların bu kimliklerle saldırgan olmayan oyunlarda yer almalarını desteklemeleri doğru bir davranış olarak değerlendirilir. (Singer, 1998: 242) Ancak kimi durumlarda bunun basit bir oyun kimliğinden öteye

gittiği, kahramanla çocuk arasında bir özdeşim kurulduğu durumlar olabilir. Özdeşim kurma tipik bir savunma davranışıdır. Çocuğun başkası gibi duyma, düşünme ve davranma yoluyla amaçlarına ulaştığı veya ulaşabileceği sanrısına kapıldığı durumlar olarak özetleyebiliriz. (Morgan, 1977: 328) Bu çoğu zaman ilişkide bulunulan 'güçlü' gerçek kişilerle oluşan bir durum olsa da, düşsel kahramanların da somutlaşarak bu kurmaca içine katılması olanaklıdır. Çocuğu bu savunma mekanizmasını kullanmaya iten kaygıların anlaşılması ve giderilmesi için rehberlik desteğiyle resmin çözümlemesi bir girdi sağlayabilir.

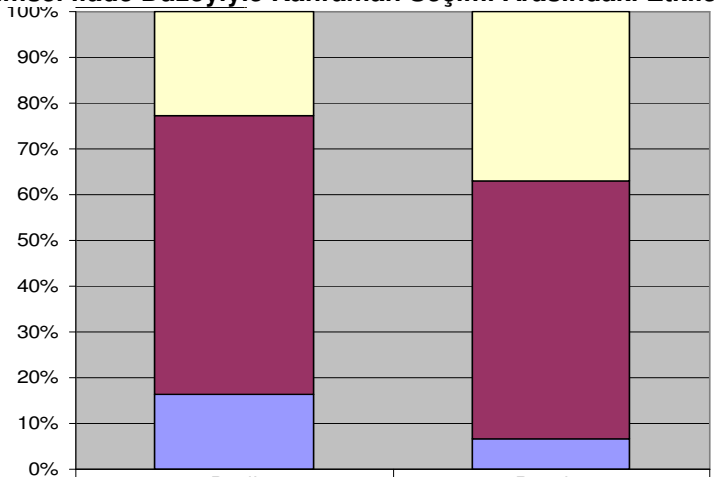
Popüler kültür dışından kimi kahramanlarda ise çocuğun mekanı görülmektedir. Bu kahramanların çocuğun düşgücüyle yarattığı mekan kurgusunda ayrıcalıklı bir yere sahip olduğu söylenebilir. Düşgücü kahramanı serbest bir mekanda veya kendi mekanında olabildiği gibi aynı serbestlikle öğrencinin mekanına da taşınabilmektedir.

Bu mekanlar içinde figürlerin yerleşimine ve birbirleriyle ilişkisine bakıldığında genellikle çocuk ve kahramanın kompozisyon içinde dengeli biçimde verildiği dikkat çekmektedir. Resimlerin yarısından çoğunda çocuk ve kahramanı (boyutsal ilişkiden bağımsız biçimde) aynı mekan içinde etkileşim gösterecek biçimde resmedilmiştir. Etkileşim düzeyinde çeşitlilik vardır. Kimi zaman iki figür aynı masayı paylaşmakta, kiminde el ele tutuşmakta veya birbirleriyle sözlü iletişim kurmaktadır. Popüler kültürden kahramanlar ile popüler kültür dışından kahramanlar açısından değerlendirildiğinde en dikkat çekici farklılık kahramanın hakim olduğu resimlerin oranında görülmektedir. Popüler kültürden kahramanın kompozisyona hakim olduğu resimlerin oranı %15'te fazladır. Öteki grupta bu oran %5'te kalmaktadır. Konuşma balonu yapılmış resimlerde bu durum ilginç bir görünüm kazanmaktadır. Okuma yönü normalde soldan sağa olmakla birlikte bu resimlerde figür dizimi de çoğunlukla soldan sağa (bir tür önem sırasına göre) verilmiştir. Bunun sonucunda resimde soru ve yanıt yerleşimi tersdönmüştür; yani önce yanıt okunmakta, soru onun ardından gelmektedir. (Ek1. Resim 8)

Özetlemek gerekirse, popüler kültür kahramanları boyutsal olarak vurgulu biçimde kendi mekanlarında daha fazla resmedilirken, popüler kültür dışı kahramanlar öğrencinin mekanına taşınmakta ve kompozisyonda çocuk ile dengeli biçimde yer almaktadır.

4.3 Kahramanın Resimsel İfade Düzeyiyle İlişkisi

Öğrencilerin Resimsel İfade Düzeyiyle Kahraman Seçimi Arasındaki Etkileşim



	Değil	Popüler
Geri	33	83
Denk	89	127
İleri	24	15

<u>Yaş düzeyine göre ileri resim oranı</u>

Örneklem	*X*	*N*	*Örneklem p*	
1	*24*	*146*	*0,164384*	*Popüler kültürden olmayan kahraman*
2	*15*	*225*	*0,066667*	*Popüler kültürden kahraman*

Fark = p (1) - p (2)
Tahmini fark: 0,0977169
95% Güven aralığı (fark için): (0,0293320; 0,166102)
Fark testi = 0 (karşı hipotez <> 0): Z = 2,80 P-Değeri = 0,005

<u>*Yaş düzeyine göre geri resim oranı*</u>

Örneklem	*X*	*N*	*Örneklem p*	
1	*33*	*146*	*0,226027*	*Popüler kültürden olmayan kahraman*
2	*83*	*225*	*0,368889*	*Popüler kültürden kahraman*

Fark = p (1) - p (2)
Tahmini fark: -0,142861
95% Güven aralığı (fark için): (-0,235477; -0,0502457)
Fark testi = 0 (karşı hipotez <> 0): Z = -3,02 P-Değeri = 0,003

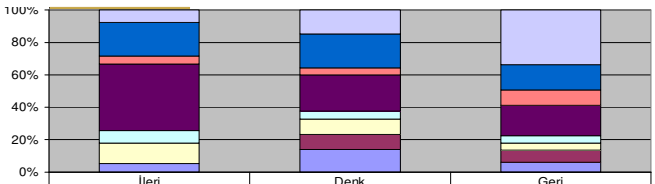
Grafik 4.10 Öğrencilerin Resimsel İfade Düzeyiyle Kahraman Seçimi Arasındaki Etkileşim

Sonuç: Öğrencilerin yaş grubuna uygun resimsel gelişimiyle kahraman seçimleri arasında belirgin bir etkileşim bulunmaktadır. Popüler kültürden seçilen kahramanların betimlendiği resimlerle popüler kültür dışı kahramanların betimlendiği resimlerin büyük bir kısmı (yaklaşık % 60) yaş grubu standartlarına uygunluk göstermektedir.

Buna karşın her iki grupta da yaş gruplarına göre ileride ve geride olan resimler dikkat çekmektedir. Popüler kültürden kahramanlara ait resimlerde, yaş düzeyinin gerisinde çalışmalar daha çok görülürken, popüler kültür dışı kahramanlarda tam tersi geçerlidir.

Yaş düzeyine göre ileri resimlerin görülme oranında istatistiksel yanılma olasılığı binde beş düzeyindedir. Yaş düzeyine göre geri resimlerin görülme oranında istatistiksel yanılma olasılığı da binde üç düzeyindedir.

Öğrencilerin Resimsel İfade Düzeyiyle Kahraman Kimliği Arasındaki Etkileşim



	İleri	Denk	Geri
Yetenek	3	32	39
Takdir edilme	8	45	18
Şiddet	2	9	11
Sevecenlik	16	49	22
Nötr	3	10	5
Liderlik	5	21	5
İnsanüstü		20	9
Güzellik	2	30	7

Sevecenlik

Örneklem	*X*	*N*	*Örneklem p*	
1	*16*	*39*	*0,410256*	*İleri düzey*
2	*22*	*116*	*0,189655*	*Geri düzey*

Fark = p (1) - p (2)
Tahmini fark: 0,220601
95% Güven aralığı (fark için): (0,0505398; 0,390663)
Fark testi = 0 (karşı hipotez <> 0): Z = 2,54 P-Değeri = 0,011

Yetenek				
Örneklem	*X*	*N*	*Örneklem p*	
1	*3*	*39*	*0,076923*	*İleri düzey*
2	*39*	*116*	*0,336207*	*Geri düzey*
Fark = p (1) - p (2)				
Tahmini fark: -0,259284				
95% Güven aralığı (fark için): (-0,379220; -0,139348)				
Fark testi = 0 (karşı hipotez <> 0): Z = -4,24 P-Değeri = 0,000				

Grafik 4.11 Öğrencilerin Resimsel İfade Düzeyiyle Kahraman Kimliği Arasındaki Etkileşim

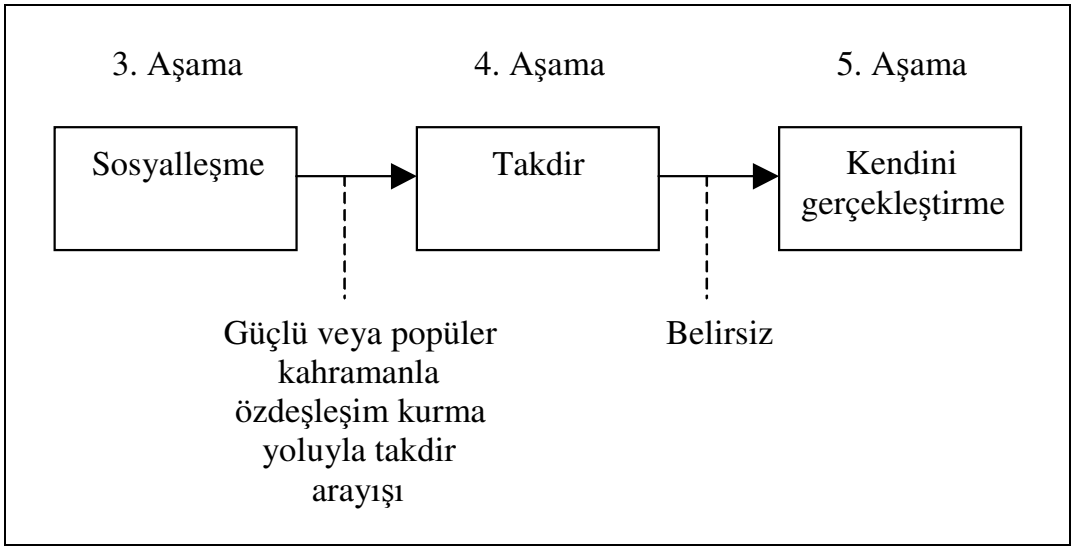
Yaş düzeyine göre ileri resimlerde sevecenlik ve liderlik niteliği vurgulanan kahramanlar ön plandadır. Yaş düzeyine göre geri resimlerde ise özel yetenekler ve şiddet kimliği belirgindir.

Araştırmanın ana sorusu, başta da ifade edildiği gibi resmetmek üzere seçilen kahramanın kimliği ve aktarıldığı medyanın çocuğun resimsel ifadesi ve yaş grubuna göre beklenen özellikleri açısından bir etkileşim yaratıp yaratmadığıdır.

İstatistiksel analizde böyle bir etkileşimin varlığı açıkça görülmektedir. Popüler kültürden kahramanların yer aldığı resimlerde ifade düzeyinin ilgili yaş grubundan beklenen düzeyin altında olduğu örnekler daha yoğun görülmektedir. Aynı biçimde popüler kültür dışı kahramanların görüldüğü resimlerde ifade düzeyinin beklentiye göre ileride olduğu örnek sayısı daha fazladır. Yapılan istatistiksel testler yanılma riskinin binde beşler düzeyinde olduğunu ortaya koymaktadır. Başka bir deyişle yukarıda değinilen etkileşim vardır ve anlamlıdır.

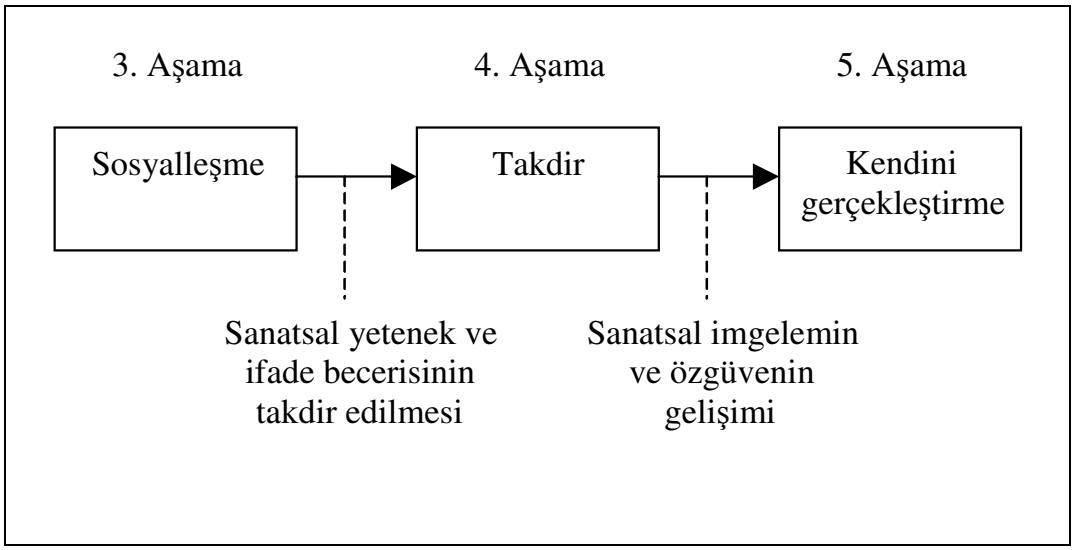
Bu etkileşime neden-sonuç yorumlaması açısından üç yönlü olarak bakılabilir.
İlk iki bakış açısını yorumlamak için Maslow'un gereksinimler hiyerarşisinde yer verdiği üçüncü, dördüncü ve beşinci basamakları gözönüne almak gerekiyor. Öğrenci okula gelerek, resim eğitiminin de içinde olduğu derslere arkadaşlarıyla birlikte katılarak ve okul yaşantısı içinde denk biçimde yer alarak sosyal ilişki kurma gereksinimini temel düzeyde karşılamaya başlamıştır. Sosyal ilişki kurma aracı olarak 'arkadaş seçimi' onuncu yaştan başlayarak güçlü bir gereksinime dönüşmüştür. Kurallara uyma, bir gruba ait olma ve özverili davranma çocuğun değerlerini paylaştığı grupla özdeşleşmesini

sağlamaktadır. Çocuk, bu anlayışla davranmayı başarmakla, kişiliğindeki önemli bir aşamayı gerçekleştirmiş olmaktadır. (Bakırcıoğlu, 2002: 81) Bu 'Gereksinimler Hiyerarşisi' teorisindeki üçüncü aşamaya denk gelmektedir. Ancak ilköğretim çağında bile bunun ötesindeki gereksinimleri karşılamak üzere arayışlar başladığı açıktır. Çoğu öğrenci sınıfındakilerden farklı olduğunu bir biçimde gösterme yönünde beklentiler içindedir. Kimi zaman güçlü veya zengin bir aile bireyi ile özdeşleşim kurarak, kimi zaman da kendinden gelen farklı yetenek ve özellikleri ön plana çıkararak bu farklılığı duyumsamak istemektedir. Bu dönemde beğenilen çocuk olma isteği önceki yıllara göre daha güçlüdür. Öğretmenin beğenisini kazanmanın yanısıra arkadaşların beğenisinin de çocuk üzerindeki yaptırım gücü artmaktadır. Otoritenin çocuğu başkalarının ve arkadaşlarının yanında beğendiğini belirtmesinin güdüleme etkisi güçlüdür. (Bakırcıoğlu, 2002: 80) Ancak yeteneksel boyut dışında çoğu zaman gerçek yaşamdan gelen farklılıklar bu gereksinimi karşılayacak düzeyde değildir. Çünkü okulun sosyal çevresi ilköğretim düzeyindeki okullaşma prensiplerinin de etkisiyle aynı bölgeden ve yaklaşık olarak eşdeğer toplumsal katmanlardan gelen öğrencilerden oluşmaktadır. Bu durumda farklılaşmayı yaratan etkenlerin gerçek değil düşsel olması doğal bir sonuçtur. Sözkonusu durumu şematik olarak şu biçimde gösterebiliriz.



Şekil 4.1 Gereksinimler gelişme senaryoları – Birinci Senaryo

Buna karşılık resim ve benzeri nitelikleri ile bir farkılaşma yaratmayı başarmış, başka deyişle takdir ve tanınma gereksinimini karşılama olanağına sahip öğrencilerde bu mekanizma farklı biçimde çalışacaktır. İkinci bakış açısını aşağıdaki şemayla özetleyebiliriz:



Şekil 4.2 Gereksinimler gelişme senaryoları – İkinci Senaryo

Burada resim yeteneği gelişmiş ortalama zeka düzeyinde öğrenciler kadar üstün yetenek düzeyine sahip öğrencilerin de gündemde olabileceği gözden kaçmamalıdır. Sözü edilen nitelikteki öğrencileri tanımlamak için ABD'li eğitimbilimci Joseph Renzulli üç özellik kümesinden bahseder. Bu kümelerden birincisi genel ve özel yetenek düzeyi; ikincisi, yeni düşünceler oluşturup, bunları yeni sorunların çözümünde uygulayabilme yeteneği olan yaratıcılık; ve üçüncüsü de, bir işi başından sonuna kadar götürecek motivasyondur. 'Özel yetenek'lerden ise belirtilen genel yeteneklerin çeşitli birleşimlerini özel bilgi alanlarına veya sanat, liderlik, yönetim vb gibi performans alanlarına uygulayabilme kapasitesi kastedilmektedir. (Yavuzer, 1992: 143)

Resim dersinin sunduğu ortam buna benzer çeşitli düzeylerdeki gelişmiş yeteneklerin ortaya çıkması ve öğrencilerin oluşturduğu minyatür 'toplum' içinde takdir edilmesi için son derece uygundur. Elbette bu derse 'üstün yetenekli öğrencilerin keşfi

ve geliştirilmesi' konusunda özel bir misyon yüklemek doğru olmayacaktır. Ancak bu tip öğrencilerin olağan gelişimi için gösterilecek davranışın etkisinin olacağı da açıktır.

Örnek olarak gösterilebilecek resimlerden birinde öğrenci kendine kahraman olarak jenerik nitelikte iki meslek üyesi (öğretmen ve doktor) seçmiştir. Kahramanlar öğrenciyle aynı cinsiyettendir (dişi). Kişilerin betimlenmesine bakıldığında detaylı biçimde ele alınmış giyim tarzları ilk bakışta dikkat çekmektedir. Doktor meslek üniformasında, öğretmen de okula uygun bir giyimde ve ayırdedilebilir saç şekliyle resme aktarılmıştır. Öğrenci kendisini her ikisi arasında doğru anatomik oranda ve elleri arkasında bağlı bir postürde resmetmiştir. Kendi ayaklarında kısaltımı andıran bir duruş bile görülmektedir. Karakterlerin çevresinde ağaçlar ve dağlardan oluşan doğa betimlemesi vardır. Ağaçların dal yapısı ve uzaktakilerin perspektife uygun çizilmesi resmi 9-11 yaş grubu özelliklerinin ötesine taşımaktadır. (Ek1. Resim 9)

Bir başka resimde denizde yüzen bir denizkızı görülmektedir. anatomi, pullar ve yüz detayları gelişmiş bir resim tarzını işaret etmektedir. Resmin arka planında sahilde bir ev ve bu evin penceresinden bakan bir yüz görülmektedir. Çalışmanın ön ve arka planının yansıtılması ve bunu yaparken boyutsal oranların olması gerektiği biçiminde verilmesi resmi beklenen yaş grubu özelliklerinde öteye taşımaktadır. (Ek1. Resim 10)

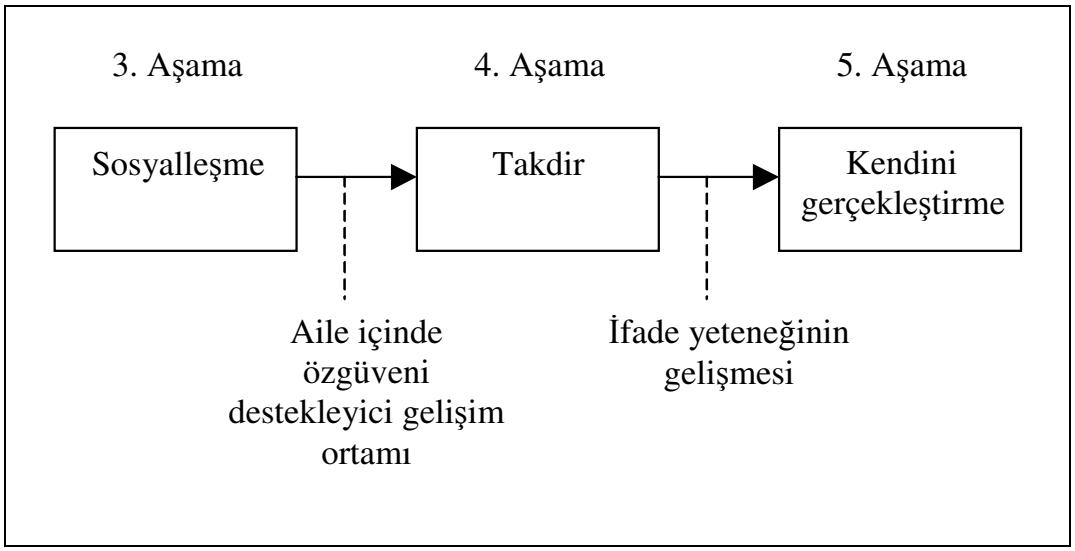
Bunun tam tersi bir durumun da görüldüğü resimlerle karşılaşılmıştır. Çocuğun zeka gelişiminin yaş beklentisinin altında göründüğü veya resimsel gelişme düzeyinin düşük kaldığı çalışmalarla da karşılaşılmıştır. Hatta bir kısım resimde ancak 4-6 yaş düzeyinde raslanan nitelikler görülmüştür. Bu resimlerde popüler kültür kahramanlarının, öncelikle de futbol dünyasından isimlerin seçildiği gözden kaçmamaktadır. (Ek1. Resim 11, Resim 12, Resim 13)

Çocuğun anlama, yetenek ve yaratış gücünün bir ifadesi olarak ortaya çıkan resim etkinliği aynı zamanda zihinsel gelişimin bir göstergesi olarak da dikkati çeker. Bu nedenle birçok zeka testiyle (Stanford-Binet), gelişim testinde (Denver), resim belirli bir olgunluğun simgesi olarak değerlendirilerek test ünitesi olarak kabul edilmiştir. Tüm bu ölçümlerdeki puanlama sistemi, çocukların yaşları ilerledikçe ve olgunlaştıkça çizimlerinin bu gelişime paralel olan değişimleri yansıtacağı varsayımına dayanır.

Çünkü zeka ve motor (devinimsel) gelişime koşut olarak resimde de belirgin bir ilerleme sözkonusudur. Bu gelişim, çocuğun algı, dikkat, ince ve kaba kas gelişimi, göz-el koordinasyonu gibi bir takım zihinsel-motor işlemlerinin gelişimi anlamına gelir. Karalamayla resim etkinliğine başlayan çocuktan, ilerleyen yaşa paralel olarak daha anlamlı ve ayrıntılı figürler beklenir. Bu figürlerin görülmemesi çocuğun kendi yaş düzeyinin altındaki bir etkinliği sürdürmesi anlamını taşır. Bu durum, bir beceri eksikliğinden çok bir gelişim sorunu olarak değerlendirilebilir. Resim etkinliğinde bir üst aşamaya geçemeyen çocuk, büyük bir olasılıkla kendi yaş düzeyindeki psiko-sosyal olgunluğa da sahip olamayacak ve akranlarının gerçekleştirdikleri bazı etkinlikleri başaramayacaktır. (Yavuzer, 1992) Takdir ve tanınma açısından önde gelen başarı motivasyonunun eksikliği Şekil4.1'de görüldüğü gibi güçlü ve popüler kültür kahramanıyla özdeşleşim kurma yoluyla dengelenebilmektedir.

Öğrencideki üstün resimsel beceri ve ifade gücünün takdiri ne kadar önemliyse, gelişim geriliği durumunda öğrencinin yaşıtlarıyla karşılaştırılarak eleştirilmesinden kaçınmak da o kadar yaşamsaldır. Gelişim geriliğinde zeka düzeyinden kaynaklanan unsurlar bulunması durumunda yapılacak eleştiri çocuk üzerinde herhangi bir olumlu etki yaratmayacak; tam tersi resim dersi başta olmak üzere okula karşı olumsuz motivasyonlar oluşması sonucunu doğuracaktır. Bu yaş grubunda resim öğrencinin psikolojik açıdan değerlendirilmesine girdi sağladığından, resimsel düzeyi ne olursa olsun bütün çalışmaları aynı duyarlılıkla ele alınmalıdır.

Gelişim ve kahraman tercihi arasındaki mekanizmayı açıklamakta kullanabileceğimiz üçüncü bakış açısını şu şemayla özetleyebiliriz:



Şekil 4.3 Gereksinimler gelişme senaryoları – Üçüncü Senaryo

Öğrencinin başarı motivasyonunu etkileyen kritik faktörlerden biri de aile içinde oluşan ortamdır. Okul çağındaki çocuğa kendisinden başarı beklendiği fark ettirilirse, çocuk bu beklentilere uyduğu zaman kendini başarılı, uymadığı zaman başarısız olarak hisseder. Bu evrede çocuğun çalışma ve aşağılık duygusu boyutları belirginleşir. Çalışma kavramı okulda öğrenmesi gereken bilgi ve beceriyi kazanma çabasına işaret ederken, aşağılık duygusu çocuğun başarısız olduğu durumlarda kendisini nasıl algılayacağını belirtir. Eğer çocuk azarlanırsa suçluluk, değersizlik ve kızgınlık duyguları gelişebilir ve bu duygular kalıcı olabilir. Cesaretlendirme çocuğun yeni alanlara yönelmesine yol açar. İyi bir ana-baba ilişkisi ortamı içinde yetişen çocuk, temel güven duygusunu kazandığı için okulun kendisine getirdiği yeni öğrenme aşamalarını korkmadan karşılayabilir ve başarılı olur. Temel güven duygusunu kazanamamış çocuklar ise tam başarı gösteremezler. (Altuğ, 2004) Bu yaş döneminde çocukta hem anne babasına ve evine bağlı olma hem de onlardan bağımsız davranma eğilimi egemendir. Bu iki eğilim arasında denge sağlandığı ölçüde çocuk uyumlu davranışlar sergilemektedir. (Bakırcıoğlu, 2002: 45) Temel güven duygusunu aile ortamı içinde kazanan çocuğun başarı şansı yükselecektir. Bu güvenin aile içindeki rol model ilişkilerine de olumlu yansıması doğal bir sonuç olarak görülebilir. Böyle bir ortamda yetişen çocuğun kendine

model olarak bir aile bireyini seçmesi, aşağılık duygusunun egemen olduğu bir aile atmosferine göre daha olasıdır. Bu tip bir öğrencinin resimlerinde görülmesi beklenen temel özellikler, aile bireylerinin sevecen ve lider niteliklerinin vurgulanması, olumsuzlukların dışavurumu olarak yorumlanacak ifade öğeleri içermemesi ve beklenen yaş düzeyine uygun veya ileride bir resimsel beceridir.

BÖLÜM V

SONUÇLAR VE ÖNERİLER

5.1. Bir Analiz Yöntemi Olarak "Kahramanın Resmedilmesi"

Duyuların gelişmeye başladığı ilk anlardan itibaren çocuk çevresiyle iki yönlü bir iletişim kurmaya başlar. Bu iletişimin bir yanı çevresinde olup biteni algılama öteki yanı algıların anlamlandırılmasıyla oluşan duygu ve düşünceleri çeşitli yöntemlerle yansıtmadır. Çocuk dünyaya bakışını doğal olarak çevresinde varolan olgulara göre şekillendirecektir. Ailesinden duyduğu dil ve şiveyle konuşacak, evde pişen yiyeceklere uygun damak tadı gelişecek, kendine bakan aile bireylerinden öğrendiği oyunlarla eğlenecektir. Aslında bu en temel düzeyde 'kültür'ün aktarımı olarak görülebilir.

Öte yandan çocuğun doğrudan algıladığı gerçekliğin ötesinde bir başka dünya daha vardır. Bu 'aktarılan gerçeklik' dünyasıdır. Anlatılan masallar, okunan kitaplar, izlenen televizyon yayınlarından gelen farklı boyut okul çağına kadar gerçek dünyaya ilişkin algılardan kolay kolay ayrılamaz. Örneğin ABD'de yapılan bir araştırma altıbuçuk yaşına kadar çocukların çoğunun Noel Baba'yı gerçekten var olan bir kişilik sandıklarını ortaya koymuştur.

Okul dönemiyle birlikte bu görüntü değişmeye başlar. Öğrenim artık rasgele algılamaların bir sonucu değil, daha sistematik bir eylem biçimi almıştır. Bununla birlikte gerçeklik ile imge ayrımı yavaş yavaş netleşir. Ancak kitle iletişim araçlarında her yönüyle gerçekliğe eşdeğer biçimde betimlenen karakterlerin bu ayrımdan etkilenmesi daha zordur. Sanal kahramanlar çoğu yetişkin için bile vazgeçilmez kişilikler haline gelmişken çocukların bundan etkilenmemesi düşünülemez. Özellikle etkili, zor durumlardan insanüstü bir fiziksel güç veya doğaötesi özelliklerini (büyü)

kullanarak çıkabilen kahramanlar çocuklara yakın gelen kimliklerdir. Bu yaşlar çocukların aynı zamanda kendi bedensel kapasitelerini ve sınırlarını anlamaya başladıkları dönem olduğundan 'bedensel sınırları' aşan karakterler çekiciliğini artırır. Psikolojik açıdan en sağlıklı çocuk için bile sözü edilen koşular olağan karşılanmalıdır.

Sanal kahramanların yanısıra gerçekten varolan, ama çocuk için ulaşılabilir yakınlıkta bulunmayan popüler ikon kişilikler de ilgi çeker. Sempati, güzellik, ün gibi çekici unsurları barındıran bu kişiliklerin hayran kitlelerinin önemli bir kısmını yetişme çağındaki çocuklar oluşturmaktadır. Özellikle popüler müzikte dönem dönem ön plana çıkan tarzlar incelendiğinde yetişkin insanlardan çok hedef kitle olarak 9-12 yaş grubuna hitap edecek söz ve ritm özellikleri kulağa çarpacaktır.

Her iki durumda da ergenlik öncesi yaş grubuyla popüler kültür endüstrisi arasında bir alışveriş sözkonusudur. Bir tarafta ebeveynler aracılığıyla aktarılan maddi kaynaklar öte tarafta hizmete sunulan sanal veya yarı sanal kahraman kimlikleri sözkonusudur. Bu durumu ilk bakışta 'olumsuz' olarak yaftalamak çok doğru olmayacaktır. Ancak çocuk ile kahramanı arasında bir özdeşleşim olması durumunda konuyu değerlendirmek önem kazanır. İkisi arasındaki ilişki çocuğun davranışsal özellikleri açısından herhangi bir bozucu yan göstermeyebileceği gibi farklı nevrozların dışavurumu olarak yansıması da sözkonusu olabilir. Burada iki taraf arasındaki ilişkinin daha net ölçeklere bağlı kalarak değerlendirilmesi belli ölçülerde önem taşımaktadır.

Gelişim psikologları çocuklardaki aile içi ilişkilerin yansımasından doğan ruhsal zedelenmelerin, kızgınlıkların, gelişim geriliklerinin ortaya çıkartılarak yorumlanmasında gözlem, mülakat gibi yöntemlerin yanısıra çocuğun kendini resimle anlatmasını sağladıkları teknikleri kullanmaktadır. Bu gibi durumlarda çoğunlukla çocuktan aile resmi çizmesi istenmekte ve oluşan resim çocuğun duygusal iç dünyasını değerlendirmek için kullanılmaktadır. Aile üyelerinin yerleşimleri, yüz ifadeleri, anatomik özellikleri, çizildikleri mekanlar, duruşlar çocuğu aile içindeki durumunu ve davranışına esas oluşturan iç yaşamını yorumlamada kullanılacak önemli ipuçları vermektedir.

Bu değerlendirme yöntemini tamamlayacak bir eşlenik yöntem, çocuğun kendini kahramanıyla çizmesi olarak düşünülebilir. Çünkü oluşan resimden kahramanın analiz edilmesiyle kazanılacak bilgilerin çok boyutluluğu dikkat çekicidir:

Seçilen kahramanın aile içinden bir birey olması çocuğun aile yaşantısı hakkında olumlu referanslar verecektir. (Ek1. Resim 14) Aileye sıcak duygular beslemeyen çocuk kahramanını buradan seçmekten kaçınacaktır. Elbette kahramanını dışarıdan seçen her çocuğun ailesine olumsuz yaklaştığı yorumunu yapmak isabetsiz olacaktır. Bu bilgi ancak başka boyutlarla desteklendiğinde anlam kazanacaktır.

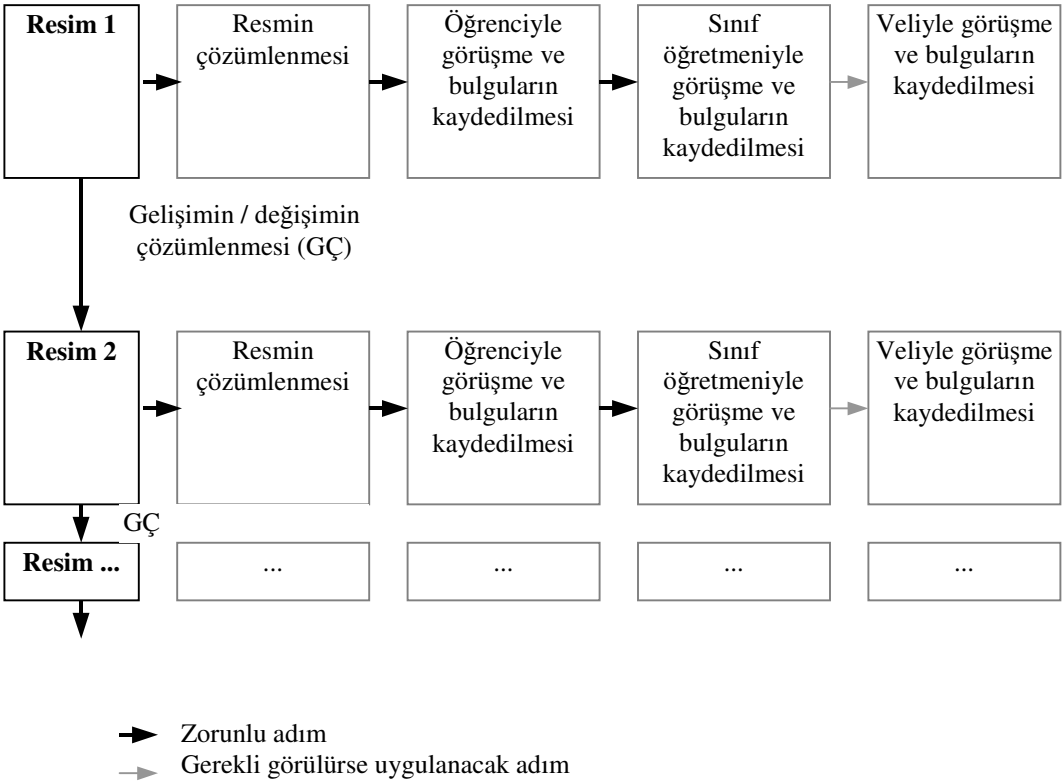
Kahraman kimi durumlarda çocuğun eksik olan yönlerini tamamlayan bir nitelik gösterir. Başka bir deyişle çocuğun hissettiği yetersizliklerin somut bir dışavurumu olabilir. Örneğin bir resimde dizi kahramanıyla kendisini abartılı bir güzellik arayışı içinde çizen öğrencinin yaptığı yüzlerde burunların olmayışı dikkat çekicidir. (Ek1. Resim 15) Bunun detayına inildiğinde büyük olasılıkla öğrencide kendi güzelliğiyle ilgili oluşmuş bir olumsuz algılama çıkacaktır. Bir başka resimde güçlü bir film karakteri öğrenciyle aynı çerçeveye girerek ‘güzel bir anı’ olmuştur. Kahraman, öğrencinin güçlü ve koruyucu baba simgesinin neredeyse imgesel eşdeğeri olarak yansıtılmıştır. (Ek1. Resim 16)

Seçilen kahramanın kimliğinin yanısıra resimdeki anlatım öğeleri ve detayların yorumlanması da çocuğun endişeleri ve saplantıları konusunda bilgi verici olabilir. Örneğin kendini annesiyle birlikte çizmiş bir öğrencinin resminde beklenenden çok daha büyük boyutlarda etekler dikkati çekmektedir. Bu resim basit bir anatomik hatanın ötesinde eteğin simgelediği cinsel kimlik vurgusuyla yorumlanabilir. (Ek1. Resim 17) Bir başka resimde kendini dizi kahramanıyla çizmiş bir öğrencinin resminde mekanı temsil eden tek büyük bir ağaç görülmektedir. Sayfada karakterlerden çok daha bir alanı kaplayan bu öğe resmin geneline tedirgin edici bir hava vermektedir ve simgesel bir anlamı olabileceği yaklaşımıyla incelenmeyi haketmektedir. (Ek1. Resim 18) Hepsinin ötesinde çocuktaki şiddete yatkınlığın sezilmesi açısından ölçeklendirilmemiş olsa bile anlamlı ipuçları sağlanabilir.

Öğrencinin sıra arkadaşıyla aynı karakterleri aşağı yukarı aynı kompozisyonda kullandığı durumlarla sıkça karşılaşılmıştır. Bu durum öğrencinin sosyalleşmesiyle birlikte arkadaşlarıyla ortak beğenilerde buluşmasının bir yansıması olarak görülebileceği gibi arkadaş ilişkileri içinde baskın ve çekinik kimliklerin bir dışavurumu olarak da değerlendirilebilir. Bu açıdan bakıldığında birinci kademede sınıf öğretmeninin bulgularıyla birlikte tema seçimlerinden daha çok bilgi edinilebilir.

Son olarak öğrencinin popüler kültür yayınlarının bombardımanına ne ölçüde maruz kaldığı konusunda bu resimler bize bilgi verecektir. Bu resimlerden yola çıkarak öğrencinin televizyon izleme sıklığı, seçtiği programların yaş düzeyine uygunluğu, ailenin izleme eylemindeki kontrolunun yeterliliği resimlerin incelenmesi ve beraberinde öğrenciyle yapılacak görüşmelerle anlaşılabilir.

Öğrencinin kahramanıyla olan ilişkisinin resmedilmesini bir analiz yöntemi olarak kullanmanın sağlayacağı katkıları özetledikten sonra bunun hangi yaklaşımla yapılacağı konusunda da belli ölçütlere bağlı kalmak gerekir. 9-11 yaş grubunda hayranlık duyulan kişilerin sabit kalmadığı, gündemdeki isimlere göre hızlı biçimde değiştiği resimlerde görülmektedir. Örneğin Şampiyonlar Ligi finallerinin hemen ardından yapılan resimlerde bu karşılaşmada başarılı görülen ‘Ronaldinho’ sıkça resmedilmiş, oysa bir sonraki dönemde yaptırılan resimlerde ortaya çıkmamıştır. Aynı biçimde çalışmanın yapıldığı dönemde hem sinemalarda hem televizyonlarda Örümcek Adam serisinden filmler izlenmiş, bu yüzden resimlerde en çok raslanan karakterlerden biri olmuştur. İlerleyen yaşlarla birlikte öğrencinin ilgi alanları gündemle değişmeyecek biçimde sabitlenecektir. Bu nedenle sözü edilen çalışmanın bir kere yapılması fazla bir anlam taşımayacaktır. Yılda iki kere yapılması ve beğenilerin göreceli olarak sabitlenmeye başladığı 15 yaşına (ikinci kademenin bitişi) kadar süreklilik içerecek biçimde değerlendirilmesi bir kural olarak benimsenebilir. Bu eylem şu plana göre sürdürülmelidir:



Şekil 5.1 Resim çalışmasının uygulama süreci

Resmin yapılması ve bulguların değerlendirmesini içeren her çevrimde ortaya çıkacak resim ve değerlendirme föyü birlikte dosyalanarak gerektiğinde bir birbirine bağlantılı biçimde incelenebilmelidir.

Çocuğun bir önceki çevrimde yaptığı resmin etkisini bertaraf edebilmek için farklı bir sınıfta ve farklı bir öğretmenin gözetiminde resim faaliyeti tamamlanabilir. Böylece öğrenci o anda gözünde daha fazla değer taşıyan kahramanını bir önceki seçiminden bağımsız olarak değerlendirecektir.

Bulgular şu şablon kullanılarak değerlendirilebilir:

RESİM DEĞERLENDİRME FÖYÜ

İsim:				Resim no	
Sınıf		No		Cinsiyet	
Karakter adı					
Kimlik		Aile çevresinden gerçek kişilik		Çizgi film kahramanı	
		Okul çevresinden gerçek kişilik		Televizyondan gerçek kişi (şarkıcı, sunucu vb)	
		Tarihsel kişilik		Dizi veya film karakteri	
		Bir meslek grubunu temsil eden jenerik kişi		Spor dünyasından gerçek kişi	
		Hayvan/bitki		Diğer popüler kişilik	
		Masal kahramanı			
Karakter niteliği		Nötr – herhangi bir özellik taşımayan karakter		İnsan üstü güçler taşıması	
		Liderlik		Şiddet	
		Sevecenlik		Güzellik	
		Sanatsal veya sportif yetenek		Takdir edilme / popülerlik	
Cinsiyet		Aynı cinsiyet		Karşı cinsiyet	
		Belirsiz			
Mekansal İlişki		Resim yapan kişi kompozisyonda yok		Resim yapan kişiyle kahraman yanyana / fiziksel temas var.	
		Resim yapan kişi hakim konumda		Kahraman hakim konumda	
		İkisi arasında etkileşim yok		Resim yapılan kişi kompozisyonda yok	
Boyutsal ilişki		Resim yapan kişi kompozisyonda yok		İkisi de aynı boyutta	
		Resmi yapan kişi büyük		Kahraman büyük	
		Resim yapılan kişi kompozisyonda yok			
Resim mekanı		Mekan yok / boşluk		Yalnızca yer çizgisi	
		Serbest mekan (detaylı)		Kahramanın mekanı	
		Çocuğun mekanı			
Egemen duygu		Şefkat/ilgi arayışı		Güç	
		Yalnızlık		Özgürlük	
		Korku/endişe		Cinsel öğeler	
		Disiplin		Doğa sevgisi	
		Diğer (pozitif)		Diğer (negatif)	
Değerlendirme		Yaş düzeyinin ilerisinde		Yaş düzeyine uygun	
		Yaş düzeyinin gerisinde			

Öğrenci ile görüşme bulguları
Bu kahramanı neden seçtin ?
Kahramanının en sevdiğin özelliği nedir ? Onun hangi özelliğinin sende de olmasını isterdin ?
Sen ve kahramanın resimde ne yapıyorlar ?

Sınıf öğretmeni ile görüşme bulguları
Öğrencinin başarı durumu
Sosyal ilişki düzeyi
Velinin ilgi derecesi

Veli ile görüşme bulguları
Çocuğunuzun hayranlık duyduğu karakterleri biliyor musunuz ?
Çocuğunuza gündelik gereksinimlerin karşılanması dışında ne kadar zaman ayırıyorsunuz ?
Çocuğunuz ne sıklıkta ve süreyle televizyon izliyor? Hangi programları izlediğini takip ediyor musunuz ?

Genel değerlendirme
Davranışsal bir anormallikten bahsedilebilir mi ?
Zeka gelişimi açısından bir anormallikten bahsedilebilir mi ?
Bir önceki resme göre nasıl bir gelişim olmuş ?

Şekil 5.2 Resim Değerlendirme Föyü

5.2 Bir Popüler Kültür Ortamı Olarak Televizyonun Etkilerini Olumlu Yönde Kullanmak

Amerika Çocuk Hastalıkları Akademisi ve Amerika Psikoloji birliği bir bildirisinde televizyonun çocukta saldırgan davranışlara neden olan kötü etkileri bulunduğunu dile getirmiştir. Bunu engellemek için aileler çocukların nasıl programlar izlediğini ve kaç saat televizyonun karşısında olduğunu bilmelidir. En önemlisi aileler öyküler anlatarak, çocukların davranışlarını tartışarak izlenilen programlar hakkında daha bilgili olmalarına yardımcı olabilir. Aile çocuğun televizyon izlemesiyle ilgili kurallar koyduğunda çocuklar dünyayı başka gözle görmeye başlar; alternatif bakış açıları ve oyunlar geliştirir. Örneğin çocuk birbirine el şakaları yapan kişilerin yer aldığı bir komedi filmi izlerken, ebeveyn çocuğa böyle bir şeyi gerçek yaşamda yaptığında karşısındaki kişinin duygularını inciteceğini, onu kızdırabileceğini ve çevresinde hiç arkadaşı kalmayacağını anlatabilir. Ebeveynin bu davranışı çocuğun televizyon izleme davranışını da değiştirir. (Singer, 1992: 243) Ebeveyn filmleri ya da çocuk programlarını olanaklar izin verdiği oranda çocukla birlikte izlemeli ve onunla program üzerinde konuşmalıdır. Ayrıca çocklar için uygun olmayan yayınların çocukların yanında izlenmesinden kaçınılmadır. Çocuk konu bütünlüğünü anlamasa bile kimi sahneler çocuğun belleğine yerleşebilir. (Wechselberg-Puyn, 1975: 284)

Televizyonun çocuktaki dil ve yaratıcılık gelişimini etkilemesi pedagologların sürekli inceleme konularından biridir. Yedi-dokuz yaş grubundaki çocukların sözcük dağarcıklarını sosyal iletişim yoluyla geliştirdikleri, televizyona az zaman ayıran çocukların bu yüzden daha fazla sıfat, fiil ve karmaşık cümle yapıları kullandıkları bilinmektedir. Dokuz yaşından sonra ise televizyon da dilsel gelişim aracı olarak anlam kazanmaya başlıyor. (Singer,1992: 251) Benzer araştırmalarda televizyon izlemenin düşünsel çaba gereksinimini azalttığı somut örneklerle kanıtlanmaktadır. Televizyon hem görsel hem işitsel aynı anda vermektedir. Bu durum çocuğun okuduklarını hayal etmesini güçleştirmektedir. (Singer, 1992: 257) Televizyon çoğunlukla başka boş zaman etkinliklerinin, özellikle de okumanın yerini almaktadır. Eğitimciler televizyona ayrılan

zaman arttıkça çocukların okuma becerisinde bir azalma olduğu yönündeki endişelerini dile getirmektedir. Televizyona ayrılan sürenin artışı yalnızca okuma becerisin değil okunulan konu üzerine yoğunlaşma becerisini de olumsuz etkilemektedir. (Mutlu, 2005: 172) Bu durum çocukların öğrenim başarı düzeylerini de olumsuz yönde etkileyecek bir noktaya gelebilir.

Murray ve Krendl'in bir araştırmasında ilkokul beşe giden ve fazla televizyon izleyen çocukların televizyon programlarında gördükleri karakterlerin ve olayların gerçek olduğuna inandığı; daha az televizyon izleyen çocukların ise televizyonun gerçekliğinin bilincinde oldukları görülmektedir. Aynı araştırmada hayal gücü zayıf olan çocukların yalnız kaldıklarında macera programları izledikleri, diğerlerinin ise kitap okuduğu veya arkadaşlarıyla oyun oynadığı bulgulanmıştır. (Singer, 1992: 258)

Ebeveynin davranışı çocuktaki bu eğilimi dengelemek açısından önem taşır. Televizyonun mutlak olarak kısıtlanması gibi bir çözüme ulaşmak günümüzde neredeyse olanaksızdır. Böyle bir tavır televizyonun ortaya koyduğu kimi gelişme fırsatlarını kaçırmaya da neden olacağı için mantıklı da sayılmaz. Eğitimin her alanında olduğu gibi televizyon ve sinema konularında da herşeyden önce anne-babanın iyi bir örnek vermesi çocuk üzerinde etkili olur. Öyküler anlatılan, kitaplar okunan, elişleri ve resimle uğraşılan, birlikte oyunlar oynanan, şarkı söylenen, müzik aletleri çalınan bir ailede çocuklar dayanabilecekleri belli bir ölçüyü aşmazlar ve televizyon yayınlarına olağandışı bir önem vermezler. (Wechselberg-Puyn, 1975: 284)

Evlerinde televizyon izleyen ailelerin televizyon odalarına yerleştirilen bir kamerayla gözlemlenmesine dayanan bir araştırma, televizyon açık olduğunda bile aile üyelerinin zamanlarının küçük bir kısmını televizyon karşısında geçirdiklerini, kısa süreler dışında dikkatlerini televizyona tam olarak odaklamadıklarını ortaya koymuştur. Bu açıdan bakıldığında varlığıyla kendini hissetiren ama her zaman için ağırlıklı olmayan bir öğe olarak değerlendirilebilir. Öte yanda ailece televizyon izlenmesi bireylerin yakınlaşmasını sağlayan bir etkinlik olarak görülebilir. Televizyonu birlikte izleyen ana-babalar ile çocukların birbirlerine dokundukları, yaslandıkları, bedensel yakınlık içine girdikleri araştırmalarla saptanmıştır. Ayrıca ailenin komik unsurlara

birlikte gülmeleri, dramatik unsurlara birlikte hüzünlenmeleri duygusal birliktelik için fırsat yaratmaktadır. (Mutlu, 2005: 142)

Bütün bu araştırmaların ışığında anne-babanın çocuk-televizyon ilişkisini kontrol altında tutmaları ve olumlu katkılar yaratacak biçimde kullanabilmeleri için iki eksen çıkmaktadır:

Ailenin televizyon izlemeye, okuma, ev içi ve dışında oyun oynama ve yaratıcı etkinlikleri ihmal etmeden belli ölçüler ve süreler içinde izin vermesi

İzlenecek programı çocukla birlikte anne veya babanın birlikte seçmesi; izleme sırasında da olanaklar ölçüsünde bir arada olunması ve izleme etkinliğine açıklamalarla katkıda bulunulması

Bu eksenlere bağlı kalındığı sürece televizyon izlemenin çocuk üzerinde olumsuz etkiler oluşturmasından endişelenme gerekçeleri büyük ölçüde ortadan kalkacak, hatta çocukta 'kendi tercihlerini tanıma, anne ve babayla kendi etki alanında birarada zaman geçirme' gibi pozitif motivasyonlar doğuracaktır.

KAYNAKÇA

ADLER, Alfred " **Çocuk Eğitimi** ", İstanbul: Cem Yayınevi, 2005

AKYÜZ, Uğurcan Akyüz " **Akademik Sorunlar ve Sanat Eğitimi** ", Öğretmen Dünyası Sayı 220 Ankara: Doğpaş Yayınları, 1998

ALTINOK, İsmail " **Resim-İş Dersleri Teori Sorunları ve Ders Uygulamaları**", Ankara: Doğuş Matbaası, 1973

ALTUĞ, Duygu " **Çocukluktan Yaşlılığa Kendi'lik Değeri** ", 2004

AUTHIER, Christian, "**Futbol A.Ş**.", Kitap Yayınevi, 2002

BAKIRCIOĞLU, Rasim " **Çocuk Ruh Sağlığı ve Uyum Bozuklukları** ", 2002

BERK, Nurullah " **Resim Bilgisi** " , İstanbul: Varlık Yayınları, 1968

CORMAN, Louis "**Psikanaliz Açısından Çocuk Eğitimi**", İstanbul: Cem Yayınevi, 2005

CÜCELOĞLU, Doğan "**İnsan ve Davranışı**", Remzi Kitabevi, 1994

GEYİK, Meral "**Anne & Trends**" Dergisi,

KEHNEMUYİ, Zerrin "**Çocuğun Görsel Sanat Eğitimi**", İstanbul : Yapı Kredi Yayınları, 1995

KIZILDAĞ, Şaban "**Medya Çocukları**", İstanbul: Şehir Yayınları, 2001

MAMUR ÇELİK, Tülay " **İlköğretimde Resim-İş Eğitimi** ", 2001

MORGAN, Clifford "**Brief Introduction to Psychology**", McGraw-Hill Education; 1977

MUTLU, Erol “ Globalleşme, Popüler Kültür ve Medya ”, Ankara : Ütopya Yayınevi, 2005

OKTAY, Ahmet “ Türkiye’de Popüler Kültür ”, İstanbul: YKY, 1993

KESKİN, Sabiha Paktuna “ Çöp Çocuk ”, İstanbul: Boyut Yayıncılık, 2003

RUSSEL, Bertrand “Eğitim Üzerine” , İzmir: İlya Yayınevi

SAN, İnci “ Sanat ve Eğitim ”, Ankara: A.Ü.E.B. Fakültesi Yayınları, 1985

SERT, Mahmut “ Gol Atan Galip, Futbola Sosyolojik Bir Bakış Açısı ”, İstanbul, Bağlam Yayıncılık, 2000

SHINER, Larry “ Sanatın İcadı ”, İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2004

SINGER, Doroty G. ve Jerome L. SINGER “The House of Make-Believe: Childrens Play and the Developing Imagination”, Harvard University Press, 1992

STRIKER, Susan “ Çocuklarda Sanat Eğitimi ”, İstanbul : Epsilon Yayıncılık, 2005

STOREY, John “ Popüler Kültür Çalışmaları ”, İstanbul : Babil Yayınları, 2000

ŞİRİN, Mustafa Ruhi “ Kuşatılmış Çocukluğun Öyküsü ”, İstanbul : İz Yayıncılık, 2006

WECHSELBERG, Klaus ve Ulrike PUYN “Anne ve Çocuk ” İstanbul : Remzi Kitabevi, 1975

YAVUZER, Haluk “ Resimleriyle Çocuk ” , İstanbul : Remzi Kitabevi, 1992

YİĞİT, İlknur “ Spor Örgütlerindeki Sporcuların İş Doyumu ” , 2008

EKLER

Ek 1. Örnek Resimler

Ek 2. Değerlendirme Tablosu ve Değerlendirme Sonuçları

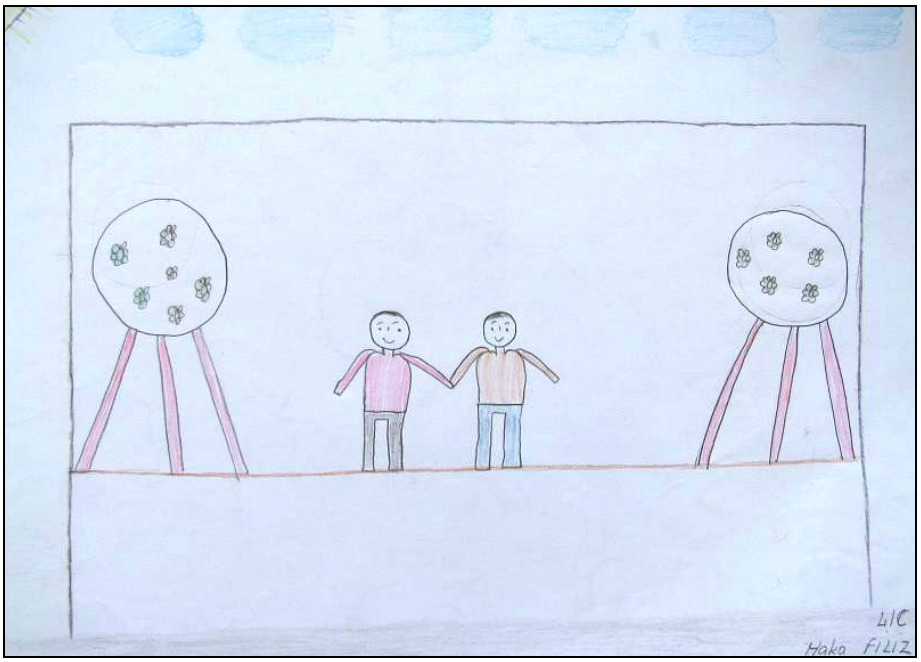
EKLER

EK 1

Resim 1. Perikızı

Resim 2. Pamuk Prenses

Resim 3. Yasemin (Hepsi)



Resim 4. Cem Yılmaz

Resim 5. Mondragon

Resim 6. Holosko

Resim 7. Örümcek Adam

Resim 8. Sihirli Annem

Resim 9. Öğretmen ve Doktor

Resim 10. Denizkızı

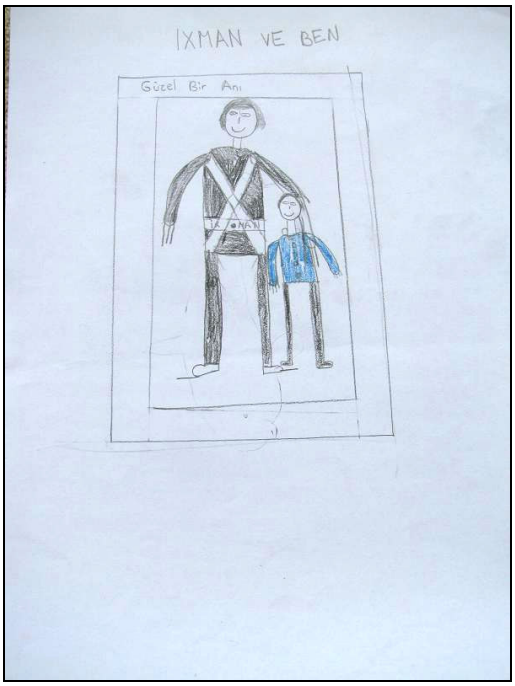
Resim 11. Basketbolcu İbrahim Kutluay

Resim 12. Futbolcu Roberto Carlos

Resim 13. Selena

Resim 14. Anne

Resim 15. Selena



Resim 16. X-Man

Resim 17. Uzun etekli karakterler

Resim 18. Büyük ağaç altındaki karakterler

EK 2

No	
Sınıf	4, 5, 6
Cinsiyet	E, K
Okul	1. Koç İlköğretim 2. Cumhuriyet 3. Doğancı 4. Gazipaşa 5. Tarık Somer
Karakter adı	
Kimlik	1. Aile çevresinden gerçek kişilik 2. Okul çevresinden gerçek kişilik 3. Tarihsel kişilik 4. Bir meslek grubunu temsil eden jenerik kişi 5. Hayvan/bitki 6. Masal kahramanı **7. Çizgi film kahramanı** **8. Televizyondan gerçek kişi (şarkıcı, sunucu vb)** 9. **Dizi veya film karakteri** 10. **Spor dünyasından gerçek kişi**
Karakter niteliği	1. Liderlik 2. Sevecenlik 3. Sanatsal veya sportif yetenek **4. İnsan üstü güçler taşıması** **5. Şiddet** **6. Güzellik** 7. **Takdir edilme / popülerlik** 8. Nötr – herhangi bir özellik taşımayan karakter
Cinsiyet	1. Aynı cinsiyet 2. Karşı cinsiyet 3. Belirsiz
Mekansal İlişki	1. Resim yapan kişi kompozisyonda yok 2. Resim yapan kişiyle kahraman yanyana / fiziksel temas var. 3. Resim yapan kişi hakim konumda 4. Kahraman hakim konumda 5. İkisi arasında etkileşim yok.
Boyutsal ilişki	1. Resim yapan kişi kompozisyonda yok 2. İkisi de aynı boyutta 3. Resmi yapan kişi büyük 4. Kahraman büyük
Egemen duygu	1. Şefkat/ilgi arayışı 2. Güç 3. Yalnızlık 4. Özgürlük 5. Korku/endişe 6. Cinsel öğeler 7. Disiplin 8. Doğa sevgisi
Resim mekanı	1. Mekan yok / boşluk 2. Yalnızca yer çizgisi 3. Serbest mekan (detaylı)

	4. Kahramanın mekanı 5. Çocuğun mekanı
Değer-lendirme (Yaş düzeyinin resmine göre)	1. Yaş düzeyinin ilerisinde 2. Yaş düzeyine uygun 3. Yaş düzeyinin gerisinde

Tablo 1. Değerlendirme Kategorileri

No	Sınıf	Cinsiyet	Okul	Karakter adı	Kimlik	Karakter niteliği	Cinsiyet	Mekansal İlişki	Boyutsal ilişki	Egemen duygu	Resim mekanı	Değerlendirme	Özel not
1	4	K	1	Abla	1	8	1	2	4	0	4	2	
2	4	K	1	Hayvan	5	2	3	5	2	8	4	2	
3	4	E	1	Baba	1	1	1	2	4	2	5	3	
4	4	E	1	Anne	1	2	2	2	2	5	3	2	
5	4	E	1	Futbolcu Necati	10	3	1	2	4	2	3	3	
6	4	K	1	Anne	1	1	1	2	2	9	5	1	
7	4	K	1	Anne	1	2	1	2	2	1	5	3	
8	4	E	1	Baba	1	1	1	2	2	3	3	3	
9	4	K	1	Abla	1	2	1	2	2	1	3	3	
10	4	E	1	Abi	1	8	1	2	4	2	5	1	
11	4	K	1	Anne	1	2	1	2	4	1	5	1	*
12	4	E	1	Serdar Ortaç	8	7	1	2	2	8	3	2	
13	4	E	1	Abla	1	2	2	2	2	5	3	1	
14	4	K	1	Anne	1	2	1	3	3	2	3	3	
15	4	E	1	Anne	1	2	2	5	2	3	3	2	
16	4	K	1	Gökhan Özen	8	7	2	2	2	8	3	2	
17	4	E	1	Anne	1	1	2	2	2	2	3	3	
18	4	K	1	Anne	1	2	1	2	2	8	3	1	
19	4	E	1	Arkadaş	2	8	1	5	2	5	3	3	
20	4	K	1	Öğretmenleri	2	2	2	3	2	4	3	2	
21	4	E	1	Baba	1	2	1	2	2	1	5	2	
22	4	K	1	Anne	1	1	1	2	2	2	3	1	*
23	4	K	1	Anne	1	2	1	2	2	7	5	1	
24	4	K	1	Anne	1	2	1	2	2	1	5	2	
25	4	K	1	Kuş	5	2	3	2	2	1	5	1	
26	4	E	1	Baba	1	2	1	4	4	1	5	3	
27	4	E	1	Anne	1	2	2	2	3	5	3	3	*
28	4	K	1	Eylem(Şarkıcı)	1	8	1	2	2	2	3	1	
29	5	E	1	Jackie Chan	9	5	1	2	2	2	4	3	
30	5	E	1	Abla	1	2	2	2	2	1	3	3	
31	5	E	1	Abla	1	2	2	2	4	1	4	2	
32	5	E	1	Kezman	10	3	1	2	2	2	4	3	

33	5	E	1	Tarık Solak	8	7	1	4	4	2	4	2	
34	5	E	1	Ronaldino	10	3	1	5	2	8	3	2	
35	5	K	1	Öğretmeni	2	1	1	5	2	2	5	2	
36	5	K	1	Öğretmeni	2	1	1	2	2	2	4	2	
37	5	K	1	Atatürk	3	1	2	5	2	2	4	3	*
38	5	K	1	Beden Öğrt.	2	3	2	5	2	7	3	2	
39	5	K	1	Abi	1	2	2	2	2	1	3	1	
40	5	K	1	Ressam	4	3	2	5	2	7	5	1	
41	5	E	1	Baba	1	2	1	2	2	1	4	3	
42	5	E	1	Örümcek Adam	7	4	1	2	2	2	3	2	
43	5	E	1	Atatürk	3	1	1	2	4	2	3	2	*
44	5	K	1	Arkadaş	2	2	1	2	2	1	5	2	
45	5	K	1	Müzik Öğrt.abla	1	3	1	2	2	7	5	2	
46	5	K	1	Anne	1	2	1	5	2	1	3	2	
47	5	K	1	Abla	1	2	1	5	2	8	3	2	
48	5	K	1	Öğretmeni	2	1	1	2	2	8	3	2	
49	5	K	1	Arakadaş	2	6	1	2	2	1	3	2	
50	5	K	1	Ablalar	1	8	1	2	2	3	3	1	*
51	5	E	1	Rocky Balboğa	9	5	1	2	2	2	4	1	
52	5	E	1	Anne	1	2	2	2	2	1	3	2	
53	5	E	1	Hakan Şükür	10	3	1	5	2	7	4	2	
54	5	K	1	Anne	1	2	1	2	2	1	5	3	
55	5	E	1	Abi	1	8	1	5	2	1	3	3	
56	5	E	1	Rüştü Reçber	10	3	1	2	2	3	4	3	
57	5	E	1	Arda Turan	10	3	1	5	2	7	4	2	
58	4	K	2	Arkadaş	2	2	1	2	2	8	3	1	
59	4	E	2	Ronaldino	10	3	1	1	1	2	4	3	
60	4	K	2	Arkadaşı	2	2	1	2	2	3	3	3	
61	4	K	2	Doğa,tabiat	5	6	3	3	3	8	5	3	
62	4	K	2	Anne	1	2	1	2	3	8	3	2	
63	4	E	2	Futbolcu ?	10	3	1	2	2	5	4	3	
64	4	E	2	Arda Turan	10	3	1	2	2	1	3	2	
65	4	E	2	Ronaldino	10	3	1	5	2	5	4	2	
66	4	E	2	Ronaldino	10	3	1	5	2	2	4	3	
67	4	E	2	Rikardinyo	10	3	1	2	2	3	1	3	
68	4	E	2	Mondragon	10	3	1	5	2	2	4	3	
69	4	K	2	Arkadaş	2	2	1	2	2	1	3	2	
70	4	K	2	Arkadaş	2	3	1	2	2	2	3	2	
71	4	E	2	Arda Turan	10	3	1	2	2	2	4	3	
72	4	E	2	Roanldo	10	3	1	5	2	2	4	2	
73	4	E	2	Arkadaş	2	2	1	2	2	7	4	3	
74	4	E	2	Ronaldino	10	3	1	2	2	5	4	3	
75	4	E	2	Ronaldino	10	3	1	2	2	5	4	3	
76	4	E	2	Atatürk	3	1	1	2	2	2	3	1	
77	5	K	2	Ressam	4	3	1	2	4	8	4	2	
78	5	K	2	Yonca Evcimik	8	7	1	2	2	7	4	2	
79	5	E	2	İsmailYK	8	7	1	2	4	2	4	2	
80	5	E	2	Ceza	8	7	1	5	2	7	4	1	
81	5	K	2	Gülben Ergen	8	6	1	2	2	-	4	2	
82	5	K	2	Demet Akbağ	8	7	1	2	2	8	4	2	*

83	5	K	2	Baba	1	2	2	2	2	1	4	1	
84	5	E	2	Arda Turan	10	3	1	2	2	2	1	3	
85	5	K	2	Eylem (Şarkıcı)	8	6	1	2	2	3	3	2	
86	5	K	2	Anne	1	8	1	2	2	3	4	2	
87	5	E	2	Volkan (Kaleci)	10	3	1	2	4	8	3	2	
88	5	E	2	Nabre(Futbolcu)	10	3	1	2	3	2	4	2	
89	5	K	2	Anne	1	2	1	2	2	8	3	2	
90	5	E	2	Arda	10	3	1	4	4	5	4	3	
91	5	E	2	Ümit Karan	10	3	1	4	4	1	3	2	
92	5	E	2	İsmail YK	8	7	1	4	2	5	4	3	
93	5	E	2	Kaleci Murat	10	3	1	5	4	-	4	3	
94	5	K	2	Çağla Şıkel	8	6	1	5	2	-	3	2	
95	5	K	2	Ressam	4	3	3	4	4	7	4	2	
96	5	K	2	İnci Türkay	9	7	1	2	2	7	5	1	*
97	5	E	2	Gaffur	9	7	1	5	2	-	3	2	
98	5	E	2	Araba	5	8	3	1	1	2	1	2	
99	5	K	2	Pembe Baykal	9	7	1	2	2	1	3	2	
100	5	K	2	Yasemin(Hepsi)	8	6	1	4	4	2	4	2	*
101	5	E	2	Delgado BJK	10	3	1	2	2	-	4	3	
102	5	E	2	Astronot	4	7	1	1	1	-	4	2	
103	5	K	2	Hentbolcu	10	3	1	2	2	7	5	1	
104	5	K	2	Hepsi 1den biri	8	7	1	4	4	2	4	2	*
105	5	K	2	Şirinler	7	2	3	3	4	-	4	2	
106	5	E	2	İsmail YK	8	7	1	5	1	-	4	3	
107	5	K	2	Ressam	4	3	1	5	2	-	4	2	
108	5	E	2	Astronot	4	7	1	1	1	-	4	2	
109	4	K	3	Sevgili	2	2	1	1	1	6	5	2	
110	4	K	3	İbrahim Tatlıses	8	7	2	2	2	1	3	3	
111	4	K	3	AnkaraYasemin	8	6	1	4	4	-	3	2	
112	4	K	3	Öğretmen	4	2	1	4	4	8	3	1	*
113	4	E	3	Futbolcu	10	3	1	5	2	-	4	2	
114	4	K	3	Doğa,tabiat	5	8	3	1	1	-	3	3	
115	4	E	3	Futbolcu	10	3	1	2	4	5	4	3	
116	4	K	3	Hala	1	2	1	2	2	8	3	1	
117	4	K	3	Anne	1	2	1	2	4	8	3	1	
118	4	E	3	F Necati	10	3	1	2	2	3	4	3	
119	4	E	3	F Hakan	10	3	1	5	2	1	4	3	
120	4	K	3	Anne	1	2	1	2	2	8	3	2	
121	4	E	3	Atatürk	3	1	1	2	2	2	3	2	
122	4	K	3	Öğretmeni	2	2	1	2	2	1	3	3	
123	4	K	3	Öğretmeni	2	1	1	2	2	5	3	1	
124	4	E	3	Hakan Şükür	10	3	1	2	2	-	3	2	*
125	4	K	3	İsmail YK	8	3	2	3	3	2	3	2	*
126	4	K	3	Öğretmen	2	1	1	4	5	5	3	2	
127	4	K	3	Öğretmen	2	1	1	5	2	7	4	2	
128	4	K	3	Gökhan Özen	8	7	2	2	3	3	4	2	
129	4	K	3	Atatürk	3	1	2	5	5	3	4	2	
130	4	E	3	Futbolcu	10	3	1	5	2	3	4	3	
131	4	K	3	Ş Lara	8	7	1	4	4	-	3	1	*
132	4	E	3	Hakan Şükür	10	3	1	4	4	-	4	2	

133	4	K	3	Öğretmen	2	1	1	2	2	-	4	2	
134	4	E	3	Öğretmen	2	1	2	5	2	-	4	2	
135	4	K	3	Hakan Şükür	10	7	2	5	2	-	4	3	
136	4	K	3	İsmail YK	8	7	2	2	2	2	4	2	*
137	4	K	3	Ş Eylem	8	6	1	5	2	3	4	2	
138	4	K	3	Hala	1	2	1	5	3	-	3	2	
139	4	E	3	Robin Hood	9	5	1	5	2	3	4	3	
140	4	E	3	Ronaldinho	10	3	1	2	2	-	4	3	
141	4	E	3	F Emre	10	3	1	2	2	5	4	3	
142	5	E	3	Serdar Ortaç	8	2	1	2	2	8	3	2	
143	5	K	3	Ş Oğuz Yılmaz	8	7	2	2	3	2	5	2	
144	5	E	3	Kenan Doğulu	8	7	1	5	4	3	3	3	
145	5	E	3	İsmail YK	8	6	1	5	2	5	3	3	
146	5	K	3	Öğretmen	2	1	2	5	2	3	4	2	
147	5	E	3	İ. Tatlıses	8	7	1	4	2	3	3	3	
148	5	K	3	Tweety	7	2	3	4	4	2	3	1	
149	5	E	3	K. Doğulu	8	7	1	2	2	3	3	3	
150	5	E	3	Öğretmen	2	1	1	2	4	3	3	3	
151	5	E	3	Gaffur	9	7	1	2	4	2	3	1	
152	5	E	3	Arkadaşı	2	8	1	5	2	3	3	3	
153	5	K	3	E. Gündeş	8	7	1	4	4	2	4	2	
154	5	E	3	İ. Tatlıses	8	7	1	2	4	-	3	3	
155	5	E	3	O. Gencebay	8	7	1	2	2	-	4	3	
156	5	K	3	Z. Tokuş	8	7	1	4	4	3	4	2	
157	5	E	3	Abla	1	2	2	2	2	3	3	2	
158	5	E	3	K. Doğulu	8	7	1	5	4	4	4	2	
159	5	K	3	Abla	1	2	1	2	2	4	3	2	
160	4	K	4	Bugs Bunny	7	5	3	2	2	1	4	1	
161	4	K	4	Anne	1	2	1	2	4	-	4	2	
162	4	E	4	Tarkan	8	7	1	2	2	5	3	2	
163	4	E	4	Ricardinho	10	3	1	5	2	2	4	3	
164	4	E	4	Ressam	4	3	1	3	3	4	4	2	
165	4	K	4	Beden Öğrt.	4	3	1	2	4	4	4	2	
166	4	E	4	Ricardinho	10	7	1	2	2	3	4	3	
167	4	K	4	Yasemin(Hepsi)	8	7	1	4	4	2	4	2	*
168	4	E	4	Ricardinho	10	7	1	5	2	-	3	2	
169	4	E	4	Dalgıç	4	3	1	2	4	-	4	3	
170	4	E	4	Mondragon	10	7	1	2	4	3	4	3	
171	4	K	4	Tarkan	8	7	2	5	2	-	1	2	
172	4	E	4	Johnny Deep	9	5	1	5	2	-	4	2	
173	4	E	4	Maradona	10	3	1	4	4	5	4	2	
174	4	K	4	Sıla	9	7	1	4	4	-	2	2	
175	4	K	4	Ayşegül A.Cadı	9	6	1	4	4	-	3	2	*
176	4	K	4	Barış Akarsu	8	7	2	2	2	-	4	2	
177	4	E	4	İsmail YK	8	7	1	5	2	-	4	1	
178	4	K	4	Temel Reis	7	5	2	2	2	-	5	2	
179	4	K	4	Kenan Doğulu	8	7	2	5	2	-	1	2	
180	4	K	4	Anne	1	2	1	1	1	-	4	3	
181	4	E	4	İsmail YK	8	7	1	2	3	3	5	2	
182	4	E	4	K. Doğulu	8	7	1	4	4	-	2	2	

183	4	E	4	Ronaldino	10	7	1	5	2	-	5	3	
184	4	E	4	Ronaldino	10	3	1	4	4	3	4	3	
185	4	E	4	Kezman	10	3	1	4	4	-	1	2	
186	4	E	4	Stich	7	4	3	3	3	-	3	2	
187	4	K	4	Gülben Ergen	8	7	1	2	2	-	3	2	
188	4	K	4	Anne	1	2	1	2	2	-	5	3	
189	4	E	4	Jackie Chan	9	5	1	2	4	2	4	2	*
190	5	E	4	Superman	9	4	1	2	3	3	4	3	*
191	5	K	4	Robot	9	2	3	5	2	-	2	3	
192	5	K	4	Sindy	6	6	1	1	1	7	1	3	
193	5	E	4	Türkmen	9	4	1	1	1	5	4	3	
194	5	E	4	Araba	9	2	3	4	4	2	4	2	
195	5	K	4	Peri	6	2	1	2	2	8	4	1	
196	5	K	4	Uyuyan Güzel	6	6	1	1	1	1	4	2	
197	5	E	4	Kemal Sunal	9	7	1	2	2	5	3	3	
198	5	E	4	Örümcek Adam	7	4	1	5	2	2	4	3	
199	5	E	4	Temel Reis	7	5	1	2	3	-	3	3	*
200	5	E	4	Ağaç	5	2	3	2	3	8	4	2	
201	5	E	4	Arabalar	9	2	3	5	4	1	1	2	
202	5	E	4	Mehmet Okur	10	3	1	4	4	-	4	3	*
203	5	E	4	Komiser	9	7	1	2	3	-	2	3	
204	5	K	4	Selena	9	2	1	2	4	2	5	3	*
205	5	E	4	İbrahim Kutluay	10	3	1	2	2	-	4	3	*
206	5	K	4	K.Başlıklı Kız	6	6	1	2	4	1	3	3	
207	5	E	4	Batman	9	4	1	5	2	-	4	3	
208	5	K	4	Rapunzel	6	6	1	2	4	1	1	2	
209	5	E	4	M. Akif Ersoy	3	3	1	4	4	-	1	3	
210	5	E	4	Ezo-Esmer	9	7	2	2	3	-	1	3	
211	5	E	4	Örümcek Adam	7	4	1	5	4	5	4	2	
212	5	E	4	Casper	7	2	3	5	4	-	3	3	
213	5	K	4	Misi (Hugo)	7	6	1	4	4	-	1	3	
214	5	K	4	Deniz Kızı	6	6	1	2	2	2	4	2	
215	5	E	4	Pokemon	7	5	3	2	3	-	2	3	
216	5	K	4	Hepsi Grubu	8	7	1	2	4	3	2	2	
217	5	K	4	Denizkızı	6	6	1	5	4	4	4	2	
218	4	E	5	Batman	7	4	1	1	1	-	4	2	
219	4	E	5	Matrıx	9	4	1	4	1	2	4	3	
220	4	E	5	Matrıx	9	4	1	2	4	3	3	3	
221	4	E	5	Futbolcu	10	3	1	5	2	-	4	3	
222	4	E	5	Alişan	8	7	1	2	2	2	5	2	
223	4	E	5	Şoför	4	8	1	5	2	2	5	2	
224	4	E	5	Bugs Bunny	7	5	1	2	2	8	4	2	
225	4	E	5	Kemal Sunal	8	7	1	2	2	7	5	1	*
226	4	K	5	Öğretmen	2	1	2	2	2	-	2	2	
227	4	E	5	H. Şükür	10	7	1	5	2	1	4	3	
228	4	K	5	Atatürk	3	1	2	2	4	2	1	2	*
229	4	K	5	Arkadaş	2	2	1	2	4	-	5	2	
230	5	E	5	Anne	1	1	2	2	3	7	5	2	
231	5	E	5	Mondragon	10	3	1	5	2	7	4	1	*
232	5	K	5	Anne	1	2	1	2	2	-	5	2	

233	5	E	5	Hıklıf	5	2	3	2	2	1	4	2	
234	5	E	5	Kaplumbağa	6	8	3	5	3	-	4	2	
235	5	E	5	F. Necati	10	3	1	5	2	-	4	2	
236	5	E	5	Araba H.ve Ö.	9	5	3	5	4	-	4	3	
237	5	E	5	Araba H. ve Ö.	9	5	3	5	2	2	4	2	
238	5	E	5	Kaplumbağa	6	1	3	2	4	2	4	2	
239	4	K	6	Selena	9	2	1	2	4	-	3	2	*
240	4	K	6	Nana Bez Bebek	9	2	1	2	4	-	5	2	*
241	4	E	6	Arda Futbolcu	10	3	1	5	2	-	4	2	
242	4	E	6	Roberto Carlos	10	3	1	5	2	-	4	3	*
243	4	E	6	Lincoln	10	3	1	2	3	-	4	2	
244	4	K	6	Pamuk Prenses	6	2	1	2	4	-	4	2	*
245	4	K	6	Selena	9	2	1	2	2	5	3	2	*
246	4	E	6	Köpek	5	2	3	5	4	5	3	2	
247	4	E	6	Ceza	8	7	1	2	2	2	4	1	*
248	4	E	6	Lincoln	10	3	1	5	2	-	4	2	*
249	4	E	6	Lincoln	10	3	1	2	4	-	4	3	
250	4	K	6	Perikızı	6	2	1	5	4	-	5	3	
251	4	K	6	Abla	1	8	1	5	2	7	4	2	
252	4	K	6	Selena	9	2	1	5	2	-	3	2	
253	4	E	6	Lincoln	10	3	1	2	2	2	4	2	
254	4	K	6	Öğretmen	2	1	1	2	2	8	5	2	
255	4	K	6	Heidi	7	2	1	5	2	-	4	2	
256	4	E	6	Lincoln	10	3	1	2	2	5	4	3	
257	4	K	6	Perikızı	6	2	1	5	4	-	5	3	
258	4	K	6	Holosko	10	7	2	2	3	1	3	1	*
259	4	K	6	Pamuk Prenses	6	2	1	2	4	-	4	2	
260	4	K	6	Hepsi 1	8	7	1	3	3	-	3	2	
261	4	E	6	Lincoln	10	3	1	5	2	-	4	2	
262	4	K	6	Pamuk Prenses	6	2	1	5	2	-	3	2	
263	4	E	6	Pirlo	10	7	1	2	4	7	5	2	
264	4	E	6	Dev Adam	9	5	1	5	3	-	4	3	
265	4	E	6	Alex de Souza	10	3	1	5	2	-	4	2	
266	4	K	6	Külkedisi	6	6	1	2	3	-	3	2	
267	4	E	6	Örümcek Adam	7	4	1	5	3	5	4	2	
268	4	E	6	Hakan Şükür	10	3	1	5	4	-	1	3	
269	4	K	6	Öğretmen	2	1	1	2	4	7	5	2	
270	4	K	6	Doktor	4	1	1	2	4	-	3	1	*
271	4	E	6	Batman	9	5	1	5	2	-	3	2	
272	4	E	6	Hakan Şükür	10	3	1	2	2	-	4	2	
273	4	K	6	Deniz Kızı	6	4	1	5	3	-	4	2	
274	4	E	6	Kabasakal	7	5	1	5	2	5	3	3	
275	4	K	6	Aslı (K.Yelleri)	9	6	1	2	4	7	3	2	
276	4	E	6	Roberto Carlos	10	7	1	5	4	2	5	2	*
277	4	K	6	Selena	9	6	1	2	2	-	5	2	
278	4	K	6	Hepsi 1	8	7	1	2	3	-	4	2	
279	4	K	6	Bratz Kızları	9	6	1	5	4	-	3	2	
280	4	E	6	Superman	9	4	1	2	2	-	2	2	
281	4	K	6	Selena	9	6	1	2	3	-	3	2	*
282	4	E	6	Tarkan	8	7	1	2	2	1	5	2	*

283	4	K	6	Köpek	5	2	3	2	2	9	3	1	
284	4	E	6	Alex de Souzo	10	3	1	1	1	5	4	3	
285	4	K	6	Cemre Hepsi 1	8	7	1	2	2	-	1	3	
286	4	E	6	Kezman	10	3	1	5	2	-	4	3	
287	4	E	6	Goldberg	9	5	1	2	2	-	4	2	
288	4	E	6	Bugs Bunny	7	2	1	5	2	-	4	3	
289	5	K	6	Öğretmen	2	1	2	2	2	-	4	2	
290	5	E	6	Öğretmen	2	1	1	1	1	5	4	2	
291	5	E	6	Ronaldo	10	3	1	2	2	-	4	3	
292	5	E	6	Messi	10	3	1	2	2	-	4	3	
293	5	E	6	Taş Adam	9	4	1	4	2	-	3	2	
294	5	E	6	Arda Turan	10	3	1	2	2	-	4	3	
295	5	K	6	Tom (T.veJerry)	7	2	3	3	2	-	3	1	*
296	5	E	6	Ceza	8	7	1	2	2	1	3	2	*
297	5	K	6	Selena	9	6	1	2	4	5	3	1	*
298	5	E	6	Ronaldino	10	3	1	5	4	-	4	3	
299	5	K	6	Selena	9	6	1	4	2	-	3	2	
300	5	K	6	Pembe Cennet	9	7	1	2	2	3	4	2	*
301	5	K	6	Selena	9	6	1	4	1	5	1	3	
302	5	E	6	Örümcek Adam	9	4	1	2	2	-	4	3	
303	5	K	6	Betüş	9	4	1	2	2	5	3	2	*
304	5	k	6	Sindrella	6	6	1	2	2	-	3	2	
305	5	E	6	Soniç Bil.karak.	7	4	3	2	2	-	3	3	*
306	5	K	6	Uyuyan Güzel	6	6	1	4	4	-	3	2	
307	5	K	6	Betüş	9	4	1	2	2	-	3	2	
308	5	E	6	Taş Adam	9	4	1	2	2	5	2	2	
309	5	E	6	Tom (T.veJerry)	7	2	3	5	2	-	4	3	
310	5	K	6	Flora Ç.Perisi	7	6	1	4	2	-	4	2	
311	5	E	6	Robero Carlos	10	3	1	2	2	-	4	3	
312	5	K	6	Sihirli Peri	6	4	1	2	2	-	3	2	
313	5	E	6	Bugs Bunny	7	2	3	2	2	9	4	2	
314	5	E	6	Zorro	9	5	1	3	3	2	4	2	*
315	5	K	6	Sitella	8	6	1	2	2	-	4	2	
316	5	E	6	Ümit Karan	10	3	1	4	4	-	4	2	
317	5	E	6	Rambo	9	5	1	4	2	2	4	3	
318	5	K	6	Selena	9	2	1	4	4	-	1	2	
319	5	E	6	Bugs Bunny	7	2	3	4	4	5	4	2	*
320	5	K	6	Sindrella	6	6	1	5	2	-	3	2	
321	5	E	6	Cüneyt Arkın	9	5	1	2	2	-	3	3	
322	4	K	1	Cemre Hepsi 1	8	7	1	5	2	-	3	2	
323	4	K	1	Eren Hepsi 1	8	7	1	5	2	-	3	2	
324	4	K	1	Çilek Kız	7	2	1	5	2	-	2	3	
325	4	K	1	Pamuk Prenses	6	6	1	1	1	-	1	2	
326	4	E	1	Tepegöz	6	5	1	2	4	-	1	3	
327	4	K	1	Sitella (Winx)	8	6	1	5	4	-	1	2	
328	4	E	1	Zoolog	4	8	1	2	2	-	4	2	*
329	4	K	1	Ceren Hepsi1	8	6	1	2	4	5	3	2	*
330	4	K	1	Çilek Kız	7	2	1	2	2	-	3	2	
331	4	E	1	Xman	9	5	1	2	4	1	5	2	*
332	4	K	1	Eren Hepsi 1	8	7	1	2	2	-	3	2	

333	4	E	1	Nasrettin Hoca	6	2	1	4	2	9	4	2	
334	4	K	1	Pamuk Prenses	6	6	1	2	2	-	1	3	
335	4	K	1	Eren Hepsi 1	8	7	1	5	4	-	3	2	
336	4	K	1	Kırmızı Baş.Kız	6	2	1	2	2	-	1	2	
337	4	E	1	Atatürk	3	1	1	2	4	-	1	2	
338	4	E	1	Cem Yılmaz	8	7	1	2	2	-	4	2	*
339	4	E	1	Mondragon	10	1	1	2	2	1	3	2	*
340	5	K	1	Çiçek Kız	7	6	1	5	2	-	2	2	
341	5	K	1	Ablam	1	8	1	2	2	-	4	2	
342	5	K	1	Pamuk Prenses	6	6	1	2	2	-	4	2	
343	5	K	1	Deniz Kızı	6	6	1	5	4	4	4	1	*
344	5	K	1	Pamuk Prenses	6	2	1	4	4	6	3	3	*
345	5	E	1	Bugs Bunny	7	2	3	2	2	7	4	2	
346	5	K	1	Nasrettin Hoca	6	2	2	2	2	9	3	2	
347	5	K	1	Tweety	7	2	3	5	4	-	1	2	
348	5	K	1	Ertur ve Ailesi	7	2	1	4	4	-	1	2	
349	5	K	1	Pamuk Prenses	6	6	1	2	2	-	1	2	
350	5	K	1	K.Başlıklı Kız	6	2	1	2	2	7	4	1	*
351	5	E	1	Bugs Bunny	7	8	3	3	3	-	4	2	
352	5	E	1	Harry Potter	9	4	1	2	4	-	4	2	
353	5	K	1	Gorfo B.Bebek	9	4	3	5	2	-	4	2	
354	5	E	1	Mumya	9	5	3	2	2	3	4	3	
355	5	E	1	Örümcek Adam	9	4	1	2	2	-	4	2	
356	5	E	1	Superman	9	4	1	2	4	-	3	2	
357	5	E	1	Bugs Bunny	7	8	3	2	2	5	4	2	
358	5	E	1	Bugs Bunny	7	2	3	2	2	-	3	2	
359	5	K	1	Sindrella	6	6	1	2	4	-	1	2	
360	5	K	1	Peri Kızı	6	4	1	2	4	1	4	2	
361	5	K	1	Peri Kızı	6	4	1	2	2	-	3	2	
362	5	K	1	Peri Kızı	6	4	1	2	4	-	3	2	
363	5	K	1	Peri Kızı	6	4	1	2	4	-	3	2	
364	4	E	1	Tavşan	5	2	3	5	2		4	2	
365	4	K	1	Eren Hepsi 1	8	7	1	2	3		2	2	
366	4	E	1	İsmail YK	8	7	1	2		-	4	3	
367	4	E	1	Pinokyo	6	8	1	2	2	5	1	3	
368	4	K	1	Hepsi 1 Gülçin	8	7	1	5	4	-	1	2	
369	4	K	1	Hepsi 1 Gülçin	8	7	1	2	2	1	3	2	
370	4	K	1	Hepsi 1 Gülçin	8	7	1	4	2	-	4	2	
371	4	E	1	Örümcek Adam	7	4	1	4	2	-	1	3	

Tablo 2. Değerlendirmeler

ÖZGEÇMİŞ

Adı Soyadı	**:**	Ferda Feray Hırca
Yabancı Dili	**:**	İngilizce
İlköğretim	**:**	Atatürk İlköğretim Okulu - Bolu
Ortaöğretim	**:**	Ellinci Yıl Ortaokulu – Bolu Atatürk Lisesi
Lisans	**:**	Marmara Üniversitesi, Atatürk Eğitim Fakültesi, Resim-iş bölümü
Yüksek Lisans	**:**	
Anabilim Dalı	**:**	Grafik Eğitimi A.S.D.
Çalışma Hayatı	**:**	1997-2000 Canip Baysal İÖO 2000- Bolu Koç İÖO
E-Posta	**:**	ferda.hirca@hotmail.com
Adres	**:**	Bahçelievler mah. Eski İstanbul Cad. Hırca apt 2/4 Bolu