

GAZİ ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
GÜZEL SANATLAR EĞİTİMİ BÖLÜMÜ
RESİM-İŞ EĞİTİMİ ANABİLİM DALI

SEVGİ İÇERİKLİ ÇİZGİ FİMLERİN İLKÖĞRETİM 5. SINIFTAKİ
ÇOCUKLARIN GÖRSEL SANATLAR DERSİNDE YAPTIKLARI
RESİMLER ÜZERİNDEKİ ETKİSİNİN İNCELENMESİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Hazırlayan

İlkay ALAN

Ankara

Eylül, 2009

GAZİ ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
GÜZEL SANATLAR EĞİTİMİ BÖLÜMÜ
RESİM-İŞ EĞİTİMİ ANABİLİM DALI

SEVGİ İÇERİKLİ ÇİZGİ FİMLERİN İLKÖĞRETİM 5. SINIFTAKİ
ÇOCUKLARIN GÖRSEL SANATLAR DERSİNDE YAPTIKLARI
RESİMLER ÜZERİNDEKİ ETKİSİNİN İNCELENMESİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

İlkay ALAN

Danışman: Yrd. Doç. Dr. CENGİZ SAVAŞ

Ankara

Eylül, 2009

JÜRİ VE ENSTİTÜ İMZA SAYFASI

İlkay Alan'ın “Sevgi İçerikli Çizgi Filmlerin İlköğretim 5. Sınıftaki Çocukların Görsel Sanatlar Dersinde Yaptıkları Resimler Üzerindeki Etkisinin İncelenmesi” başlıklı tezi / / tarihinde, jürimiz tarafından Eğitim Bilimleri Enstitüsü Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü Resim-İş Eğitimi Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

Adı Soyadı

İmza

Üye (Tez Danışmanı): Yrd. Doç. Dr. CENGİZ SAVAŞ

.....

Üye: Yrd. Doç. Dr. NURAN SAY

.....

Üye: Yrd. Doç. Dr. MEHMET ŞEREN

.....

ÖNSÖZ

Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü Resim-İş Eğitimi Anabilim Dalı yüksek lisans tez çalışması olarak hazırlanan bu araştırma; sevgi içerikli çizgi filmlerin ilköğretim 5. sınıftaki çocukların görsel sanatlar dersinde yaptıkları resimler üzerindeki etkisinin incelenmesi amacı ile hazırlanmıştır.

Bugün sayıca ve türce giderek artan 2çizgi filmler, çocukların eğlence dünyasında büyük yer kaplamaktadır. Özellikle görsel anlamda çocuklar tarafından büyük rağbet gören çizgi filmler, çocukların gelişim ve eğitiminde önem taşımaktadır.

Araştırmanın konusuna benzer çalışmalar yapılsa da konuların kapsamı genelde geniş tutulmuştur; çocuk ve televizyon, televizyondaki sevgi gösteriminin çocuklar üzerindeki etkisi veya çizgi filmlerin çocuklar üzerindeki yeri ve önemi gibi. “Sevgi İçerikli Çizgi Filmlerin İlköğretim 5. Sınıftaki Çocukların Görsel Sanatlar Dersinde Yaptıkları Resimler Üzerindeki Etkisinin İncelenmesi” başlığı altında bir çalışmanın bugüne kadar yapılmamış olması, böyle bir araştırma konusunun seçilmesine destek vermiştir.

Bu konu ile ilgilenenlere ve ilgili araştırma yapanlara yol gösterici ve yardımcı olacağı düşünülmektedir.

Yüksek lisansa başlamamdaki en büyük etken olan, her zaman örnek aldığım değerli hocam Prof. Dr. Nihat BOYDAŞ’ a ve bu araştırmaya başladığım ilk andan itibaren, bilgisi, deneyimi ve hoşgörülü yaklaşımları ile beni yönlendirip, benden desteğini hiç esirgemeyen, benim için büyük önem taşıyan bu çalışmanın ortaya çıkmasında büyük emeği olan Sayın Yrd. Doç. Dr. Cengiz SAVAŞ’a ve hayatım boyunca benden desteklerini esirgemeyen değerli aileme teşekkürü bir borç bilirim.

İlkay ALAN

ÖZET

SEVGİ İÇERİKLİ ÇİZGİ FİMLERİN İLKÖĞRETİM 5. SINIFTAKİ ÇOCUKLARIN GÖRSEL SANATLAR DERSİNDE YAPTIKLARI RESİMLER ÜZERİNDEKİ ETKİSİNİN İNCELENMESİ

ALAN, İlkay

Yüksek Lisans Tezi, Resim-İş Eğitimi Anabilim Dalı

Danışman: Yrd. Doç. Dr. CENGİZ SAVAŞ

Eylül, 2009, 246 sayfa

Bu araştırma, “Sevgi İçerikli Çizgi Filmlerin İlköğretim 5. Sınıftaki Çocukların Görsel Sanatlar Dersinde Yaptıkları Resimler Üzerindeki Etkisinin İncelenmesi” adına hazırlanan bir çalışmadır. Araştırmanın temel amacı; sevgi içerikli çizgi filmlerin ilköğretim 5. sınıftaki çocuklarının görsel sanatlar dersindeki resimlerine etkisinin belirlenmesi ve değerlendirilmesidir.

Araştırmada, çocuklara yönelik programlar arasında yer alan çizgi filmler her yönüyle ele alınmaya çalışılmıştır. Çizgi filmlerin, ilköğretim 5. sınıftaki çocukların üzerinde ne gibi etkileri olduğu ve onları nasıl etkilediği belirlenmeye çalışılmıştır.

Bu araştırma; çocuklara yönelik programların içinde yer alan çizgi filmlerin; doğru amaçlar doğrultusunda kullanıldığında eğlenmenin yanında; bilgi edinmede, yaratıcılıklarını geliştirmede, duygu ve düşüncelerini ifade etmede ve en önemlisi de eğitimlerinde olumlu etkilerini ortaya koymaktır.

Araştırmanın birinci bölümünde, giriş başlığı altında problem, amaçlar, önem, sayıtlar, sınırlılıklar ve tanımlar hakkında açıklamalar yapılmıştır.

Araştırmanın ikinci bölümünde, çizgi film ve tarihsel gelişimi başlığı altında çizgi filmin tanımı; çizgi filmin dünyadaki tarihsel gelişimi; Walt Disney’in büyülu

dünyası, geçmişten günümüze8 manga tarihi ve anime; çizgi filmin Türkiye’deki tarihsel gelişimi; çizgi filmin oluşumunda sinema, karikatür, çizgi roman ve plastik sanatların etkileri, çizgi filmlerin özellikleri ile ilgili konular yazılı kaynaklara ve yorumlara dayalı olarak açıklanmaya çalışılmıştır.

Araştırmanın üçüncü bölümünde çocuk, 2çizgi film ve eğitim başlığı altında görsel sanatlar eğitimi, Türkiye’de görsel sanatlar eğitimin kısa tarihi, ilköğretim çağı çocuğunun sosyal gelişim özellikleri,duygusal gelişim özellikleri,bilişsel gelişim özellikleri,fiziksel gelişim özellikleri incelenerek, çocukların yaş grubuna göre ruhsal ihtiyaçları, çocukların değişik yaşlarda ilgi duydukları konular, televizyonla iletişim ve çocuk, çizgi film ve etkileri,çizgi film ve çocuk, eğitimde görsel algı, yaratıcılık, yaratıcılığın tanımları, yaratıcılığın önemi, yaratıcılık ve görsel sanatlar, yaratıcılığın geliştirilmesi başlıklı konulara yer verilmiştir.

Araştırmanın dördüncü bölümünde, yöntem başlığı altında evren-örneklem, verilerin toplanması, verilerin çözümüm ve yorumu ile ilgili gerekli açıklamalara yer verilmiştir.

Araştırmanın amacını gerçekleştirmek, çizgi filmlerin, ilköğretim 5. sınıftaki çocukların eğitimi üzerine etkilerini belirlemek için, yapılan araştırmadan elde edilen tüm bilgiler araştırmanın beşinci bölümünde (bulgular ve yorum), araştırmanın amaçlarına ulaşmak için değerlendirilmiştir.

Araştırmanın altıncı bölümünde, sonuç bölümüne yer verilerek sevgi içerikli çizgi filmlerin ilköğretim 5. sınıftaki çocukların üzerinde ne gibi etkilerinin olduğu, açıklanmaya çalışılmış ve yorumu yapılmıştır.Araştırma ile ilgili öneriler açıklanmıştır. Çizgi film örnekleri ekler kısmında verilmiş, kaynaklar ile ilgili bilgiler de kaynakçada belirtilmiştir.

Anahtar Sözcükler: Sev2gi içerikli çizgi filmler, çocuk becerisi, çocuk resimleri, çizgi filmin etkileri

ABSTRACT

THE IMPACT OF THE CARTOONS FILMS CONTENTED AFFECTION, CHILDREN’S DRAWINGS WHO ATTENDING FIFTH GRADE OF PRIMARY SCHOOL IN THE VISUAL ARTS EDUCATION

ALAN, İlkey

Master Degree, Department Of Fine Arts Education

Thesis Advisor: Yrd. Doç. Dr. CENGİZ SAVAŞ

Sep2tember, 2009, 246 pages

In this study, it has been proposed to evaluate the impact of the cartoons films contented affection, children’s drawings who attending fifth grade of primary school in the visual arts education. The primary objective of this study is to evaluate and determine the effect of the cartoon films on drawings of children fifth grade of primary school children in the education of the visual arts.

In this study, all features of the cartoon films for kids were considered. Also, the potential impact of these cartoon films on children fifth grade primary school and how they affect them is determined.

The study is expected to bring in to public view certain advantages of the cartoon films as a visual tool for kid provided that it had been used for right purpose besides being enjoyable. These advantages could be educating, informative, developing creative thinking, expression of emotional and intellectual feelings and most importantly directing the educational background in positive manner.

In the first part of this study, under the title of “introduction”, the explanations are written, which were about problems, aims, importance, hypothesis, limitations and definitions.²

In the second part of study, definition of cartoon films, historical development of cartoon films in world history, magical world of Walt Disney, history of manga and

animation up to now, historical development of cartoon films in Turkey, the effects of cinema, caricature, comic book and the plastic arts on the cartoon films properties of cartoon films, under the title of “cartoon films and its historical development” based on the published sources and overviews.

In the third part of the study, under the title of “child, cartoon films and education” the visual arts education, short history of the visual arts in Turkey, social developing properties, emotional developing properties, evaluation developing properties and physical developing of primary school aged kids, psychological necessity of children in respect of age groups, subjects that children interest at the different age groups, communication by TV and child, cartoon films and its effects, cartoon films and child, visual perception in education, creativity, definitions of creativity, importance of creativity, creativity and the visual arts and improving creativity and so on are written.

In the fourth part of the study, under the title of “method”, the required explanations are written, which were about universe-sampling, collecting data, solving and commenting data.

To reach the aim of the study and to determine the effect of cartoon films on the fifth grade primary school children, the data which were collected from research, in the fifth part of study (findings and comments) were evaluated.

In the sixth part of the research work, which is the results part assorted affects of cartoons films contented affection, on fifth grade primary school children were tried to explain and commented. Possible suggestions about the further research have been explained. In the appendix part of the study, sample cartoon films are attached. In the reference part, all cited publications are given with full description.

Keywords: The affection contented cartoons films, child’s skill, child’s drawings, the effects of cartoon films

İÇİNDEKİLER

JÜRİ ÜYELERİNİN İMZA SAYFASI.....	2
ÖN SÖZ.....	3
ÖZET	4
ABSTRACT.....	6
TABLolar LİSTESİ.....	12
GRAFİKLER LİSTESİ.....	13
KISALTMALAR LİSTESİ.....	14
1. GİRİŞ	
1.1. Problem.....	15
1.2 .Amaç.....	17
1.3. Önem.....	17
1.4. Varsayımlar.....	18
1.5. Sınırlılıklar.....	19
1.6. Tanımlar.....	20
2. BÖLÜM 22	
2.Çizgi Film Ve Tarihsel Gelişimi.....	22
2.1. Çizgi Filmin Tanımı.....	22
2.2. Çizgi Filmin Dünyadaki Tarihsel Gelişimi	23
2.2.1.Walt Disney’in Büyülü Dünyası.....	23
2.2.2. Geçmişten Günümüze Manga Tarihi Ve Anime.....	25
a. Manga Kavramı Ve Manga Tarihçesi	25
b. Anime Özellikleri.....	47

2.3. Çizgi Filmin Türkiye'deki Tarihsel Gelişimi.....2.....	50
2.4. Çizgi Filmin Oluşumunda Sinema, Karikatür, Çizgi Roman Ve Plastik Sanatların Etkisi.....	60
2.5.Çizgi Filmlerin Özellikleri	61
2.5.1.Çizgi Filmin Evrensel Dili.....	62
2.5.2.Çizgi Filmlerin Eğitim Özellikleri.....	63
2.5.3.Görsel Bir Dil Olarak Çizgi Film.....	64
3. BÖLÜM	
3.Çocuk, Çizgi Film Ve Eğitim	66
3.1.Görsel Sanatlar Eğitimi.....	66
3.1.1.Türkiye’de Görsel Sanatlar Eğitimin Kısa Tarihi.....	66
a-Görsel Sanatlar (Resim –İş) Eğitiminde Cumhuriyet Öncesi Dönem.....	66
b-Türkiye’de Güzel Sanatlar Ve Tasarım Okulları.....	70
c-Cumhuriyet Dönemi Görsel Sanatlar Eğitimi Ve Gazi Eğitim Enstitüsü.....	72
d-20nci Yüzyıl Sonunda Türkiye’de Görsel Sanatlar Eğitimi.....	74
e-Türkiye’de Görsel Sanatlar Eğitiminin Bir Değerlendirilmesi.....	75
3.2.9–11 Yaş Grubu Çocuğunun Gelişim Özellikleri.....	77
3.2.1.Sosyal Gelişim Özellikleri.....	77
a.Kolay Etkilenme.....	77
b.Karşıt Görüşte Olma.....	78
c.Rekabet.....	78
d.Sorumluluk.....	79
3.2.2.Duygusal Gelişim Özellikleri.....	80

3.2.3.Bilişsel Gelişim Özellikleri.....	83
3.2.4.Fiziksel Gelişim Özellikleri.....	86
3.3.Çocukların Yaş Grubuna Göre Ruhsal İhtiyaçları.....	88
3.3.1.Bir Gruba Kabul Edilmek.....	88
3.3.2.Başarmak.....	88
3.3.3.Oyun Ve Değişiklik İhtiyacı.....	89
3.4.Çocukların Değişik Yaşlarda İlgi Duydukları Konular	90
3.5.Televizyonla İletişim Ve Çocuk.....	91
3.6.Çizgi Film Ve Etkileri.....	95
3.6.1.Çizgi Filmlerin Öğrenme Sürecine Etkileri.....	95
3.6.2.Çizgi Filmlerin Çocuk Eğitimi Üzerine Etkileri.....	97
3.6.3.Çizgi Filmlerin Eğitim İletişimi Açısından Etkililiği.....	99
a-Kolaylaştırma Savı.....	99
b-Boşalım Savı.....	100
c-Uyarı Savı.....	101
3.7.Çizgi Film Ve Çocuk.....	102
3.8.Eğitimde Görsel Algı.....	103
3.9. Oyuncak, Oyun Materyalleri Ve Bunların Çocuğun Gelişimindeki Rolü.....	105
3.10. Çocuğun Sanatsal Gelişimi.....	106
3.11. Yaratıcılık.....	107
3.12.Yaratıcılığın Tanımları.....	107
3.13.Yaratıcı Kişilik Özellikleri.....	108
3.14. Yaratıcılığın Önemi.....	109

3.15. Yaratıcılık Ve Görsel Sanatlar.....	111
3.16. Yaratıcılığın Geliştirilmesi.....	112
3.17.Araştırmada Kullanılan Çizgi Filmlerin Olay Çözümlemesi.....	113
3.17.1. Küçük Keçi Yavrusu.....	113
3.17.2. Yalnız Dev.....	115
3.17.3. Ormanda Seyahat.....	116
4. BÖLÜM	
4.YÖNTEM.....	119
4.1 Araştırma Modeli	120
4.2 Evren Ve Örneklem.....	121
4.3 Verilerin Toplanması.....	121
4.4 Verilerin Analizi.....	122
5. BÖLÜM	
5. BULGULAR ve YORUM.....	123
5.1. Bulgular.....	123
5.2. Yorum	134
6. BÖLÜM	
6. SONUÇ ve ÖNERİLER.....	232
6.1. Sonuç.....	232
6.2. Öneriler	234
KAYNAKÇA.....	235
EKLER	241

TABLÖLAR LİSTESİ

Tablo 1. Beş Duyunun Öğrenme Üzerine Etkisi.....	105
Tablo 2. Öğrencilerin Şema Ve Renk Yönünden Sevgi İçerikli Çizgi Film İzlemeden Önce Ve Sonra Değişim Dağılımı.....	125
Tablo 3. Öğrencilerin Kompozisyon Ve Anlatımsallık Yönünden Sevgi İçerikli Çizgi Film İzlemeden Önce Ve Sonra Değişim Dağılımı.....	126
Tablo 4. Değerlendirme kriterlerine ait değişim sonuçları.....	128
Tablo 5. Lowenfeld'in Resimsel Gelişim Evreleri Kuramı Ve Piaget'nin Zihinsel Gelişim Evreleri Kuramı İle Eşleştirilerek Hazırlanmış Gelişim Evreleri.....	137
Tablo 6. Puan Cetveli.....	139
Tablo 7. Puan Cetveli.....	139
Tablo 8. Değerlendirme Cetveli.....	140

GRAFİKLER LİSTESİ

Grafik 1. Öğrencilerin, Renk, Şema, Kompozisyon Anlatımsallık Yönünden Genel Değişim Grafiği.....	127
Grafik 2. Sevgi İçerikli Çizgi Film İzlemeden Önce Ve Sonra Değişim Genel Dağılım Grefiği.....	131
Grafik 3. Sevgi İçerikli Çizgi Film İzledikten Sonra Değişimin Genel Dağılım Grafiği.....	132
Grafik 4. Öğrencilerin Sevgi İçerikli Çizgi Film İzledikten Önce Ve Sonra Bulundukları Gelişim Basamağı Genel Dağılım Grafiği.....	133

KISALTMALAR LİSTESİ

a.g.k. :Adı Geçen Kitap

a.g.m. :Adı Geçen Makale

a.g.t. :Adı Geçen Tebliğ

Başk. :Başkaları2

c. :Cilt

cm.: Santimetre

Çev. :Çeviren

Der. :Derleyen

Ed.: Editör

Haz. :Hazırlayan

kg.: Kilogram

s. :Sayfa

Şek. :Şekil

p. :Page

Yay. Haz. :Yayına Hazırlayan

BÖLÜM I

1.GİRİŞ

İnsanoğlu resim çizmeyi öğrendiğinden bu yana hareketi canlandırmak için uğraşmıştır. Varoluşundan bu yana, görsel olarak iletişimi sağlamak amacıyla çizgiyi kullanan insanlar, yaşadıkları mekanlarda, mağaralarda, etkilendikleri olayları ve avladıkları hayvanları kendileriyle özdeşleştirmek amacıyla resimlerini yaparken çizgiyi kullanıyorlardı.

Çizgiler, insanların iletişimini sağlarken zamanla eğlence sanat olarak karşımıza çıkmaya başlamıştır. Çizgi filmde önemli bir popüler kültür ürünü olarak karşımıza çıkar. Her yaştaki çocuğun severek izlediği çizgi filmler çocukların yaşantısında ayrı bir yer tutar.

2“Görsel iletişimin sağlanması için çizgiyi kullanarak hareketi gerçekleştirmeye uğraşan sanatçı temelde bir mesajı iletme kaygısı içinde bulunmaktadır. İnsanoğlu, çevresiyle olan ilişkisinin büyük bir bölümünü görsel olarak sağlamaktadır” (İnce, 1991, s.4).

Görsel sanatlar eğitimi, çocukların yeteneklerini ve becerilerini geliştirdiği için çok önemlidir.Görsel sanatlar eğitimi alan çocukların kendilerini özgür ve özgün ifade edebilecekleri güce ulaşmalarını sağlamak, güzel sanatlar eğitiminin öncelikli hedeflerindendir. Bu gelişmeye gerekli ortamı sağlamak öğretmenlerin, yetkili kişilerin

ve eğitimin ilk başladığı yer olan ailenin sorumluluğu altındadır. Bu sorumluluk yerine getirildiğinde becerikli ve yetenekli bireyler köretilmeden, daha özgür ve özgün ifade gücüne ulaşmaları sağlanmış olacaktır.

“Okul çağında bulunan çocuğun ilköğretim döneminde aldığı temel eğitim onun gelecekteki okul hayatında ve öğrenimini tamamlayıp hayata atıldıktan sonraki toplumsal yaşantısında başarılı olup olmayacağını büyük ölçüde etkilemektedir” (Köşker,2005, s.3).

Tüm bunlar göz önüne alındığında sevgi içerikli çizgi filmlerin öğrencilerin gelişmelerine olan etkisine değinilmesi kararına varılmıştır. Geleceğin yetişkinleri olan günümüz çocuklarının kişilik yapılarını ve ileriki hayatlarını olumlu etkileyen her türlü eğitimi almaları sağlanmalıdır.

“Çocuklar severek izledikleri çizgi filmlerden farkında olmadan pek çok bilgiyi öğrenmektedir. Çizgi filmlerde yapılan içerik araştırmalarında ilköğretim çağı çocuklarına yönelik yararlı bilgiler işlenmektedir. Birçok yararlı uğraş için çocuklar yönlendirilmektedir. Okumak, resim yapmak, spor yapmak gibi davranışlara teşvik edilmektedir” (Çelenk, 1995, s.106).

Çocukların sanatsal yönlerinin gelişmesinde büyük etkisi olan görsel sanatlar eğitimi dersindeki faaliyetleri ilerlemelerinin temelini oluşturur. Çocukların en çok izledikleri programlar arasında olan çizgi filmlerle bu gelişmelerine ve derste yaptıkları resimlerine olan etkisi incelenmiştir.

1.1. Problem

Sevgi içerikli çizgi filmlerin ilköğretim 5. sınıftaki çocukların görsel sanatlar dersinde yaptıkları resimleri nasıl etkilemektedir? Bu doğrultuda, ilgili literatürler incelenmiş, daha önce yapılan çalışmalar ile bu çalışma arasındaki ilişkiler, benzerlikler, farklılıklar ortaya konmuştur.

Karakuş (2005)’un “Çizgi filmlerdeki şiddetin çocuklar üzerindeki etkisi” konulu yüksek lisans tezinde okullara, cinsiyete, çocukların yaşadığı aile tipine, ailenin eğitim

durumuna göre, ailenin gelir düzeyine göre çocukların çizgi filmlerden etkilenme düzeyleri anketlerle ölçülmeye çalışılmıştır. Anket uygulanması ve çizgi filmdeki şiddetin etkisinin incelenmesiyle araştırmamla farklılık göstermektedir.

Ünver (2002) 'in “ Bir popüler kültür ürünü: çizgi film pokemon” konulu yüksek lisans tezinde popüler kültür, kitle kültürü kavramlarının değerlendirilmesi yapılmıştır. Bir popüler kültür ürünü pokemon çizgi filmin içeriksel ve biçimsel yönden incelenmesinin yapılmasıyla araştırmamdan ayrılmaktadır.

İnce (1991)'nin “ Çizgi filmlerin 6-18 yaş grubu bireylerin yaşantılarında yeri ve önemi ” konulu yüksek lisans tezinde çocukların çizgi film yapımlarına karşı ilgileri ve istekleri belirlenmeye çalışılmıştır. Araştırmanın amacına uygun yapılan anket çalışmasıyla da araştırmamdan farklılık göstermektedir.

Çelenk (1995)'in “Televizyonda gösterilen çizgi filmlerin ilköğretim çağı çocukları üzerindeki etkileri” konulu yüksek lisans tezinde televizyondaki çizgi filmlerin çocuklar üzerindeki etkisine değinilmiştir. Bu araştırma çizgi filmlerin saldırganlık ve şiddete yönelmeye etkisi, televizyonda gösterilen çizgi filmlerin öğrenme sürecine etkisi, çizgi filmlerin çocukların satın alma davranışına etkisiyle ilişkilendirilmesiyle araştırmamla farklılık göstermektedir.

Köşker (2005)'in “Televizyondaki çizgi filmlerin (animasyon), ilköğretim çağı çocuklarının eğitimi üzerine etkileri” konulu yüksek lisans tezinde çizgi filmler yapım sürecinden ele alınarak incelenmiştir. Öğrencilerin çizgi filmlere karşı tutumları anketlerle ölçülmeye çalışılmıştır. Çocukların eğitimi üzerindeki etkisinin incelenmesiyle benzerlik göstermekle birlikte çizgi filmlerin içerik açısından ele alınmamasıyla araştırmamdan ayrılmaktadır.

1.1 .1. Problem cümlesi

Sevgi içerikli çizgi filmlerin ilköğretim 5. sınıftaki çocukların görsel sanatlar dersinde yaptıkları resimler üzerindeki etkisi nedir?

1.1.2. Alt Problemler

1. Çocukların sevgi içerikli çizgi film izledikten sonra kendiliğinden uygulamalarda yaptıkları çalışmaların farkları nelerdir?

1.a.İlköğretim 5. sınıftaki çocukların sevgi içerikli çizgi film izlemeden önce ve sonra yaptıkları resimlerde renk kullanımındaki farklar nelerdir?

1.b.İlköğretim 5. sınıftaki çocukların sevgi içerikli çizgi film izlemeden önce ve sonra yaptıkları resimlerde şema kullanımındaki farklar nelerdir?

1.c.İlköğretim 5. sınıftaki çocukların sevgi içerikli çizgi film izlemeden önce ve sonra yaptıkları resimlerde kompozisyon kullanımındaki farklar nelerdir?

1.d.İlköğretim 5. sınıftaki çocukların sevgi içerikli çizgi film izlemeden önce ve sonra yaptıkları resimlerde anlatımsallık kullanımındaki farklar nelerdir?

2. İlköğretim 5. sınıftaki çocuklar sevgi içerikli çizgi film izledikten sonra kendiliğinden uygulamasına geçtiklerinde bulundukları gelişim basamağında değişiklik gözlenmiş midir?

1.2 Amaç

İlköğretim 5. sınıftaki çocuklarda sevgi içeren çizgi filmler izledikten sonra yapılan çalışmaların ardından spontane uygulamalara geçiş sırasında çocukların resim çalışmalarına vermiş olduğu etkilerin (yarar ve zararların) nasıl yansıdığını incelemek amaç edinilmiştir.

Ayrıca bu araştırmanın amacı sevgi içerikli çizgi film izlemenin öğrencilerin resimlerine katkısının ortaya çıkarılması ve bu bağlamda onların hayal dünyasının zenginliğinin farkındalığının onlara kazandırılmasını sağlamaktır. Bu da onlara özgüven sağlayarak görsel sanatlar dersine karşı motivasyonu artırır.

1.3 Önem

İlköğretim I.kademedeki çocukların zamanlarını nasıl kullandıkları oldukça önemlidir. Çevre, bu yaş grubundaki çocukları en çok etkileyen ve kişiliklerini şekillendiren unsurların başında gelir. Davranışçı öğrenme kuramcısı olan Watson ve Bandura'nın yaptığı incelemeler sonucunda vardığı sonuçlar da bu araştırmayı desteklemektedir. Watson, "insan beyni, doğduğunda boş bir levhadır", sözü ile insanoğlunun çevresindeki uyaranlar vasıtası ile her şekilde ve her yönde öğrenme sağlayacağını belirtmiştir. 1961 yılında "gözlemleyerek öğrenme" kavramını bir deneyle ispatlayan Albert Bandura'nın yaptığı çalışmanın sonuçları, televizyon programlarının çocuklar üzerindeki etkisini ispatlamıştır.

Günümüzde ebeveynler çocuklarının ne tür uyaranlar ile karşı karşıya kaldıklarını seçebilecek bilince sahipler. Ancak; ebeveynlerin gözden kaçırdıkları olumsuz uyaranlarla çocukların karşı karşıya kaldıkları gerçektir. Bu tip uyaranları engellemek her zaman mümkün olmamaktadır. Engellemek mümkün olmasa da seçim yapmak yine ebeveynlerin elindedir. Bu yaştaki çocuklar hangi çizgi filmlerin eğitici; hangilerinin zararlı olduğu konusunda pek de fikir sahibi olamamaktadırlar. Buna rağmen ebeveynler ya da eğitimciler bu yaş grubu çocuklara izletecekleri sevgi içerikli çizgi filmler ile resimlerini geliştirmede, onlara istedik davranışları kazandırmada konuya daha hâkimdirler.

Sanat eğitiminde en önemli hususlardan bir de yaratıcılıktır hiç şüphesiz. Yaratıcılığı geliştirmek ya da var olan yaratıcılık yetilerini ortaya çıkarmak sanat eğitimcilerin en büyük hedeflerinden biridir.

Sanat eğitimi, bireylere kendini tanıtan, bireylere yol gösteren bir kılavuz gibidir. O nedenle sanat eğitimi bireylere ne kadar erken yaşta verilirse amacına o kadar erken ulaşmış olur.

1.4 Varsayımlar

Bu araştırmada aşağıdaki varsayımlardan yola çıkılacaktır:

1. İlköğretim 5. Sınıf yaş grubu çocukların öğrenmelerini gözlemleyerek de gerçekleştirilebilir.

2. Çocukların davranışlarının istendik olması için sevgi konularının ağırlıkta olduğu çizgi filmler daha etkili olabilir.
3. Sevgi içerikli çizgi filmleri izleyip, istendik davranış edinen ilköğretim 5. sınıftaki çocuklarda saldırganlık ortadan kalkabilir, yaratıcılıklarında ve becerilerinde gelişme gözlenebilir.
4. İlköğretim 5. sınıftaki öğrenciler, sevgi içerikli çizgi film izleyerek bunun sonucunda geliştirecekleri yaratıcı düşünce ile uygulamalarına farklılık katıp kendilerine olan güven ve inancı artırıp ileriye dönük sanatsal hedefler ve planlar içerisine girebilirler.
5. Sevgi içerikli çizgi filmlerin izletilmesi sonucunda ortaya çıkması beklenen yaratıcı düşünce ve ürüne yansıyan bu düşünceyi değerlendirmede, estetik beğeni etkisiyle objektif bir tutum sergilenmeyebilir.

1.5 Sınırlılıklar

1. Bu araştırma Erzincan Merkez Salih Erkan İlköğretim Okulu'nda gerçekleştirilecektir.
2. Araştırma Erzincan Merkez Salih Erkan İlköğretim Okulu'nda 5. Sınıfta eğitim gören çocuklarının uygulamaya katılması ile gerçekleştirilecektir.
3. Araştırma Erzincan Merkez Salih Erkan İlköğretim Okulu'nda bulunan 5. Sınıftan toplam 24 öğrenci ile gerçekleştirilecektir.
4. Araştırmada Erzincan Merkez Salih Erkan İlköğretim Okulu'nda eğitim gören 5. Sınıftan çocukların sadece eğitim içerikli çizgi filmler izlemeleri ve bunun sonucunda edindikleri becerilerinin gözlemlemesi yapılacaktır.
5. Araştırma esnasında çocuklara izlettirilecek çizgi filmler, okul öğretmenlerinin görüşleri de alınarak seçilecektir.
6. Öğrencilere araştırma için izlettirilecek olan çizgi filmler: Yalnız Dev(8dk), Küçük Keçi Yavrusu(8.55dk), Ormanda Seyahat (16.25dk) olacaktır.
7. Araştırma yapılırken çizgi filmler, Erzincan Merkez Salih Erkan İlköğretim Okulu'nda eğitim gören 5. sınıftan çocukların eğitim gördükleri okulda, kendi sınıflarında, okula ait video kullanılarak izlettirilecektir.
8. Araştırma esnasında Erzincan Merkez Salih Erkan İlköğretim Okulu'nda eğitim gören 5. sınıftan çocukların davranış gözlemlmeleri, belirlenen çizgi filmleri yeterli süre izledikten sonra yapılacaktır.

9. Araştırmada çocuklara izlettirilecek çizgi filmlerin süresi ve sayısı da okul öğretmenleriyle görüşülerek, onların tecrübelerinden de faydalanılarak belirlenecektir.
10. Her yaş grubundan sorumlu olan sınıf öğretmenlerinin de araştırmaya insan gücü ve görüşleriyle katılması gerçekleşecektir.

1.6 Tanımlar

Bu bölümde araştırmada sık sık kullanılacak olan kelimelerin ne anlamda kullanıldığı üzerinde durulmuştur.

Algı: “Görsel ve duyuşsal ilgi (farkında oluş), ayımsama (ince farkları görebilme) ve nesneler, imgeler ve duyguları dikkate alarak izlenimlerin, koşulların ve ilişkilerin kaynaştırılması. Bir başka tanımla algı, daha iyi görebilmek, daha iyi ayımsayabilmek ve nesneler arasındaki bağlantıları kurabilmek sürecidir” (Özsoy, 2003, s.217).

Çevre: “Kişinin içinde bulunduğu toplumu oluşturan ortam. Bir şeyin yakını, dolayı, etraf “(Yılmaz, 2007, s.57).

Çizgi film: “Bir konuyla ilgili olarak karakterlerinin hareketlerini belirtecek biçimde art arda çizilmiş resimlerden oluşan sinema filmi “ (Çelenk, 1995, s.21).

Çocuk: “Bebeklik ile erginlik arasındaki gelişme döneminde bulunan oğlan veya kız” Striker, s. 32).

Davranış: “Davranma işi veya biçimi, tutum, davranım, muamele, hareket” (Koç, 2005, s.42).

Görsel Sanatlar: “Desen, resim, özgün baskı, heykel; film, televizyon, grafik, üretim tasarımı gibi iletişim ve tasarım sanatları; kentsel tasarım, iç mimarlık ve manzara tasarımı gibi mimarlık ve çevresel sanatlar; halk sanatları; seramik, elyaf, takı ve mücevher, ahşap eserler ve diğer malzemelerle yapılanları içeren geniş bir sınıftır” (Özsoy, 2003, s.218).

Görsel Sanatlar Eğitimi: “Resim, heykel, mimarlık, seramik, grafik sanatlar, uygulamalı sanatlar, tekstil, moda tasarımı, film, fotoğrafı ve endüstri tasarımı gibi

geniş bir alanı almakla birlikte, dar anlamda, okullardaki Resim-İş derslerine denir” (Yılmaz, 2007, s.17).

Güdü: “İngilizce ve Fransızca’daki “motive” kelimesidir. Türkçede saik veya harekete geçirici güç anlamına gelmektedir” (Öncü, Küçükahmet, 2004, s.168).

Karakter: “Bir bireyin kendine özgü yapısı, onu başkalarından ayıran temel belirti ve bireyin davranış biçimlerini belirleyen, üstün ana özellik, öz yapı, ırak, seçici” (Türkçe Sözlük, 1969, s. 671).

Öğrenme: “Bireyin olgunlaşma düzeyine göre birey ve çevresi arasındaki etkileşim ve uygulama sonucu oluşan kalıcı izli davranış değişiklikleridir” (Karaağaçlı, 2005, s.17).

Renk: “Renk yapay ya da doğal tüm objelerden yansıyarak gelen ışınların gözlerce algılanarak hissedildiği bir görüntüdür ” (Balci, Say, 2004, s.49)

Spontane: “Çocuklar yaşadığı çevresindeki olayları benmerkezci bir şekilde kendilerine özgü, çok sempatik bir tavırla ortaya koyarlar. Spontane; bu davranışların kendi arzusu ile olan ve dış tesirlerden etkilenmeden ortaya konulan çalışmaların yapılması şeklinde yorumlanmasıdır”¹ (San, 2004, s.54).

Üretken: “Üretme gücü olan, çok üreten” (Türkçe Sözlük, 1969, s.1256).

Yaratıcı Düşünme: “Daha önce aralarında ilişki kurulmamış nesneler ya da düşünceler arasında ilişki kurulması” (Keser, 2005, s.350).

Yaratıcılık: 1. “Bilinen şeylerden yepyeni şeyler oluşturmak, yeni, özgün bir senteze ulaşmak, sorunlara yeni çözüm yolları bulmak. 2. Yaratma gücü ve yeteneği. 3. İmgelem, yenilik, anlamlı nitelikler ve orijinallik üretimi. 4. Yaratıcılık, ilhamı kavrayan ve besleyen eylemdir” (Keser, 2005, s.355).

Yetenek: “1. Bir kimsenin bir şeyi anlama veya yapabilme niteliği, kabiliyet. 2. Bir duruma uyma konusunda organizmada bulunan ve doğuştan gelen güç, kapasite” (Türkçe Sözlük, 1969, s.1308).

¹ Spontane: Doğaçılama, herhangi bir plan yapmaksızın olay anında gerçekleştirme olarak da tanımlanabilir.

BÖLÜM II

2.ÇİZGİ FİLM VE TARİHSEL GELİŞİMİ

2.1.Çizgi Filmin Tanımı

Çizgi film, sinemanın bulunuşu ile paralel gelişerek, sinema tarihini bir parçası olmuş, böylece sinemanın temel ilke ve prensipleri de çizgi filmin, sinema yapısını oluşturmuştur.

Çizgi filmler diğer film aşamalarına bakıldığında yapım ve teknolojik açıdan farklılıklar göstermektedir.

Çizgi film, ayrı ayrı yapılmış çok sayıda resmin tek tek filme alınmasından sonra, bunların bir hareket yanılsaması yaratmak üzere ekranda birbiri ardı sıra gösterilmeleriyle gerçekleştirilir, şeklinde tanımlanır.

Türk Dil Kurumu'nca yayınlanan Sinema ve Televizyon Terimleri Sözlüğü'nde "tek tek resimleri ya da devinimsiz nesneleri gösterim sırasında devinim duygusu verebilecek biçimde düzenlemek ve filme aktarma işi" şeklinde tanımlanmaktadır. Ancak çizgi filmin yapılanma süreci içinde bu tanım yetersiz kalabilmektedir. Bu açıdan çizgi filmi Stephenson,'hareketlendirme sanatı "olarak tanımlamaktadır.

Belirli bir hareket dizisini oluşturan durağan görüntüler, tek tek filme alınıp saniyede 24 kare hızla izleyiciye sunulduğunda, her bir durağan görüntü, gözün ışığa hassas tabakasında beyin aracılığı ile bir süre duraklaşır. Bu görüntü kendisinden sonra gelen kare ile optik olarak bağlanır ve bu durum film içindeki tüm kareler için sürüp gider. Bu temel prensip üzerine oluşan çizgi filmin gerçekçi filmden ayrılan özelliği, filmin kare kare oluşturulması ve köklerinin grafik yada plastik sanatlara dayalı olmasıdır. Hareket dizisini oluşturan durağan resimlerin el çizimi olması, renklerin ve hareketlerin sanatçılar tarafından üretilerek kontrol edilmesi açısından da ayrım ortaya çıkar (Kaba, 1992, s.1).

Durağan çizimlere hareket izlenimi vermek, çizgi filmin temel yapısını oluşturur. Hareket ise onun kendi canlılığının yapısını oluşturmakta ve bize ifadeleri yansıtmaktadır.

Gerek insan gerek hayvan karakterler, daha çok hareketlerle ifadelerini belirtirler. Bir eylemi, bir duyguyu hareketlerle yansıtır tepki alırlar.

“Canlandırma sinemasının temel taşları sayılabilecek resim çizme sanatı, insanlığın mağara devri yaşantısına kadar geri gitmektedir” (Çelenk, s. 6).

2.2.Çizgi Filmin Dünyadaki Tarihsel Gelişimi

2.2.1.Walt Disney’in Büyülü Dünyası

Amerika’nın Chicago kentinde Walt Disney isimli bir kişi çeşitli meslek dallarında çalışmasının yanında akşamları Chicago Güzel Sanatlar Akademisi’nde resim dersleri almıştır.

Kansas City’de kiraladığı bir garajda resim çalışmalarını sürdürmüş burada gördüğü fareyi dikkatle incelemiş ve çizgi film kahramanı olarak düşlemiştir. Değişik tarzları deneyen Walt Disney bu tarzlarından vazgeçmiştir. Walt Disney çizgi kahraman karakterlerinde şu özellikleri düşlemiştir.’Filmlere öyle bir başkişi seçilmelidir ki, seyirci tüm özlemlerini onda gerçekleştirsın, kendinde arayıp bulamadığı her şeyi onda bulsun. Ancak bu başkişi kesinlikle insan olmamalıydı. Seyirci insanda bağışlamadığı

tüm güçsüzlükleri, yanlışları, korkuları, yanlışları, o sevimli yaratıkta bağışlayabilsin (Oral,1976, s. 9).

Bu düşüncelerden yola çıkan Walt Disney Micky Fare'yi Mart 1928'de yapmıştır. Walt Disney'in Micky Fare'sinin gözü pektir, yüreklidir, biraz alaycı, akıllıdır, kendine sonsuz güveni vardır. Micky Fare'li çizgi filmler gösterime girdiğinde siyah beyaz şeklinde gösterilmiştir. Gösterime giren Plane Crazy ve Gallopin Goucho pek başarı gösterememiştir.

Walt Disney 1932 yılında çizgi filmlere renk unsurunu ustalıkla katmıştır. Renkli olarak gerçekleşen ilk çizgi film 'Flowers and Trees' yapımcılarına Oscar ödülünü kazandırmıştır.

Walt Disney çizgi film tekniği üzerine yaptığı deneme ve araştırmalarla 'Disney Tarzı' biçimini geliştirmiştir. Disney film kahramanlarına o güne kadar görülmemiş yumuşaklık kazandırmıştır.

Çizgi- hikâye ve karton filmlerin yaşamış en büyük efsanesidir. Vakvak Amca'nın, Varyemez'in, Guffi'nin, Küçük Domuzlar, Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler, Pinokya, Bambi, Kül Kedisi, Alis Harikalar Diyarında gibi çizgi filmlerin yapımcısıdır.

Disney yapım stüdyoları çizgi karakterler ile gerçek oyuncularını bir araya getirmeyi başarmıştır. Bu türe ilk örnek 1945 yılının şubat ayında gösterime giren Donald Duck'ın başrol oynadığı 'The Tree Caballeros' isimli filmidir. 1988 yılında Disney firması için Steven Spielberg insanların ve çizgi kahramanların rol aldığı yeni bir film çalışmasını üstlenmiştir. Roger Rabbit-Tavşan Roger gösterime girdiğinde tüm dünyada ilgi uyandırmıştır. Walt Disney Miki Fare ile başladığı çizgi filmciliğini kısa zaman içerisinde geliştirmiştir. Çizgi filmciliğine yeni teknikler kazandırmıştır. İnsan ile çizgi kahramanlarını sinema perdesinde birlikte oynatmayı başarmıştır.

Walt Disney çizgi filmlerde kurduğu renkli dünyayı Disneyland eğlence parklarında insanlığa sunmuştur. İlk Disneyland eğlence merkezi 1955 yılında Los Angeles'de açılmıştır. Disney yurt dışındaki ilk Disneyland'ı 1983 yılında Tokyo'da açmış, 1992 yılında ise Fransa'da Euro Disney açılmıştır.

Walt Disney ürettiği çizgi filmlerden toplam otuz adet Oscar kazanmıştır. Disney ürettiği karakterler hakkında düşüncelerini şu şekilde ifade etmiştir."Pamuk

Prenses dünyanın herhangi bir ülkesinde gösterilmiyor olsun. Benden çok sonra bile o yaşamını sürdürecektir...”.

Bu sözleri söyleyen Walt Disney yıllar önce gerçekleri dile getirmiştir. 15 Aralık 1965 yılında Burbank'taki St. Joseph's hastanesinde Walt Disney hayata veda etmiştir. Ama Walt Disney'in ürettiği çizgi kahramanlar, üreticisini gölgede bırakacak şekilde ünlenmiştir. Walt Disney bugün yaşamıyor ancak onun ürettiği kahramanlar dün olduğu gibi bugünde varlığını korumakta ve yaşamlarını devam ettiriyorlar.

2.2.2.Geçmişten Günümüze Manga Tarihi Ve Anime

a-Manga Kavramı Ve Manga Tarihçesi

12. yüzyılın başlarında tapınak duvarlarına ölümden sonraki hayat ve hayvanlar hakkında resimler çizilmeye başlandı. Bu resimler oldukça kabaydı ve figürler abartılmıştı ama stili bugünkü manga stiline benzerdi. Özellikle de 12. yüzyılda Toba [1053-1140] adındaki budist bir din adamının kuşlar ve diğer hayvanlar hakkında çizdiği ve *Choujuugiga (The Animal Scrolls)* adı verilen eseri ünlüdür.

“1600’lü yılların başında bu resimler tapınak duvarları yerine odun bloklarına çizildi. Ukiyo-e olarak adlandırılan bu resimlere dinsel konulardan çok cinsel konular, özel binalar ve satir resmediliyordu. Resimler tek renkli olarak çiziliyor ve renkler gölgelendirmeler ile tasvir ediliyordu” (Alparslan,2002, s. 496).

1702 yılında Shumboko Ono adında ünlü bir manga sanatçısı bu resimlerden bir kitap hazırladı. Bu bir hikayeden daha çok resim koleksiyonuna benziyordu.

Manga” kelimesinin bilinen ilk kullanımı 1770’li yıllara dayanmaktadır. 19.yüzyıl boyunca manga kelimesi özel olarak, üzerinde karikatürler bulunan odun bloklarını, özellikle de Hokusai Katsushika’nın 1819’da yayınlanmış olan ve öğrencilerinin kullanması için kendisinin de çizdiği skeç, çizim ve karikatürlerini adlandırmakta kullanılmıştır.Hokusai çizdiği skeçleri iki Çince karakterin “man” (kaygısız, ilgisiz) ve “ga”(resim) birleşiminden oluşan “manga” kelimesiyle tamamlamıştır (a.g.m.:498).

Aslında bu eski eserleri günümüz manga'sının kökeni olarak kabul edilmesi konusunda bazı tartışmalar vardır. Will Eisner'ın dediği gibi eğer manga kökenleri ile bağlı bir sanat ise çok eski bir tarihsel geçmişe sahip demektir. Ama bazı araştırmacılar, manga'nın kökenini bu kadar eskiye götürmenin, Avrupa çizgi romanlarının kökenini taş devrinde mağara duvarlarına çizilmiş resimlere göndermekle aynı şey olduğu söylemektedirler. Bazı araştırmacılar ise manga'nın kökenlerinin eskiye dayandırılmasının nedeninin, sanatçıların mangayı geleneksel bir japon sanatıymış gibi göstererek savaş sonrasında manga'nın devlet baskısına uğramasını önleme çalışmaları olduğunu düşünmektedirler. Ama ne olursa olsun, 12. yüzyıldan kalma bu resimlerin günümüz manga eserlerine olan inanılmaz benzerliği su götürmez bir gerçektir.

Bir İngiliz olan Charles Wirgman 1862 yılında, Japonya ile ilgili haberleri konu alan "Japon Punch" adında İngiliz bir dergi çıkarttı. Dergi için çizdiği karikatürlerde gölgelendirme, perspektif ve konuşma balonu gibi bir çok ilginç teknik uyguladı ve zeka dolu hicivli bir tarz kullandı. Bunu takip eden Fransız George Bigot gibi birçok Avrupalı karikatürcü bu türde örnekler vermeye başladı. Japon sanatçılar o güne kadar kullandıkları fırçalar yerine kalemler kullanıp, o güne kadar bir tabu olan "düzeni eleştirmeme" yargısını yıktılar (a.g.m.:501).

Japan Punch dergisi tercüme edilip Japonya'da yayınlanmaya başladı ve bunu diğer yeni çıkan hiciv dergileri izledi. Kısa sürede Yokohama'nın Mamaru Chimbun(1877) dergisinin önderliğinde bütün büyük Japon şehirlerine yayıldılar. Bu dönemden günümüze miras kalan en önemli şeylerden biri de çoğu manga'da "İngilizce" kelimelerin geçmesidir. Sonuç olarak Charles Wirgman Japon karikatürünün babası kabul edilmektedir ve adına her yıl anma törenleri düzenlenmektedir.

1902 yılında ilk Japon çizgi bantı (comic strip) olan "*Tagosaku To Mokubei No Tokyo Kembutsu*" Rakutan Kitazawa tarafından çizilip ilk gerçek Japon gazetesi olan Jiji Shinpo'nun Pazar ekinde yayınlandı. Bu çizgi bantta Tokyo'ya giden ve devamlı homurdanan iki taşralı konu ediliyordu. Eserleri olan Doncia ve Tonda'da Amerikan karikatürcülerinin stillerini ve düşüncelerini kullanmasına rağmen kendine özgü buluşlarıyla Japonya'ya özgü bir orjinallik taşıyordu.1966'da kurulmuş olan Omiya Karikatür Sanatı Şehir Müzesi Rakutan Kitazawa'ya adanmıştır.²

² 1890 yılındaki Ertuğrul Gemisi faciasından sonra Japon halkının topladığı yardımları getiren temsilci grubunda bulunan ve II. Abdülhamit'in isteği üzerine aralarında Mustafa Kemal Atatürk'ün de bulunduğu

Taisho periyodunda [1912-1926] Miyao Shigeo'nun *Dango Kushisuke'nin Maceraları* (*Dango Kushisuke Manyuki*) gibi çocuklar için hazırlanmış *manga*'ları göze çarpar. Bu eserin baş kahramanı ismini şişler üzerinde mochi topları döndürmesinden almıştır. Ama *manga* ve *manga artisti* (*mangaka*) kelimeleri Showa periyodunun [1926-1989] başına kadar Japon günlük hayatının parçası olmamıştır. Manga kelimesinin 1930'larda Japonya'daki günlük hayata girmesi, ilk strip halindeki karikatürlerin gazetelerde yayınlanmaya başlamasıyla tamamlanmıştır.

1920'li yıllarda iki tür çizgili bant (comic strip) yayına başlamıştır. Bunlardan biri, çocuklar için hazırlanan ve Amerikan gazetelerindeki benzer yapıtlardan etkilenmiş olan çizgi bantlardı. Pat Sullivan'ın yapıtı "Felix The Cat", Bud Fisher'ın "Mutt" ve "Jeff" gibi eserleri Japonca'ya çevirilip "Hochi" ve "Asahi Graph" gibi gazetelerde yayınlandılar. Bu eserler oldukça popüler oldular. Yine aynı yıllarda hazırlanan, küçük bir oğlan ve sincap hakkındaki bir öyküyü anlatan çizgi bant çocuklar için hazırlanmış başarılı bir çizgi bant olarak tarihe geçti.

"Aynı zamanda yetişkinler için hazırlanan kısa politik çizgi bantlar da oldukça popüler oldular. Bu yıllarda birçok alanda kültürel ve sosyal değişimler yaşanmaktaydı. Yeni bir popüler kültür ve çalışanlar sınıfı oluştu, feminist hareketler başladı. Ekonomik eşitsizlik ve politik adaletsizlik, eleştirilerin hedef noktası oldu. Sol görüşlü manga sanatçılarına göre manga devrim demektir" (a.g.m:504).

Japon Manga Sanatçıları Federasyonu (*Nihon Mangaka Renmei*) gibi bazı bağımsız manga federasyonları kuruldu. Bazı Marxist karikatürcüler, *Proletarian Artist League* (*Proleterian Geijutsu Kai*)'nin çalışan sınıfı politik ve kültürel programına katıldılar. Bu organizasyonun lideri olan Kobayashi Tokiji 1933'te bir polis karakolunda polisler tarafından işkenceyle öldürüldü (Kinsella, 2000: 22).

Worker's News (*Musansha Shimbun*), *War Banner* (*Senki*), *Farmers' Manga* (*Nomin Manga*) gibi bazı manga dergilerinde bazı sanatçıların hazırladıkları politik karikatürler ve çizgi bantlar yayınlandı.

Masamu Yanase'nin *A Capitalist's Education* gibi anti-kapitalist çizgi bantları önce *Sunday Yomiuri* gazetesinde ve daha sonra büyük gazetelerde yayınlandı.

rivayet edilen 5 Türk subayına Japonca öğreten Seitaro Noda adlı gazeteci de Jiji Shinpo gazetesinde çalışmaktaydı.

1931 yılındaki Mançurya olayından sonra, 1930'larda medya ve toplum oldukça etkili bir baskı ve denetime maruz kaldı. Yazarlar, sanatçılar, yayıncılar ve karikatürcülere ulusal politik hedefler baskıyla kabul ettirilmeye çalışıldı. Bazı karikatürcüler polis tarafından hapse atıldı, işkence gördü ve hatta öldürüldü. 1940 yılının Ağustos ayında devlet baskısıyla bütün bağımsız karikatür ve manga sanatçıları, devlet tarafından kontrol edilen *Yeni Japon Manga Birliği (Shin Nippon Manga Kyokai)* adındaki tek bir resmi kurum altında toplandı.

1941'den sonra medya üzerindeki baskı ve sansür katlanarak arttı. 1937-1944 yılları arasında magazin sayısı 16.788'den 942'ye düştü. *Yeni Japon Manga Birliği*'nin kalan üyeleri, savaş zamanı propaganda projelerine dahil edildiler. *Yeni Japon Manga Birliği* tarafından hazırlanmakta olan *Manga* dergisi, milliyetçi propaganda yapmakta, İngiliz ve Amerikan liderlerini vampirler ve şeytanlar olarak tasvir etmekteydi. Savaş sonrasında *Yeni Japon Manga Birliği* adını *Japon Mangaka Birliği (Nippon Mangaka Kyokai)* olarak değiştirdi ve en iyi organize olmuş bağımsız manga sanatçıları organizasyonu olmayı devam ettirdi (Kinsella, 2000, s. 22,23).

Manga eserlerine olan devlet baskısı devam ederken, çocuklar için hazırlanan çizgi bantlar ve politik olmayan manga'lar yayınlarına devam ettiler. Birçoğu *nansensu (nonsense)(saçma)* manga kategorisine girdi. 1931 yılında *Kodansha, Boy's Club (Shounen Gorakubu)* adında renkli bir çocuk dergisi çıkardı. Tagawa Suiho'nun popüler serisi *Black Stray (Norakuro)*, Shimada Keizo'nun *Dankichi The Adventurer (Boken Dankichi) (Maceracı Dankichi)* eseri gibi askeri birer atmosferi olan hikayeler *Boy's Club (Shounen Gorakubu)* dergisinde yayınlandılar. *Norakuro*'da bir köpek tugayına katılarak sonunda profesyonel bir asker olan bir köpek anlatılıyordu. Bu çok popüler eserlerin basımı 1980'li yıllarda bile devam ediyordu.

Pasifik Savaşı süresince çocuk magazinleri oldukça büyük çapta bir sansüre uğradı. Sadece, devlet tarafından idare edilen *Yeni Japon Manga Birliği (Shin Nippon Manga Kyokai)* kurumuna üye olan manga sanatçılarının, hala Kodansha tarafından basımı devam edilen birkaç çocuk dergisi için manga hikâyeleri çizmesine izin veriliyordu.

1942'de magazinler ve gazeteler birleştirildi. Ticaretin ve taşımacılığın sekteye uğraması nedeniyle yaşanan kâğıt yokluğu nedeniyle 1944 yılında gazetelerde çizgi bant yayımlanması yasaklandı. Sadece, devletçe onaylanmış olan *Manga* dergisi 1944

yılındaki bir hava bombardımanında basımevi yıkılıncaya kadar yayınına devam edebildi.

Savaş sonrasında ağır hayat şartları, ekonomik güçlükler ve kağıt sıkıntısı nedeniyle *manga* sevenler için yeni uygulama başladı: Kiralık Manga. 1950'lerin ortasında manga kiralayan dükkânların (*kashihonya*) sayısı hızlı bir artış gösterdi ve 30.000 dükkâna ulaştı. İsteyenler 10 Yen karşılığında istedikleri bir kitap veya magazini 2 günlüğüne kiralayabiliyorlardı. *Shadow (Kage)(Gölge)* ve *Street (Machi) (Sokak)* zamanın en büyük iki *kiralık manga* dergileri oldular. 1956-59 yılları arasındaki kiralık manga'nın doruk noktasında her biri ayda yaklaşık 160.000 genç erkek tarafından okunmaktaydı (Kinsella, 2000, s. 24).

Japonya'nın 2. Dünya Savaşı yenilgisinden sonra 7 sene boyunca tarihsel konu içeren manga yayınlanamadı. Savaş süresince çok popüler olan savaş ve dövüş konulu manga'lar ortadan kayboldular. Bunun nedeni başta Amerika olmak üzere galip devletlerin uyguladığı, savaş, samuray, ordu ve Uzakdoğu sporları konularındaki kısıtlamalardı. Bu konularda konuşma özgürlüğünün kısıtlanmasının amacı, savaşçı görüşlerin tekrar ortaya çıkmasını engellemektir. 1952 yılında imzalanan *San Francisco Barış Antlaşması* bu kısıtlamalara bir son verip tekrar konuşma özgürlüğü getirdi.

Yeni yapılanmakta olan şehirlerin nüfusu 1950'li yıllarda kırsal yörelerden gelen genç göçmen işçilerle dolmaya başladı. Kıt kanaat geçimini sağlayan bu fakir fabrika işçileri için tek ucuz eğlence kaynağı sadece bu kiralık manga'lardı. Eski hayallerin yıkıntıları altında güçlükle hayatını devam ettirebilen halkın gerçek hayattaki acılarını unutmaları için bir kaçış aracına ihtiyacı vardı. Yetişkinler için bu kaçış aracı filmlerdi, gençler için ise manga'lar. Kiralık manga'ları hazırlayan sanatçıların hepsi amatördü ve çoğu gençti. Bu toplumsal değişimin sonucu olarak bu sanatçılar daha gerçekçi ve kendileri gibi genç yetişkinlere yönelik bir manga stili ortaya çıkardılar. Genç bir sanatçı olan Tatsumi Yoshihiro bu tür dramatik yetişkin manga'larını tanımlamak için 1957'de bunlara "*dramatik ve aksiyon dolu resimler*" anlamına gelen "*gekiga*" ismini verdi.

İlk gekiga'lar yeni bir grafiksel gerçekçilik derecesiyle, toplumsal ve politik konularla karakterize ediliyorlardı. Tsuge Tadao, Takahashi Shinji, Tsue Yoshiharu, Saito Takao, Iwai Shige ve Yamamori Susumu gibi genç sanatçılar kendilerini *Gekiga Fabrikası (Gekiga kojo)* olarak adlandırdılar. Shirato Sanpei'nin 1959-62 yılları arasında

yayınlanan 8 ciltlik kiralık *gekiga* hikayesi olan *Ninja'nın Uzakdoğu Dövüş Sanatları* (*Ninja Bungeicho*) adlı eseri kiralık gekiga döneminin zirve noktası olmuştu. Özellikle genç erkekler arasında çok popülerdi. Shinto bu eserinde Disney'in 4 parmaklı karakterlerine, Mickey Mouse'un ki gibi devasa gözlere yer vermeyerek yeni bir sosyal realizm getirdi. Hikaye'nin başkahramanı olan Kagemaru bir ninja grubun lideriydi ve 16. yüzyılda feodal derebeylerine karşı bir grup asi köylünün yanında savaşıyordu. Kagemaru bir süper kahraman değildi ve hikayenin sonunda savaşı kaybediyordu ama önemli olan verdiği savaşın değeri idi. Shinto, eserinde sert samuray kanunlarını kullanıp, hikayesine felsefi bir boyut katarak ve gerçekçi çizimler kullanarak anlatmak istediği konunun ciddiyetini vurguluyordu. Gekiga sayesinde yetişkinlerden oluşan bir okuyucu grubunun oluşmasıyla beraber, birçok sanatçı sadece eğlendirmek amacının dışına çıkarak geniş bir tür ve teknik yelpazesi oluşturup sanatsal ve edebi ürünler vermeye başladılar.

Kırmızı mürekkep ile basılmış olan ve "akabon" adı verilen başka bir manga türü ise Osaka'da sokak satıcıları tarafından satılmaya başlandı. 1947 yılında Tezuka Osamu, 200 sayfalık *Yeni Define Adası* (*Shi2n Takarajima*) adlı yapıtını akabon formatında yayınladı. Bu manga'yı Robert Louis Stevenson'nun *Treasure Island* eserinden ilham alarak hazırlamıştı. Savaş sonrası halkın yoksulluğuna ve yayın sektörünün gerilemiş olmasına rağmen bu manga çıkar çıkmaz 400.000 adet satarak akabon tarzına ve Tezuka manga'larına karşı ulusal bir hayranlık başlattı. Tezuka bu manga'sında bir ilke imza atarak sinema tekniklerini bir manga'ya uygulamıştı. Bu gör2sel açıdan bir devrim demekti. Okuyucular manga'yı okurken kendilerini film seyredirmiş gibi hissediyorlardı. Bu sayede manga derin, en önemlisi de kalıcı bir dra2matik ve psikolojik etki bırakabiliyordu. Bu sırada Tezuka 19 yaşında bir tıp öğrencisiydi. *Yeni Define Adası*'nın ardından *Lost World*, *Metropolis* ve *Tetsuwan Atomu* gibi bir çok ünlü mangayı çizdi. Yapıtı yeni bir manga türünü temsil ediyordu ve yeni yetişen manga sanatçılarının üzerinde inanılmaz bir etki bırakacaktı. Tezuka'nın adı tarihe geçecekti. (a.g.m.:510).

Kodansha tarafından 1947 yılında çıkarılmaya başlayan ve savaş sonrası ilk renkli çocuk dergisi olan *Manga Boy* (*Manga Shounen*), Matsumoto Reiji, Fujio-Fujiko ve Ishinomori Shotaro gibi bir grup genç manga sanatçısının eserlerini sergilemekteydi. Dergi kısa sürede oldukça popüler oldu. Akabon manga'larındaki etkileyici grafik stili ve gelişmiş öyküler *Manga Boy* editörlerince de uygulanıyordu. Derginin en

önemli serisi olan *Orman İmparatoru (Jungle Taitei)*, çok ünlü ve başarılı bir *akabon* manga sanatçısı olan Tezuka Osamu tarafından çiziliyordu.

Gerçekçi *gekiga* stiline karşılık, kaliteli çocuk magazinlerindeki *manga* hikayeleri şirin bir grafik stiliyle hazırlanmaktaydı. Bu stil Amerikan Disney animasyonunun koca gözlü ve çarpıtılmış fiziksel görünüşlü karakterlerinden etkilenmişti. Disney yapımları 1945-51 yılları arasında Japon kitapçıları ve sinemalarında bulunabiliyordu. Disney'in bu etkisi, savaş sonrası hikaye mangalarının öncüsü olan Tezuka Osamu'nun eserlerinde hissedilmektedir.

1950'lerden itibaren manga kelimesi ayrıca çocuklar için hazırlanmış, şirin, fantastik ve bazen eğitici olan ve Tezuka Osamu ile ilişkilendirilen yeni bir türün adı oldu. Bu tür, çocuklar için sağlıklı ve temiz bir eğlence kaynağı olarak görülmeye başlandı. Hâlbuki bu sırada gekiga stili politik kavgalar ve eğitimsiz işçilerle ilişkilendiriliyordu. Gekiga sanatçıları ve manga sanatçıları iki farklı sosyal ve kültürel yapıyı temsil ediyorlardı. Bu nedenle de kaçınılmaz olarak birbirlerini bir nevi "eski düşman" olarak görüyorlardı.

2. Dünya Savaşı'nın ardından gelen zor günlerde yiyecek sıkıntısı ve kötü yaşam koşulları Japon halkını vurmuştu. Bu kötü koşullar altında Sazae-san adındaki bir çizgi bant Japon halkının eğlence kaynağı oldu ve unutulmuş kahkahaları evlere geri getirdi. *Sazae-san* 1946-74 yılları arasında Asahi gazetesinde Hasegawa Machiko tarafından çizgi bant olarak çizilip yayınlandı. 28 senelik yayın hayatı boyunca arka arkaya iki jenerasyon tarafından büyük ilgiyle takip edildi. Kitap haline getirilmiş versiyonu ise 62 milyondan fazla sattı. Başarısının sırrı ise Sazae adındaki neşeli ve unutkan bayan kahramanı ve onun oldukça sıradan ailesinde yatmaktadır. Konu olarak savaş sonrasındaki günlük hayatın sıradanlığında geçen komik olaylar ve aralarında jenerasyon farklılıkları olan ev ahalisinin problemleri işlenmektedir. *Sazae-san*, Amerikan yapımı *Blondie* ile karşılaştırıldığında *Blondie*'nin daha çok karı-koca ilişkilerine değindiği ama *Sazae-san*'ın tüm aileyi yansıttığı ve karakterin kardeşleri ve annesiyle olan ilişkilerini de anlattığı görülmektedir. Sazae-san'da ilginç olan bir nokta ise bütün karakterlerin isimlerinin denizle ilgili terimlerden gelmiş olmasıdır. Hasegawa Machiko, 2.Dünya savaşı sırasında kırsal alana tahliye edildikten sonra kumsalda yürüş yaparken karakterleri planlamıştır. Mesela Sazae'nin adı bir tür deniz kabuğu, kocası Masuo'nun adı alabalık, kız kardeşi Wakame'nin adı deniz yosunu anlamına

gelmektedir. *Sazae-san*'a gösterilen yoğun ilginin ardından 1969'da televizyon için animesi hazırlanmış ve ardından filmleri ve dizileri yayınlanmıştır. *Sazae-san*'a olan yoğun ilgi hala devam etmektedir. *Sazae-san* ayrıca o günlerdeki Japon ev hayatına ışık tutan çok önemli bir kaynaktır.

1950'lerin ortalarında, kızlar için hazırlanan *shoujo manga*'nın ilk temsilcileri ortaya çıkmaya başladı. Bu zamana kadar çok az sayıda profesyonel kadın manga sanatçısı vardı. Kızlar için hazırlanan manga'ların çoğu Tezuka Osamu ve Yokoyama Mitsuteru gibi erkek sanatçılar tarafından hazırlanıyordu. Tezuka, "*Knight in Ribbons*" adlı eserinde erkek kıyafeti içindeki bir kadının serüvenlerini anlatmıştı. Bu çalışma, kadınlardan oluşan ve erkek rollerini de kadınların oynadığı *Takarazuka Tiyatrosu*'nu da etkilemişti. Ayrıca genç kızların cinsel ayırım nedeniyle yaşadıkları baskıdan kurtulmak için duydukları istekleri anlatmaları için bir zemin kaynağı oldu. 50'lerin ortasından itibaren kadın manga sanatçıları, anne-kız ilişkilerini, sosyete ve eğlence hayatını, romantik aşkı ve doğaüstü olayları konu alan ve kızlar için hazırlanmış manga dergileri hazırlamaya başladılar. Kadın manga sanatçıları erkek okuyuculardan bağımsız olarak sadece kadınlara yönelik eserler veriyorlardı. Bunun tek istisnası, "*Fire*" adındaki manga'sında başkahraman olarak bir rock şarkıcısını konu alan ve erkek okuyucuya da sahip olmaktan hoşlanan Mizuno Hideko'ydu.

1959-61 yılları arasında Japonya ekonomisinin güçlenmesiyle birlikte Japon medya ve basın-yayın sektörü de hızlı bir büyüme gerçekleştirdi. Tokyo, manga üretiminin merkezi oldu ve burada yüzlerce stüdyo kuruldu. Zamanla aylık dergiler de haftalık düzene geçmeye başladılar. 1959'un mart ayında ilk haftalık çocuk dergisi olan *Weekly Shounen Magazine* yayınlanmaya başladı. Arkasından aynı yılın Kasım ayında *Weekly Shounen Sunday* dergisi yayınlanmaya başladı. Ardından 1963 yılında üçüncü haftalık manga dergisi olan *King, Shounen Gahosha* yapımcıları tarafından basılmaya başlandı. İlk başlarda bu dergiler genel olarak eğlence ve bilgi ağırlıklıydılar ve manga'ya az yer ayrılmıştı. İlk çıktıklarında satışlar da beklenen düzeyde değildi. Ama editörler manga'ya daha çok yer ayırırlarsa satışlarının artacağını farkettiler ve bekledikleri gibi de oldu. Dergilerdeki manga oranı arttıkça satışlar da katlanarak arttı. 1960'lı yıllarda bu 3 dergi arasında en çok satan dergi olabilmek için bir yarış başladı. Bu arada televizyon günlük hayata girdi ve ulusal TV kanalları kurulmaya başlandı.

Manga dergilerinin haftalık yayına başlamış olmaları, onların televizyonla başıdebilmelerini sağladı. Manga dergileri ve TV kanalları birbirleriyle yarışa girmek yerine birbirlerini desteklediler. Bazı manga serilerinin televizyon animasyonları hazırlandı. Bu sayede manga'ların TV'de reklamı yapılmış oldu ve manga satışları da arttı.

Kodansha firması tarafından çıkarılmakta olan *Magazine* 1965'ten itibaren sadece çocuklara yönelik *manga*'lar içermiyordu. Sadece çocuklara yönelik içerik sunmak yerine, kiralık manga ve gekiga okuyan gençlerin de ilgisini çekmek istediler. 1965 yılında derginin başeditörü Uchida Masaru gekiga sanatçıları Kodansha için çalışmaya davet etti. Çocuklara yönelik manga'ları ve gençlere yönelik gekiga'ları beraber yayınlama çalışmaları oldukça büyük bir başarı ile sonuçlandı ve manga magazinleri geniş bir okuyucu kitlesine ulaştı. 1966 yılında *Magazine* dergisinin tirajı 1 milyon'a ulaşmıştı. 1974 yılına gelindiğinde 75 manga dergisi yayınlanmaktaydı ve ayda toplam 20 milyonluk bir tiraja ulaşılmıştı. Artık manga'yı sadece çocuk eğlencesi olarak görmek imkansızdı. Çocuklar için hazırlanan şirin robotlar, tatlı hayvancıklar yayınlanmaya devam etti; ama bunların yanı sıra efsanevi samuray savaşçıları, savaşçı askerler, lise çeteleri, kamikaze pilotları, gangsterler ve yakuzalar hakkında manga'lar da yayınlanıyordu. Ama bu başarı fazla uzun sürmedi, çünkü gekiga'ya fazla ağırlık verilmesi nedeniyle dergiler asıl hedef kitleleri olan çocukları kaybetmeye başladılar.

1968 yılında kurulan *Jump* dergisi hedef kitlesi olan çocuklara sadık kaldı ve bunun faydasını gördü ve 70'lerin başında liderliği ele geçirdi. Yeni bir dergi olması nedeniyle ünlü manga sanatçılarına sahip değildi. Ama bu ona zarar yerine büyük fayda getirdi. Diğer eski dergilerdeki ünlü yıldızların istedikleri gibi çizmelerine izin veriliyordu. Ama *Jump* dergisi sahip olduğu çaylak manga sanatçılarından okuyucu isteklerine göre hareket etmelerini istedi. Bunların arasından Akira Toriyama'nın *Dragonball*'u ve Takehiko Inoue'nın *Slam Dunk*'ı gibi yıldızlar çıktı. 1980'de *Jump*'ın tirajı 3 milyon, 1985'de 4 milyon; 1988'de 5 milyondur. 1994'te 6.2 milyon gibi inanılmaz bir tiraja ulaştı ve Japonya'da açık ara ile en çok satan magazin oldu.

60'lı yıllarda tamamen çökmüş olan kiralık manga sistemi nedeniyle Shirato'nun eserleri gibi birçok büyük eser unutulup yok olma noktasına gelmişti. 60'ların ortasından itibaren medya, savaş sonrasında artık insanların yetişkin olduktan sonra bile manga okuduğunu vurgulamaya başladı. Shirato'nun eserleri tekrar büyük

yayınevlerinde basılmaya başlandı. 1964 yılında *Nagai Katsuichi* tarafından, gekiga sanatçısı Shirato Sanpei'nin tarihsel bakış açısını öğrencilere gösterebilmek için *GARO* adında bir dergi yayınlanmaya başladı. Çocuklar 18. yüzyıl köle ayaklanmaları ve sınıf ayırımına ilgi göstermeseler de, *GARO* dergisinde yayınlanan *Kamui Efsanesi* (*Kamuiden*) kolej öğrencileri arasında en çok okunan manga serilerinden biri oldu. *Kamui Efsanesi*, Kamui adındaki bir oğlanın fakirlik ve baskıya karşı verdiği mücadeleyi anlatmaktadır.

Shirato'nun gekiga stili manga'nın okuyucu kitlesinin çocuklardan eğitimli yetişkinlere kaymasını sağlamıştı. 1950 yılı oldukça keskin bir ayrımı beraberinde getirdi. 1950 yılından önce doğanlar liseye başlayınca manga okumayı bırakmışlar ama 1950'den sonra doğanlar mangayı çocukların yanı sıra yetişkinler içinde bir eğlence saydıkları için manga okumayı sürdürmüşlerdi. Bunun nedeni gekiga tarzının yetişkinleri çekmesinin yanı sıra, Tezuka'nın o güne kadar çocuklara yönelik olan manga'yı sofistike bir hale getirerek çocukların yetişkin olunca bu türü okumayı bırakamamalarını sağlamasıydı. 1960'ların sonlarında üniversite öğrencisi olan bu gençler manga'yı eğlence, sanat ve anlatım biçimi olarak benimsedi. Giderek artan öğrenci hareketleri artık manga ile bütünleşmişti (Kinsella, 2000, s. 32).

Gekiga'nın haftalık dergilere girmesi ile birlikte bu dergiler Japon medyasında söz sahibi olmaya başladılar. 1969-1971 yıllar arasında Fujio-Fujiko sanatçıları tarafından hazırlanan ve Çin'deki kültürel devrimi anlatan *Mao Tse Tung* (*Mo Taku To*) adlı manga *Sunday* dergisinde yayınlandı. 1971 yılında *Jump* dergisi, baskıyı ve Japonya'daki Amerikan üslerini protesto eden *The Human Condition* (*Ningen no Joken*) adında bir *manga* yayınladı.

1968-73 yılları arasında *Magazine* dergisinde Chiba Tetsuya tarafından çizilen ve senaryosu *Kajiwara Ikki* tarafından yazılmış bir manga olan *Tomorrow's Joe* (*Ashita no Joe*) yayınlandı. *Tomorrow's Joe*, boksör olup ün ve saygı için dövüşen fakir bir oğlanın hayatını anlatmaktaydı. *Tomorrow's Joe* üniversite öğrencileri arasında büyük ün kazandı. Ama öğrenciler arasındaki şiddeti arttırıp sokak dövüşlerine teşvik ettiği iddiasıyla da suçlandı. 1970 yılında Waseda Üniversitesi öğrenci gazetesinde geçen "Sağ elimizde *Asahi Journal*, Sol elimizde *Magazine* var" cümlesi o zamanlarda manga'nın politik gücünü anlatan önemli bir slogan olarak gösterilmektedir. 1968 yılında "Red Army (Sekigun)" adındaki bir Japon terörist gurubunun bir uçağı Kuzey Kore'ye kaçırdıktan sonra röportaj için gelen basına "*We are Tomorrow's Joe*" açıklamasını

yapmış olmaları bu mangaların ne kadar etkili olduğunu gösteren ilginç bir örnektir (Kinsella, 2000, s. 32).

Savaş öncesinde ve savaş sonrasındaki ilk 20 senede komedi *manga*'ları sadece komedyenlerin anlattıkları hikâyelerin resimli adaptasyonlarından ibarettiler. Ama 60'ların sonlarına doğru ortaya çıkan Akatsuka F2ujio'nun *Osomatsu-kun* ve *Tensai Bakabon* gibi eserleri oldukça popüler olup yeni bir soluk getirdiler. Bu *manga*'lardaki karakterler hem görünüş hem de kişilik olarak çarpıktılar. Artık kahkahalar, soytarılık yapıp homurdanan karakterlere zorla gülmek yerine doğal olarak geliyordu. Bu her bakımdan yeniydi. Zamanla Akatsuka bu çizgisinden saptıysa da bu konuda hala büyük bir öncü kabul edilmektedir.

1967-69 yılları arasında, kızlar için shoujo manga hazırlamakta olan ve yirmili yaşlarda olan Moto Hagio [*They Were Eleven (11 nin iru!)* ve *A, A' [A, A prime]*'ın yazarı], Ke2iko Takemiya [*Toward the Terra (Tera e)*'nin yazarı], Yumiko Oshima , Ryoko Yamagishi ve Riyoko Ikeda [*The Rose of Versailles (Versailles no bara)*'nın yazarı] gibi sanatçıların ortaya çıkardığı yeni bir shoujo manga akımı başladı. Bu akımın yazarlarına "*Harika Kırkdokuzlular*" denildi, çünkü büyük çoğunluğu 1949 yılında doğmuştu.

Bu kadınlar savaş sonrası *manga*'larıyla büyüyen bir jenerasyona aittiler. Ayrıca bu stil sanatçılara üreticiliklerini sunmaları için daha fazla özgürlük veriyordu (Tchiei,1998:6). Riyoko Ikeda'nın *The Rose of Versailles* adlı eseri inanılmaz bir popüleriteye ulaşmış shoujo tarzını Japonya'da ilk defa zirveye taşıdı. Bu hikayede, Fransız Devrimi sırasında Kraliyet Oscar François de Jarjayes adında kraliyet muhafızları kumandanlığı yapan ve erkek gibi yetiştirilmiş olan bir kadının yaşadıkları, bu sırada sarayda dönen entrikalar ve Fransız Devrimi'nin gelişimi anlatılmaktadır. Marie Antoinette, Kral XVI Louis ve General Renier de Jarjayes gibi gerçekten yaşamış bir çok tarihi şahsiyet de bu hikayede yer almıştır.

Bu yeni yapıtlar zamanla shoujo manga'nın sınırlarını aşarak önemli bir erkek okur kitlesine ulaştılar. Sonuçta, birçok bayan manga sanatçısı erkeklere yönelik dergilerde öykülerini yayınlamaya başladı.

Bu akımın yazarları arasında olan Moto 2Hagio, *Bessatsu Shoujo Komikku* (*Special Edition Girl's Comic*) dergisinde *Sukitootta gin no kami* adlı eserinin yayınlanmasıyla beraber *Poo no ichizoku* (*Poe Ailesi*) adlı manga serisine başlamış oldu. 1971-76 yılları arasında yayınlanan bu seri oldukça ün kazandı. Seri halindeki bu manga'larda Edgar ve Allen Poe adında 14 yaşındaki iki vampirin 1744-1976 yılları arasında Avrupa'da geçen acıklı hayat hikayeleri anlatılıyordu. Eserindeki lirik ve sanatsal stili Hagio'yu zamanın en önemli mangaka'larından biri yaptı ve Hagio, *Poe Ailesi* eseriyle 21. Shogakukan Manga ödülünü kazandı. Ardından 1975'te bilimkurgu türündeki manga'sı *11 nin Iru!* (*They Were Eleven*) yayınlanmaya başladı. Bu manga'da, gelecekte Galaktik Üniversite'ye girmek isteyen öğrencilerin final sınavı olarak girdikleri 53 gün uzayda hayatta kalma denemesi konu edilmektedir. Öğrenciler 10'ar kişilik gruplar halinde sınava girmektedirler ama sonradan grupta 10 yerine 11 kişi olduğu ortaya çıkacaktır ve öğrenciler bu nedenle başlarına gelecek olan feci olaylardan kaçabilmek için bir ölüm kalım savaşına gireceklerdir. Moto Hagio, *A, A' [A, A Prime]* adlı diğer bir bilimkurgu eserinde ise uzayda çalışmaları için genetik mühendisliğince geliştirilen ve daha çok çalışmaları için duygularının yok edildiğine inanılan Unicorns adındaki bir ırkın hapsedilmiş duygularının ortaya çıkışının hikayesini çok duygusal bir şekilde anlatmaktadır. 1992 yılında *Petit Flower* dergisinde yayınlanmaya başlayan "*Zankoku n2a kami ga shihai suru*" adlı eseri 1997 yılında ilk *Tezuka Osamu Bunka* ödülünü kazanmıştır.

1960'ların realist manga'ları temel olarak politik kavgalarını ve insanların hırslarını konu ediyordu. Ama 70'li yıllardan itibaren oluşmaya başlayan sakin ortam nedeniyle bu politik kavga içeren manga'lar zamanla dergilerden kaybolmaya başladılar. Kızlar için hazırlanmış shoujo manga türleri tekrar boy göstermeye başladı. Bunlar özellikle *hippie* hareketinden etkilenmekteydiler. Kızlar için hazırlanan bu shoujo manga'larda artık gerçeklikten uzak çizim şekilleri, büyük gözler, şirin yüzler kullanılmakta romantik konular işlenip insanların iç dünyaları ile bağlantılar kurulmaktaydı. Karakterler politik ve sosyal tartışmalardan uzak durmakta ve bu manga'larda daha çok kişisel konular işlenmekteydi.

70'lerin başında gekiga sanatçıları da değişimden etkilenecek manga'nın sanatsal boyutu üzerinde çalışmalar vermeye başladılar. Gekiga artık rüyalar alemini, hatıraları ve sosyal psikolojiyi inceleme altına almıştı. Bu çalışmalar sonucunda *GARO* dergisinde

angura (underground) veya *Avantgarde* adı verilen yeni bir tür ortaya çıktı. Tsuge'nin hayal dünyasında geçen *Screwceremony (Nejishiki)* adlı eserinde endüstri, yoksulluk ve Pasifik Savaşı'na göndermeler yapıyordu. 1980'lerin sonlarında da bu türde zaman zaman eserler verildi. Gekiga'nın küçük ama önemli türlerinden biri olan Avantgarde, manga'nın içinde estetik etkisini devam ettirdi.

Her ne kadar gekiga, Tezuka'nın manga'larına karşıt bir türü temsil ediyor olsa da Tezuka gekiga'nın bazı özelliklerini eserlerine katmaktan çekinmedi. 1970'lerde gekiga bakışıyla tarih ve politika üzerine manga'lar çizdi. Ama bu eserlerinde gekiga'nın kabalığına yer vermedi. Okuyucular zamanla gekiga'dan bıkınca, Tezuka'nın tercihinin doğru olduğu kanıtlanmış oldu.

Çocukların çalışmasında yardımcı olması için hazırlanan ve bilgi veren manga'lar 2. Dünya Savaşı'nın öncesinden beri mevcuttu. 1970'lerden itibaren manga'nın yoğun olarak anlatım türü olarak kullanılmasıyla beraber "*akademik manga*" adı verilen ve genelde işadamları tarafından okunan bir tür ortaya çıktı. Bu *manga*'larda her zaman bir hikaye işlenmiyordu ama başkahramanlarının bilgi ve anekdotların kökenlerini araştırırken yaşadıkları ve öğrendikleri şeyler tasvir ediliyordu. Artık manga'larda matematik, fizik gibi bilim dalları işleniyor, Japonya, Çin ve hatta dünya tarihi anlatılıyordu. Borsa firmaları artık yatırımcılara manga ile ulaşıyor ve hatta politik partiler misyonlarını seçmen kitlelerine manga ile anlatıyorlardı. İnsanlar ilgili manga'ları okuyarak kısa sürede yasal problemlerine, hastalıklarına çözümler bulup ofiste çalışma kuralları, kişisel bilgisayar kullanımı, yurtdışı seyahatleri gibi birçok konuda bilgi ediniyorlardı.

70'lerdeki en önemli eserlerden biri olan *Barefoot Gen (Hadashi no Gen)* 1972-73 yılları arasında Keiji Nakazawa tarafından yazıldı. Keiji, Hiroshima'ya atılan atom bombasının tanığıydı. *Barefoot Gen* sayesinde insanlar Gen ve ailesinin atom bombası patladıktan sonra yaşadıklarını ve ailesinin feci kaderini öğrendiler. Keiji Nakazawa yaptığı bir açıklamada, hikâyenin başkahramanına "Kaynak" anlamına gelen Gen ismini koyduğunu, çünkü karakterinin yeni jenerasyondaki insanların nükleer savaşa hayır demesini sağlayabilecek bir kaynak olmasını umduğunu söylemiştir.

1974'te Yamagami Tatsuhiko'nun *Gakideka ("Boy Detective")* adlı eseri oldukça büyük bir tartışma yarattı. Yamagami'nin eserinde, o güne kadar tabu olarak bakılan

konulara yer vermesi zaten yeterince şok ediciydi. Ama en önemlisi ise stilindeki realist kesinlikti. Yamagami komik manga türüne kayıncaya kadar 10 sene bilimkurgu türünde eserler verdi. Bu sırada edindiği tecrübeler onun dünya görüşünün ve realist çizim tarzının oluşmasını sağladı.

Yamagami bu türde eserler vermeye başladığı sırada, gizemli konular işleyen mangalar üzerinde deneyimli bir sanatçı olan Umezu Kazuo da ünlü bir komedi manga olan *Makoto-chan*'ı yayınladı. Umezu, gizemli konular işleyen mangalar hazırlayarak kazandığı deneyim sayesinde oldukça keskin çizgilere sahipti.

1974 yılında Japonya'nın belki de en popüler kahramanı olan *Doraemon*'un manga'ları, kendilerini Fujiko Fujio olarak adlandıran Abiko Motoo ve Fujimoto Hiroshi adlı iki mangaka tarafından çizilip yayınlanmaya başladı. Hikayenin başkahramanı Nobi Nobita, 4. sınıfa giden ve Tokyo'da yaşayan bir oğlandır. Oldukça haylaz, sakar ve başarısız bir öğrenci olan Nobita devamlı olarak başını belaya sokmaktadır. Bunlar öyle büyük sorunlar doğurmaktadır ki Nobita'nın 22. yüzyılda yaşayan torunları bile büyük büyük dedeleri Nobita'nın yaptığı hatalar nedeniyle fakirlik içinde yaşamak zorunda kalmışlardır. Bu nedenle 22. yüzyılda yaşayan akrabalarından biri bu durumu düzeltmek için *Doraemon* adındaki kedi şeklindeki bir robotu geçmişe gönderir. Bu robotun yardımı sayesinde Nobita'nın hata yapmasını önlemek isterler. Ama Nobita sonuçta sınıfındaki en zayıf ve en aptal öğrencidir. Ona gönderilen *Doraemon* adlı robot da çok zeki değildir, çünkü 22. yüzyıldaki fakir ailesi ancak bu robotu gönderebilmiştir. Ama *Doraemon*'un çok önemli bir özelliği vardır. Karnındaki cep sayesinde istediği faydalı ve çok gelişmiş eşyaları gelecekte getirebilmektedir. Artık Nobita ne zaman başını derde soksa *Doraemon* getirdiği aletler sayesinde Nobita'nın paçasını kurtarmaktadır. Ama bu fazla uzun sürmez, çünkü *Doraemon*'un getirdiği aletler nedeniyle Nobita başını daha da büyük dertlere sokar. Mesela *Doraemon*'un getirdiği, duvarların arkasını gösteren dürbünü artık Nobita banyo yapan kızları gözetlemek için kullanmaktadır.... Ama bunlar fazla uzun sürmez, çünkü sonunda Nobita hatasını anlar ve doğru kararlar vermeye başlar. Hikâyeler sadece *Doraemon*'un getirdiği aletler üzerine kurulu değildir. Önemli olan Nobita'nın sonunda güzel kararlar verip doğru yolu bulmasıdır. Bu komedi mangasında ayrıca dürüstlük, çevrecilik, cesaret gibi etik konular işlenip ne kadar önemli oldukları anlatılır ve hatta genetik, jeoloji, tarih, biyoloji gibi eğitici konular da işlenmektedir. *Doraemon* 70'li,

80'li, hatta 90'lı yıllarda bile tutulup, inanılmaz bir hayran kitlesine ulaşmıştır. Tam anlamıyla ulusal bir simge haline gelmiştir. Nasıl Amerikalıların Bugs Bunny'si varsa, Japonların da Doraemon'u vardır. Bu sevgi, Doraemon posta pulları piyasaya sürüldüğünde CNN'de haber olacak kadar büyüktür.

1970-76 yılları arasında Kazuo Koike ve Goseki Kojima tarafından çizilen "*Lone Wolf and Cub*" dönemin sanatsal yanıyla en önemli samuray mangalarından biridir. Hikayede ortaçağ Japonya'sında bebeğini de yanına alarak intikamını almaya çalışan bir kiralık katilin öyküsü anlatılmaktadır. Hikaye oldukça kanlı ve uzundur ama oldukça da etkileyicidir. Geleneksel samuray öyküleri zamanla güncel koşullara ayak uydurur ve modern kahramanlar yaratır. Örneğin 1969'da Takao Saito tarafından yazılan *Golgo 13*, vicdansız bir kiralık katilin verilen suikast görevlerini egzotik mekanlarda yerine getirişini anlatır. Kısa sürede en çok satan manga olur ve 70'lere damgasını vurur. 1992 yılında toplam tirajı yaklaşık 59 milyon adettir. Şu ana kadarki toplam tirajının 80 milyonu geçtiği tahmin edilmektedir. Bunların yanısıra samuray etiğine bağlı olan ve Japon mafyasını anlatan *Yakuza Manga*'ları gelişir. Bunlardan en ünlüsü Kazuhiko Murakami'nin Showa Periyodu'ndaki *Şeytan* adlı eseridir. Benzer şekilde *Çete Manga*'larında ise gruba bağlılık ve onur için dövüşme teması vurgulanarak çete savaşları anlatılmaktadır.

Eğitici ve bilgi veren *manga*'ların en ünlüsü olan "*JAPAN INC. : A Manga Introduction to the Japanese Economy*" 1986 yılında Shotaro Ishinomori tarafından çizildi. Kitap *Nihon Keizai Shimbun*'da yayınlanmış olan bir ekonomi semineri serisini temel alıyordu ve Amerika-Japonya arasındaki ticaret savaşının hikâyesini anlatıyordu. Shotaro bu kitabın yazılış amacını şöyle açıklıyordu: "İnsanlar ekonomi kitaplarını çok zor olduğu için okumuyorlar ama manga halinde bu konuların anlaşılması çok kolay" (Sabin, 1991: 206; Duus, 1988:xvi). Manga 1988'de İngilizce'ye çevirildi ve California Üniversitesi tarafından yayınlandı. 1989'da ise Fransızca'ya çevrilerek Paris'de basıldı. 3 ciltlik kitap kısa sürede 1 milyondan fazla sattı ve savaştan önce doğmuş insanlar tarafından bile okundu. Bu sayede, daha önce manga'ya ilgi göstermemiş olan ve manga jenerasyonuna ait olmayan insanlar bile manga'nın inanılmaz gücünü kabul etmek zorunda kaldılar.

Japan Inc., Japon ekonomisi temel alan ilk manga'ydı. Etik, güvenilir ve

ileriye dönük iş stratejilerinin gerekliliğini tartışıyordu. Kitap aynı zamanda yeni bir manga türünün öncüsü oldu. *Japon Yayın Birliği (NHK)* ve *Asahi Shinbun* gazete firmaları da manga sektörüne adım attılar.

Asahi Shinbun, 1987 yılında Sony şirketinin başkanının otobiyografisi olan Morita Akio'nun *Made in Japan* adlı kitabının Saito Takao tarafından çizilen gekiga versiyonunu yayınladı. Burada ilginç bir nokta ise Morita Akio'nun böyle bir otobiyografinin hazırlanmasına karar verdip bu konuyu kayak hocasına soylediğinde, kayak hocasının bu kitabı sadece manga olarak hazırlanırsa okuyacağını söylemesi üzerine kitabın gekiga sanatçısı Saito Takao tarafından manga biçiminde hazırlanmış olmasıdır (Kinsella, 2000, s. 77).

Made in Japan'in kazandığı başarının ardından *Sekai Bunkasha* şirket profillerini içeren bir dizi manga yayınladı. Tarihçeleri ve profilleri manga şeklinde yazılmış olan bazı şirketlere örnek olarak Honda, Ajinomoto ve Nomura Securities şirketlerini verebiliriz. O güne dek büyük şirketler yeni işe giren elemanlarına ve iş arayanlara dağıtılmak üzere şirket kurallarını ve şirket tarihçesini anlatan devasa boyutlarda ve oldukça pahalı kitaplar dağıtıyorlardı. 80'lerden itibaren bu kural ve tarihçe kitapları manga formatında hazırlanıp dağıtılmaya başlandı. Ajinomoto'nun manga formatındaki tanıtım kitabında şirketin yiyecek endüstrisinde kullanılan bir katkı maddesi olan MSG (monosodium glutamate) maddesinin nasıl dünyadaki en büyük üreticisi olduğu ve sektöre getirdiği yenilikler anlatılıyordu. Honda'nın yeni işe giren elemanları için hazırladığı manga formatındaki tanıtım kitabında Honda'nın dünyanın en iyi arabalarını üretmek için gösterdiği çaba sonucunda nasıl su soğutmalı motorları geliştirdiği anlatılıyordu.

1989 yılında Ishinomori Shotaro'nun *Japonya'nın Manga Tarihi (Manga Nihon No Rekishi)* adlı 48 ciltlik manga'sı *Chuo Koronsha* tarafından yayınlanmaya başlandı. Manga'nın hazırlanmasında çoğu Tokyo Üniversitesinden olmak üzere 50 akademik uzman danışmanlık yaptı. Ayrıca Japonya'nın Manga Tarihi Eğitim ve Kültür Bakanlığı tarafından okullara önerilen kitaplar listesine girdi. Deneyimli sanatçılar olan *Shotaro Ishinomori*, *Nobaru Baba* ve *Akatsuka Fujio*, *Ohtsuka Eczacılık Şirketi* için sağlık ve hastalıklar konusunda oldukça geniş bir kaynak olan *Ohtsuka Manga Healthy Kenko Series* adında bir manga serisi hazırladılar. Serinin 200.000'in üzerinde kopyası ülke çapında okullara ve kütüphanelere ücretsiz olarak

dağıtıldı.

1983 yılında *Morning* adlı yetişkinlere yönelik dergide gerçekçi bir anlatıma sahip olan *Bölüm Şefi Shima Kosaku* (*Kacho Shima Kosaku*) adlı manga Hirokane Kenshi tarafından çizilip yayınlanmaya başladı ve 1992 yılına dek sürdü. 80'lerde popülaritesi giderek arttı ve şirketlerde geçen olayları anlatan manga'ların öncüsü oldu. Bu hikâyenin baş kahramanı, Hatsushiba adlı hayali şirketin bir bölüm şefiydi. Aslında bu şirket gerçek hayattaki Matsushita elektronik şirketini yansıtıyordu. Kahramanımız Shima Kosaku şirket içindeki ayrılıkları önleyip daha etik bir yönetim sistemi oturtmaya çalışıyordu. Manga'da anlatılan olaylar gerçek bir şirkette geçen olayları anlatıyordu. Serinin popülaritesi üzerine *Magazine* dergisi 1992 yılında, "kendi şirketinizdeki Shima Kosaku'yu bulun" sloganıyla bir yarışma başlattı ve yarışma ödülü olarak üç milyon yen vereceğini duyurdu. *Kodansha* firması ise Shima Kosaku'nun öğütlerinin yer aldığı *Yetişkin Bir Erkek Olmanın 80 Yolu* adlı kitabı 1996 yılında ve *Güçlü Bir Kişi Olmanın 80 Yolu* adlı kitabı 1997 yılında piyasaya sürdü.

80'li yılların ortalarından 90'lı yılların ortalarına kadar iş ve politika mangaları en çok satan manga serileri oldular. Aynı dönem içinde en çok satan ikinci manga olan ve *Shogakukan* tarafından basılan *Feast* (*Oishinbo*) (*Ziyafet*) ilk başta iyi yemek yemenin verdiği zevk üzerine hazırlanmıştı. Ama Amerika ve Japonya arasındaki politik çekişmeleri, Japon ve Kaliforniyalı çiftçiler arasındaki "Pirinç Savaşı" adı verilen çekişmeyi konu etmeye başlayınca ünü giderek arttı (Kinsella, 2000: 82). 1990 yılında bu manga da bir milyonun üzerinde satılmıştı. Bu akademi, iş ve politika serileri zamanın en ünlü manga serileri olan *Dragonball* ve *Dr. Slump*'dan bile daha çok satılıyordu.

Politik konuları uluslararası bir çerçevede işleyen manga'ların en ünlüsü olan *Silent Service* (*Chinmoku no Kantai*) (*Gizli Servis*) Kawaguchi Kaiji tarafından çizilip 1989 yılından itibaren *Morning* dergisinde yayınlandı. Hikayenin başkahramanı olan Kaieda, Amerika ile yapılan gizli bir anlaşma sonucu Japon kıyılarını korumak amacıyla yapılmış olan dünyanın en gelişmiş nükleer denizaltısının kaptanıdır. Birleşmiş Milletler donanmasıyla yapılan ilk test görevi sırasında rotasını değiştirip uzaklaşır ve donanma ile kovalamaca oyunu başlatır.

Artık o bağımsız bir gemidir. Birleşmiş Milletler ve Amerika'nın küçük devletler ve küreselleşme üzerine olan oyunlarını tehdit etmektedir, Birleşmiş Milletler'in yasallığını ve küreselleşmeyi tartışmaktadır. 1991 yılında ulusal NHK kanalı tarafından 3 saatlik bir radyo oyunu olarak yayınlanır ve oyun tüm nüfusun %11'i tarafından dinlenir. 1996 yılına gelindiğinde toplam 22 milyondan fazla manga'sı satılmıştır.

Kawaguchi Kaiji'nin diğer bir önemli eseri ise *Eagle: The Making of an Asian-American President*'dir. Bu manga'da Demokratik Asya-Amerika partisinden Amerikan Başkanlığına aday olan Kenneth Yamaoka'nın seçim çalışmalarının bir Japon gazeteci olan Takashi Jo tarafından takip edilişi konu edilmektedir. Bu manga'da Amerikan'ın politika arenası bir yabancıнын gözüyle incelenmektedir.

Özellikle 80'lerin başından itibaren bilimkurgu ve macera manga'larının sayısı katlanarak arttı. *Gundam* gibi *Mecha* (robot) serileri giderek daha çok tutuldular. Bunlar bir bakıma Japonya'nın teknolojik üstünlüğünü simgeliyordu. 80'lerin en önemli bilim kurgu macerası olan *Akira*(1982-86 ve 88 sonrası) Katsuhiro Otomo tarafında yazılıp 38 cilt olarak yayınlandı. Gelecekte Tokyo sokaklarındaki motorsikletli sokak çetelerini konu alan bir siber-punk efsanesi olan *Akira*'nın ünü zamanla Japonya dışına taşı. Hikâye, 1992(*sayfanın altındaki nota bakın) yılında Japonya üzerine patlayan yeni bir bombayla başlayan 3. Dünya Savaşı'ndan 38 yıl sonra geçmektedir. Bir gün Kaneda ve motorsiklet çetesi süper güçleri olan bir çocukla karşılaşırlar. Büyük güçler bu çocuğun peşindedirler. Ardından inanılmaz telekinetik güçleri olan bu çocuğa ulaşabilmek için büyük bir kovalamaca başlar çünkü bu çocuğun *Akira* denen inanılmaz bir güce ulaşmak için gerekli ipuçlarını barındırdığına inanılmaktadır.

İnternetin popüleritesinin artmasıyla beraber bunu konu alan bilimkurgu manga'ları hazırlanmaya başladı. İnternet temelli bir hikaye olan *Ghost In The Shell* 1989 yılında Masamune Shirow tarafından Young Magazine Special dergisinde yayınlanmaya başladı. Bu manga'da hikaye 4. Dünya Savaşından sonra, internet ve intranet ağlarının dünya çapında güçlü bir telekomünikasyon ağı kurduğu, yıldızlara ulaşıldığı bir zaman diliminde geçmektedir. Özel bir polis örgütü bu dünyada anahtar bir rol oynamaktadır. Terörist gruplara karşı verilen mücadele için bu özel

kuvvetler sibernetik organlarla donatılmışlardır. Artık ne kadar insan olduğu bilinemeyen bu yarı makinelerin yanında androidler de görev alarak teröristlere karşı amansız bir mücadele sürdürmektedirler. Bu manga'nın Mamoru Oshii tarafından yönetilen filmi dünyanın bir çok ülkesinde ün kazanıp anime ve manga'nın adını geniş çevrelere duyurdu. Ayrıca Shirow'un *Appleseed*, *Black Magic M-66* ve *Dominion* vb. eserleri de *Ghost In The Shell* gibi dünya çapında büyük ün kazandı.

Bilim kurgu manga'larının en ünlülerinden biri olan *Battle Angel Alita* (*Gunnm*), Kishiro Yukito tarafından çizilip 1991-95 yılları arasında *Business Jump* dergisinde yayınlandı. Kishiro'nun bu manga'da sergilediği sanat ve anlatım yeteneği, manga endüstrisi için yeni bir atılımdı. Siberpunk, macera ve dövüşün yanısıra romantizm ve aşk da bu bilimkurgu hikayesinde çok güzel bir şekilde işlenmiştir. Hikâye, gelecekte Ido Daisuke'nin Zalem adlı uçan bir şehrin yere bıraktığı bir çöplükte dışı bir robot kafası bulmasıyla başlar. Ido, bu robot kafasını bir savaş androidinin vücuduna monte eder ve çalıştırır. Hafızası silinmiş olan bu androide Gally adını verir ve beraber ödül avcılığı yapmaya başlarlar. Zamanla Gally içindeki üstün savaş yeteneklerini keşfeder ve çevresinde kötü adamlardan oluşan çok büyük bir düşman kitlesi edinir. Gally düşmanlarına karşı savaşırken, bir yandan da Zalem adındaki bu ütöpik şehre ulaşip geçmişindeki karanlık noktaları aydınlatmaya çalışacaktır. Bu uzun ve kanlı yolda aşkı, mutluluğu, hüznü ve acıyı tadacaktır.

80'lerin başındaki ilk hit manga serisi olan *Dr. Slump*, 1980 yılının Ocak ayından 1984 yılına kadar Akira Toriyama tarafından çizilip *Shounen Jump* dergisinde yayınlandı. Hikaye, Penguen Kasabası'nda yaşayan ve Dr. Slump adıyla bilinen Senbee Norimaki adındaki bir bilim adamının 13 yaşındaki bir kız görünümünde olan Akane adında bir robot yapmasıyla başlar. Akane, küçük bir kız gibi görünmesin rağmen inanılmaz derece güçlü ve beceriklidir. Ama Penguen Kasabası'ndaki tek anormal kişi o değildir. Aslına bakılırsa bu kasabanın tamamı anormaldir. Çevredeki bütün hayvanlar ve hatta dağlar taşlar insan gibi konuşup hareket edebilmektedirler. Hatta kasabada uzaylılar bile dolaşmaktadır. Bu garip insanların ve yaratıkların birbirleriyle olan garip ilişkilerinin yanı sıra Dr. Slump'ın yaptığı acayip aletler de ortamı daha da garipleştirip, inanılmaz sorunlara neden

olmaktadır. Fantastik bir dünyada geçen bu son derece absürd komedi dizisi kısa sürede popüler oldu ve uzun süre bu popülerliğini korumayı başardı.

Özellikle erkeklere yönelik hazırlanan ve uzakdoğu sporlarını temel alan komedi ağırlıklı manga'lar da bu döneme damgasını vurmuştur. Bunlardan en önemlisi olan ve *Dr. Slump*'ın da yazarı olan Akira Toriyama tarafından çizilen *Dragonball*, 1985-95 arasında *Shounen Jump* dergisinde yayınlandı. Bu manga'da Son Goku adında maymun gibi bir kuyruğu olan ufak bir çocuğun dragonball denen, üzerine yıldız işaretleri olan ve tüm toprak biriktirildiğinde 1 dileği yerine getireceğine inanılan ejderi (ShenLon) çağırmak için kullanılan tılsımları toplarken uzakdoğu sporlarını öğrenmesi ve bu arada çevresinde gelişen komik olaylar anlatılmaktadır. Son Goku zamanla büyüyüp tecrübe kazanırken, bir yandan da dünyayı kötü karakterlerin emellerinden koruyacak ve bir süre sonra bu görevi oğlu Son Gohan devralacaktır. Dragonball temel olarak Ming Hanedanlığı zamanında yazılmış ve 1592 yılında basılmış olan *Xiyouj / Hsi-yu chi (Batıya Yolculuk)* adlı bir Çin romanından esinlenmiştir. *Dr. Slump*'ın hemen ardından yayınlanmaya başlayan *Dragonball* çok kısa sürede uluslararası bir üne kavuşmuş ve 1995 yılına kadar dünyada yaklaşık 109 milyon adet mangası satılmıştır. Ayrıca 3 sezondan oluşan toplam 508 bölümlük anime serisi ve 17 anime filmi hazırlanmıştır. *Bandai* firmasının hazırladığı Dragonball eşyaları ve Nintendo oyunları 1995 yılına kadar yaklaşık 2.95 milyar dolarlık devasa bir pazar yaratmıştır.

Bu türün diğer önemli temsilcileri ise *Urusei Yatsura*, *Maison Ikkoku*, *Ranma 1/2* ve *Inu-Yasha Sengoku Otogi Zoushi* gibi dünyaca ünlü komedi ağırlıklı manga'ların yazarı olan ve hayranlarının "*Manga Prensesi*" olarak adlandırdığı Rumiko Takahashi'nin yapıtlarıdır. Kendisi erkekler için manga yazan en ünlü bayan manga sanatçısıdır. Eserleri o kadar popüler olmuştur ki, kendisi şu anda Japonya'nın en zengin insanlarından biridir. 1978-87 yılları arasında *Shounen Sunday*'de yayınlanan 34 ciltlik *Urusei Yatsura* adlı eserinde Ataru Moroboshi adında bir oğlanın Lum adındaki dişi bir uzaylıyla yaşadığı serüvenler anlatılmaktadır. Onun dünya çapında büyük üne ulaştıran 38 ciltlik *Ranma 1/2* adlı eseri ise 1987-96 yılları arasında yayınlandı. Bu manga ise Ranma Saotome adında uzakdoğu sporlarıyla ilgilenen lanetlenmiş bir oğlanın yaşadıkları anlatılmaktadır.

Oğlanın üzerindeki lanet de oldukça ilginçtir. Üzerine soğuk su döküldüğünde bir kıza dönüşmektedir. Babası ise bir pandaya dönüşmektedir. Bu lanetten diğer ev ve çevre ahalisi de nasiplerini alırlar ve soğuk suyla domuz, ördek gibi hayvanlara dönüşmeye başlarlar. *Ranma 1/2*'nin bitiminin hemen ardından ise *Inu-Yasha Sengoku Otogi Zoushi* adlı manga'nın yapımına başlamıştır. Bu manga'da ise Kagome Higurashi ve yarı zebani yarı insan olan Inu-Yasha, feodal Japonya'da Shikon ad2lı bir mücevherin parçalarını aramaktadırlar. Bu manga halen yayınına devam etmektedir ve şu sıralarda en popüler serilerden biridir.

70'lerde ve 80'lerin başlarında kızlar için genelde *Candy Candy*, *Georgie* gibi dram ve romantik manga'lar yayınlanırken, zamanla shounen manga'larının da etkisiyle kızlar kendi süper kahramanlarını yaratmaya başladılar. Bu kahramanların çoğunun büyülu güçleri vardır ve zaman zaman kılıç gibi silahlar kullanarak erkeklere meydan okurlar. Büyülü kızlar ekolünün dünya çapında en büyük temsilcisi Naoko Takeuchi'nin 1992-97 yılları arasında Nakayoshi'de yayınlanmış olan 52 parçadan oluşan 18 ciltlik *Sailor Moon* adlı eseridir. *Sailor Moon*'un temelleri asıl olarak 1991 Ağustos'unda Naoko Takeuchi'nin *Sailor V* adında bir manga yayınlamasıyla atılmıştır. Kısa sürede popüler olan bu manga'nın ardından, sadece *Sailor Venus*'un olduğu bu manga'ya *Sailor Moon* başta olmak üzere bir çok yeni karakter eklenmiş ve bu yeni manga 1992 yılının Şubat ayında *Sailor Moon* adıyla yayınlanmaya başlamıştır. Bu manga shoujo temelli olmasına karşın erkekler arasında da bazı nedenlerden dolayı oldukça popüler olmuştur. Kısa sürede inanılmaz bir ilgi görmüş ve hemen ertesı yıl 17. Kodansha Manga Ödülü'nü kazanmıştır. Aynı yıl içinde yapımına başlanan anime'si dünyanın en az 40 ülkesinde yayınlanmış ve yayınlandığı ülkelerin (özellikle Avrupa) çoğunda en popüler anime ve manga haline gelip Almanya, Fransa gibi ülkelerde bir çılgınlık boyutuna ulaşmıştır. *Sailor Moon*'un açtığı bu güçlü kızlar furçasının ardından çok sayıda benzer shoujo manga hazırlanmış ve büyük ilgi görmüştür. Bu furçanın etkileri sadece Japon manga ve animelerini değil batı animasyon ve çizgi romanlarını da etkilemiştir. Bugün dünyanın en popüler batı animasyonlarından biri olan ve Hanna-Barbera tarafından hazırlanıp Crag McCracken tarafından çizilen *The Powerpuff Girls* adlı animasyon da birçok kişiye göre *Sailor Moon*'un ve shoujo akımının batıdaki bir kopyasıdır.

Bu dönemin diğer önemli shoujo manga'larından biri olan *Ah! My Goddess* (*Aa! Megami-sama!*) Fujishima Kosuke tarafından çizilip 1988 yılında Kodansha'nın Comic Afternoon dergisinde yayınlanmaya başladı. Hikâye temel olarak Morisato Keiichi adlı bir kolej öğrencisinin çevresinde dönmektedir. Bir gün, kaldığı yatakhanedeki kıdemli öğrencilerin zorlamasıyla Keiichi yatakhaneye göz kulak olup telefonlara bakmak zorunda kalır. Bu sırada karnı acıkır ve telefonla birşeyler ısmarlamak ister. Telefon numarasını çevirirken yanlışlıkla Tanrıça Ofisi'ni arar. Telefonu açan tatlı bir ses ona yardım edeceğini söyler ve bir anda odadaki aynanın içinden güzel bir kız çıkar. Kız ona adının Belldandy (Verdandi) olduğunu ve istediği bir dileği yerine getireceğini söyler. Kısa boyu ve utangaç kişiliğiyle kız arkadaş bulmakta zorlanan Keiichi, dileğinin onun gibi bir kızla sonsuza kadar beraber olmak olduğunu söyler. Dileği onaylanır ve Belldandy sonsuza kadar onunla olacağını söyler. Ama artık Keiichi'nin başı büyük derttedir. Odada Belldandy ile yakalanınca yatakhanedan kovulur. Ardından Belldandy'nin diğer tanrıça kız kardeşlerinin de işin içine girmesiyle Keiichi'nin başı çok daha büyük dertlere girmeye başlar... Fujishima Kosuke'nun *Ah! My Goddess*'dan önce çizmiş olduğu diğer bir ünlü mangası olan *Taiho Shichauzo* (*You're Under Arrest*) 1986'da yayınlanmaya başlamıştır. Bu eserde ise Tokyo'daki iki bayan polisin yaşadıkları maceralar konu edilmektedir

90'ların en önemli manga grubu denilince akla gelen ilk isim *CLAMP*'tır. *CLAMP* aslen 11 bayan tarafından kurulmuştur. Ama grup RG Veda adlı manga'nın yayınlanmasından önce 7 kişiye, sonra da 4 kişiye düşmüştür. Mokona Apapa, Satusuki Igarashi, Mick Nekoi, Nanase Ohkawa adlı bu 4 bayan hazırladıkları birbirinden güzel manga'larla grubu devam ettirmektedirler. Grubun lideri olan Nanase Ohkawa metinler yazıp, yönetmenlik yapmakta ve dizayn hazırlamakta ve Satsuki Igarashi çizim ve arkaplan hazırlayıp ve karakterleri belirlemektedir. Apapa Mokona ve Mick Nekoi ise asistanlık yapmaktadırlar. *CLAMP*'ın en önemli yapıtları arasında olan ve 1996 yılında Nakayoshi dergisinde yayınlanmaya başlayan *Card Captor Sakura*, Sakura Kinomoto adında ilkokul öğrencisi bir kızın, evinin bodrumunda tesadüfen Clow isimli özel kartları saklayan bir kitap bulmasıyla başlar. Kitabın içindeki kartları kaza ile dağıtmasından sonra Cerberus isimli "Mühürlerin Hayvanı" uyanır ve Sakura'yı kartları toplamakla görevlendirir. 1992-93 arasında *Asuka* dergisinde yayınlanan *CLAMP Campus*

Detective Team adlı manga'da bir grup çocuğun kampüsdeki kız öğrencilerin kaybettiği eşyaları bulup yardım etmek için kurduğu dedektif takımının maceraları anlatılmaktadır. 1994-96 arasında *Kodansha* tarafından yayınlanan *Magic Knight Rayearth*'da korumaları için büyü bir dünyaya gönderilen 3 kızın maceraları anlatılmaktadır. 1992 yılında *Asuka* dergisinde yayınlanmaya başlayan *X*'de biri dünyayı korumaya, diğeri ise dünyayı yok etmeye çalışan iki zıt grubun arasındaki savaş ve dünyanın kaderini elinde tuttuğuna inanılan Kamui adındaki bir oğlanın yaşadıkları anlatılmaktadır. *CLAMP*'ın diğeri önemli eserleri arasında 1991-94 arasında *South* dergisinde yayınlanan *Tokyo Babylon* ve 1997 yılında *Amie* dergisinde yayınlanmaya başlayan *Clover* sayılabilir. *CLAMP* manga'ları bir çok dile çevirilmiş ve dünya çapında büyük ün kazanmıştır. Kendine özgün sanatsal tarzı ile *CLAMP* yapıtları diğeri manga'lar arasında daha ilk bakışta göze çarpmaktadır.

Manga'nın günümüzdeki konumuna bakacak olursak, dünyanın başka hiçbir ülkesinde çizgi romanın bu kadar çok sevilip okunmadığını söyleyebiliriz. Bugün Japonya'da satılan yaklaşık her 10 kitaptan 3'ü manga'dır. Japonya'da 3000'in üzerinde profesyonel manga sanatçısı vardır ve her sene yaklaşık 7 Milyar \$ tutan yaklaşık 2 milyar adet manga satılmaktadır. Sayısız manga dergisi arasından her sayısı 1 milyonun üzerinde satan en az 10 manga dergisi vardır ve Japonya'da manga içermediği halde 1 milyonun üzerinde satabilen başka sadece 1 dergi vardır (Tchiei,1998:1). Shounen Jump dergisinin 1994'teki bir sayısı 6.2 milyon adet gibi inanılmaz bir tiraja ulaşmıştır. Bu manga dergilerinin her bir sayısı yaklaşık 400 sayfadır (Schodt, 1996:22-23). Satılan manga sayısı nüfusa oranlandığında her Japon'un senede yaklaşık 15 adet manga satın aldığı görülmektedir. Sonuç olarak, bu rakamlar manga'nın basit bir eğlence kaynağı olmadığını ve 7'den 70'e Japon halkının günlük hayatının vazgeçilmez bir parçası haline geldiğini göstermektedir.

b-Anime Özellikleri

Japon çizgi filmlerine “anime” adı verilir. Anime sözcüğü Fransızca'daki animation sözcüğünden türemiştir. ”manga” ise Japon çizgi romanlarına verilen addır. Osamu Tezuka Japonya'da modern animenin öncüsü olarak kabul edilir. Genç yaşta 8

mm'lik kamerasıyla küçük animasyonlar çekmeye başlamış ve bu animasyonlarında Walt Disney ve Max Fleischer 'ın eserlerinden ilham almıştır. Onun izinden yürüyen sanatçıların yapıtlarıyla anime adı verilen yeni bir stil ortaya çıkmıştır.

Animeler normalde insanların anladığı şekilde çizgi filmler değildirler. Çizgi film denilince insanların ilk aklına gelen şey Bugs Bunny, Tweety, Scooby Doo gibi çocuk zekâsındaki çizgi animasyonlardır. Hâlbuki animeler her yaştan insan için yapılır ve gerçek hayatta olan veya olmayan hemen herşey onun konusu olabilir. Çizimleri çok farklı ve etkileyicidir. Bazı animelerde karakterlerin büyük gözleri, uzun bacakları vardır. Bunun kökeninin Walt Disney olduğu sanılmaktadır. İlk Walt Disney çizgi filmlerindeki karakterlerin iri gözleri ve uzun bacakları vardı (Bambi vs...). Bu çizim tarzı bugün bazı batı animasyonlarında hala kullanılmaktadır. Walt Disney'den etkilenen Osamu Tezuka'nın yapmış olduğu animeler Disney'in bu tür çizimlerini kullanmışlardır ve bu tür uygulamalar bazı animelerde bugün de sürmektedir. Yani bu çizimlerin kökeni Japonların kısa olması değil, Walt Diney'in etkisidir. Bütün animelerde uzun bacaklı ve büyük göz kullanılmaz.

Japon'ların boy-göz takıntıları nedeniyle böyle şey yaptıkları kabul edilse de unutulmaması gereken bunun sadece Uzakdoğu'ya özgü bir takıntı olmadığıdır. Bu takıntı az veya çok dünyadaki bütün ülkelerde, bütün ırklarda vardır. Uzakdoğu insanının çizgi filmlerindeki bu boy-göz takıntısının nedeni incelendiğinde ortaya çok ilginç bir durum çıkmaktadır. Bunun nedeninin ideal insan tipinden kaynaklandığı ve bu nedenle bu yola başvurdıkları belirtilebilir. Yapılan bilimsel araştırmalar insanların bilinçaltını ve bilinçüstünü en çok etkileyen organın gözler olduğunu göstermiştir. Hatta yapılan cinsel araştırmalar karşı cinsi en çok etkileyen organın karşı cinsin gözleri ve bakışları olduğu kuşku getirmeyen bir şekilde ispatlamıştır.

Uzun bacakların kullanılmasının nedeni ise şöyle açıklanabilir. Genel olarak tüm dünyada aileler çocuklarını basket oynamaya teşvik ederler, halter gibi sporlardan gelişim çağı boyunca uzak durmasını isterler. Çünkü çocuklarının kısa boylu olmasını istemezler. Birçok aile çocuklarının uzun boylu olmasını ister. Uzun boylu olma isteği sadece Japonlara, Uzakdoğu insanına özgü değildir. Boy ortalaması ne olursa olsun tüm ülkelerdeki, tüm ırklar için geçerlidir. Kiminde daha az, kiminde daha çok olabilir ama sonuçta bu evrensel bir istektir ve nedeni açıktır. Yani bütün insanların bilinçaltında ulaşmak istediği ideal insanın özelliklerinde biri de etkileyici gözlere sahip olmanın

yanı sıra uzun boylu olmaktır. Eğer bu durumu kabullenirsek Barbie bebeklerinin neden uzun bacakları olduğu daha iyi anlaşılacaktır.

Daha renkli ve sesli sinemanın olmadığı dönemlerde Fleischer Stüdyoları'nda çizilen dünyaca ünlü Betty Boop'un çoğu anime karakterinden bile büyük başı, gözleri, küçük ağzı ve burnu, upuzun bacakları olduğu görülecektir. Ayrıca burada animasyon dünyasında gerçek bir dahi olan insan psikolojisini çok iyi bilen ve eserlerinde sergileyen Walt Disney'i unutmamak gerekir. Walt Disney bu gerçeklerin farkındaydı ve bunları animasyonlarında büyük başarı ile kullandı. Bu sırada oluşmakta olan Japon animasyon sanatındaki Osamu Tezuka gibi öncüler Batı animasyonunda gördükleri bu çizimleri ve bunların anlamlarını özümseyerek kendi yapıtlarında kullanmaya başladılar. Sonuçta bütün ülkelerde her ırktan insan kullanılan bu animasyon tipini çok sevdi ve bu türün popülerliği giderek arttı. Bu türü çok seven Batılılar ise kısa boylu ve küçük gözlü insanlar değiller. En uzun ırklardan olan Alman ırkına mensup insanların kendileri uzun boylu ve büyük gözlü olmalarına rağmen dünyada anime ve mangayı, özellikle Sailor Moon gibi bu şekilde çizilmiş yapımları en çok seven ve izleyen insanlardan olmaları kayda değerdir. Unutulmaması gereken bir konuda anime ve mangada çizilen karakterlerden sadece Japon karakterlerin uzun boylu ve büyük gözlü çizilmediği, tersine tüm ırkların böyle çizildiği gerçeğidir. Tüm dünyada insanlardan gelen bu yoğun istek üzerine Japon sanatçılar bu talebi karşılayabilmek için bu insan tipini kullanmaya devam ettiler.

Bu tarz çizimlerin sadece güzel görünme isteğinden dolayı böyle olduğunu düşünmek yanlıştır. Bir başka neden de görsel anlatımdır. Devasa boyutlardaki gözlere inanılmaz duygular sıdırmak mümkündür. Bu sayede çok derin ve etkileyici bir anlatıma ulaşılabilir. Walt Disney'in 1942 yapımı Bambi adlı unutulmaz eserinde büyük gözler kullanarak bu etkileyciliği yakalamıştır. Ayrıca büyük göz bir sembol olarak da kullanılmaktadır. Büyük gözler bazı animelerde "masumiyet" ve "duygusallık" sembolüdür. Bu nedenle bazı animelerdeki karakterlerin gözleri çocukken büyüktür ama genelde karakterler yaşlandıkça masumiyetlerini kaybettiklerinden gözleri nispeten küçülür.

Animeler Batı'daki çizgi filmlerin aksine sadece küçük çocuklar için yapılmaz, aksine birçok animenin çocuklar tarafından izlenmesi yasaktır. Anime kendi içinde farklı türlere ayrılır. Bunların arasında çocuklar için yapılan şirin karakterlerin oynadığı

Şeker Kız Candy gibi animelerden, felsefe ve psikoloji içeren animelere (Evangelion vs.) ve çocukların izlemesinin kesinlikle yasak olduğu, büyükler için yapılan ve hayal bile edilemeyecek kadar çok şiddet ve cinsellik içeren animelere kadar çok sayıda tür yer alır.

Anime Japonya’da bir endüstri olmuştur. Amerikalıların çizgi roman pazarı yıllık yaklaşık yüz milyon dolardır. Hâlbuki Japonya’da manga pazarı yıllık yaklaşık beş milyar dolardır. Her yıl Japonya’da yaklaşık üç yüz yeni anime yayınlandığı sanılmaktadır. Japonya’da animeler Türkiye’deki gibi televizyonda sadece çocuklar okuldan gelince gündüz seyretsinler diye yayınlanmaz. Japonya’da anime filmleri akşamları yani insanların en çok televizyon başında oldukları ve televizyon kanallarınca en çok önem verilen saatlerde “Prime Time” yayınlanır.

Anime ve manga Japonya’da inanılmaz derecede popülerdir. Her yıl Amerika’da ve bütün Avrupa ülkelerinde anime-manga fuarları açılır ve çok büyük ilgi görür. Ayrıca bütün bu ülkelerde sadece anime-manga üzerine kitap, kaset, bebek, eşya satan özel dükkânlar bulunmaktadır. Hatta Amerika’da hemen her üniversitede bir anime kulübü vardır.

Anime’nin başarısına doğal olarak Batılı animasyon şirketleri de kayıtsız kalmıyorlar. Zaten uzun süredir Batılı şirketlerle ortaklaşa birçok proje yapılıyor.

Anime ve Manga, bugün birçok Batı üniversitesinde ders olarak okutulmakta ve incelenmektedir. Batı dünyasının en önemli yönetmen, yazar ve animatörlerinin birçoğunun animeye karşı hayranlık duyduğu biliniyor².

2.3.Çizgi Filmin Türkiye’deki Tarihsel Gelişimi

2

Türkiye’de çizgi film ortaya çıkmadan önce Anadolu’da eğlence sanatı olarak gölge oyunları oynatılmaktadır. Özellikle Karagöz ve Hacivat toplumun ilgisini o dönemlerde çok çekmiştir.

Karagöz ile Hacivat oyunu, deriden kesilmiş bir takım şekillerin (insan, hayvan, bitki, eşya vb.) arkadan ışık verilerek beyaz bir perde üzerine yansıtılması temeline

dayanır. Gölge oyunundaki görüntülerde ip takmak ya da değnek geçirmek için bir delik bulunur. Bu şekilde hareketlendirme sağlanır (And,1969, s. 20).

Gölge oyunun Türk toplumunda ne zaman kullanılmaya başlandığı kesin olarak belli değildir. Evliya Çelebi (1611–1682)’ye göre, Karagöz ile Hacivat Anadolu Selçukluları zamanında yaşamış, bunların birbirleriyle tartışma ve çatışmaları “hayal-i zıll”e konup anlatılmıştır (Kudret, 1992, s. 9,11).

Karagöz ile Hacivat XV. yüzyıllarda Anadolu’da herkes tarafından bilinen yaygın bir gölge oyunudur. XVII. yüzyılda Evliya Çelebi, Naima, Abdi vb. gibi yerli yazarların eserlerinde ve o çağda İstanbul’da bulunmuş Avrupalıların anı ve gezi kitaplarında öğrenildiğine göre, saray ve konak evlerde yapılan şenliklerde oynatılan bu oyun, Osmanlı toplumunun belli başlı eğlencelerinden biri sayılmaktadır. Karagöz oyunu XX. yüzyılın ilk çeyreğinde bir süre daha yaşamış, Cumhuriyet devrinde yerini tiyatro ve sinemaya bırakmıştır (Kudret, 1992, s. 14,15).

Buradan anlaşıldığı gibi çizgi canlandırma ortaya çıkmadan yüzyıllarca önce hareketlendirme ile Karagöz ile Hacivat’ın Anadolu’da öneminin büyük olduğu ortadadır.

“Türkiye’de ilk çizgi filmin ortaya çıkması da karikatür sanatının gelişmesi ile olmuştur” (Çelenk,1995, s. 13). Türkiye’de çizgi filmin temelini atanların başında karikatürcüler gelmektedir. Özellikle 1930’larda yabancı örneklerini gördükleri canlandırma sinemasına ilgi duyan çizerler, kağıt üzerinde durağan biçimde yarattıkları tiplerin beyaz perdede canlandırılması yolunda çalışmalar yapmışlardır.

1930 ve sonraki yıllarda sinema ve çizgi filmler tüm dünyada olduğu gibi Türkiye’de de birçok sanatçının ilgilendiği bir sanat türü olarak gelişme göstermiştir. Türkiye’de bu alanda ilk çalışmalar karikatürist Cemal Nadir Gürel tarafından Amca Bey tiplmesiyle 17 Eylül 1931 tarihinde Artist Dergisi’nde yayınlanmıştır. Fakat “Amca Bey Plajda” isimli bu ilk çizgi film denemesi tamamlanamaz. Aynı yıl içinde 1931’de eğitim amaçlı filmler üretmek için resmi bir makama ait çizgi film stüdyosu kurulmuştur. Hazırlanılması düşünülen filmlerin eğitim amaçlı olmasının dışında bu stüdyo hakkında fazla bir bilgi yoktur. Yine bu dönemde, yurt dışında farklı alanlarda sanat eğitimi alan kimi sanatçılarda çizgi filme ilgi duyar (Kaba, 2002, s. 136).

1940’lardan itibaren sinemalardaki gösterimleri önceleyen kısa reklam filmlerinin canlandırılmasıyla başlayan Türk çizgi filminin öncülerinden biri de Vedat Ar’dır. Filmar adlı stüdyosunda ürettiği 2-3 dakikalık çizgi filmlerin yanısıra değişik

biçim araştırmaları da yapan Ar'ın 1947'de Devlet Güzel Sanatlar Akademisi'ndeki 15 öğrenciyle gerçekleştirdiği "Zeybek Oyunu" adlı filmi bilinen ilk Türk çizgi filmidir.

"Türkiye'de ilk çizgi film denemeleri 1948-1949 yıllarında Devlet Güzel Sanatlar Akademisi'nde öğretim üyesi olan Vedat Ar'ın özel olarak yönettiği bir kursla başlamıştır" (Balcıoğlu, Öngören,1976, s. 13).

"Vedat Ar, Rene Clair 'in öğrencisi olarak Ar Filmar adlı stüdyosunda 2-3 dakikalık çizgi filmler üretmenin yanı sıra farklı biçim araştırmaları da yapmıştır. Filmar, 1970'li yılların başlarında bir dakikalık filmler üretmiş, 1973 yılında da kapanmıştır" (Can,1996, s. 16).

1940'lar da yine aynı durumda olan bir diğer sanatçı Eflatun Nuri Erkoç "Dolmuş Şoförü" isimli filminde doğrudan film şeridi üzerine mürekkep ile çalışarak deneysel bir çalışma yapmıştır. Bu çalışmalardan günümüze kadar gelen film şeritleri bu anlamda en eski Türk çizgi film örneği olarak kabul edilmektedir.

Türk çizgi filminin tarihsel süreci hakkında günümüze gelen kaynaklar ve o dönemi yaşamış sanatçılar ile gerçekleştirilen söyleşiler gösteriyor ki Türk canlandırma sineması yada çizgi filmi 1950'li yıllara kadar çeşitli denemeler ötesine geçilememiştir.

Türkiye'de profesyonel anlamda gerçekleştirilen ilk film, Yüksel Ünsal'ın yönetiminde "Evvel Zaman İçinde (Nasrettin Hoca, Keloğlan ve Gülderen Sultan)" isimli çizgi filmlerdir. Bu film uzun süre Türk canlandırma tarihinin başlangıcı olarak gösterilmiştir. Filmin yapımına başlanmış, fakat Türkiye'deki teknik olanaklar yüzünden filmin banyosu yurtdışında yapılmaktadır. Amerika'da gösterilen bu filmlerin, 7-8 yılın sonunda filmin bitiş aşaması geldiğinde kayıp olduğu öğrenilmiştir. Bu çizgi film hakkında birkaç iş kopyası dışında bir şey yoktur. Bu girişim, araştırmacı Turgut Çeviker'e göre; Türkiye'deki çizgi filmin gelişim sürecini olumsuz yönde etkilemiştir (Kaba,2002, s. 136).

"Türkiye'deki çizgi film 1960'lı yıllarda reklâm sektörünün çizgi filme yönelmesiyle uzun sürecek bir yükselişe geçer" (Kaba,2002, s. 137).

Sinema reklamlarının yaygınlaşması, çizgi film çalışmalarının reklam filmleriyle sürdürülmesi olanağı sağlamıştır. Bu dönemde İstanbul Reklam Ajansı, bazı karikatür sanatçılarıyla anlaşmalar yaparak onlara çizgi filmler hazırlatmıştır. Türkiye'de bugün profesyonel olarak çalışan pek çok animatörün eğitim ocağı olma özelliğini taşıyan

ajans yapılan filmlere gösterilen ilgi nedeniyle kadrosunu başka karikatürcülerle genişletmiş, üretimi hızlandırmıştır. O yıllarda basın sektörünün yaşadığı sancılar nedeniyle iş bulma zorluğu çeken karikatürcüler için bu bulunmaz bir fırsat olmuştur. Ancak üretilen filmler en basit çizgi film prensiplerinin kullanılmadığı ilkel filmlerdi. Yurtdışına giden bazı sanatçıların getirdikleri çizgi film teknikleri ve anlatıma yönelik bilgiler daha nitelikli filmlerin üretilmesi sağlandı. Bu gelişmeler stüdyoların da kurulmasını sağlamıştır. Tüm bunların yanısıra Radar Reklam bir çizgi film bölümü açarak çizgi film çalışmalarına katılmıştır.

1963 yılında Ali Ulvi Ersoy, Yalçın Tezcan, Bedri Koraman ve Mustafa Eremektar gibi karikatür sanatçıları “Kare Ajans” adında bir stüdyo kurarlar. Yapılan reklâm filmleri çok beğenilir ve bu ekibe Ayhan Başoğlu, Orhan Büyükdogan, Tonguç Yaşar, Yalçın Çetin, Erim Gözen ve Nezih Danyal gibi ileride Türk çizgi filmine yön verecek sanatçılar katılır ve stüdyonun ismi “Stüdyo Çizgi” olur. Bu dönemde stüdyoların amacı reklâm filmleri üretmektir (Kaba, 2002, s. 137).

1964’te Oğuz Aral, Tekin Aral ve Ferruh Doğan’ın birlikte kurdukları “Canlı Karikatür” adlı stüdyoda ise “Koca Yusuf”, “Bu Şehr-i Stambul”, “Direklerarası”, “Ağustos Böceği ile Karınca” gibi elliye yakın kısa film gerçekleştirilmiştir. Bunlardan en tanınanı 19. yüzyılın sonunda Türkiye, Fransa, Belçika ve Amerika’da güreşerek hayranlık uyandıran Koca Yusuf’un başarıları ve Amerika dönüşü batan “La Bourgogne” transatlantiğinden denize düştükten sonra derya üzerinde yüzen cankurtaran kayığına ağır gövdesiyle girmesini önlemek için ellerinin kesilmesi ve boğuluşunu gösteren harika çizgi ve tiplerleriyle başarı sağlamış olan “Koca Yusuf”tur.

Bu dönem yapılan çizgi filmlerden, Ferruh Doğan’ın, Yalçın Çetin ile birlikte İsmail Dümbüllü’yü konu edinen çalışması da sayılmalıdır. Ayrıca Yalçın Çetin, 7’şer dakikalık “Boş Oda” ve “Evliya Çelebi” adlı filmleri yapmıştır.

Animatörlerin birer birer ayrılmasıyla zamanla stüdyolar dağılmış; bu da çizgi film sanatının kurumlaşması yolunda tarihi bir fırsatın kaçırılmasına neden olmuştur. Bu stüdyoların dağılma sebeplerinin başında, karikatür sanatçılarının kolektif çalışmaya uyum sağlayamamaları ve çizgi film yapımını geçici bir ekonomik gelir olarak ele almaları olmuştur. Bundan dolayı çizgi film sanatının gelişmesiyle yönelik bir çaba gösterilmemiş ve bir çoğu bir süre sonra basın sektörüne geri dönmüştür.

Ali Ulvi Ersoy, Nihat Bali, Eflatun Nuri Erkoç, Bedri Koraman, Mıstık (Mustafa Eremektar), Yalçın Tüzecan (Sade Yalçın), Orhan Büyükdoğan, Tonguç Yaşar, Turhan Selçuk, Emre Senan, Erim Gözen, Ali Murat Erkokmaz, Ateş Benice ve Derviş Pasin de bu alanlar da çalışmalar yapmıştır. Yalçın Çetin, Orhan Enez, Yurdagün Göker gibi çizirler de bir süre Almanya’da animasyon alanında çalışmalarda bulunmuşlardır.

1969 yılları sonlarında “Sansür” adlı filmiyle TRT Kültür ve Sanat Bilim Ödülleri yarışmasında kısa film büyük ödülünü almaya hak kazanan Tan Oral’ın, film üzerine kazıma tekniğiyle yaptığı “Çizgi” isimli filmi bir kaç özel gösteri de izleyiciyle buluşabilmiştir. 1911 yıllarının dergilerinden hazırladığı “Aslan Asker Svayk” ise kolaj tekniğiyle hazırlanmış ilgi çekici bir filmidir.

Çizgi film üretimindeki ikinci patlama, televizyonun reklam filmleri yayınlamaya başlamasıyla olmuş; ancak bu durum da uzun sürmemiştir. Yine de artan talep, sayıları azalmış animatörlerce güç de olsa karşılanmıştır. Bu durumdan kaynaklanan hızlı üretim, filmlerin sinematik ve estetik kalitesini gözardı etti. Giderek belli şablonlar oluştu ve bir yenilik denenmedi. Bu durum farkedildiğinde ise geç kalınmış ve çizgi film talebi asgari düzeye düşmüştü. 1970’li yıllarda reklam için hazırlanan çizgi filmlerin dışında bazı deneysel filmlerin yapımı da kısa ve süreli olmasa da gerçekleşti.

Ancak çizgi film alanındaki en önemli başarıyı 1950-B kuşağı çizirlerinden olan Tonguç Yaşar elde etmiştir. Sezer Tansuğ ile birlikte hazırladığı ve eski hat ustalarının çalışmalarını çıkış noktası olarak alan “Amentü Gemisi Nasıl Yürüdü?” adlı kısa metrajlı çizgi filmi 1972’de Adana’da düzenlenen 3. Altın Koza Film Festivali’nde seçici kurul özel ödülünü kazanmıştır. 1973’te 900 filmin katıldığı 9. Annecy Çizgi Film Şenliği’ne de katılan bu film ön elemeyi geçip gösterilmeye değer bulunan ilk Türk çizgi filmi olmuştur (Kaba,2002, s. 138).

Meral Simer ile Tonguç Yaşar, bu çalışmalarıyla Darüşşafaka Sinema Klübü’nün düzenlediği 1. Uluslararası Kısa Filmler 2Şenliği’nde en iyi film ödülünü almıştır.

Tonguç Yaşar bu filmi izleyerek aynı stüdyoda “Don Kişot”, “Kaptan”, “Üç Hikaye”, “Yağmurdan Kaçan Adam” ve “Düdük” adlı filmleri üretti.

Neval Simer yine aynı stüdyoda senaryosu Sezer Tansuğ'un yazdığı "Bahar Nasıl Oldu?" yu çevirdi. Bu film "Amentü Gemisi Nasıl Yürüdü?" ile bir üçleme oluşturacak şekilde düzenlenmiş ancak üçlemenin üçüncü filmi çekilememiştir.

Bu filmi masaldan alınan konusuyla Orhan Büyükdoğan'ın hazırladığı "Basmi Beyrek" izledi.

Çizgi film açısından diğer yıllara göre daha canlı bir dönem olan 1970'li yıllar aynı zamanda yarışma ve ödüller dönemi olarak da anılabilir. 1970'de yapılan Hisar Kısa Film yarışmasına "Silgi" adlı çalışmasıyla katılan Engin İnal ve "Lingo Lingo Şişeler" adlı kukla filmiyle katılan Gönül ve Orhan Taylan bu çalışmalarıyla özel ödüle layık görülen sanatçılardır. 1974 yılında Boğaziçi Üniversitesi Sinema Kulübü (BÜSK) kısa film yarışmaları düzenlemeye başladı. Bu yarışmanın ilkinde Cemal Erez "65 KV" adlı filminde konuyu işleyiş, teknik ve içerik yönünden tutarlı olması nedeniyle birincilik kazandı. Atilla Ülkümen ise "Güz" adlı çalışmasıyla ikinci olmuştur. (Erdoğan,1994, s. 25).

Bu yıllarda ayrıca Ateş Benice'nin "İnsanız Biz" ve "Sentez" adlı çalışmaları; Emre Senan'ın 1972'de gerçekleştirdiği "Kıssasa Kıssas" ve 12 filmlik "Yaşlı Dut Sokağı" ile Ahmet Sipahioğlu'nun İngiltere, Manchester Polytechnic'de guvaş boyayla resimleme yöntemiyle yaptığı "Bay A" bu çabaları tamamlamaktadır.

1975'te düzenlenen yarışmada ise Emre Senan "Gergedanadam"la birinciliği kazanırken; Ateş Akyüz "Evrin" filmiyle ikinci olmuştur. Yarışmanın 3. senesi olan 1976'da, birincilik ödülünü yine Emre Senan'ın bu kez "Canlandırma Tabanca" filmiyle aldığı görülür. İkincilik ödülü ise "Düğüm Nasıl Çözülür ?" adlı çalışmasıyla Ateş Benice'ye verilmiştir. 1977 yılında son kez düzenlenen BÜSK yarışmasının birincisi son iki yılda birincilik kazanmış olan Emre Senan olmuş; Senan bu kez, " Hayatında 2Eğri Çizgiyi İlk Kez Keşfeden Adam" filmiyle ödül almıştır. Bu yılın ikincisi ise " Birgün" adlı çalışmasıyla Selçuk Aşkın olmuştur (Can, 1996, s. 19).

1978 yılında Balkan Filmleri Şenliği çerçevesinde düzenlenen ulusal kısa film yarışmasının birincisi, İtalya'da gerçekleştirdiği 5 dakikalık "Kedi" (Il Gatto) adlı filmiyle Meral Erez olmuştur. Aynı yarışmada jenerik ödülünü ise Nezih Demiral ve Emre Senan kazanmıştır.

Yine aynı yıl Kültür Bakanlığı "Nasrettin Hoca" konulu bir çizgi film yarışması açmıştır. Bu yarışmaya 10 film katılmış, birinciliği Tunç İzberk'in "Hoca ile Hırsızlar"

adlı filmiyle Tonguç Yaşar'ın "Hoca ile Hırsız" çalışması paylaşmıştır. Ateş Benice'nin "Hoca Birgün" adlı filmi ikinci olurken Emre Senan da "Kısasa Kısas" adlı çalışmasıyla üçüncülüğe layık görülmüştür. Daha sonra bakanlık, yarışmanın birinci ve ikincilerine Nasreddin Hoca'yı konu alan bir çizgi film daha yaptırmıştır.

1980'de Ateş Benice'nin yaptığı "Stero" adlı filmi, Zagrep Canlandırma Filmleri Şenliği'nde gösterilmiştir. Aynı film ertesi yıl Portekiz'in Espinho kentindeki bir yarışmaya da çağrılmış ve gösterime girmiştir.

"T.R.T. kurumunda ise, çizgi film yapımı için yeterli teknik imkânların bulunmaması nedeniyle dış kaynaklardan temin edilmiştir. Ancak çizgi filmlerin seçiminde planda yeterli yapımlar için belirlenen ilkeler göz önünde bulundurulmuştur" (Soy,2001, s. 25).

Türkiye'deki çizgi filmin bu gelişimi sonucunda 1980'lere gelindiğinde Türk Radyo Televiyon Kurumu (TRT) yayınlarında Türk çizgi filmlerine yer vermeye başlar. Derviş Pasin ve Ateş Benice'nin kurduğu "Pasin-Benice Film Stüdyosu" uzun süre TRT için çeşitli çizgi filmler hazırlar. Bunlardan en önemlisi olan beş dakikalık yetmiş beş bölümden oluşan "Karınca Ailesi" yurt dışı pazarında da gösterime girer. Bu dönemde Kültür Bakanlığı da çizgi film yapımına destek verir. Ancak çizgi film tekrar seri üretimin getirdiği hız nedeniyle sinematik anlatım ve estetik kaygılardan uzaklaşır (Kaba, 2002, s. 138).

Yaratıcılık açısından daha durgun geçen 1980'li yıllar 1982'de, bir yıl önce yasaklanmış olan Akşehir Nasrettin Hoca Uluslararası Karikatür Yarışması yerine bir çizgi film yarışmasının düzenlenmesiyle başlamış, Murat Havsa ile Yıldız Cıbroğlu'nun birinciliği paylaştıkları yarışmada Atilla Ergüder ikinci, Bekir Susam ise üçüncü olmuş, Türker Ede, Feza Baykal ve Timuçin Tarhanlı da özel ödül almışlardır.

1983 yılında Antalya Film Şenliği'nde Ateş Benice "Sentez" adlı çalışmasıyla Altın Portakal ödülüne layık görülmüştür.

Yine 1983'te Emniyet Genel Müdürlüğü Trafik Şube Başkanlığı trafik konulu, bir yarışma açmıştır. Erim Gözen'in ikinci, Sertaç Ergin ve Feride Yörük'ün üçüncülüğü paylaştığı yarışmada birincilik ödülü verilmemiştir.

1984 yılında İstanbul Fotoğraf ve Sinema Amatörleri Klubü (İFSAK) 6. Ulusal Kısa Film Yarışmasında büyük ödül kazanan Ahmet Sipahioğlu 1985 yılında katıldığı ODAK Kısa film yarışmasında da birincilik almıştır.

Ali Murat Erkorkmaz'ın "Quick Ease" adlı çizgi filmi 1983 Fransa Annecy Canlandırma Film Festivali'nde 350 film arasından ilk ona girmiştir.

Pasin-Benice stüdyosunun başanimatörü ve yönetmeni Derviş Pasin'in 1988'de yaptığı 50 dakikalık uzun metrajlı "Boğaç Han" ve bir seri "Dede Korkut Hikayesi" Japon çizgi filmciliğinden bile daha nitelikli bulunmuştur.

Kültür Bakanlığı'nın başarı ödülleri kazanan Tonguç Yaşar 1985'te "Kaplumbağa ile Tavşan", 1986'da Nasrettin Hoca öykülerinden yola çıktığı "Cüppe" ve "Hırsız'ın Hiç Mi Kabahati Yok", 1987'de Meral İmren ile birlikte "Kuş ve Avcı", 1988'de "Kaplumbağa ile Tavşan", 1990'da TRT tarafından çocuk sağlığının korunması için "Sağlığımızı Koruyalım", 1992'de Kültür Bakanlığı adına Fazıl Hüsni Dağlarca'nın aynı adlı şiirinden "Balina ve Mandalina", 1993'te yine Kültür Bakanlığı adına sigaranın zararı üzerine üçer dakikalık beş film den oluşan "Öhö, öhö, öhö" filmlerini yapmıştır.

5. Ankara Ulusal Film Festivali'ne katılıp ödül alan Nimet Yardımcı'nın gerçekleştirdiği, yaşlı bir kunduracı ile iyi kalpli üç cinin öyküsünü anlatan "Kunduracı ve Cinler" bir Grimm Kardeşler masalının çizgi film uyarlamasıdır. Yine Pasin-Benice atölyesinin Yalvaç Ural'ın senaryosundan yola çıkarak hazırladıkları ve televizyonda da yayınlanan "Evliya Çelebi", Ali Murat Erkorkmaz'ın Mazhar-Fuat-Özkan'ın "Vak-the Rock" klibi için hazırladığı karakter de sayılmadan geçilemeyecek çalışmalardır.

Yalvaç Ural ve Sunder Erdoğan'ın yarattıkları ve TRT'de yayınlanan "Küçük Abdullah" adlı çizgi film Hollanda Televizyonu'nda da gösterilmiş ve Ural bu çalışmayı "çocuk yazınımız ve çizgi dünyamızın Batı'nın çok gerisinde kaldığının düşünüldüğü bir dönemde oldukça başarılı bir çalışma olarak nitelendirmiştir.

Kültür Bakanlığı, tarihsel Türk tiplerini üzerine çizgi film yapma kararı vermiş ancak "Red Kit Dede Korkut'a Karşı", "Toygar" gibi filmlerin yapılması halktan büyük tepki almıştır.

1988 ve 1989'da İstanbul'da "Anadolu Sanat Merkezi"nin hazırladığı ve Kültür Bakanlığı ile Vakıfbank'ın ve Kadıköy Belediye Başkanlığı'nın desteklediği bir "Anadolu Uluslararası Çizgi Film Festivali" düzenlenmiştir. Ümit Solak, Tonguç Yaşar, Ateş Benice, Tunç İzberk, Derviş Pasiner, Nilüfer Bora, Orhan Büyükdogan, Meral-Cemal Erez, Bülent Ateş, Erim Gözen, Oğuz Aral, Ferruh Doğan, Tekin Aral, Eflatun Nuri ve Tan Oral gibi sanatçıların katıldığı bu festivale ayrıca 21 ülkeden 195 çizgi film katılmış, filmler ücretsiz olarak gösterilmiştir.

Türkiye'de ilk çizgi film semineri 1989'da TRT yöneticileri ve Kültür Bakanlığı'nın temsilcilerinin de katılımıyla gerçekleşmiş; bu seminer Türk çizgi filminin gelişimi için çok olumlu bulunmuştur.

1990'lı yıllar ülkemizde animasyon türünde gerek çizgi filmlerin gerekse kukla filmlerinin geliştiği gerçek dönemdir. Sinemamızın bu türünde gecikerek de olsa bir gelişme sağlanmış olması büyük bir mutluktur.

Bu yıllarda, çizgi filme yeni bir bakış açısı daha eklenmiş, "çocuğa dini ve milli çizgi film" sloganıyla TRT ve Devlet Bakanlığı 1990-1991 yıllarında, "Emre", "Süleyman Çelebi ve Mevlit ", "Yusufçuk", "İnsanlar Yaşadıkça" başlıklı çizgi filmleri yaptırmıştır. Bu filmlerin, "Ten Ten", "Tom ve Jerry", "Uyuyan Güzel", "Taş Devri", "Cici Kız", "Donald Duck" ve "Ghost Busters" (Hayalet Avcıları) gibi filmlere alternatif olarak gösterilmesi ise yeni bir tartışmanın başlamasına neden olmuştur.

1988'den itibaren yapılagelen "Anadolu Çizgi Film Festivali" 1994'ten sonra Demo Tanıtım Organizasyon Ltd., Kültür Bakanlığı ve Çizgi Filmciler Derneği'nin katkılarıyla uluslararası bir kimliğe büründürülmüştür. Amacı, ülkeler arası dostluk ve barışın sürdürülmesi için, yarınları kuracak olan çocukların, kendi ülkeleri dışındaki kültürleri tanımaları ve Türkiye çizgi film yapımcılarının dünyaya açılması olarak belirtilen festivalin filmleri ücretsiz olarak gösterilmiştir.

1990'lara gelindiğinde ise TRT ve Kültür Bakanlığı da artık destek vermemektedir. Bu dönemlerde çizgi film sanatçıları ise yurt dışında çizgi film sineması ile ilgilenirler. Enis Tahsin Özgür, Don Bluth stüdyolarının "All dogs Go to Heaven", Walt Disney'in "Hercules" ve "Tarzan" filmlerinde çalışır (Kaba,1992, s. 138).

1992’de Cemal ve Meral Erez’in eğitici filmleri “Şaşkın Sihirbaz ve Şakacı Şapka” her bir harfe birer dakika ayrılarak A’dan Z’ye Türk alfabesinin tüm harflerini çizgi film biçiminde anlatan bir çalışmadır.

Çizgi film 1984 yılından itibaren Eskişehir Anadolu Üniversitesi’nde ders olarak gösterilmektedir. Ayrıca Orhan Büyükdoğan Güzel Sanatlar Akademisi (bugünkü Mimar Sinan Üniversitesi)’nde, Ahmet Sipahioğlu Dokuz Eylül Üniversitesinde çizgi film dersleri vermiş, Tahsin Özgür de “The Turkish Daily Animator” (Günlük Türk Canlandırması) adlı uluslararası nitelikteki haber mektubunu yayınlamıştır.

“Bu çalışmalar üzerine Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesinde dört yıllık eğitim verilen Çizgi Film Bölümü kurulur” (Kaba,1994, s. 139).

“Çizgi film bölümünün ilk mezunlarını verdiği 1994 yılından günümüze kadar olan süreçte, Türkiye’deki çizgi film sanatına getirdiği yenilik ve dinamizm hiç kuşku yok ki bu bölümün gerekliliğini göstermektedir” (Kaba, 1994, s.140).

Televizyonun gelişimi ve kullanımındaki yaygınlık çizgi film sanatçısı için önemli bir gelir kaynağı oluşturmaktadır. Birçok sanatçı, sanatsal bir film üretebilmek için reklâm filmleri ve dizilerde çalışarak yapım parası edinme yoluna gitmektedirler. Kimi sanatçılar ise, kendilerine özgü bir grafik çizim ile reklam filmlerine beğeni, sanat ve sanatçı kişiliğini yansıtmayı başarmaktadır. Fakat yine de, Türkiye’deki canlandırma sineması, reklâm filmlerinin dışına çıkarak yalnız sanatsal ve deneysel amaçlı olamamaktadır. Uzun metrajlı filmlerin bütçelerinin büyük boyutlarda olması, bir sanatçının tek başına film yapmasını engellemektedir. Yine de, reklam ve tanıtım filmlerinden sağlanan kazançlar, bazı sanatçıların kendine özgü sanatsal filmleri için kaynak oluşturmaktadır (Kaba, 1994, s. 85).

“Türk çizgi film sanatını büyük gelişmelerin yaşandığı bu dönemde çizgi film sanatını benimsemiş ve bu sanatla ilgilenen yeni kuşak sanatçılar da yetişmiştir. Televizyonun reklâm filmleri yayınlamaya başlamasından sonra çizgi film üretiminde yeniden bir gelişme yaşandığı görülmektedir” (Benice,1985, s. 6).

Çizgi filmin Türkiye’de gelişmemiş ya da bir sektör olarak var olamamasının birçok nedenleri vardır. Bu konuda tartışmaların ve yorumların birleştiği nokta, sanatçıların ve sanatçıların olduğu kadar gerekli kurumların bu alana ilgi göstermedikleri ve en önemlisi çizgi film eğitiminin uzun yıllar göz ardı edilmesidir (Kaba, 1994, s. 138).

2.4.Çizgi Filmin Oluşumunda Sinema, Karikatür, Çizgi Roman Ve Plastik Sanatların Etkileri²

Çizgi film sanatının, tarihsel gelişim süreci içinde kendi tekniğinin, plastiğinin ve dilinin oluşmasında; sinema, karikatür, çizgi roman ve plastik sanatlar alt yapısını oluşturarak kaynaklık etmiştir denebilir.

Sinemanın bulunuşu ile film, madde ve tekniğinin, canlı aksiyon sinema şeridinde görülen hareket aşamalarının kağıt üzerine yeniden kopya edilme biçiminde olmayıp, doğadaki hareketin bütününi analizden senteze varılarak oluşturulan kendine özgü bir hareket düzenlemesine imkan vermesi, karikatürist, ressam ve grafik sanatçıları için, canlandırma sineması diye tanımlanan yepyeni bir uğraş alanı oluşturur (İlgaz,1997, s. 10).

Sinema aksiyon halindeki nesnelerin psikolojik, yorumsal, duygu ağırlıklı teknik yöntemlerle, görsel olan görüntüyü gerçekleştirme işlemidir. Bu temel özellik içinde canlandırma sineması canlı aksiyon sinema gibi temelde harekete dayanmasına karşın, ondan daha çok teknik ve yöntem olarak araştırmaya çeşitliliğe imkan sağlar (İnce,1991, s. 40).

Çizgi film, canlı aksiyon sinemasına göre biçimleme olgusunda taşıdığı farklılığa karşın, gerek kullandığı teknik araç, film, kamera, gösterici gerekse canlı aksiyon sinemanın temel ilkeleri olan görüntü, hareket, ses, kurgu (ve bu ana ilkeleri oluşturan yardımcı öğeler) ile oluşturduğu görsel dili kullanma şekli açısından benzerlikler gösterir. En uç örneklerde görülen, özgün grafik biçimi anlayışı ile yapılmış bir canlandırma filmi incelendiğinde, bu özgün grafik biçimlerin, bildirisini iletebilmesi canlı aksiyon sinemanın teknolojisini ve dilini kullandığı görülür (İlgaz,1997:19).

“Karikatür, grafik düzenleme, kukla ve diğer plastik nesneleri canlandırma tekniği ile bir sinema olayı haline dönüştürebilmek, bu görsel dili oluşturan canlı aksiyon sinemasının temel ilkelerinin kullanımı ile mümkün olmaktadır denebilir” (Köşker,2005, s. 45).

Karikatür; kimi zaman gülmece ile kimi zaman düşünsel, çizgisel eleştiri olarak karşımıza çıkmaktadır. Toplumdaki her türlü olayı, davranışları mizahi yolla anlatır ve eleştirir ve toplumu yönlendirir. Aynı zamanda evrensel bir dil olma özelliğine sahiptir.

Karikatür sanatı ile gerçek yaşam anlatılmaktadır. Kişi karikatür yoluyla fikirlerini seyirciye anlatabiliyorsa amacına ulaşmış demektir.

Çizgi filmin başlangıcından günümüze kadar karikatürle bağlantısına bakıldığında, her aşamada bir anlamda grafik mizah sanatı olduğu söylenebilir.

Bazı sanatçıların, çizgi filmlerde plastik sanatlardan etkilendikleri söylenebilir. Plastik sanatlarda görülen akım ve stilleri uygulayarak ya da esinlenerek kendilerine özgü yeni biçimler oluşturmaya çalışmışlardır.

Çizgi romanlar gözlerimizin önüne bambaşka dünyalar sererler. İnsan ister yedisinde ister yetmişinde olsun, mutlaka bu çeşitliliğin içinde kendine göre bir dünya bulabilir. Çizgi roman her yaşa, her zevke, her kültüre hitap edebilen ender sanat dallarından biridir.

Plastik sanatlar, resim, heykel gibi sanatlara verilen genel addır. Plastik sanatların görevsel çeşitlilik, tarihsel amaçlılık, anlatım dili, pek çok açıdan yeni değişik söylemler, sanatın kavramsal gelişiminde yatar (Erbay, 2004, s. 4,8).

Buradan da anlaşıldığı gibi çizgi filmlerin oluşumunda; sinema, karikatür, çizgi-roman ve plastik sanatların büyük ölçüde etkilerinin olduğu ve alt yapısını oluşturdıkları görülmektedir.

2.5.Çizgi Filmlerin Özellikleri

Çizgi filmlerin özelliklerine bakıldığında iki yönde olduğu görülür. Biri iletilen konu, sunulan konuların içeriği, söz ve davranışlar diğeri ise konunun sunum şeklidir. Yapısı da iki temele dayanmaktadır. Birinci yapı, bozulan bir şeyi, yanlış onarmayı araştırma amaçlı yani eğlenceye dayalıdır. İkinci yapıda ise simgesel, soyut amaçlar ve toplumsal bir durumla ilgili sonuç amaçlar yer alır. Bu tür çizgi filmlerde eylem daima ortaklaşa yapılır. Uzun sarımlı ve eğitsel olarak nitelendirilir (Can,1996, s. 86).

Çizgi filmlerin hayvan karakterlerle dolu olması rastlantı değildir. Hayvanlar aracılığı ile çocuğun iç dünyasını yansıtmaya olanağı sağlanır. Genelde çizgi filmde kullanılan hayvan karakterler; insanlara yardım eden ya da başkahraman olarak kullanılır. İnsanlara yardım

eden olarak kullanımda, öyküde hayvan karakterler haksızlığa uğrayan, doğru ve iyi olandan yanadır (Güler,1992, s. 103).

Hayvanlar başkahraman olarak kullanımda, ya doğanın bir parçası ya da olayların odak noktası olarak geçerler. Hayvanlar doğanın bir parçası olarak algılandıklarında, kendi özelliklerini de yansıtmaktadırlar. Tek farkları konuşabilme özelliklerinin olmasıdır. Hayvan karakterler, çizgi filmde odak noktası olduklarında, insanın bir simgesi haline gelmektedirler. Kişiliğinde hem çocuk hem de yetişkin özellikleri en iyi şekilde bir araya gelen Miki Fare örnek olarak gösterilebilir (Güler,1992, s. 104).

Gerek serüven, gerekse eğitsel yapıda olsun, çizgi filmlerin genelinde var olma savaşı vardır. İyi-kötü, otorite ilişkileri, kuvvetli-zayıf vb. biçimde konu verilmektedir. Olaylar hiçbir zaman gerçekçi biçimde sunulmaz. Eylemde, karakterlerde, zaman ve mekânlarda simgesel bir anlatım söz konusudur. Çizgi filmlerin türü ne olursa olsun evren düşsel ve canlandırıcıdır. Çizgi filmleri sevecen yapan karakterlerdir. Bir çizgi filmin karakteri insan nitelikleri gösteren, onunla özdeşleşen ve duygularını paylaşılandır (Can 1996, s. 87).

“Çocukların izledikleri çizgi film karakterlerinin davranışlarından etkilenebilecekleri göz önüne alınarak özelliklerinin nitelikli ve olumlu yönde olmasına dikkat etmek gerekebilir” (Köşker,2005, s. 53).

2.5.1.Çizgi Filmin Evrensel Dili

Çizgi filmlerde amaç değişik etnik ve kültürel kökenli izleyicilere seslenmektir denebilir.

Kahramanların fiziki karakterleri ve yaşam biçimleri evrensel bir değişime uğrar. Örneğin Japonlar çizgi filmlerde sarışın, kahverengi saçlı, iri gözlü karakterler türetirler. İzleyici filmin anons müziği sırasında, jenerikte ve bitişte Japon alfabesiyle yazılmış isimleri görünce Japonya'ya ait olduğunu görür. Bunun dışında çizgi filmlerin hiçbir karesinde, Japonya'yı hatırlatan kareye rastlanmamaktır (Can,1996, s. 93).

Japonya'nın, 1960'larda yavaş yavaş girdiği çizgi film sektörüne, günümüzde hâkim konuma gelmiştir .

“Karakterleri Batılı standartlara uydurmak ve evrenselletirmek, köklü bir kültürel birikim gerektirir. Pek çok karakter de, Batı edebiyatından etkilenecek çıkarılmıştır. Buna en iyi örnek Şeker Kız Candy’nin Heidi’yi çağrıştırmasıdır. Karakterler arasında bir ırka mensup olanların bulunmasına dikkat gösterilir“ (Can,1996, s. 94).

Çizgi filmlerin konuları, dünyadaki bütün çocukların izleyebilecekleri şekilde olması gerekir denebilir.

Çizgi filmlerde verilen mesajların evrensel olması da bir başka satış garantisi özelliğidir. Çizgi filmlerin lokomotif görevi gören ana karakterlerinin mutlaka bir görevi vardır. Başkalarına yardım ederler, yanlışlıkları düzeltirler, kötülükleri önlerler. Diğer yardımcı karakterler iyi veya kötü olabilir. Önemli olan iyinin kötülüklere rağmen engellerin üstesinden gelebilmesi gözyaşı ya da gülücüklerle mutlu sona ulaşılmasıdır (Rigel,1993, s. 27,28).

2.5.2.Çizgi Filmlerin Eğitim Özellikleri

Eğitim-öğretim ve eğlence türü yapımların amacı, kuşkusuz istenileni öğretmek ve bu yolla uygun davranışlar geliştirmeye yardımcı olmaktır. Kalıcılığın sağlanabilmesi görselliği taşımada yatmaktadır. Görüntüsel bir iletişim aracı olan animasyonun temel potansiyeli, karmaşıklığı açığa çıkarmak, görünmez olanı görünür hale getirerek hızlı ve doğru bir bilgilendirme sağlamaktır. Çizgi yapımlar ile görsel olarak izleme, bireylerde hem yaratıcılığı geliştirmekte, hem de bireylerin yaşantılarına yepyeni boyutlar kattığı düşünülmektedir (İnce,1992, s. 4).

Çizgi filmler çocukları eğlendirmek ve tüketim maddeleri satmak gibi işlevleri dışında hazır bir sanat biçimi olarak yeni yeni kullanılmaya başlanmıştır. Bilgi aktaran bir araç olarak eğitim; bilim, toplumsal ve kültürel bir iletişim içinde, kişiliklerin etkililiği gerektiğinde kullanılmamış ve yeterince önemsenmemiştir.

“Çizgi filmin eğitim alanında rol oynaması, çizgi filmin yapısında var olan görsel düzenlemeler, hareket ilişkisine dayanır” (Can,1996, s.90).

Görsel, işitsel bir iletişim aracı olan çizgi film, karmaşıklığı açıklığa kavuşturmak, görünmez olanı görselleştirmektir. Bir olay, çizgi film yoluyla simgelerle yalınlaştırılarak etkin bir öğrenme sağlanabilir.

Çizgi filmde konu, gerçekçi bir yaklaşımla verildiği gibi karikatürize edilerek yada güldürü bir biçimde de sunulabilmektedir. Böylece eğitim süreci sevimli bir hale dönüştürülerek, kişilik bilgisi isteği artırılabilir. Ayrıca rengin ve sesin devreye girmesi ile, kişilik bilgisinin de akılda kalıcılığı artmaktadır (Can,1996, s.91).

“Çizgi film, çeşitli konuyu anlatma da insanın göremediği ya da giremediği yerlerdeki hareketleri vermesinde kolayca kullanılır” (Erdoğan,1994, s.40).

“Çocukların tercih ettikleri türler arasında olan çizgi filmler, onlardan gördüklerini taklit etme tarzları, çocukların günlük yaşamını ve dünyasını anlamaya yardımcı olabilmektedir” (Rogge,1989, s.64).

Bundan dolayı çizgi filmlerin konuları, kullanılan renkler ve ses efektlerinin nasıl kullanıldığı önemli olmalıdır.

Çizgi filmlerde amaç eğlendirirken eğitmek olmalıdır. Çizgi filmlerin içeriği onu oluşturanın (çizenin) kahramanlarına verdiği kişiliğinden kaynaklanabilir.

Çizgi filmler aynı zamanda bilgilendirmelidir. İçeriğin sunumunda kullanılan kavramlar, bilgilendirici nitelikte olmalıdır. Soyut kavramların (sevinç, mutluluk, yardımlaşma vb.), bir anlamda somut olarak kişiliklerinde gösterilmesi, çizgi filmlerle eğitim işlevinin gerçekleşmesine yardımcı olabilir.

Çocuk programlarının ve yayın kuşaklarının vazgeçilmeyen türü olan çizgi filmlerin, doğru amaçlar için kullanılarak, kime, nasıl ve hangi saatlerde verileceğinin de bilincinde olunmalıdır.

2.5.3.Görsel Bir Dil Olarak Çizgi Film

“Görme konuşmadan önce gelir. Çocuk konuşmaya başlamadan önce, bakıp tanımayı öğrenir” (Berger,1990, s. 7).

İnsanın öğrenme süreci içinde görsel öğrenme önemli bir alanı kaplar. İnsan ve nesnel dünya arasında gerçekleşen, iletişim sürecinde görme eylemi, ışığın nesneler, üzerine düşmesi ve göze yansımalarının bir görüntü olarak sinir sinyalleri ile beyne iletilmesi olarak tanımlanabilir. Fiziksel bir etki ile gerçekleşen bu eylem görsel algılamamanın birinci basamağını oluşturur. Görüntünün estetik etkilerinin çözümlenmesi ile oluşan anlamlandırma, ikinci bir sürecin gerçekleşmesidir (Can,1996, s. 92).

Çizgi filmde her bir resim en küçük anlamı taşıyan birim oluşturur. Bu oluşum belirli bir dizin ile sunulduğunda anlamlı mesajlar iletir. Tek tek oluşturulan resimler, kendilerine özgü nokta, biçim, renk, gibi görsel düzenlemeleri içerir. Oluşturulan görsel düzenlemeler sanatçı kişilik tarafından belirlenir. Bu yapının doğruluğu ve etkinliği sanatçıya bağlıdır (Can,1996, s. 92,93).

Çizgi filmler, görsel yapısı içinde çok fazla gösterge türü kullanan, buna karşın simgesel bir anlatım aracıdır. Grafik kökenli yapılanması, onun zamanla olan ilişkisinden dolayı grafikten ayırır ve görsel düzenlemelerin zamanla olan anlatım sürecini yansıtır (Manvell,1981, s. 349).

BÖLÜM III

3.ÇOCUK, ÇİZGİ FİLM VE EĞİTİM

3.1.Görsel Sanatlar Eğitimi

Görsel sanatlar eğitimi basit bir tanımlama ile bireylerin sanatla eğitimidir. Resim, heykel, seramik, geleneksel sanatlar gibi görsel sanatların ve tasarım alanlarının örgün ve yaygın eğitim ve öğretimini içerir. Türkiye’de Batılı etkilere dayalı olarak yirminci yüzyılın son çeyreğinde yaygınlaşmaya başlayan bu alan ve bu tanımlama yukarıda da değinildiği gibi bazı sanat ve bilim çevrelerinde kullanılan ’sanat eğitimi’ tanımlaması ile karışmaktadır. İlk ve ortaöğretimdeki resim-iş dersi karşılığı olarak da kullanılabilen sanat eğitimi kavramı bir kargaşa yaratmaktadır. Görsel sanatlar eğitiminin ülkemizde yeni bir alan ve yeni bir tanım olmasından kaynaklanan bu karışıklık, ancak görsel sanatlar eğitiminden neyin amaçlandığının doğru olarak anlaşılması ve ve açık olarak belirtilmesiyle zamanla giderilecektir.

23.1.1.Türkiye’de Görsel Sanatlar Eğitimin Kısa Tarihi

a-Görsel Sanatlar (Resim –İş) Eğitiminde Cumhuriyet Öncesi Dönem

Bugün ilk ve orta dereceli okullarda okutulan resim ve iş derslerinin uzun bir geçmişi bulunmamaktadır. Ancak bu ders güzel sanatların genel eğitimi kapsamı içinde

düşünüldüğünde, duvar resmi, çini, seramik, minyatür, tezhip, hüsn-i hat vb. gibi geleneksel sanatların eğitiminin tarihi içinde, Türk ve kültür sanatının başlangıç dönemine kadar uzanmaktadır.

Tarihi kaynaklara göre Türklerin Orta Asya'da ilk kez görüldükleri yüzyıllardan, Cumhuriyet dönemine kadar güzel sanatlara ve bunun eğitimine önem verdikleri görülür. Nitekim Altay dağları eteklerinde 'Pazırık' bölgesinde bulunan ve M.Ö. 3 ve 4ncü yüzyıllara tarihlenen Türk sanatı örneklerinden; M.S. 8 ve 9ncu yüzyıllar, Uygur duvar resimlerine kadar olan dönemde meydana getirilen İslamiyet öncesi Türk sanatı, belli bir disiplinle eğitilmiş sanatçılar tarafından ortaya konmuştur.

İslamiyet öncesi Türk sanatı genellikle dini mabetler ve saraylarda uygulanmış olup, gerek dini liderler gerekse devlet yöneticilerinin koruması altında, kimi zaman da halkın estetik zevk ve ihtiyaçları doğrultusunda gelişmiştir. Ancak bilinen odur ki, her durumda eğitim usta-çırak, baba-oğul, ve ana-kız ilişkileri doğrultusunda olmuş; böyle bir geleneksel yöntemle sanatçılar, zanaatçılar ve eğitimciler yetişmiştir (Aslanapa,1970, s. 40,43, Grousset,1980, s.497,510).

Türklerin, İslam kültür ve sanatında ortaya çıktıkları 9ncu yüzyıl Abbasi döneminden 18nci yüzyıla kadar, İslam dininin bir kabulü olarak mimariye, mimari dekorasyona, minyatüre ve hat sanatına daha fazla önem verdikleri bilinmektedir. Ancak, özellikle Selçuklular döneminden bugüne ulaşan bazı dekoratif seramikler ve sınırlı sayıdaki figürlü çiniler ile; taş ahşap ve metal örnekler üzerinde yer alan görsel anlatımlar dönemin sanatı hakkında önemli ip uçları sunmaktadır (İpşiroğlu-Eyüboğlu,1961, s. 5,15, Arseven, s. 63,71, Grube, 1966, s. 35,73, Öney,1992, s. 175,181).

Mimari dekorasyonun yanı sıra hat, tezhip ve minyatürün zirveye ulaştığı dönem hiç şüphesiz ki 15 ve 16ncı yüzyıllar Osmanlı dönemidir. Bahse konu sanat dallarında 'Klasik Osmanlı Üslubu'bu yüzyıllarda oluşmuş, Türk ve dünya sanat tarihine damgasını vurmuştur. Bir taraftan geleneksel sanatlar varlığını ve etkisini sürdürürken, diğer taraftan Batı Avrupa ile temasları sonucu olarak kültürel ve sanatsal alanlarda karşılıklı etkilenmeler başlamıştır (Berk 1951,s.19,29, Carel, 1970,s.185,193, Cezar, 1971, Arık,1976,s.9, Turhan 1987).

“ Tanzimat Dönemine (1839) süren bu ilişkiler eğitim boyutunda olmayıp, sanatçıların karşılıklı ziyaretleri ile sınırlı kalmıştır. Bu dönemde yine nakkaş hanelerde geleneksel sanatların usta-çırak ilişkisiyle öğretildiğini öğreniyoruz“ (Arseven, s. 95,Ergin 1977, s. 176). Her ne kadar 'öğretmen yetiştirme' konusu genel eğitimden

farklı olarak ilk defa 15nci yüzyılda Fatih Sultan Mehmet tarafından dikkate alınmış ise de (Akyüz, 1987, s.31), 18nci yüzyıla kadar özellikle sanat öğretmeni yetiştirildiğine dair bir bilgiye bugüne kadar rastlanmamıştır.

18nci yüzyılda Osmanlı İmparatorluğu'nun çöküşünü durdurmak maksadıyla askeri ve eğitim alanında gerçekleştirilen yenilikler sonucu, resim derslerinin, önce askeri, daha sonra da sivil okulların programlarına dahil edildiği görülmektedir. 1773'te açılan 'Mühendishane-i Bahri-i Hümayun, 1796'da açılan Mühendishane-i Berri-i Hümayun, 1827'de açılan Tıbbiye ve 1885'de açılan Harbiye mekteplerinde Batılı anlamda müfredat programı uygulanmış ve bu programlarda, önceleri askeri amaçla da olsa resim derslerine yer verilmiştir (Yetik,1948, s. 9,13, Terzi,1988, s.12-14, Akyüz,1995).

Tanzimat Dönemine gelindiğinde sanat eğitimi açısından yaşanan en önemli gelişme batı Avrupa'dakiler benzer Öğretmen Okullarının açılışıdır. Daha önceki dönemlerde medreseler, hem kendileri hem de diğer okullar için tek öğretmen kaynağı durumundayken, ilk defa 1848'de kurulan Darülmualimin-i Rüşdi ile bu görev, açılan bu yeni öğretmen okuluna devrediliyordu. Yine 1862'de açılan İlköğretim Okulu ve 1870'de açılan Kız Öğretmen Okulu da yeni anlayışla öğretmen yetiştiren kurumlar olarak Tanzimat Döneminde açılmışlardır. Tüm bu öğretmen okullarında Batılı anlamda programlar uygulanıyor ve resim dersleri de bu programlarda yer alıyordu. Bunlara ek olarak 1862'de kurulan Mekteb-i Sultani (Galatasaray Lisesi) ve 1868'de açılan Darüşşafaka Lisesinin programlarında resim derslerinin yer aldığını anlıyoruz (Ergin,1977, C.1,2,s. 476,490).

Birinci Meşrutiyet (1876) ve İkinci Meşrutiyet (1908) dönemlerinde, sivil 'İptidai' ve 'Rüşdiye ' (sivil ilk ve ortaokul) mektepleri programında 'Hüsni Hat' (Güzel Yazı) bir görsel sanatlar dersi olarak yer almıştır. Ayrıca ilk defa Kız Rüştiyeleri'nde eğitimin üç yılı süresince haftada ikişer saat olmak üzere 'Elhüneri' dersi verilmiştir.

19ncu yüzyılın sonlarına doğru resim-iş dersinin genel görünümünü Cumhuriyetin ilk sanat eğitimcilerinden olan İsmail Hakkı Tonguç 'Rüştiyelerde litografya, canlı cansız modelleri, peyzajları yahut tahtaya çizilen basit krokileri çizdirmek an'anesi vardı.' sözleriyle ifade etmiştir. Bu yöntem zamanla daha da yozlaşarak kara tahtaya çizilen basit krokilerin öğrencilere kopyalarının yaptırılmasına dönüşmüştür. Bu yüzyıllarda böyle basit içerikte bir resim dersi için meslekten öğretmene ihtiyaç duyulmadığı, okullara yakın oturan, resim dersini okutabileceğini sanan ve çoğunlukla azınlıklar arasından gelen kişilerin bu dersleri verdikleri ifade edilmiştir (Kırıçoğlu,1991, s.40).

1909–1910 eğitim öğretim yılında uygulanmak üzere İhtisas komisyonu tarafından hazırlanan ve Meclis-i Maarif (Milli Eğitim Kurumu=Talim Terbiye Kurulu) tarafından kabul edilen idadilerin (liselerin) müfredat programlarında görsel sanatlar eğitimi (resim eğitimi) dersleriyle ilgili olarak şu bilgiler yer almaktadır:

Lise ve ortaokullarda resim dersinin ciddiyetle öğretilmesi için ilk olarak resim öğretmenlerinin bilgili ve Sanayi-i Nefise Mektebinden (Güzel Sanatlar Akademisi) mezun ve resim tekniğini bilen, resim sanatının genel kurallarından olan “perspektif tekniği, gölge usulü, leke” hakkında mükemmel bir bilgiye sahip olması gerekir.

Rüştiye üçüncü senesinde (ortaokul) gölgeli modeller (objeler)den çalışmalar yapılacaktır; şekillerin büyütülüp küçültülmesi yöntemi gösterilecek, çeşitli geometrik şekiller (beşgen, altıgen, elips vs. gibi) hakkında bilgiler verilecek, pergel, cetvel gibi aletlerin kullanılması öğretilecektir.

İdadi (lise) sınıflarında okutulacak resim derslerinde küp, küre, yarımküre, silindir, piramit gibi biçimlerin yanı sıra, tahtadan yapılmış çeşme, köprü gibi modellerden çalışmalar yaptırılacaktır. Renkli çalışmalarda ise suluboya ile çizilen somut şekillerin önce bir renk, sonra da objelerin gerçek renkleriyle boyanması ile ışık gölge kurallarının uygulanması konuları programda yer almıştır (Öztürk,1997, s.30).

Okullarda hem kalıp biçimlerinin çiziminin yaptırılmasına tepki olarak gelişen, hem de Batıdaki gelişmelere ayak uydurmak için kabul edilen ve ‘kolaydan zora’ olarak adlandırılan yöntemin uygulandığını görüyoruz. Öğretmen okulu müdürü Mustafa Satı Bey’in önerdiği bu yöntem aynı zamanda ‘Basitten Karmaşığa’ ilkesini de içermektedir. Bu yöntem önce iki boyutlu sonra üç boyutlu çizimleri, basit nesnelerden karmaşıklara izlenen bir ardılıkla uygulanmasını kapsamıştır. Bu çerçevede öğrenciler önce iğneler, çiviler, çimler gibi basit ve temel nesnelerin çizimini yaparlar sonra basamaklar halinde okka, bardak, kitaplar, kutular, yapraklar, çiçekler gibi daha karmaşık nesnelerin çizgi resimlerini gerçekleştirirlerdi.

1910 yılında Avrupa’ya giderek eğitim ve sanat eğitimi konularında incelemeler yapan İsmail Hakkı Baltacıoğlu 1912 yılında yurda döndükten sonra sanat eğitimi konularında yeni düşünceler ve uygulamaları, gerek verdiği konferanslarla, gerekse yazdığı kitap ve makalelerle yaymaya çalışmıştır. Darulfünun’da (İstanbul Üniversitesi) ve Öğretmen Okulu’nda verdiği derslerde öğrencilerin sanat derslerinde doğadan, bellekten, hayalden çalışmaları gerektiğini savunmuştur (Aytaç,1978).

“Sanat eğitimi açısından bu dönemdeki en önemli gelişme hiç şüphesiz ki Sanayi-i Nefise Mektebinin (Güzel Sanatlar Akademisi) 1883’de kurulmasıdır. Bu kurumda Batılı sanat anlayışlarına (Fransız ekolüne) uygun olarak verilmeye başlanan eğitim ile Türk sanat eğitiminde yeni bir sayfa açılmıştır” (Cezar,1971). Akademi mezunları sanatçılıklarının yanı sıra uzun yıllar resim-iş öğretmenliği de yapmışlardır.

b-Türkiye’de Güzel Sanatlar ve Tasarım Okulları

Güzel sanatlar kimilerine göre tüm sanatları içermekte, kimilerine göre sadece plastik sanatları kapsamaktadır. Sanat okullarının tarihine baktığımızda özellikle kıta Avrupa’ında yaygın olmuş atölye ağırlıklı okul geleneği ile İngiltere’de sanayi devrimi ile sayıları ve işlevleri artmış uygulamalı sanatlar okulu geleneğinin var olduğunu görüyoruz. Başta İtalya, Fransa, Almanya, Hollanda, Avusturya gibi ülkeler olmak üzere tüm kıta Avrupa’ında atölye geleneği ile oluşmuş güzel sanatlar okullarında yirminci yüzyılın son çeyreğine kadar resim ve heykel ağırlıklı plastik/görsel sanatlar eğitimi verilmiş, İngiltere’de ise uygulamalı sanatlar okulu hareketiyle başlayıp daha sonra da tasarım okullarına dönüşen akım yaygın olmuştur. Nitekim, 19ncü yüzyıl sonlarına doğru İngiltere’de eleştirmenler ve sanatçılar, sanayi devrimi sonucu el sanatlarında görülen gerilemeye çok üzülmuşlerdir. Bir zamanlar önemli olmuş ancak makineleşme sonucu, kolay üretilip ucuza alınan; itici ve gösterişli taklitlerine yerlerini bırakmış olan soylu el sanatlarının yok oluşu John Ruskin ve William Morris gibi eleştirmen ve sanatçıları rahatsız etmiştir. Bu aydınlar dizi olarak üretilip piyasaya sürülen ucuz malların yerini bilinçli ve akıllıca gerçekleştirilmiş bir el işinin almasını savunmuşlardır. Morris, insan ellerinin gördüğü işe makinenin özenme yeteneğinin olmadığına inanmıştır. Dolayısıyla ona göre çözüm, makinenin neyi yapabileceğini bulmakta ve tasarımların ona göre düzenlenmesinde yatmaktadıydı. Bu düşünürler yazıp çizerek “katışksız ve el yapımı” olan nesnelerin beğenisini yaymışlardır (Gombrich,1976, s. 425,426). Bu beğeniyi yansıtan Uygulamalı Sanatlar Okullarının (School of Applied Arts) William Morris’in önderliğinde bu dönemde açıldığı ve daha sonra Tasarım Okullarına (School of Design) dönüştüğü görülür. Bunlar İngiltere’de 1852’den sonra Güzel Sanatlar Okulu (Schools of Art) olarak yeniden isimlendirilmişlerdir. Günümüzde hem görsel sanatları hem de tasarım alanlarını aynı

çatı altında toplayan “Sanat ve Tasarım Okulları” (Institute of Art and Design ya da College of Art and Design) yaygın olarak kurulmuşlardır.

Yukarıda da değinildiği gibi bu anlayışın bir uzantısı olarak İngiltere ziyareti sırasında William Morris’in düşüncelerinden ve okulunda gerçekleştirdiği uygulamalardan etkilenen Alman mimar Walter Gropius’un (1883–1969) Dessau’da kurduğu Bauhaus Mimarlık ve Güzel Sanatlar Okulu Avrupa’da uygulamalı sanatlar akımının öncüsü olmuştur. Bu okul sanat ve tekniğin 19ncu yüzyıldaki gibi mutlaka birbirine yabancı kalması gerekmediğini, hatta bu ikisinin birbirinden yararlanabileceklerini göstermek için yapılmıştır (Gombrich,1976, s. 444).

Türkiye’deki görsel sanatlar eğitimine baktığımızda 1883 yılında İstanbul’da kurulan Sanayi-i Nefise Mektebi plastik/görsel sanatlardan resim, heykel ve mimarlık alanında eğitim vermekteydi. 1923’te Cumhuriyetle birlikte Tezyinat (süsleme) bölümü kurulan ve 1928 yılında Görsel Sanatlar Akademisi’ne dönüşen bu kurumda var olan bölümlerin yanı sıra 1929–32 yılları arasında seramik, iç mimari, grafik ve afiş, tezyinat bölümü içerisinde uzmanlık dalları olarak kurulmuştur. Türkiye’nin Batılı anlamda sanat eğitimi veren ilk yüksek okulu olan bu kurumun adı 1969 yılında İstanbul Devlet Güzel Sanatlar Akademisi, 1982’de de Mimar Sinan Üniversitesi olarak değiştirilmiştir. Bu okulun temel yapılanmasında atölye ağırlıklı Fransız sanat eğitiminin kabul edildiği bilinmektedir. Nitekim okulu kuran Osman Hamdi Bey ve daha sonra bu okulda görev alan hocaların büyük bir bölümü Fransa’da eğitim görmüşlerdir. İlk dönemlerde plastik/görsel sanatlar ağırlıklı eğitimin egemen olduğu okulda Bauhaus hareketiyle 1929–32 yılları arasında tasarım alanlarında da eğitim verildiği görülür.

İstanbul’da başka bir sanat okulu 1957 yılında, Bauhaus ekolünü inceleyerek “Devlet Tatbiki Güzel Sanatlar Okulu” adıyla kurulmuştur. Bugün bu okulun önde gelen amacının, “işlevsel sanat yapıtları da üretebilecek çok yönlü sanatçılar, tasarımcılar yetiştirmek” olduğu web sitelerindeki tarihçelerinde belirtilmektedir. Dekoratif Resim, Grafik Sanatları, Seramik Sanatları, Tekstil Sanatları, Mobilya ve İç Mimarlık adlı beş bölümle öğretime başlamıştır. Bauhaus Okulu ilkeleri doğrultusunda hazırlanmış olan programlar zaman içinde bu ilkeleri koruyarak, gelişen koşullara uymayı başarmıştır. Almanya ve Türkiye’den seçilen öğretim elemanlarıyla kuruluştaki çekirdek kadrosunu oluşturmuş olan okul, 1960–61 döneminde ilk mezunlarını vermiştir. 1966 yılına kadar 2+2 yıl olarak biçimlenmiş olan eğitim bu yıldan itibaren dört yıllık yüksek öğretim programına dönüşmüştür. Milli Eğitim Bakanlığı’na bağlı

Devlet Tatbiki Güzel Sanatlar Okulu, 20 Temmuz 1982 tarihinde Güzel Sanatlar Fakültesi adı ile Marmara Üniversitesine bağlanmıştır. 1986 yılından itibaren Fakülte’de Sinema TV, Endüstri Ürünleri Tasarımı, Heykel, Geleneksel Türk El Sanatları, Fotoğraf ve Temel Eğitim Bölümleri açılmıştır. Bu bölümler dışında 1988 yılında “Geleneksel Türk El Sanatları ve Tasarım Araştırma Geliştirme Merkezi”, 1993 yılında “Grafoloji Araştırma ve Uygulama Merkezi” kurulmuştur.

c-Cumhuriyet Dönemi Görsel Sanatlar Eğitimi ve Gazi Eğitim Enstitüsü

Cumhuriyet döneminde ilk defa olarak Güzel Sanatlar Akademisi bünyesinde 1927 yılında “Resim Öğretmenliği Kursu” düzenlenmiştir. Açılan kursa, bu okul öğrencilerinden resim öğretmeni olmak isteyenler katılmışlar ve İsmail Hakkı Baltacıoğlu’nun verdiği “Resim Öğretim Yöntemi (Resim Usulü Tedrisi)” derslerini izlemekle yükümlü olmuşlardır. Bir sene süren bu dersler sonunda sınavı başarıyla tamamlayanlar öğretmenlik hakkını elde etmişlerdir.

Resim öğretmeni yetiştirecek ayrı bir bölümün kurulması 1925 ve 1926 yıllarında yeni Türkiye Cumhuriyeti Hükümeti’nin davetiyle Türkiye’ye gelen ünlü eğitimcilerden John Dewey, G. Stieckler gibi yabancı ve yerli eğitimcilerin raporları ve çabalarıyla kararlaştırılmış, bu amaçla 1926 yılında kurulan **Gazi Orta Muallim Mektebi ve Terbiye Enstitüsü** bünyesinde 1932 yılında resim bölümü açılmıştır.

Batılı eğitimcilerle yapılan ortak çalışmalar sonucu hazırlanan ilkeler doğrultusunda çıkarılan kanunlarla, resim öğretmenlerinin “Gezici Öğretmenlik” statüleri kaldırılmış, onlara da diğer meslektaşlarının hakları tanınmıştır. Yine bu dönemde bir Sanayi-i Nefise Talimatnamesi (Güzel Sanatlar Yönergesi) hazırlanmış ve bir Kurul (Encümen) oluşturulmuştur. Bu kurulun görevi, ülkedeki güzel sanatlar eğitiminin yerleştirilmesi ve geliştirilmesinin sağlanması olarak belirlenmiştir. 1926’da hazırlanan yeni müfredat programları çerçevesinde, resim ve el işleri derslerinin kolaylıkla uygulanması için ilk ve ortaokul öğretmenlerine kurslar düzenlenmiştir (Tonguç,1932, s. 11,12).

Gazi Eğitim Enstitüsü Resim-İş Bölümü’ne ilk öğretmenler olarak İsmail Hakkı Tonguç, Malik Aksel, Hayrullah Örs, İsmail Hakkı Uludağ, Şinasi Barutçu ve Mehmet

Ali Atademir atanmışlardır. Daha sonra da 1934 yılında Almanya’da seramik ve heykel eğitimi gören Refik Epikman’ın katılmasıyla bölümün öğretim kadrosu tamamlanmıştır. Resim-İş Bölümü’nün ilk programları bu kadro tarafından hazırlanmıştır (Telli, 1990, s. 16).

Dönemin Batılı sanat eğitim anlayışlarını göz önünde bulundurarak hazırladıkları programlarda bu eğitimciler ülke gerçeklerini ve şartlarını da göz ardı etmemişlerdir. Resim-İş Bölümü’nden mezun olanlar yalnız ortaöğretim öğretmenliği değil, gerektiğinde ilkokul öğretmenlerine, gerektiğinde de halk eğitimine ve hizmetlerine yardımcı olacak şekilde eğitilmişlerdir (Szyliowict 1968, s. 12,17).

“Ayrıca ilk mezunlardan bir bölüm müfettişlik görevine getirilmiştir “ (Telli, 1993, s.12,17). Böylece bir bölümün açılışıyla resim-iş öğretmeni yetiştirme görevi Güzel Sanatlar Akademisi’nden bu kuruma devredilmiş oluyordu.

1924–1927 yılları arasında ortaöğretim kurumlarının ilk kısmı olan ortaokullarda resim dersi haftada bir saat ve zorunlu olarak programlanmıştır. Ancak alan öğretmeni yetersizliği nedeniyle ilkokul öğretmenlerine açılan kurslarla bu açık kapatılmaya çalışılmıştır.

1938’de başlayan geleneksel disiplinlere dönüş eğilimi sonucu, resim ders saatleri azaltılmış ve programlarda ağırlık sosyal bilimlere verilmiştir. Resim dersinde yöntem açısından bu dönemde bir değişiklik görülmemektedir. 1949’a kadar ortaokul programlarındaki bir saatlik resim dersi devam ederken Atölye, Elişi veya İş Bilgisi gibi dersler de yer almıştır. Yazı dersi ise Türkçe içinde verilmeye başlanmıştır. Ancak, resim dersine ayrılan sürenin kısaltılmasına, öğretmenlik sayısındaki yetersizlik de eklenince, istenen başarının elde edilemediği görülmüştür (Telli, 1993, s. 21).

Liseler için hazırlanan ve 1957 yılında tebliğler dergisinde yayınlanan (MEB,Tebliğler Der.,7.10.1957,Sayı:976) resim dersi programında, Baltacıoğlu’nun getirdiği prensipler biraz zenginleştirilerek tekrar kaleme alınmıştır. Bu programda konular öncekilerde olduğu gibi; a) Tabiattan Resimler, b) Hayali Resimler olarak iki bölüme ayrılmış, bunlara ek olarak; Dekoratif Resimler, Grafik Çalışmaları, Şematik Resim, İş Resimleri ve Toplu Çalışmalarda Yapılan Resimler başlıkları altında konular belirlenmiştir.

Öte yandan Cumhuriyet dönemi sanat eğitimi açısından öğretmen okulları özel bir öneme sahip olmuşlardır. Çünkü bu kurumlarda resim-iş dersleri müzik ve beden

eğitimi ile birlikte ağırlıklı olarak programlarda yer almış ve genellikle branş öğretmenleri tarafından verilmiştir. Ayrıca bu okulların yatılı olması, ders saati dışında çalışmaların devam ettirilmesine imkân sağlamıştır. Yine öğretmen okullarında resim-iş ile iş dersleri ayrı alanlar olarak yer almış ve ders saatleri diğer okullara göre daha çok olmuştur.

Resim öğretmeni açığını kapatmak üzere bu dönemde resim ve iş seminerlerinin düzenlendiği görülmektedir. Bu seminerlere öğretmen okullarından yetenekli öğrenciler seçilmiş ve sonra bir bölümü Gazi Eğitim Enstitüsü, Resim-İş Bölümüne gönderilmiş, kalanları da gittikleri ilkokullarda bu derslere daha bir önem verecek şekilde yetiştirilmiştir.

d-20nci Yüzyıl Sonunda Türkiye’de Görsel Sanatlar Eğitimi

1990’lı yıllar Türk yüksek öğretiminde hızlı gelişmelerin yaşandığı yıllar olarak belleklerde kalmıştır. Çünkü 80’li yılların sonlarına doğru ülkedeki tüm üniversitelerden yüzlerce araştırma görevlisi yurtdışına yüksek lisans ve doktora yapmak üzere gönderilmeye başlanmıştır. 1990 ve 1997 yılları arasında ülkenin değişik illerinde yeni üniversiteler açılmış ve üniversite sayısı 80’lere ulaşmıştır. Buna bağlı olarak yeni eğitim fakülteleri açılmış ve sayıları sadece 5 olan eğitim fakülteleri resim-iş eğitim bölümlerinin adedi 2000 yıllarına gelindiğinde 20’lerin üzerine çıkmıştır.

Bu hızlı artış birçok problemi de beraberinde getirmiştir. Örneğin; bölümlerin nitelikli öğretim elemanı ihtiyacı, atölye, derslik gibi fiziki güçlüklerin yanı sıra araç, gereç donanım sağlamadaki zorluklar ortaya çıkmıştır. Ayrıca bunlardan mezun olacak öğretmen adaylarının kalitesi ile istihdamı sorunları tam olarak çözülememiştir.

Yukarıda da değinildiği gibi eğitim fakültelerinin işlevleri tartışılmaya başlanmış ve yapılanmalarında köklü değişikliklere neden olacak çalışmalar Yüksek Öğretim Kurulu’na başlatılmıştır. “Bu çalışmaların dışında olarak Resim-İş Eğitimi bölümlerinin yapılanmasından kaynaklanan sorunları dile getiren yayınlar ve bu sorunların tartışmaya açıldığı toplantılar düzenlenmiştir” (Özsoy, Balcı, 1996, s.47,53). Bu yayınlar ve bu toplantılarda bölümlerinin adlarının değiştirilmesinden başlayarak,

görsel sanatlar öğretmenini yetiştirmede daha yararlı olabilecek yapılanma modelleri gündeme getirilmiş ve tartışılmıştır. Öte yandan Yüksek Öğretim Kurulu, Milli Eğitim Geliştirme Projesi çerçevesinde eğitim fakültelerini yeniden yapılandırılmıştır. Ayrıca YÖK, Dünya Bankası destekli projelerle, mevcut eğitim fakültelerinde yabancı dil bilen araştırma görevlileri ile yeni açılan eğitim fakültelerinde istihdam edilmek üzere alınanlar dâhil olmak üzere yüzlerce araştırma görevlisini sadece alan eğitiminde; örneğin, fen bilimleri eğitimi, görsel sanatlar eğitimi, müzik eğitimi, sosyal bilgiler eğitimi, vs. gibi dallarda lisansüstü çalışmalar yapmak üzere yurt dışına göndermiştir. Ayrıca, aynı proje çerçevesinde program geliştirme çalışmaları yapacak paneller oluşturmuş ve bu panellere rehberlik edecek yerli ve yabancı uzmanlara görev vermiştir. Amaç eğitim fakültelerini geliştirmektir.

1990'lı yıllarda ilk ve orta dereceli okullara yönelik olarak MEB'de program geliştirme çalışmaları yapılmış, hazırlanan yeni programlar uygulamaya konmuştur. Görsel sanatlar eğitiminde İlköğretim Kurumları Resim-İş Dersi Öğretim Programı 1992 yılında hazırlanmış ve uygulamaya konmuştur (MEB,1992). Liseler ve öğretmen liseleri için de görsel sanatlar eğitimi programları hazırlanmıştır.

İkinci binin başlarında okullardaki resim-iş eğitiminin haftalık ders süreleri şöyledir: İlköğretim Okulları: 1. Sınıftan 3. Sınıfa kadar haftada 80 dakika. Öğretmen Liseleri: Resim ve Müzik dersi seçmeli olarak üç yıl boyunca her yıl haftada 240 dakika verilmektedir. Bu da etkili bir sanat eğitimi için uygun bir ortam oluşturmaktadır.

Açılımlarına 1990'da başlanan Anadolu Güzel Sanatlar Lisesinin sayısı 21nci yüzyılın başlarında 16'ya ulaşmıştır. Bu liselerde ilköğretim okullarını bitirmiş, resim ve müziğe yeteneği olan çalışkan öğrenciler kabul edilmektedir. Giriş sınavları üç aşamalı olarak yapılmaktadır. İlk olarak çeşitli objelerle düzenlenmiş bir kompozisyonla desen çalışması; daha sonra imgesel bir çalışma ve en son olarak verilen basit malzemelerle tasarım çalışması yaptırılmakta ve yetenekli öğrenciler seçilmektedir. Bu okullarda ve öğretmen liselerinde öğretim 4 yıl süreli olup ilk yılda yabancı dil ağırlıklı eğitim verilmektedir.

e-Türkiye’de Görsel Sanatlar Eğitiminin Bir Değerlendirilmesi

Yukarıdaki bilgilerin ışığında Cumhuriyet öncesi ve sonrası resim-iş eğitimi hakkında genel bir değerlendirme yapmak mümkündür.

Her ne kadar Batılı anlamda kurulmuş bazı askeri ve sivil okullarda buna benzer dersler yer almışsa da, bugünkü anlamıyla resim-iş eğitiminin başlangıcı, II. Meşrutiyet dönemine, yani, Darülmualimin'de (Öğretmen Okulu) ve idadilerde yapılan ilk uygulamalara dayandırmak yanlış olmayacaktır. 1910'da Avrupa'ya resim-iş ve el işleri konusunda gönderilen İsmail Hakkı Baltacıoğlu'nun getirdiği yeni sanat eğitimi anlayışı, 1329 (1913) tarihli Mekatib-i Sultaniye'nin İlk sınıf Ders Programı'nda resim dersinin içeriğine bakıldığında açıkça görülmektedir. Bu anlayış ile uygulanan yöntem, varlığını 1960'lara kadar sürdürmüş ve bugünün görsel sanatlar eğitiminin şekillenmesine temel teşkil etmiştir. Programdan bazı bölümler şöyledir:

Mekatib-i Sultaniye'nin İptidai (İlköğretim) kısmı programında elişleriyle birlikte gösterilen resim, 1.,2.,3.,4.,5.sınıflarda 3'er ders saatidir.

İlk sene: (7–8 yaşındaki çocuklar için haftada 1 ders saati olarak)

- 1) Hayali resim: Öğretmen tarafından konuları verilecek masal, hikâye, öykü resimleri.
- 2) Tabiattan resim: İnsan, hayvan, bitki, eşya resimleri
- 3) Ezber resim: Tabiattan yapılan eşyanın ezber olarak tekrarı
- 4) Tedrisi resim: Geometri, dil, tarih, coğrafya, eşya, ahlak derslerine ait konu resimleri
- 5) Serbest resim: Okul dışında yapılan resimler
- 6) Sınaî resim: Makine resimleri, planlar, ayrıntıları, bina resimleri ve planları çizmek.

Bu yeni anlayış sayesinde kopyacılık yöntemi yerini, doğadan, bellekten ve hayalden yapılan çalışmalara terk etmiştir. II. Meşrutiyet döneminde müfredat programlarında yapılan değişiklikler ve resim öğretim yöntemi hakkında yapılan bazı yayınlar yoluyla bu gelişme sağlanmıştır. Ancak gerek o dönemin sosyo-ekonomik ve gerekse kültürel ortamında, var olan geleneksel sanatlar ve tasarım örnek ve uygulamalarının bu dersin kapsamına tam olarak alınmadığı ve daha çok resim alanıyla programların gerçekleştirildiği anlaşılmaktadır.

Cumhuriyet döneminde ise, özellikle Atatürk çağında her alanda olduğu gibi resim-iş eğitiminde de bu dersin çağdaş dünyadaki önemine paralel bir gelişme hızlı bir şekilde meydana gelmiştir. İdealist birinci hükümet ve onun Milli Eğitim Bakanı Mustafa Necati ile arkadaşlarının üstün çabaları sonucu dünyanın o gün için önde gelen

ünlü eğitimcileri tarafından verilen raporlar, ülke koşulları da dikkate alınarak değerlendirilmiş ve yapılan çalışmalarla eğitimde büyük hamleler gerçekleştirilmiştir. 1926'da yeni Türkiye Cumhuriyeti'nin kuruluş felsefesine uygun olarak yeni müfredat programları hazırlanmış, kurs ve seminerlerle resim-iş öğretmenleri hızla yetiştirilmeye çalışılmış; 1932'de Gazi Eğitim Enstitüsü bünyesinde açılan ve 1935'den başlayarak mezun veren Resim-İş Bölümü ile kaliteli sanat eğitimcisi yetiştirme ideali kurumsallaştırılmıştır. Kuruluşunu izleyen yıllarda bu bölümden mezun olan genç ve idealist öğretmenler, çağdaş bir anlayışla görsel sanatlar eğitimini ülke sathına yaymaya çalışmışlardır.

Ancak nüfusu hızla artan ve yüzyılların ihmeline uğramış, Anadolu köy, kasaba ve kentlerinde okullara ve öğretmenlere duyulan ihtiyacı birkaç okulla; özellikle de resim-iş öğretmenine duyulan ihtiyacı birkaç kurs ve tek bir resim-iş bölümü ile karşılamak mümkün olmamıştır. Atatürk çağını takip eden yıllarda sanat eğitiminde bir duraklama ve hatta gerileme olmuştur. Ne bu ders, ne de bu dersin öğretmenleri hak ettikleri konumu bulamamışlardır. Her ne kadar çok partili döneme girildiği yıllarda, okullaşmada atılımlar yapıldı ise de, sanat eğitime gereken önemin verildiği pek söylenemez.

3.2.9-11 Yaş Grubu Çocuğunun Gelişim Özellikleri

3.2.1.Sosyal Gelişim Özellikleri

a.Kolay Etkilenme

2 Bu dönemdeki çocukların özellikleri aşırı duyarlılığın yanında görülen diğer bir özellik de, kolay etkilenmeleridir. Bu yaş grubundaki çocuklar kendi arzularının diğer çocukların doğrultusunda olduğu inancındadırlar. Bu da onların gruba kabul edilmelerini kolaylaştırır. Yaşam süreci içinde belki de hiçbir dönemde rastlanmayacak düzeyde kolay etkilenme bu evrede görülür (Yavuzer,1992, s. 118).

Bu dönem ayrıca kahramanlara tapma çağıdır. Çocukların televizyonda veya sinemada seyrettiği kitaplarda okuduğu gerçek veya hayali kahramanları örnek alabilmektedir. Çizgi film kahramanları, çocukları kolaylıkla etkileyebilmektedir.

“Kolay etkilenme süreci içinde bulunan çocuklar okuldaki öğretmenleri anne ve babası yanında kendi yaş grubu çocuklardan etkilenebilmektedirler “(Çelenk,1995, s.17).

b.Karşıt Görüşte Olma

Çocuğun düşünceleri ve hareketleri ile diğer çocuklara karşı olmasıdır. Kendi akranlarının görüş ve düşüncelerini paylaşan kabul eden çocuk daha büyük çocukların ve erişkinlerin görüşlerine karşı koyar. Karşıt görüşte olma daha küçük çocuklarda görülen “negativizm”le, yani “olumsuzluk”la eş anlamlıdır. Karşıt görüşte olma çocukluk dönemi boyunca devam eder (Yavuzer,1992, s. 118).

c.Rekabet

Son çocukluk döneminde çocuklar içinde bulundukları sosyo-ekonomik düzeyine göre çete kurarlar. Bu dönemin genel isimlendirilmesi çete çağı ‘gang age’ olmaktadır. Çete çağında bir grup içinde toplanan çocukların amaçları farklılık göstermektedir. Kimi grup üyeleri yaşadıkları çevreye zarar verebilirken kimi gruplar ise kendi aralarında müzik dinlemek, kitap okumak gibi sosyal faaliyetlerde bulunabilmektedir (Yavuzer,1992, s. 119).

“Çete çağında bir grup çevresinde dayanışma ve birleşme özelliği gösteren çocuklar “sosyal kabul” gördükleri gibi grup içinde bir “statü” sahibi olmaktadır” (Yavuzer,1990, s. 47).

Sosyal kabul görme ve statü sahibi olmanın yanında “çete çağı” çocuklar arasında rekabeti getirmektedir. Çocuklar arasında rekabet üç şekilde görülebilmektedir.

- a- Grubun kendisini tanımak üzere grup üyelerinin arasında süregelen rekabet. Kimi gruplarda yeni bir üyenin gruba katılması genellikle belirli bir sınavdan geçmesine bağlanmıştır. Sınav niteliği taşıyan eylem grubu niteliğine göre farklılık göstermektedir. Gruba girmek isteyen üyenin cesaret örneği göstermesi beklenir. Cesaret beklentisi grubun üyeye verdiği bir görevin (kavga etmek, ufak tefek şeylerin aşırılması gibi) yerine getirilmesi şeklinde ortaya çıkmaktadır (Yavuzer,1990, s.119).
- b- Kendi grubuyla rakip gruplar arasındaki çatışmalar. Farklı gruplar arasındaki çatışmalar farklı şekilde ortaya çıkmaktadır. Kimi zaman rakip gruplar arasında spor faaliyetleri yapılabilirken kimi zaman ufak tefek kavga olayları gözlenebilmektedir.
- c- Grupla toplumu düzenleyen diğer sosyal kurumlar arasındaki çatışmalar. Bu dönemin özelliği grup üyesi olan çocukların toplum kurallarına uymamalarıdır. Bu kurallara uymama kendini toplum davranışlarından sapma şeklinde gösterir. Sokaklarda bağırıp çağırmadan başlayarak hırsızlığa kadar değişiklik gösterebilmektedir.

Bu gelişmeler çocuğun sosyalleşmesini farklı biçimde etkiler. Çocuklar arasındaki rekabet kendini sözlü sataşma kimi zaman ise itme, tekme atma veya kavga etme şeklinde ortaya çıkabilmektedir. Bu dönemde çocukların dil özellikleri geliştiği için genellikle aralarındaki sorunları konuşarak çözmeye çalıştıkları gözlenmektedir (Çelenk,1995:20).

d.Sorumluluk

Yapılan araştırmaların sonuçlarına göre, kalabalık ailelerden gelen çocuklarda, zorunluluk nedeniyle kendi işlerini yapmak ve kendilerinden küçük kardeşlerine bakmakla yükümlü olduklarından, sorumluluk duygularının daha fazla geliştiğini göstermektedir. Örneğin kendi evlerinde bazı sorumlulukları üstlenmeyi öğrenen çocuklar, sadece başarılı bir uyum göstermekle kalmamakta, aynı zamanda grubun lider rolüne seçilmiş bir üyesi de olabilmektedirler (Yavuzer,1992, s. 29).

Sorumluluk duygusunun gelişebilmesi için çocuklara yaşlarına uygun görevler aileler tarafından verilmelidir. Örneğin çocuğun kendi odasını düzeltmesi, ufak tefek alışverişlerin yapılması gibi görevler çocuğa verilmelidir.

3.2.2.Duygusal Gelişim Özellikleri

Çocuğun duygusal gelişimi, fiziksel ve bilişsel gelişimi ile paralel olarak gelişmektedir. Duygular, çocuğun eğitiminde ve öğrenmesinde en önemli etkenlerden biridir. Bu yüzden çocuğun yetiştirilmesinde sadece fiziksel ve bilişsel gelişimi üzerinde durulmamalı, duygusal gelişiminin de sağlıklı olabilmesi için çalışılmalıdır.

Öğrencinin duygularını ve duygusal gelişimini tanımadan onu eğitmek olası değildir. Düşünceleri gibi duyguları da insanın bir alt sisteminin bir ürünüdür. İnsanın duygusal sistemi, çevresinden uyarı alır, bu girdileri duygulanma süresince işler, duygulara dönüştürür; değişik türde duygular üretir; duyguların niteliğine bakar, bunlardan dönüt bilgileri alır ve duygularının geliştirir. Böylece insan duygusal büyümesinin sürdürür. Ama insan, duygularındaki bozukluklarla da duygusal güç yitimine uğrar; istemediği duyguları edinince dengelenişe geçer (Başaran,2000:95).

Duygu, bireyin iç ve dış dünyadan etkilenmesi sonucunda genel olarak “hoşlanma” ve “acıma” biçiminde beliren tepkilerdir. Duygular, bireyin temel gereksinimleriyle ve onun bir sonucu olan davranışlarla ilgilidir. Bu nedenle duyguları incelemek, insan davranışlarına egemen olmayı kolaylaştırmaktadır (Binbaşıoğlu,1992, s. 140).

“Okula başlayan çocuğun duygularının, okulun ve sınıfın havası değiştirmektedir. Son çocukluk döneminde, ilk çocukluk döneminde görülen sık sık ağlama, hırçınlaşma, bağırma, çağırma azalmakta, çocuğun duygularındaki olgunlaşma hızlanmaktadır” (Başaran,2000, s. 99)

Çocuğun hayatında, okula başlamak bir dönüm noktasıdır. Okula başlayan çocuk kendini büyümüş gibi hissetmekte ama aldığı sorumluluktan da içten içe korkmaktadır. Okula yeni gelen çocuk duygusal yönden yetişkine bağımlıdır. Bu bağımlılık ilköğretimde tümüyle bağımsızlığa dönüşmemekle birlikte yavaş yavaş azalmaktadır. Çocuklar kendi kişisel güvenliğini sağlamada, kendi arkadaşlarını

seçmede, kendi zamanlarını kullanmada, kendi işlerini görmede gittikçe artan bir sorumluluk almak zorundadır. Çocuğun bağımsız bir kişilik geliştirmesi için her yere ailesi ile birlikte gitmesi değil, bazen arkadaşlarıyla gitmesi, bazen de uygun yerlere kendi başına gitmesini sağlayacak güvenli yaşantılar fırsatını kaçırmamak gerekmektedir (Kılıçcı, 2000, s. 65).

Okula başlayış, ailenin yaşamında çocuğun konuşması, yürümesi gibi önemli bir aşamadır. Okula başlama çocuk yönünden belli bir duygusal ve zekâ gelişimini tamamlamış olmayı gerekir. 6 yaşını bitirdiği halde zekâsı yeterli olan bir çocuk ruhsal bakımdan evden ayrılabilme olgunluğunu göstermeyebilir. Özellikle oyun ve arkadaşlıktan uzak tutulmuş, dışarı çıkarılmamış çocuklar için evden ayrılış ürkütücüdür. Okulların açıldığı ilk günlerde, her sınıfta birkaç anneyi çocukları ile birlikte sıralarda otururken görmek olağandır. Okula korku ile giden ve hep evi düşünen bir çocuğun kendini okumaya ve öğrenmeye vermesi kolay olmaz. Ayrıca yaşlıları ile karşılaşması, birlikte oynaması ve arkadaşlık kurması güç olur. Okula uyumu ve başarısı bir anlamda anne ve babanın yetiştirmedeki başarısının bir ölçüsüdür.

Bu çağda çocuktan gücünü aşan isteklerde bulunulmamalıdır. Gücü ve yeteneği üzerindeki beklentiler, duygusal baskılar oluşturur ve başarısızlığı körükler. İlk kendine zarar verme düşünce ve eğilimlerine bu çağlarda rastlanır. Bunlar evde ve okulda rastladıkları güçlükleri yenemeyen çocuklardır. Çocuk beden bakımından olgunlaşınca, çocuğun duygusal yaşamı da kısmen durulur. Artık ona çocuk gibi değil, ailenin az çok sorumlu bir üyesi gibi davranılmalı, kişilik kazanmasına, büyüdüğünü fark etmesine ve sorumluluk duygusunu geliştirmesine yardım edilmelidir.

Okula yeni başlayan çocuklara, onların parmak ve kas gelişimlerine paralel olarak yazma ödevi verilmelidir. Aksi takdirde yeteneklerinin aşan bir sorumluluk verildiğinde çocuk bunu karşılamakta zorlanacak ve okuldan uzaklaşma eğilimi gösterecektir.

“Okul çağı çocuğu, kurduğu arkadaşlıklar sayesinde aile biriminin ötesinde ufku genişletmekte, dış dünyaya ilişkin deneyim kazanmaya başlamaktadır. Böylece çocukta benlik imajı oluşmaktadır” (Yavuzer,2000, s. 27).

“Okul çağında çocuğun sevgisi, öğretmene ve diğer çocuklara karşıdır. Yedi-sekiz yaşlarından sonra çocuğun sevgisi özellikle aynı yaşta ve aynı cinsten olan çocuklarda toplanmaktadır “ (Binbaşoğlu,1990, s. 158).

Bu dönemde öğrenme, yalnız okulda değil, aynı zamanda sokakta, arkadaşlarının evinde ve kendi evinde olur. Çocuk ruhsal dünyası ile artık gerçek yaşama girmeye hazır gibidir. Bu dönemde bütün toplumlarda çocuklar düzenli, tutarlı bir eğitim, öğrenim görür. Bunun yalnız okuma biçiminde olması gerekmez. İlkel toplumlarda anne-babadan, büyük çocuklardan öğrenilen birçok beceriler var. Bu dönemde çocuk büyüklerin dünyasına egemen olan araç-gereci kullanmayı öğrenerek, o toplumun teknolojisinin temellerini benliğine yerleştirir. Çünkü bu dönem çocuğun toplumsal gelişmenin yaşıt ve oyun ortamlarında bir genişleme zamanı değil, aynı zamanda gelecekteki sorumlulukları için hazırlanırken toplumun araçlarıyla uğraşmayı öğrendiği zamandır. Makaslardan, kâğıtlardan, boylardan, boya kalemlerinden çocuklar belli becerileri öğrenerek her tür ilginç yeni şeyi yapabilir duruma gelmiş olup, resim çizebilir, giysiler dikebilir, pasta yapabilir, model gemi ve uçaklar üzerinde çalışabilir ve okulda iyi not alabilir. Çocuklar okuma ve yazma becerisinin öğrenilmesiyle yeni bilgilere kapıları açan pek çok becerileri kazanırlar. Eğer çocuklar bu araçları kullanmaya özendirilir ve başarıları övülürse, çocukta çalışkanlık ve başarıma duygusu gelişecektir.

Ruhsal gelişmesi yolunda giden bir okul çocuğunda cinsel kimlik de iyice belirmektedir. Kızlar kız özelliklerini, erkekler erkek özelliklerini, ana-baba ile özdeşim sonucu kazanmaktadırlar. Okul çağında çocuğun cinsel merakları yatışmakta ve durgun bir döneme girmektedir. Çocuk oyun çağındaki gibi ana babaya çok soru sormamakta ve cinsel konulardan kaçmaktadır (Yörükoğlu, 1980, s. 55).

“Erken gelişim yıllarında geçirilmiş olan ruhsal - cinsel çalkantı çatışmalar altı-yedi yaşından ergenliğe kadar, “gizlilik dönemi”ne, yatışma ve uyuklama durumuna geçmektedir” (Yavuzer, 2000, s. 29).

Çocukta cinsel ilgi okul öncesi çağda en yoğundur, okula başlamayla birlikte ilgi ve merakta bir azalma gözlenir. Bu dönemde çocuk, önceki yılların cinsel dürtü ve fantezilerini unuttur; düşüncelerini okuldaki etkinliklere çevirir ve aynı cinsten çocuklarla oynar. Çocuksu hayal kurmalar, fantezi oyunlar bırakılır, çocuk daha gerçekçi, gözlemci, merakla öğrenici olur.

“İlköğretim dönemi süresince, çocuklar çoğunlukla kendileri ile aynı cinsten oyun arkadaşlarıyla ilişki kurmaya özen göstermektedirler ve bu tercih erkeklik kadınlık kavramlarını geliştirmelerine yardımcı olmaktadır” (Yavuzer, 2000, s.29).

“Okul çağında çocuğun hayal gücü çok geniş ve canlıdır. Bu dönemde çocuk hiç bilmediği, tanımadığı insanları ve hiç görmediği başka ülkelerin nasıl olduğunu hayal eder” (Gökner, 2004, s. 42).

Bu çağda çocuk genel olarak, yangından, karanlıktan, hastalanmaktan, yaralanmaktan, kazalardan, hayvanların kendisine zarar vereceğinden korkmaktadır. Ayrıca çocuk, arkadaşlarınca alay edilmekten, kınanmaktan, ayıplanmaktan, içinde bulunduğu akran kümelerinin gözünden düşmekten, onlar tarafından dışlanmaktan da korkmaktadır. Erinlikte çocuk, çocukluğundaki birçok korkudan kurtulmaktadır. Ama karanlıkta yalnız başına kalmaktan, gece yalnız başına dışarıya çıkmaktan, tanımadıklarından oluşan kalabalığın içine karışmaktan korkma gibi korkular erinlikte yeniden görülmektedir (Başaran,2000, s. 100).

Aynı zamanda bu dönemdeki çocuklar, kendi arzularının, diğer çocukların doğrultusunda olduğu inancındadırlar. Bu da onların gruba kabul edilmelerini kolaylaştırmakta ve yaşam süresi içerisinde belki de hiçbir dönemde rastlanmayacak düzeyde kolay etkilenme de bu dönemde görülmektedir (Yavuzer,1992, s. 118).

Çocuğun gerektiği şekilde yetiştirilmesi ve onun topluma hazırlanması büyük oranda, anne-babanın hayatın ilk gününden itibaren çocuk ile etkileşimi, konuşmaları, eğitim açısından vermeye çalıştıkları, ev içerisindeki tutumları büyük oranda etkili olmaktadır.

Çocuğun okul öncesi dönemde yaşadıklarının etkileri, İlköğretim döneminde devam etmektedir denebilir. Dolayısıyla çocuğun duygusal gelişiminde, anne-babanın ve çevrenin etkileri vardır.

3.2.3.Bilişsel Gelişim Özellikleri

“Bilişsel gelişim, bilginin edinilip kullanılmasına yardım eden tüm süreçleri içerir” (Aral ve Başk, 2001, s.87).

“Bireyin çevresindeki dünyayı anlama ve öğrenmesini sağlayan, aktif zihinsel faaliyetlerdeki gelişime bilişsel gelişim denir” (Senemoğlu, 2002, s. 39).

Bilişsel gelişim, çevre ile etkileşimi sağlayan, dünyayı anlamaya yarayan, bilginin edinilip, kullanılmasına yardım eden, tüm süreçleri içine alan bir gelişim alanıdır. Bilişsel gelişimin esas ögesi olan bilgi kazanma yöntemiyle zihinsel etkinlikler arasında yakın bir ilişki vardır. Bilgi kazanma yöntemi de, bilgilerin elde edilmesi, saklanması, yorumlanarak yeniden düzenlenmesi, değerlendirilmesi ve kullanılması süreçlerini kapsar (Aral ve Başk, 2001, s. 87).

Ana-babalar, eğitimciler ve çocuğun çevresindeki diğer kişiler ve olaylar çocuğun bilişsel gelişimi üzerinde son derece etkilidirler. Biraz dikkat ve ilgi ile çocuğun olaylara bakış açısı ve yorumları değiştirilebilir, zihinsel faaliyetlerini ilerdeki yaşamını etkileyecek kadar değiştirebilir.

“Bu dönemde okul dünyası çocuk için çok önemlidir. Çünkü bu yıllarda okula, öğrenmeye ve çalışmaya karşı edineceği tavır, çocuğun gelecekteki tutumunu belirleyecektir” (Dodson, 1998, s. 360).

Altı-on iki yaşları arasında ilköğretim döneminde olan çocuk Piaget’in bilişsel gelişim dönemlerinden “somut işlemler dönemi”ndedir.

“Somut işlemler dönemi; zihinsel işlem yapma yeteneğinin henüz gelişmediği işlem öncesi dönem ile mantık işletme yoluyla muhakeme yapabilen soyut düşünce arasında bir geçiş dönemi olarak kabul edilmektedir” (Erden ve Arman, 1997, s. 58).

Somut işlemler döneminde, 7–11 yaşları arasında çocukta mantıksal düşünme ve sayı, zaman, uzay, ağırlık, boyut, hacim kavramları iyice yerleşmeye başlar. Ancak soyut düşünme yeteneği henüz tam gelişmemiştir. Özgürlük, ulus, onur, ölüm gibi kavramlar daha çok anlamadan okulda ezberlediği şekliyle zihinde yer eder. Bu yaş çocukları deyimleri anlamakta güçlük çeker, benzetmeleri somut anlamlar ile kavrarlar. Örneğin ‘büyük adam’ sözünü iri ve uzun böyle adam olarak anlarlar. 11 yaşından sonra ise soyut kavramların yerleşmesi ve kavranması gerçekleşir (Gökner, 2004, s. 39).

Somut işlemler döneminde önemli üç evre vardır. Bu evreler;

a-“Madde” kavramının korunması ilkesi: Bu ilkeye ulaşmış olan çocuğun dikkatini biçimsel ayrılıklar dağıtmamaktadır. Somut işlemler dönemindeki çocuk, aynı miktarda hamurdan yapılan, biri sosis, diğeri yuvarlak şeklindeki iki topun “madde” miktarının değişmediğini bilmektedir. Çünkü çocuğun zihninde maddenin korunması fikri yerleşmiş durumdadır.

b-“Ağırlık” kavramının korunması ilkesi: Çocuk biçim değiştirmenin ağırlığı etkilemeyeceğini düşünebilecek gelişim evresine ulaşmışsa, aynı miktarda hamurdan yapılan biri sosıs, diğeri yuvarlak şeklindeki iki topun tartıldığında eşit ağırlıkta geleceğini düşünebilmektedir.

c-“Hacim” kavramının korunması ilkesi: Hacim alanındaki “korunma” ilkesi çocuklarda 11–12 yaşlarına kadar gelişmemekte ve bu2 dönemden önce yanılmalar görülmektedir (Binbaşoğlu,1992, s. 93,94).

Somut işlemler döneminde çocuk, somut bilgileri düzenli ve mantıklı olarak işleyebilmekte; somut durumların birçok yönünü görebilmekte; gördüğü nesne ve olaylara ilişkin akıl yürütebilmektedir. Fakat çocuğun göremediğı nesne ve olaylar üzerinde kavram geliştirmesi zordur (Başaran, 2000, s. 84).

İlköğretim yıllarındaki çocuklar, bilişsel yeterlilik bakımından çok hızlı değişme göstermektedirler. İlköğretim dönemindeki çocukların düşünmesi, okul öncesi çocukların düşünmesinden çok farklıdır. Artık tersine çevirebilme kavramını kazandıklarından korunum ilkesi ile ilgili bir sorunları yoktur. Nesnelerin fiziksel yapılarında ya da mekândaki konumlarında değişmelerle, miktar, hacim, sayı vb. özelliklerinde değişme meydana gelmeyeceğini anlayabilmektedirler. Kısa ve kalın bardaktaki süt ile ince ve uzun bardaktaki sütün aynı miktarda olduğunu görebilmekte, parçalanmış çikolatalarla kalıp halinde olanın aynı miktarda olduğunu söyleyebilmektedir. Algılanan görüntüye göre değil, gerçeğı anlayarak tepkide bulunmaktadırdır (Senemoğlu, 2002, s. 54).

Somut işlemler döneminde olan çocuklar, yeni bir dizi kural geliştirirler.”gruplandırma” adı verilen bu işlemin özel mantıksal niteliğı bulunmaktadır. Okul çağındaki bir çocuğun düşünüşünün başlıca özelliğı de bu “gruplama” yeteneğıne sahip oluşudur. Bundan “sınıflama, sıralama, değişmezlik, sayı ve mekân” kavramları oluşmaktadır. Sınıflama sıralama gibi gruplamalarla, aynı zamanda çocukta organize etme ve bir sistem kurma yeteneğı gelişmektedir (Yavuzer, 1992, s. 116).

Ayrıca bu dönemdeki bir çocuk belirli nesneler arasındaki değişmeyen ilişkileri, nesneleri görmeden mantık yürütme yoluyla kavrayabilmektedir. Örneğın, “Ali, Elif’ten uzun, Elif’te Zeynep’ten uzun ise, Ali’nin Zeynep’ten daha uzun olması gerektiğı” gözleriyle görmeden de bilmektedirler. İlkokulun 3.sınıfının sonlarına doğru, çocuklar toplama ve çıkarmanın bir arada kullanıldığı, basit aritmetik işlemleri zihinsel olarak

yapabilmektedirler. Çocuklar bu dönemde sıralama, sınıflandırma ve karşılaştırma işlemleri için şemalar geliştirebilmektedirler.

Somut işlemler döneminde çocuklar, bazı problemleri zihinsel olarak çözebilecek düzeydedirler. Ancak, bu dönemde problemin çözülmesi, somut nesnelerle bağlantılı olmasına bağlıdır. Çocuklar somut işlemler döneminde problemlere, değişik yollardan giderek çözümlemeler bulmakta güçlük çekmektedirler. Çocukta soyut düşünce tam olarak gelişmediği için, tümüyle kuramsal olarak verilen bir problem karşısında, çocuk başarısızlığa uğramaktadır (Erden, Akman, 1997, s. 58).

Somut işlemler döneminde çocuk, düzenlemeyi semboller aracılığı ile zihinde yapabilir. Soyut işlemler döneminde ise çocuk semboller düzeyinden bir aşama öteye gidecek seviyeye ulaşır. Bu düzeye ulaşan çocuk, belirli bir sorunu çözebilmek için değişik hipotezler geliştirir ve her hipotezi birer birer dener. Çocuğun düşüncesine ve sorunlara yaklaşmasına bir düzenlilik, biçimsel yapı, akıl yürütme süreci gelmiştir. Somut işlemler döneminde çocuk var olan nesneleri gösteren sembollerle düşünürken, soyut işlemler döneminde çocuk olası seçenekler üzerinde düşünebilmektedir (Cüceloğlu, 1992, s. 352).

3.2.4.Fiziksel Gelişim Özellikleri

Fiziksel gelişim, bireysel büyüme ve bireyler arası farklılıkları yorumlamada yardımcı olur. Fiziksel ya da bedensel gelişim bedeni oluşturan tüm organların gelişmesini, boyun uzamasını, kilonun artışı, kemiklerin gelişimini, dişlerin çıkmasını ve değişmesini, kas, beyin ve tüm sistemlerle, (sinir, sindirim, dolaşım, solunum, boşaltım gibi) duyu organlarını gelişimini kapsar (Aral ve Başk.,2001, s. 45).

“İlköğretim okulu çocuğunun fiziksel gelişiminde dikkat çeken ilk özellikler boy, kilo artışıdaki durum, kemik ve kas yapısındaki gelişmelerdir. Okul öncesi dönemde başlayan büyüme hızındaki düşme, 10–11 yaşlarına kadar devam etmektedir” (Erdem, Akman, 1997, s. 40).

On yaşındaki bir çocuğun boyu yaklaşık olarak 1.40 cm iken, 11–12 yaşlarındaki erkek ve kız çocuklarının boyu ortalama olarak 1.45 cm’dir. 11 yaşına kadar kız çocuklar, erkek çocuklardan birkaç cm daha kısadır. Kızlar, 11 yaşlarında ergenlik dönemine girdikleri için, erkeklerden daha hızlı gelişmektedirler. İlköğretim

dönemindeki ağırlık artışı, boy uzaması ile paralellik göstermektedir. Başka bir deyişle, ağırlık artışı da boy uzaması gibi yavaştır (Selçuk, 2000, s. 34).

“Erkek çocukların doğuştan itibaren çok az da olsa kızlardan biraz daha irice olan beden yapıları ilköğretim yılları süresince gittikçe hızını kaybeden bir büyüme içinde yaşlıları olan kız çocuklarından daha ufak bir görümün içine girmektedir” (Kılıçcı, 2000, s. 54).

“Kemik ve iskelet sistemindeki gelişme, kas sisteminden daha ilerde olduğundan zaman zaman büyüme ağırları meydana gelmektedir. Çocuklar okul öncesi dönemde büyük kaslarını çok iyi kullanmakla birlikte, küçük kaslarını kullanmada yetersizdirler” (Senemoğlu, 2002, s. 34).

“Bu çağda çocuk canlı ve hareketlidir. Enerji ve güç sarf edilen aktivitelerden hoşlanır. Altı yaşında buz pateniyle kayma, bisiklete binme, ip atlama; yedi yaşından sonra yakalama tutma ve topa vurma gibi hareketleri tamamlanır” (Gökner, 2004, s. 38).

Çocuklar yedi yaşındayken küçük kaslarını kullanmada yetersiz oldukları için bu kaslarını kullanmayı gerektiren öğrenme görevlerini yerine getiremezler. Bilek ve parmak kemikleri de ince işler yapabilecek olgunlukta değildir. İlköğretim okulu birinci sınıftaki öğrencilerin çoğu için kalemi uygun biçimde tutup, düzgün çizgiler çizmek çok güç bir beceridir. Zamanla hem küçük kaslarının el ve ayak bileklerinin olgunlaşması, hem de okulda küçük kaslarını kullanma alıştırmaları yapma olanağı bulmaları sayesinde küçük kaslarını kullanma yeterlilikleri zamanla artar (Ulusoy ve başk.,2002, s. 30).

İlköğretime yeni başlayan çocukların karşılaştığı problemlerden biri de sol eli kullanmak yani solaklıktır. Altı yaş civarında çocuğun hangi elini kullanacağı belirtmeye başlar. Eğer çocuk sağ elini kullanıyorsa büyük bir ihtimalle herhangi bir uyumsuzluk söz konusu olmayacaktır. Fakat sol elini kullanıyorsa çocuğu bazı güçlükler beklemektedir. Örneğin, sol elini kullanan bir öğrenci genelde sağ elle yazan bir öğretmeni izlemekte zorluk çekecektir ayrıca yaygın oluşu nedeniyle sağ ele göre düzenlenmiş eşyaları kullanmada ve arkadaşları ile olan farklılığını kavramada güçlük çekecektir. Fakat solak çocuklar, sağ ellerini kullanmaları için zorlanmamalıdır (Selçuk,2000, s. 31,34).

İlköğretim döneminin son yıllarında, çocuğun dinlenme gereksinimi büyüklerinkine yakındır. Gece dokuz saat uyku yeterli olur. Bu çağ hızlı bir büyüme çağıdır. Bedenin özellikle kol ve bacak gibi uzun kemikleri büyümeye başlar. Yüzde

ergenlik sivilceleri çıkmaya başlar, çok fazla terleme durumu görülür. Yemeklerde mızızlık etme, bazılarında çok yemek yeme, bazılarında ise abur cubura düşkünlük görülür. Çocuk beden hareketlerinden hoşlanır, oyunlarda beceri kazanmak için sürekli tekrarlar yapar. Oyun oynarken hem yorulduğunun farkına hem de zamanın farkına varamazlar. Erkek ve kız çocukları arasında fiziksel ayrılıklar bu çağda belirginleşir. Kız çocukları, 12 yaşında kendi yaşındaki erkek çocuklarından çoğunlukla uzundurlar. Ayrıca kızlar çabuk yorulur, sürekli oyuna ve beden çalışmasına erkekler kadar dayanıklı değildirler.

3.3.Çocukların Yaş Grubuna Göre Ruhsal İhtiyaçları

İlkokul çağı çocuğu hızla gelişirken belli başlı ruhsal ihtiyaçlar öne çıkmaktadır. Bu ön plana çıkmış ruhsal ihtiyaçları şöyle sıralayabiliriz.

3.3.1.Bir Gruba Kabul Edilmek

Çocukların temel ruhsal ihtiyaçlarında olan bir gruba kabul edilme, güven duygusunun doğal bir sonucudur. Çocuğun ilk grubu “benim” sözcüğüyle vurguladığı ailesidir. Çocuk büyüyünce, önce oyun arkadaşları daha sonra da okul arkadaşları önem kazanır. Bu dönemde aile değerlerinin yanında, arkadaş değerleri de yer alır. Daha ileri yaşlarda arkadaş grubunun onayı, bazen aileden de önde gelir (Tuncer, 1993, s. 53).

Grubun genel davranış kalıbı bazen çocukların ailesinin çocuk üzerindeki denetimini kaldırabilmektedir. Böyle durumlarda çocuk grubun ayrılmaz bir parçası haline gelmektedir. Ailenin çocuk üzerindeki kontrol yetkisi gruba geçebilmektedir.

3.3.2.Başarmak

“Başarmak, bütün insanların temel ihtiyaçlarından biridir.Her insan başarılı olmak, beğenilmek, övülmek ister” (a.g.k.:54).

Ancak bu istek çocukta daha belirgin olarak görülür. Aile içindeki başarıyla övünen çocuk zamanla yaşı büyüdükçe çevresinde gördüğü veya izlediği kahramanların başarısı ile övünmektedir. Yakın çevresinde bulunan arkadaşları, televizyonda izlediği çizgi film kahramanları olabilmektedir.

3.3.3.Oyun Ve Değişiklik İhtiyacı

Ailelerin genelde yaşadıkları heyecansız ve kurallarla belirlenmiş hayat tarzı çocuklara sıkıcı gelmektedir.

Oyun, çocukta doğal olan saldırganlık dürtüsünün giderilmesine yardımcı olmaktadır. Çocuklar sürekli yaptıkları şeylerden kolayca sıkılırlar. Değişiklik ihtiyacı çocukların yeme-içme gibi ihtiyaçlarındandır.

Değişik oyunlar çocukların dikkatini çekebilmektedir. Özellikle büyük kentlerde yaşayan çocukların oyun oynama alanları azalmıştır. Trafiğin yoğun olması nedeniyle çocukların çevrede oynama olanakları azalmıştır. Çocuklar okullarından arta kalan vakitlerini ev ortamında geçirmektedirler. Özellikle televizyonda gösterilen çizgi filmler ve çizgi romanlar çocuklara değişiklik sunabilmektedir. Renkli ve farklı olaylar çocuğun değişiklik ihtiyacını tatmin etmektedir. Çizgi filmlerin çok renkli olması, değişik ses efektlerine yer verilmesi, bu tür çizgi filmlerin çocuklar tarafından kolaylıkla izlenmesini sağlamaktadır (Çelenk,1995, s. 22).

Çizgi film ve romanlar, çocuklara ruhsal bunalımlarını atlatmakta yardımcı olmakta, ideal tipleri yoluyla da onların idealist dünyalarına uygun düşmektedir. Kızların bu dönemde çizgi roman ilgisi artık azalmış ya da fotoroman okumaya dönüşmüştür.

Televizyonda gösterilen çizgi filmler kendi aralarında farklı türlere ayrılmaktadır. Çocukların tercih ettikleri türler, yayın araçlarını kullanma biçimleri ve onlardan gördüklerini taklit etme tarzları, çocukların günlük yaşamını ve dünyasını anlamaya yardımcı olabilmektedir (Rogge,1989, s. 64).

“Oyun oynamak çocukların başta gelen ihtiyaçlarındandır. Oyun oynarken günlük kaygı ve sıkıntılarından kurtulurken yeni bilgiler öğrenebilmektedirler” (Çelenk,1995, s. 23).

3.4.Çocukların Değişik Yaşlarda İlgi Duydukları Konular

Bedensel gelişiminin hızla değişiklik gösterdiği ilkökul çağı çocuklarında, bu gelişiminin yanında ilgilerinde de hızla değişiklik görülmektedir. Bu bölümde genel olarak ilkökul çağı çocuklarının ilgileri incelenecektir.

- a- Okula başlamış olan çocuklar arasında arkadaşlık duygusu gelişme göstermiş. Çocuk artık çevresinde bulunan arkadaşları ile oynamayı ve birlikte çalışmayı öğrenmiştir.
- b- Bu dönemin başlangıcında bulunan çocuklar yeni okumayı öğrendiklerinden hayal ürünü olan doğa kitaplarını, kişilik verilmiş makinelere ait öykülerden basit şiirlerden zevk almaktadırlar. Bu gelişme döneminin sonunda yer alan çocukların ise hayal konularına ilgileri azalırken gerçek türü hikâyelere ilgileri artmaktadır.
- c- Çocukların sosyal çevreleri genişlemekle birlikte, ev dışındaki çevre çocuklara çekici gelmektedir. Dolayısıyla çocuklar zamanlarının büyük bir kısmını dışarıda arkadaşları ile birlikte geçirmek isterler. Sokakta oynanan oyunlar çocukların ilgisini çekmektedir.
- d- Larrick'in yaptığı bir araştırmaya göre on yaşın altındaki çocukların daha çok güldürü yönü olan çizgi romanlar ve filmler (Walt Disney'in hayvan kahramanları), 10–12 yaş grubu arasında ise macera ve cürüm konuları işleyenlere ilgi duydukları belirtilmektedir (Tuncer,1993, s. 57,58).
- e- 10–11 yaş grubu çocuğun sözcük ve kavram bilgileri oldukça genişlemiştir. Çocuklar başka ülkelerdeki ve geçmiş zamanlardaki insanların yaşayış tarzlarını öğrenmek isterler.

Tarih, biyografi, eski uygarlıkları konu alan efsaneler, doğa ve fenle ilgili kitap eserleri, çizgi filmler, gerçekçi ve güldürü türü kitaplar ilgi çekmektedir (a.g.k.:58).

- f- Bu dönemde televizyon, radyo programlarına, sinema ve tiyatroya düşkünlük göze çarpıyor. Daha çok gösterilen süreli çizgi filmler ve sinemada

gösterilen uzun metrajlı çizgi filmler (Alaeddin, Aslan Kral gibi...) ilgiyle izlenmektedir.

- g- Bu çağdaki çocuklar arasında koleksiyon yapma merakı zirveye ulaşmaktadır. Bu dönem çocukları çok farklı ve değişik türde olan nesnelere ilgi gösterirler. Televizyonda, sinemada seyredilen çizgi filmlerin albümleri, pulları, resimleri, oyuncakları koleksiyon türünde toplanabilmektedir.
- h- Bu dönem kahramanlara tapma ve taklit etme çağıdır. Çocuk televizyonda ve sinemada seyrettiği çizgi film kahramanlarının konuşmalarını, davranışlarını taklit etmektedir.

İlkokul çağındaki tüm çocuklarda gelişim sürecinin aynı nitelikte olması beklenmemelidir. Gelişim süreçleri çocukların aile içinde anne babaların gösterdiği tutum ve kalıplarına bağlıdır.

Anne ve babaların güvenli bir çocuğa sahip olabilmeleri için, önce kendilerine, sonra birbirlerine, ardından da çocuklarına güvenmeleri gerekmektedir. Çocuğun, taklit yoluyla her türlü davranış kalıbını öğrenmesi söz konusu olduğundan anne ve baba “istenen uygun davranış” özelliklerini geliştirmelidirler. Anne ve baba önce kendi içlerinde barışık, huzurlu, birer birey ve sağlıklı birer özdeşim modeli olmalıdırlar (Yavuzer,1992, s. 125).

Aile içinde huzurlu bir ortam bulan çocuklar, ilkokul çağında “çocukta son gelişim çağı” gelişmelerini sağlıklı bir şekilde tamamlamaktadır. Sağlıklı ve güven ortamı içinde gelişimini tamamlayan çocuklar ergenlik çağının getirdiği buhranlı döneme kolaylıkla göğüs gerebilmektedirler. İlkokul çağında ailesi tarafından yeterli yakınlık ve ilgiyi göremeyen çocuklar gelişmelerinin ileriki yıllarında sorunlarla karşı karşıya kalabilmektedir.

3.5.Televizyonla İletişim Ve Çocuk

Gelecek nesillerin sağlıklı düşünen bireylere sahip olabilmesine ilişkin olarak aile içi faktörlerin yanı sıra çevrenin de çok büyük etkisi olduğu da bir gerçektir. Çevreyi oluşturan okul ve arkadaş çevresi gibi faktörlerin yanı sıra, günümüzde de

iletiřim aralarının payı da göz ardı edilemez. İletiřim araları içinde televizyon bu yapı içinde çereveyi izen önemli aralardan biridir.

Görsel ve işitsel etkinlięi nedeniyle ok sayıda kiřiye ulaşan en güçlü iletiřim aracı olarak televizyonun en önde gelen işlevleri arasında eğlendirici ve öğretici nitelikleri sayılabilir. aęımızda özellikle iletiřim aralarının bu etkileřim içindeki payının giderek arttığı gözlenmektedir. Televizyon, eğlendirici ve öğretici niteliklerinin yanı sıra bireylerin düşünmelerine ve eleřtirmelerine olanak saęlayan önemli bir iletiřim aracıdır (Yavuzer,1990, s. 245,245).

“Televizyonun eğitici özellięi olabileceęi düşünülse de en büyük özellięi oyalayıcı olmasıdır. Eğitici ve öğretici programlar tespit edilip; izlenirse ancak televizyon zararlı olmaktan ıkar” (Kadioęlu, 2004, s. 150).

“Toplumumuzda en yaygın kitle iletiřim aracı olan televizyonun, aile ve toplum içindeki konumu eřitli açılardan kamuoyunun eleřtirisine de uğramaktadır” (Batmaz, Aksoy;1995, s. 1).

Çocukların televizyon izler kitlesinin büyük bir kesimini oluřturmasına karşı genellikle gereksinimleri ve beklentileri açısından en ok göz ardı edilen kesim olduęu gerçektir. Özellikle televizyon alanında rekabetin artması, beraberinde yayıncıların çocuk izleyicilere yönelik tavırlarını da olumsuz etkilemektedir (Çaplı,2002, s. 137).

“Ülkemizde televizyon geçmiři kırk yıla varırken (bařlangıcı 1968), Gerbner’in deyiřiyle televizyonun “hayal edilemeyecek boyutlardaki etkilerinin” oluřmaya bařladıęı gerçektir” (Batmaz, Aksoy,1995, s. 3).

Televizyon görüntülerden oluřan bir makinedir. Televizyon hakkındaki en genel görüş, televizyonun bir eğlence aracı olduęudur.

Günümüzde bir aile ortamına gözlerini açan çocuk, ebeveyniyle iletiřime girmekle kalmayıp, ilk günden itibaren televizyonla da iletiřim ierisinde. Bilinli bir yetiřkin ile henüz bilinci oluřmamıř bir ocuęun bundan etkilenme durumlarının aynı olması mümkün deęildir denebilir.

“Çocuklar daha okuma yazma öğrenmeden önce, belirli sürelerde televizyon izlemekte kendine göre televizyon programları seçmektedir” (Can,1996, s. 101).

“Hangi ülkede olursa olsun televizyonun çocuklar için birincil medya durumunda olması değişmemektedir. Yani diğer medyaların tersine, çocuk televizyonu çok erken yaşta benimsemektedir” (Kapferer,1991, s. 38).

Fransa’da çocukların %30’u her gün 3 saat 28 dakika ekran karşısında kalıyorlar. Uluslararası Çocuk Merkezi tarafından gerçekleştirilen incelemeye göre, iki yaşındaki çocuklar televizyon açmayı biliyorlar, üç yaşında da her gün televizyona bakıyorlar.

Televizyonda yayınlanan programlardan özellikle komediler, çizgi filmler ve müzik programları her yaştaki çocukların ilgisini çekmektedir. Fakat programlar açısından dikkat edilmesi gereken nokta, programın kalitesi ve içeriğidir.

Çocuklar, kendilerine model olarak seçtikleri televizyondaki dizi kahramanlarının özelliklerini, günlük yaşamlarına yansıtmaya başlarlar. Televizyon olumlu bir uyarım kaynağı olmasının yanında, aile içi ve dışı toplumsal ekileşimi en alt düzeye indirgediğinden çocuğun sosyal gelişimine olumsuz etkisi de vardır. Film kahramanlarının çeşitli davranışları çocuktaki saldırganlık dürtülerini harekete geçirebilir ve onu saldırgan yapabilir (Yavuzer, 1990, s. 246).

Çocuğun televizyon başında ne kadar zaman geçirebileceği seçilen programın türüne bağlıdır. Çocuğun eğitimine, dünyayı tanımasına yardımcı olacak programları çocuk bitinceye dek izleyebilir. Genelde çocuklara yönelik programların süresi 25–30 dakika civarındadır. Daha uzun süreli çocuk programları ise; 20 dakika da bir dinlenme arası, reklâm arası tarzında boşluk bırakırlar. Bunun nedeni; çocuğun belirli bir aktiviteye en fazla 30–35 dakika dikkat yoğunlaştırabiliyor olmasıdır.

Gerekçe ne olursa olsun, yetişkinlerin ya da ana-babaların, çocukları için “uygun olmayan içerik” ya da “uygun bulmadıkları içerik” konusunda yapabilecekleri çeşitli şeyler vardır. Bunlardan biri, oldukça basit bir şekilde, kaygı duyulan içerikteki programı izlettirmemektir. Bu olgu “kısıtlayıcı aracılık” olarak adlandırılmaktadır. Kısıtlayıcı aracılık, genel olarak kurallarla ve yasaklamalarla ilişkilidir ve televizyonun ne zaman, nasıl, ne kadar izleneceğine ve televizyonda hangi içeriğin izleneceğine ilişkin kurallar koymaktır (Weaver ve Barbour,1992, s. 237).

Çeşitli araştırmalara göre, izlemelerine kural konan çocukların, daha az saldırgan, kendilerini daha fazla kontrol edebilen, okula daha çok uyum sağlayabilen çocuklar oldukları, televizyon programlarını daha iyi anlayabildikleri ve gerçek

dünyayla televizyon arasında daha iyi bir ayrım yapabildikleri, cinsiyet rollerine kalıp yargılardan daha uzak bakabildikleri ve dış dünyaya ilişkin korkularının daha az olduğu, ana-babalarından, televizyonda reklâmı yapılan ürünlerin satın alınmasını daha az istedikleri ve dolayısıyla bu konuda daha az çatışma yaşadıkları saptanmıştır (Bağlı,2002, s.3).

Medyanın, çocukların davranışları üzerindeki etkileri konusundaki ilk ciddi araştırma raporlarından birisi ABD Ruh Sağlığı Ulusal Enstitüsü (National Institute of Mental Health) tarafından yayımlandı. Bu raporda televizyondaki şiddet filmlerinin çocukları saldırgan davranışlara teşvik ettiğine dikkat çekildi (Küçükcan,2004, s.3).

Çocuk zihinsel süreçlerindeki özelliklerinden dolayı izlediklerini yetişkinler gibi algılayamamakta ve yetişkinlerden farklı bir biçimde etkilenmektedir. Televizyon kullanım nedenlerine bakıldığında da çocuklar ile yetişkinler arasında farklılıklar görülmektedir (Çaplı,1996, s.1334).

Günümüzde pek çok ülkede televizyonun olumlu veya olumsuz etkileri tartışılmaktadır. Ülkelerin toplumsal yapıları ve buna bağlı olarak televizyon yayınlarının biçim ve içeriğine göre bu etkilenmeler farklılıklar gösterebilmektedir. Gerek ülkemizde, gerekse dünyada yapılan tüm araştırmalar göstermiştir ki, istisnai durumların dışında çocukların televizyon izleme sıklığı ve alışkanlığı, televizyonun bu özellikleri de göz önüne alındığında, kişiliğinin oluşması ve başarısı için tehlikeli boyutlardadır. Çocukların etkilendikleri konuları özetle vermek gerekirse, bunları on başlık altında toplamının mümkün olduğu görülmektedir.

- 1) Tüketim toplumu bireyi olmaları üzerine etkileri
- 2) Cinsel kimliğin oluşması ve karşı cinsle olan ilişkiler üzerine etkisi
- 3) Anne ile ilişkisi üzerine etkisi
- 4) Baba ile ilişkisi üzerine etkisi
- 5) Şiddet eğilimlerine etkisi
- 6) Okuma, düşünme ve başarıya etkisi
- 7) Kültürel yabancılaşmaya etkisi
- 8) Dildeki yozlaşmaya etkisi
- 9) Kendi kimliklerinin bağımsız ve özgün bir biçimde oluşmasına etkisi
- 10)Çocukluğun yitirilişi ve masumiyetinin yok oluşuna etkisi

Çocuk; televizyon izlerken her zaman şiddetle karşılaşmaz. Aşk, sevgi kardeşlik, dostluk gibi kavramlar ve bunların işlendiği sahneler ve programlarla da karşılaşır. Bunun yanında şiddet filmi içinde; adalet, iyilikseverlik gibi güzel olgular da yer alıyor olabilir. Çocuk; bunların içinden sadece şiddetle ilgili kısmı benimsemez, diğer kısımları da dikkate alır.

Televizyonun zararlarına rağmen, kişinin en doğal hakkı olan “bilgilenme hakkı”nın kullanılmasında önemli bir araçtır. Bilgilenmeyi, haber almayı, gerektiğinde eğlenmeyi, öğrenmeyi televizyon ile sağlamaktayız. Bu bakımdan televizyonu insan yaşamından tamamen çıkarıp atmak bir çözüm değil, aksine başka sorunlara yol açacak şekilde kişiyi bilgilenme, öğrenme, haber alma, ve eğlenme haklarından alıkoyacak bir girişim olacaktır. Bu nedenle televizyonun bizi kullanmadığı, aksine kumanda aletine bizim hâkim olduğumuz bir ilişkinin geliştirilmesi, televizyonun bilgilenme ve eğitim işlevinin öne çıkarılarak kullanılması en doğru yaklaşımdır.

Hepimizin hayatında önemli bir yeri olan televizyon; çocuk için de zaman zaman öldürücü olabildiği gibi eğitici, çocuğa dünyayı tanıtmada eşsiz bir araç da olabilir. Kuşkusuz çocuğun izleyeceği programların belirlenmesi, seçimi çok önemlidir.

Anne ve babalar çocukların seyredebilecek programları itina ile seçmelidirler. Çocukların her yayını değil, gelişim düzeylerine uygun olanları izleyebilmelerine özen gösterilmelidir denebilir.

3.6.Çizgi Film Ve Etkileri

3.6.1.Çizgi Filmlerin Öğrenme Sürecine Etkileri

Günümüzde televizyon çocukların gelişiminde çok önemli bir yer tutuyor. Çocuğun dış dünya ile bağlantısını televizyon sağlıyor ve televizyon çocuğun en önemli eğitmeni olur.

“Çocuklarda öğrenme dürtüsü çok fazla olduğundan, sosyal gelişim, ortam ve kalıtsal faktörün de tesiriyle televizyondan olumlu olumsuz etkilenir” (Kadioğlu,2004, s. 150).

Çizgi filmlerin kitleye ulaştırıldığı en yaygın yolun televizyon olduğu düşünüldüğünde, çocukla iletişim kolaylıkla kurulabilmektedir. Çocuk eğlenmekte, öğrenmekte ve amaç doğrultusunda hazırlanan çizgi filmlerle eğitilebilmektedir.

Çocuk dış dünyayı algılamak gözlerini kullanır ve dış dünyadaki olayları daha çok görme duyusu ile algılamaktadır. Bu nedenle bir çocuk için öğrenme eylemi, gördüğünü taklit etmektir denebilir. Televizyon ise görüntülü mesajlar ile bu duyu organına hitap eden etkin bir uyarıcı konumundadır (Can,1996, s.68).

“Çizgi filmlerin, etkinliğinin ölçülmesi düşünüldüğünde; çizgi yapımlarla konu, gerçekçi bir yaklaşımla verildiği gibi, hayal gücünü geliştirebilecek her biçimde sunulabilmekte ve öğretim süreci sevimli hale dönüştürülerek öğrenme isteği artırılabilir” (İnce,1991, s.5).

“Ayrıca rengin ve sesin devreye girmesiyle akılda kalıcılığı artırmakta, aynı zamanda görerek ve işiterek etkin bir öğrenme sağlanabilmektedir. Çizgi filmlerin bu özellikleri, eğitim ve öğretim filmlerinin yapısına ve amacına uymaktadır” (Köşker,2005, s. 100).

“Görselliği çok etkili olan çizgi film teknikle sanatın iç içe olduğu bir sinema tekniğidir. Küçük yaşlardan itibaren çizgi filmler, çizgi resimler çocukların çabuk okuma ve kavrama yeteneklerini geliştirmektedir. Bu yönüyle yararlı ve uygun bir uyarıcıdır” (İnce, 1991, s.5).

Çocukların öğrenme yöntemlerinden biri de örnek almaktır. Ailenin tutumları ve davranışlarının çocuklar üzerindeki etkisi büyüktür. Dolayısıyla çocuklarınıza uygun davranışları öğretebilmek için ailenin model olması da çok önemlidir.

“Çizgi filmlerle çocuklar, trafik eğitiminden, dış sağlığına kadar çok değişik amaçlarda istenen ve amaçlanan davranış tarzları geliştirebilmektedirler. Denetimsiz ve uzman eğitimcilerin olurundan geçmeyen yapımlar çocuğa zarar verebilmektedir” (Arıkan, 2001, s.55).

İlkokula başlayan çocuklara, harf karakterlerini tanıtmak ve sevdirmek amacı ile çizgi film kahramanlarının resimleri ile süslenmiş kitaplar hazırlanmıştır. Bu kitaplar içindeki renkli kahramanlar çocukların dikkatini kitapta toplamaktadır. Sık sık bu kitapları kurcalayıp, resimlere bakan çocukların okuma alışkanlıkları gelişmektedir (Çelenk, 1995, s. 61).

Televizyondaki çizgi filmleri seyretmek, çocukların ayrılmaz bir parçası olmuştur. Fakat bu çizgi filmleri izlerken anne ve babanın hangi çizgi filmleri izlediğini denetlemesi ve uygun zamanda izlemelerini sağlamalıdır. Çizgi filmlerin, öğrenme sürecini hem olumlu hem de olumsuz etkilediğini söyleyebiliriz (Köşker, 2005, s. 101).

Kamuran Çilenti, televizyonun çocuk eğitime etkilerini şöyle sıralamıştır:

- a. Çocukları eve bağlar, aile bireylerini biraraya toparlayarak aralarında yeni ortak bilgilerin doğmasını sağlar, böylece de aile hayatını mutlu ve ilginç hale getirir.
- b. Aileler için bir kültür kaynağı ödevi görür.
- c. Çocukları düşünmeye teşvik eder.
- d. Çocukların boş zamanlarını iyi değerlendirmelerini sağlayacak ilgiler uyandırır, onların ilgi ve yaşantı alanlarını genişletir.
- e. Çocukların estetik zevkleri geliştirir (Çilenti, 1980, s. 55).

Çocukların, okul öncesinde çok fazla televizyon izlemeleri onların okuldaki başarılarını ve sosyal ilişkilerini etkilemektedir. Bu konuda New Orleans'da yapılan araştırmaya göre, okul öncesinde çok fazla televizyon izleyen birinci sınıf öğrencilerinin notlarının, daha az televizyon izleyenlere göre daha düşük olduğu belirlenmiştir (a.g.m.:60).

3.6.2.Çizgi Filmlerin Çocuk Eğitimi Üzerine Etkileri

Televizyon günümüzde yaygın olan çok güçlü bir iletişim aracıdır. Bir anda milyonlara hitap etme sahip şansına sahip olan televizyon iyi kullanıldığı takdirde, çocukların eğitimi için çok yararlı bir cihazdır, çünkü görsel ve işitsel duylara hitap eden televizyonun etkisi çok büyüktür. Çocuklar, televizyonda gördüklerini hemen kaparak, oyunlarına ve davranışlarına aynen yansıtmaktadırlar (Gökner, 2004, s. 86).

“Çocuklar ve yetişkinler arasında televizyonu kullanım nedenleri arasında farklılıklar vardır. Yetişkinlerin çoğu televizyonu eğlenmek amacıyla izlerken, çocuklar ise eğlendirici buldukları televizyonu dünyayı tanımak ve anlamak için izlemektedirler” (Çaplı, 2002, s. 186).

Özellikle çizgi filmler, çocukların büyük beğeni ve ilgiyle izledikleri, eğlendikleri bir görsel unsur olarak her geçen gün gelişmekte, etkinliğini ve yaygınlığını artırmaktadır. Çizgi filmler çocukların televizyonda en çok severek izledikleri programların başında gelmekte ve seyrettikleri çizgi filmlerden de etkilenmektedirler (Çelenk,1995, s.105).

Çizgi filmlerin çocuklarla iletişim bağlamında etkisi bilinmektedir. Prof. Dr. Leyla Küçükahmetoğlu'na göre de “eğitim bir iletişim sürecidir”. İletişimde bulunmaksızın eğitim yapmak imkânsızdır.’ Olaya bu bağlamda bakıldığında zaman sağlıklı eğitim sürecinin ön koşulu olarak doğru ve sağlıklı iletişim kurma biçimi ortaya çıkmaktadır. Çizgi filmlerin çocuklar üzerindeki etkileri de dikkate alınarak, eğitim öğretimde uygun uyarıcılar olarak kullanılması yararlı olabilecektir (Aktaran: Arıkan,2001, s. 55).

Televizyonun çocuklar üzerindeki önemli etkilerinden biri, televizyondaki karakterlerin çocuğun hayal dünyasında birer kahraman olarak yer alması ve giderek çocuğun, kendisini bu karakterlerle özdeşleştirerek onun gibi davranmaya başlamasıdır. Bu özdeşleşme genellikle çocuğun saldırganlaşması olarak ortaya çıkmaktadır.

Çocukların satın alma davranışlarında da, sevilerek izlenen çizgi film kahramanları, etkili olmaktadır. Okul araç-gereçlerinde, çocuk kıyafetlerinde ve gıda maddeleri üzerinde çizgi film kahramanları kullanılmaktadır. Ürünler üzerinde yer alan bu kahramanlar uyarıcı etki yaparak çocukları harekete geçirmektedir. Özellikle çocuklar tarafından satın alınan gıda maddeleri sağlıklarını bozabilmektedir. Bu ürünlerde çizgi film kahramanlarının reklâm aracı olarak kullanılması çocukların ilgisini daha da artırmaktadır denilebilir (Çelenk,1995, s. 106).

Geçmişte yayınlanan yararlı çizgi filmler, çocuklara arkadaşlığın, sorun çözmek için aklın, eğitimin önemini anlatırdı. Bunların arasında Şirinler çizgi filmi özellikle okul öncesi ve okul çağı çocuklarına yönelik olmasıyla önemlidir. Fakat dikkat edilirse Şirinler içinde tüm karakterler iyi veya kötü yönleriyle olaylara çözüm bulurken (Sakar, Müzisyen dâhil...), bir tek Gözlüklü karakteri olumsuz bir portre çizmektedir.

“Bu bakımdan Şirinler çizgi filminin çocuk üzerinde hem olumlu hem de olumsuz etkisi vardır. Yararlı çizgi filmlerin içinde bile bazen çocuğu olumsuz etkileyebilecek yönleri çıkabilir. Burada çocuk çizgi filmi izlerken, anne babanın açıklamada bulunması gerekebilir” (Köşker,2005, s.105).

Bu dönem gelişim sürecinde, çocuktan olumlu beklentiler beklemede anne babanın tutum ve davranışları da önemlidir.

Anne ve babaların güvenli bir çocuğa sahip olabilmeleri için, önce kendilerine, sonra birbirlerine, ardından da çocuklarına güvenmeleri gerekmektedir. Çocuğun, taklit yoluyla her türlü davranış kalıbını öğrenmesi söz konusu olduğundan anne ve baba “istenen uygun davranış” özelliklerini geliştirmelidirler (Yavuzer,1992, s. 125).

“Atalay Yörükoğlu’na göre dengeli bir çocuk çizgi filmlerdeki olumsuzluklardan etkilenmemektedir. Ancak doğru amaçlar içinde yapılmayan “şiddet” ve “porno” içerikli yapımlar da zararlı olabilmektedir” (Aktaran: Arıkan,2001, s. 53).

Televizyondaki çizgi filmlerin çocukların eğitimi üzerinde olumlu sonuçlar doğurabilmesi için, anne ve baba olarak sürekli çocuklarla iletişim içinde olmak, onların dünyalarına girmeye çalışmak gerekmektedir. Çizgi filmlerin hangilerinin yararlı hangilerinin zararlı olduğunu belirleyerek çocukların ona göre izlemelerini sağlamak gerekir denebilir (Köşker, 2005, s. 106).

3.6.3.Çizgi Filmlerin Eğitim İletişimi Açısından Etkililiği

2

Çizgi filmlerin eğitim iletişimi açısından etkililiği üç alanda ele alınabilir. Bunlar: Kolaylaştırma (facilitation), boşalım (catharsis) ve uyarı (arousal) savlarıdır.

a-Kolaylaştırma Savı

Kolaylaştırma savının temel kavramı, öğrenme ile ilgili kurumlara dayanmaktadır. 2Öğrenmenin nasıl gerçekleştiği konusunda çeşitli araştırmalar yapılmış ve bunlara bağlı olarak birkaç kuram geliştirilmiştir. İnsanda öğrenmeyi oluşturan

etkenlerden biri, benliğin bir başka kişinin benliği ile özdeşleştirilerek biçim almasıdır. Özdeşleşme, kişinin duygusal olarak özünü başka bir kişiyle ya da grupla birleştirmesidir. İnsan, toplumsal ilişkiler içinde bulunduğu kişilerden uyumlu davranışlar gördüğünde, onların benlikleriyle kendi benliğini bir tutar. Bu durum, gelişmede yaşam için birinci derecede olmayan, fakat toplumsal kişilik kazanmak için ikinci derecedeki bir gereksinimdir.

İnsanın gelişiminde önemli rol oynayan kişinin düşündüğü gibi düşünmek, davrandığı gibi davranmak çok defa önemli kişi tarafından beğeni ile karşılaşılır. Bu durum, model alma ve öykünme ile açıklanmaktadır. Model tarafından yapılan girişimler, diğer kişi üzerinde benzer girişimlere başlangıç olarak etki eder. Model aile bireyleri, çevreden bir kişi, arkadaşlardan biri ya da televizyon programlarında ortaya çıkan belirli kimlikteki başkahraman, izleyici tarafından benimsenerek, “model” işlevi görebilir. Bu konuda yapılan bir çalışma sonucunda, çocukların büyüklerini, arkadaşlarını ve televizyon modellerini öykünerek, yardıma gereksinim duyan birine yardımcı oldukları, özgecilik ve paylaşma olgusunun olduğu ortaya çıkmıştır (Biaggio,1981, s. 23).

Çocukların konulu yapımlarda, baş oyuncu olarak görünen kişilikleri kolayca özdeşleşecekleri göz önünde tutularak hazırlanan programlarda, iyi ve doğruyu öğretici, olumluluğu ve umudu güçlendirici konu ve kişilikleri canlandırmak gelenek olmuştur. Canlandırma yönteminin insanda kolayca yaratabileceği sevimlilik izlenimi sık sık kullanılarak çocukta hoşlanma, severek katılma ile özdeşleşmenin güçlenmesine çalışılmıştır (Güler,1992, s. 95).

İnsanların kendilerine model olarak seçtikleri çizgi film kahramanlarının özelliklerini, günlük yaşamlarına ve oyunlarına yansıtırlar. Çizgi film kahramanlarının “Atom karınca geliyor, iş başına”, ”Güç bende artık”, “Gücümüzü gösterme zamanı geldi.” gibi sloganlarını oyunlarına yansıtırlar. Temel Reis gibi güçlü olabilmek için ıspanak, Ninja Kaplumbağalar gibi pizza yemek isteği doğabilir.

b-Boşalım Savı

Yunan düşünürlerinden Aristoteles , “tragedyanın ödevi, uyandırdığı acıma ve korku duygularıyla ruhu tutkulardan temizlemektir” der. Boşalım savının temel

kavramını oluşturan bu düşünce bazı araştırmacıların çizgi filmlerin izleyici üzerinde sorunları çözücü ve rahatlatıcı bir etki yaptığını savunmalarına neden olmuştur.

Psikoanalitik açıdan bakıldığında, insan yaşamı birçok tamamlanmamış ve doyuma ulaşmamış istek ve duyuların karmaşık biçimde ortaya çıkardığı karakteristik davranışlarla doludur.

c-Uyarı Savı

2 Çizgi filmlerin etkililiği üzerine kurulmuş bir diğer sav da uyarı savıdır. Uyarı savı, insandaki güdülerini canlandırıcı görüntü ve seslerin etkilemede etkin (aktif) rol oynadığı görüşü esastır.

Fiziksel, toplumsal ya da başka koşullar altında bastırılmış, ihmal edilmiş güdüler zamanla giderilmesi gereken dürtülere neden olur. Örneğin fiziksel koşullardan dolayı su bulamayan bir kimsenin susaması, toplumsal bir faaliyet nedeni ile uykusuz kalan kimsenin uyamak istemesi koşullarından dolayı, dürtülerin nasıl meydana geldiğini gösterir. Kuşkusuz, bu dürtülerin şiddetle duyulmasında kişinin psikolojik yapısının, dayanıklılığının, güdünün doyuma ulaşması üzerinden geçen sürenin rolü vardır (Biaggio,1981, s. 24). Bazı hallerde dürtüler bir uyarı karşısında ortaya çıkabilir. Uyarının olabilmesi için uyarıya neden olan araçta (görüntü ve ses alabilir) bazı özelliklerin bulunması gerekir. Bunlardan başta geleni, yeniliğin ve beklenmedik bir durumun ortaya çıkmasıdır.

Program içeriğinde ve sunuş biçiminde gerçekleştirilen sürprizli, komik ve kararsız anlar, her tür çizgi filmin dikkatle izlenmesinde birinci derecede etkindir. Komik bir sahnenin gülme dürtüsünü uyarması, çizgi filmdeki kişilerin davranışlarının beklenmedik söz ve hareketlerle seyircide sürpriz etki oluşturmastandır. Bir macera çizgi filminde şüpheli ve gelecek anın ne olduğunun bilinmediği görüntülerde, izleyici dikkat kesilir. Ekrana bağımlılığının en yüksek olduğu bu zaman, seyircide uyarının da en yüksek düzeyde olduğu zamandır (Güler,1992, s. 98).

3.7.Çizgi Film Ve Çocuk

Çocuk herşeyden önce yetişkinden farklı bir bireydir. Çocuğun yetişkinden farklı bir birey olarak değerlendirilmesi ancak çok yakın geçmişe dayanır (Can,1996, s. 28).

Çocuk, fizyolojik, duygusal ve toplumsal gereksinimlerini tamamlamak isteyen bir kişidir. Çocuk yetişkinlerin modeli olmadığı gibi, arkadaş ve kardeşlerinden farklı, özgür, kendine özgün zeka, kişilik özellikleri olan bir bireydir (Güler 1989:163-164).

Oğuzkan’a (1977, s. 5) göre çocuk, “bebeklik çağı ve ergenlik arasında bulunan insan”dır. Koçoğlu’na (1987, s. 37) göre ise çocuk “bebeklikten ergenlik(ilk gençlik) dönemi arasında gelişme çağında bulunan insan yavrusudur”.

Çocuk, insanlığın temeli ve özü olduğu gibi, aynı zamanda insanlığın sürekliliği, geleceğidir. Çocuğun genel bir tanımı yapılırsa, “çocuk”, gelişmekte olan küçük insan olarak tanımlanabilir. Küçük insana, beden yapısı yönünden insana benzediği için insan denir. Fakat küçük insan; insanlığı, insan olmayı, insanca davranmayı, sevgiyi-nefreti, doğruyu- yanlış, iyiyi-kötüyü, güzeli-çirkini, benle-ben olmayı yaşam ortamı içinde öğrenir (Güler,1989, s. 288,289).

“Okul dönemi çocuklarının televizyonla ilişkileri okul öncesi çocuklarından farklıdır. Okul çocuklarıyla bu yaş grubundaki çocukların eğitim gereksinimleri, beklentileri ve beğenileri farklıdır” (Aziz,1982, s. 41).

“Gözlemler, televizyonda izlenen çizgi filmlerin nitelikleri, içerikleri ve algılanması yaş gruplarına göre değiştiğini göstermesine rağmen genelde çizgi filmler her yaşta seyredilmektedir” (Güler, 1989, s. 168).

Çocukların 3-4 yaşlarından başlayarak 12-13 yaşına kadar günde ortalama 1-2 saat çizgi film izledikleri, ayrıca çocukların ve gençlerin erişkinler için hazırlanan televizyon programlarını da seyrettikleri düşünüldüğünde, yoğun şiddet bombardımanı altında kaldıkları görülür. Yapılan araştırmalar sonucunda da çocuğun saldırgan davranışları taklit ettiği belirlenmiştir (Akarcalı,1996, s. 553).

Çocuklara özel programlar hazırlanmalıdır. Çocuk kitaplarında olduğu gibi televizyon programlarında da farklı yaşlara farklı uygulamalar yapılmalıdır.

3.8.Eğitimde Görsel Algı

İnsanın dünyaya geldiği toplum içinde sağlam ve sağlıklı olarak yaşayabilmesi, büyüüp gelişmesi için; fizyolojik, sosyal ve psikolojik ihtiyaçlarının dengeli olarak karşılanması ile mümkün olmaktadır. İlk insan, beslenme ve korunma ihtiyaçlarını gidermek için çevresini incelemiş, araştırmış, kendisine gerekli besinleri, onların kaynaklarını, yaşamasını kolaylaştıran ya da zorlaştıran şeylerin neler olduğunu öğrenmeye başlamıştır. Bu arada aralarında yaşadığı diğer insanlarla işaret ve sesler yardımıyla iletişim kurma yollarını da geliştirmeye başlayan birey, öğrendiklerini başka insanlara ve kendi çocuklarına da öğretme çabasına girmiştir. İnsanların, kendi öğrendiklerini başkalarına da öğretme çabasında olmaları ise eğitim denilen sürecin ortaya çıkmasını sağlamıştır (Çilenti,1984, s. 4).

“Eğitim, kişiyle belli bilgi ve beceriler aktarıp, değer yargıları aşılayarak onda istenen davranışları geliştirme sürecidir” (Yörükoğlu, 2000, s. 119).

Bir başka tanıma göre; yeni kuşakların toplum yaşayışında yerlerini almak için hazırlanırken, gereken bilgi, beceri ve arayışlar elde etmelerine, kişiliklerini geliştirmelerine yardım etme etkinliği ya da önceden saptanmış amaçlara göre insanların davranışlarında belli gelişmeler sağlamaya yarayan planlı etkiler dizgesidir (Oğuzkan, 1976, s. 61).

Eğitim, birçok eğitimci tarafından değişik ifade ve farklı biçimlerde tanımlansa da; ana temada eğitimin, bireyin ulaşması istenilen amaca yönlendirme ve yol gösterici olma özelliği dikkat çekmektedir.

“Eğitimin amacı, çocukta olumlu davranış değişikliği geliştirmek ve davranış seviyesinde kullanılabilir bilgiler kazandırmaktır” (Ertürk, 1972, s. 16).

Çocuğun, olumlu davranış değişikliği geliştirmesi ve davranış seviyesinde kullanılabilir bu bilgileri kazanmasında, görsel algının da etkililiği vardır denebilir.

“Duyu organlarımız aracılığı ile bedensel alandan ya da dış çevreden toplanan uyarının uyandırdığı tepkiye “duyum”, bir ya da birden çok duyu organının beyinde kaydettiği bir uyarının yorumlanmasına da “algı” denilmektedir” (San, 1979, s. 42).

“Algı, görme duyularımızın duysal uyarıların anlamlı deneyimlere çevrilme süreci olarak gerçekleşmektedir. Algılama sürecinin özellikleri; ışık, ses gibi değişik

uyaranlardan doğan deneyimler ya da algılar arasındaki ilişkilerden çıkartılabilir” (İnce, 1991, s. 54).

Kişinin kendine özgü, psikolojik ve fizyolojik bir iç dünyası vardır. Etkenler ve sonuçları tamamen sinir sistemiyle ilgilidir. Bir de objelerden, insanlardan, atom ve enerjiden oluşan bir dış dünyası vardır. Dış dünyadaki fiziksel değişmelerden bizim duyarlı olduğumuz titreşimler duyu organlarında sinir değişimleri bir tür elektrik akımı haline dönüşüp beyne gider ve çevre hakkında bilgi verirler. Buradan anlaşıldığı gibi duyu organlarını etkin eden varlıkların tümü uyarıcı bir etkidir. Bu etkilerin zihne gelmesi duyumdur. Duyumun zihin tarafından başka duyumların da yardımıyla toptan kavranması anlaşılması demek, algılamak demektir. Baktığımız her şeyi görürüz, fakat bir objeye dikkati topladığımızda, obje diğerlerinden ayrı olarak bir nitelik taşımaya başlar. Daha önceden de bu objeye ait bilgilerimiz ve deneyimlerimiz de devreye girer. Bu durumda algı, geçmişte edindiğimiz deneyim, zihinde depo ettiğimiz model ve tarzların bileşimi ile bunlara ilave edilen kişisel yetenekle ilgili bir mozaiktir de denebilir (Gürer, 1990, s. 58).

Görsel algı, ilk çocukluktan itibaren sürekli gelişme durumundadır. Çocuk, dünya ile ilişkisini görsel algılarına dayanarak oluşturmaktadır. Gelişim düzeyindeki çocuk; kendi kişiliği ile dış dünyayı, sübjektif olanla objektif olanı da birbirinden açıkça ayıramamaktadır. Dil ve kavramlar yoluyla görsel olaylara bir çözüm getirerek bu farkları da yavaş yavaş algılayabilmektedir (Özdil, 1979, s. 51).

“Karmaşık olanı görme mekanizmasına bağlı olarak çocuk, görsel dünyasını düzenleme yeteneğine sahiptir” (Bryanj, 1974, s. 70).

“Çocuklar görsel algılamadaki yetenekleri sayesinde okumayı yazmayı ve hesap yapmayı öğrenmektedir” (Arıkök, 2001, s. 15).

“Görsel öğrenme sürecinde alıcı kişiliğine ulaşan bilgi, kişinin yaşam süreci içinde sürekli yenilenmektedir. Yeni edinilen bilgiler, kişinin gelişimine olanak sağlamaktadır. En önemli öğrenme yolu olarak görme, görsel düzenlemelerin aktardığı bilginin doğruluğunun hassasiyetini beraberinde getirmektedir” (Can, 1996, s. 93).

Bilgisayar teknolojisindeki gelişmelerde metin, müzik, resim, çizgi film ve video gibi görsel ve ses unsurlarını kolayca işleyebilir hale getirerek bu imkânları bireysel kullanıcı düzeyinde hizmete sunmuştur. Eğitim ortamında geleneksel anlatım metotları yerine değişik ifade biçimleri birbirini engellemeyecek şekilde anlamlandırılarak kullanılması önerilmektedir. Görsel unsurların insanlar arasındaki

iletişimde büyük kolaylıklar sağladığı bilinmektedir. Yüzlerce ciltlik bilgi bir belgesel filmle ifade edilebilmektedir. Görsel unsurlar, dikkat çekme, güdüleme, bilgi kaynağı olma, soru sorma, öğrenmeyi somutlaştırarak anlamlı kılma ve bilgi organizasyonuna yardımcı olma amaçları doğrultusunda kullanılabilir. Çünkü görsel açıklamalar, bilginin ortaya çıkardığı, ilişkilerin somut olarak resimsel ifadeleridir. Çevreyi algılamada ve çevre ile ilgili bilgilere anlam vermede, zihinsel olarak kolay algılanabilen görsel unsurlar tercih edilebilir (Akpınar,1999, s.61,62).

“İnsanın beş duyusu öğrenme ve eğitim sürecinde etkin bir şekilde kullanılmaktadır. Beş duyunun en etkin şekilde kullanılması eğitim öğretimde daha kalıcı ve etkili olmasını sağlamaktadır. Beş duyunun öğrenme üzerine etkisi tabloda şu şekilde belirtilmektedir” (Küçükahmet, 1997, s. 44);

Görme duyusu	%75
İşitme duyusu	%13
Dokunma duyusu	%6
Koklama duyusu	%3
Tat alma duyusu	%3

Tablo 1: Beş duyunun öğrenme üzerine etkisi

Bu tablodan da anlaşıldığı gibi görme duyusunun eğitim ve öğretimde en etkili duyu olduğu görülmektedir. İkinci sırada ise işitme duyusu vardır. Her iki duyunun da eğitim öğretim süresince bir arada kullanıldığı düşünülürse, görsel algı açısından ne kadar etkili olduğu görülmektedir.

3.9. Oyuncak, Oyun Materyalleri Ve Bunların Çocuğun Gelişimindeki Rolü

Yuva ve anaokulu günlük çalışma programları içinde el-işi faaliyetlerinin çok önemli yeri vardır. Bu gibi faaliyetler okul öncesi çocukları için en tabii ifade yollarından biridir. Bu yaş çocukları düşünce ve duygularını kelimelerden ziyade

suluboya, parmak boyası çalışmaları veya kil ve tuz seramiği gibi yoğurma maddelerini kullanarak anlatırlar (Oğuzkan,1981, s.7).

Çeşitli materyallerle yaratıcı bir şekilde çalışmak çocukların ilgilerini, kabiliyetlerini ortaya çıkarır ve gelişmelerini sağlar. Ayrıca bir günlük anaokulu çalışma programında oyuncak ve yaratıcı oyun materyalleriyle yapılan faaliyetler sırasında çocuğun hayal kurma gücü, yaratma kabiliyeti, problemleri çözme yeteneği gelişir (Oğuzkan,1981, s.7).

Okul öncesi çağı çocukları bu yaratıcı oyun materyallerini kullanırken ferdi farklılıklar gösterirler. Yaş, olgunluk seviyesi, materyaller üzerinde daha evvel edinilen tecrübe, aile çevresi ve anaokulu eğitimi bu farklılığı yaratan önemli faktörlerdir (Oğuzkan,1981, s.7).

Çocuklar bu çeşit materyallerle çalışırken diğer çocuklarla işbirliği yapmayı, paylaşmayı, çeşitli problemlerle birlikte çözüm yolları aramayı öğrenecek ve böylece ilerde çeşitli hayat durumlarına uyumları daha kolay olacaktır.

“Çocuklara verilen oyun materyalleri ne kadar çeşitli olursa, onların kazanacakları yaşantılar o kadar zengin, kişisel fikir ve duygularını ifade etme kabiliyetleri o derece gelişmiş olur” (Oğuzkan,1981, s.7).

Okul öncesi çağı çocuklarının el-işi faaliyetleri vasıtasıyla birçok yönden gelişebilmeleri için yaratıcı ve bilgili bir öğretmene ihtiyaç vardır. Öğretmen bu alanda başarı gösteren çocuğu samimi bir şekilde överken, ağır öğrenen veya başaramayan çocuğa karşı da sabırlı olmasını bilmelidir.

3.10. Çocuğun Sanatsal Gelişimi

Çocukların sanatsal gelişimi, onların bedensel duygusal, sosyal ve düşünsel gelişimleriyle sıkı sıkıya bağlantılıdır. Çocukların gelişim özellikleri dikkate alındığında, onların sanatsal gelişim evreleri, bulundukları yaşlardaki durumlarına göre beşe ayrılır.

1. Karalama Dönemi (2-4 Yaş)
2. Şema Öncesi Dönem (4-7 Yaş)

3. Şematik Dönem (7-9 Yaş)
4. Gerçekçilik (Gruplaşma) Dönemi (9-12 Yaş)
5. Mantık (Görünürde Doğalcılık) Dönemi (12-14 Yaş)

3.11. Yaratıcılık

“Çağımızın hızla gelişen ve değişen toplumlarında yaratıcı, yeniliklere açık, eleştirel düşünme² becerisine sahip bireylere olan ihtiyaç her geçen gün biraz daha artmaktadır” (Özsoy,2003, s. 54).

“Yaratıcı bireylerin sanattan matematiğe, sosyal bilimlerden fen bilimlerine kadar pek çok alanda çok daha başarılı olduğu gerçeği batı ülkelerinde yaratıcılık eğitiminin, eğitim sürecinin hemen her aşamasına girmesine yol açmıştır” (Özsoy, 2003, s.54).

3.12.Yaratıcılığın Tanımları

Hemen her gün kullandığımız, sürekli işittiğimiz, kitaplardan okuduğumuz, yaratıcılık kavramı nedir?

Yaratıcılık kavramının Batı dillerinde karşılığı “kreativitaet”, “creativity”dir. Kelimenin kökü Latince “creare” sözcüğünden gelmektedir ve bu sözcük, Latince “doğurmak, yaratmak, meydana getirmek” anlamındadır. Devingen, dinamik bir süreç olma niteliği sözcüğün anlamında saklı bulunmaktadır. Yaratıcılık insanlık tarihi kadar eski olmasına karşın, özellikle on beş ile on dokuzuncu yüzyıllar arasında hemen hemen yalnızca güzel sanatlar alanına ilişkin bir olgu olarak benimsenmiş, üstelik çoğunlukla bir “deha” tanrısal ve olağanüstü güçlerle açıklanmaya çalışılarak mistik bir çerçeve içinde değerlendirilmiştir (San, 2004, s. 13).

Yaratıcılık, Webster sözlüğünde, “varlığı ortaya çıkartma sürecidir”.

“Tüm duygusal ve zihinsel etkinliklerde her türlü çalışma ve uğraşın içinde var olan insan yaşamının ve gelişiminin tüm yönlerinin temelini meydana getiren yetidir” (San, 1980, s.18).

Şüphesiz bu tanımları çoğaltmak mümkündür. Yaratıcılık kavramı karşımıza bilimde, sanatta, günlük yaşamda sık sık çıkmaktadır. Bilimde yaratıcılığın akıl yürütme, buluş yapma ve sorun çözme olduğunu belirterek, bilimde yaratıcılığın süreçten çok sonuçla ilgili olduğunu belirtir. Buna karşın sanatçılar için yaratıcılık, estetik öğeleri içeren özgün bir bütündür (Kırıçoğlu, 2005, s. 167).

“Yaratıcılığın tam ve eksiksiz bir tanımını yapmak oldukça güçtür” (Özsoy, 2003, s. 137).

3.13.Yaratıcı Kişilik Özellikleri

Geleneksel eğitim anlayışı içinde eskiden soru sormayan, söz dinleyen yaramazlık yapmayan, üstüne vazife olmayan şeylerle uğraşmayan bir yapı ve anlayış içinde olan çocuklar benimsenen, kabul gören bir özellik göstermektedir. Tam tersi özelliklere sahip çocuklar ise dışlanmakta, genellikle de başarısız sayılmaktadır. Dolayısıyla eğitim sistemi içindeki bu anlayışın etkin olması sonucunda yaratıcı yeteneklerin değerlendirilmesi ve yaratıcılık ile ilgili araştırmaların gecikmesine neden olmuştur. Günümüzde yaratıcı nitelikler son derece önemli olup, sanatsal ve teknolojik alanda özellikle üzerinde durulması gereken önemli bir bireysel kriter olarak karşımıza çıkmaktadır (Artut, 2006, s. 175).

Akıcı ve seri düşünebilmek, yaratıcı kişiliğin belirgin özelliklerindendir. Yaratıcı kişi, kısa sürede, art ardına birçok düşünce ve görüş öne sürebilmektedir. Örneğin, “*yüz ne demektir?*” sorusuna verilen yanıtta “*yüz*” kelimesinin anlam ve türevlerine ilişkin çok yönlü yanıtlar alabilmek akıcı, seri düşünebilme olarak tanımlanabilir (Artut, 2006, s. 140).

Yapılan araştırmalar sonucunda yaratıcı kimliğe sahip bireylerin kişisel özelliklerine ilişkin yüzlerce maddeden oluşan tanımlamalar yapılmıştır. Aşağıda bu özelliklerin en belirgin olanları genel hatlarıyla verilmiştir. Buna göre:

- Esnek, özgün ve çabuk (spontane) düşünürler, risk almaktan, sorumluluk almaktan çekinmezler.
- Değişik stratejik, yöntem ve araçları kullanma beceri ve eğilimlidirler.
- Konulara, sorunlara farklı özgün açılardan yaklaşabilen kolay çözümlere ilgi duymayan, duyuşsal mizah, sezgi ve görsel algı gücünün yetkinliğine sahiptirler.
- Soyut veya somut nesne ve kavramlar arasında bağlantıları yakalayabilme, ilişkilendirme güçleri vardır.
- İlgisiz konu ve görüşler arasında bağlantı kurabilen ve değişen durumlara anında uygun çözümler bulabilme konusunda beceriklidirler.
- Hayal gücünün zenginliği, esnek, akılcı düşünebilme ve konulara odaklanabilme yetenekleri vardır.
- Yeni olanı yakalayabilme, olanak ve olasılıkları görebilme, mevcut durumları değiştirebilme becerilerine sahiptirler.
- Senaryo üretebilme, tasarım geliştirebilme özelliklerine sahiptirler, sorunlara çözüm arayabilirler ve üretkendirler.
- Sanat etkinliklerinde yetişkinlerden onay almak veya onları mutlu etmek, ödüllendirmek amacını gütmazler.
- Sezgisel güçleri, merak ve mecazları gelişmiştir.
- Gelenekçi, baskıcı ve otoriter kişiliklerden uzak dururlar, onları eleştirmekten çekinmezler, ahlaki, insani anlayışları ve dünya görüşleri genellikle onlardan daha farklıdır.

3.14. Yaratıcılığın Önemi

Bunca sözü edilen, üzerinde araştırmalar yapılan yaratıcılık neden önemlidir? Bu sorunun cevabını E.P.Torrence, beş başlık altında toplamıştır.

1. Akıl Sağlığı Bakımından: Yaratıcılığı olmayan bireylerin hayatta karşılaştığı problemlere çözüm bulamaması ve sonuçta bir çöküntü yaşadığı bilinmektedir. Yaratıcılığın yeterli düzeyde olmaması veya olanın ortaya çıkarılamaması sonucunda, yaşamaktan sağlanan tatmin ve yaşam sevinci önlenildiği gibi şiddetli bir gerginlik ve çöküntü ortaya çıkmaktadır. Bundan dolayı, strese karşı en önemli dayanak noktasının yaratıcılık olduğu düşünülmektedir.
2. Bütün Yetenekleriyle Bireyin Eğitimi Bakımından: Çağdaş anlamda okullar, bireyin var olan yaratıcı yeteneklerinin ortaya çıkartılmasına yardımcı olmalıdırlar. Yaratıcı düşünce ne şartla olursa olsun eğitim hedefleri arasından çıkartılamaz. Bireyin yaratıcı düşünme becerisi gelişmemiş ise gerçekte o bireyin tam olarak zihinsel işlevde bulunduğunu söyleyemeyiz. Yaratıcı düşünce ve kapsadığı zihinsel yetenekler problemin farkına varmak, çözüm yolları araştırmak ve düşünülen çözüm yollarını sınamaktır. Bu yeteneklerin tahrip olması, hayatın getirdiği zorluklarla başa çıkabilmeyi de güçleştirecektir.
3. Eğitim Süreci İçerisinde Öğrencinin Başarısı Bakımından: Klasik eğitim sistemi, genel olarak ölçülebilen bilgi ve hafızayla daha yakından ilgilenmektedir. Genel olarak klasik zekâ testleri de bu alanları ölçerler. Oysaki bu kriterlerin, bu ölçümlemenin dışında kalan, ancak yaratıcılık testlerinde yüksek puan alan pek çok öğrenci de vardır. Yaratıcı öğrenciler, kimi zaman öğrendiğini, bildiğini göstermekte ya da davranışları bilinen kalıplara uymadığı için yanlış anlaşılabilmektedirler. Yaratıcı çocuklar, geleneksel yöntemlerden ziyade yaratıcı yöntemlerle daha iyi öğrenmektedirler.
4. Mesleki Başarı Bakımından: Mesleki yaşamda büyük başarılar kazanabilmek için sadece zekâ, bilgi ve teknik beceriler çoğu zaman yetersiz kalmaktadır. Bilimsel keşifler, icatlar ve sanat dallarında başarı için yaratıcılık çok önemli bir faktördür. Daha sıradan sayılabilecek mesleklerde dahi yaratıcılık faktörü önemli başarılar kazandırmaktadır.
5. Topluma Yararları Bakımından: Bireylerin iyi eğitim almaları, ait oldukları toplum ve kültürün devamı açısından çok önemlidir. Toplumlara daha ileriye

götürebilecek bireyler, iyi bir eğitim almalarının yanında daha çok yaratıcı özellikte bireylerdir. Bir kültür ürünü ortaya koymak için önce hayal etmek gerekir. Herkesin düşünemediğini düşünmek, ortaya koymaya çalışmak yaratıcı bireylerin özelliğidir. Okullar yaratıcılığı özendirmeli, programlarını bu çerçevede oluşturmalarıdır.

3.15. Yaratıcılık Ve Görsel Sanatlar

“ Şüphesiz ki yaratıcılık, sadece sanat alanına özgü bir kavram değildir. Bir bilim adamı laboratuvarında, bir çocuk oyuncaklarıyla oynarken, bir tezgâhtar satış yaparken de yaratıcılığını gösterebilir. Ancak içerisinde yaratıcılık olmayan bir sanat eserinden söz edilemez” (Özsoy, 2003, s. 60).

Condrad, sanatsal yaratıcılığı şöyle tanımlamaktadır (San, 1979, s. 23).: Kavram, duygu ve imgelemi içine alan bir yaratıcı arama, araştırma ve duygularla çağrışmış, etkili bir mecazın³ doğuşu sürecine başlangıç olması.

Tanımında desteklediği gibi, plastik sanatlarda bu mecazın doğuşu sanatın diğer dallarında olduğu gibi bilişsel ve biliş öncesi aşamalardan gelen, kökeni alt bilinçte olan imgelerin yeni düzenlemeler haline dönüşmesi ve bunların dışa vurulabilmesi için en uygun malzemenin bulunmasından sonra malzemede, üretici düşünme süreçleri içinde somut bir biçim^{2e}, yani bir maddeye aktarılması sürecidir (San, 1979, s. 23).

“Her insanda farklı zeka seviyeleri olduğu gibi, farklı yaratıcılık seviyeleri de vardır. Her insan az ya da çok yaratıcıdır” (Özsoy, 2003, s. 47), her insanın az ya da çok yaratıcı olmasının yanı sıra, bireyin farklı dönemlerinde farklı yaratıcılık seviyelerinde de bunabileceğini belirtmektedir.

Sanatı, bireyin yaratıcılığını gösterebileceği, var olanı ortaya çıkartmaya yarayan iyi bir araç olarak görebiliriz. Çünkü sanatsal yaşantılar ve deneyimler, alıştırma ve hayal gücünü uyarmak ve yaratıcı düşünce geliştirmek için bulunmaz özelliktedir. Görsel sanatlar dersi alan öğrencilerin, kil ile çalışırken, resim yaparken ya da üç boyutlu çalışmalar yaparken, yaptıkları ilk çabalarda dahi yaratıcı olabildikleri görülmektedir. Diğer alanların

³ San “m2ecaz” kavramını şöyle tanımlamaktadır: “Batı dillerinde “metaphor”, Türkçe’de ‘eğretilem’ dediğimiz, anlam aktarımı ya da benzetme yoluyla elde edilen yepyeni düzenlemeleri, yeni formları, kavramları karşılamaktadır”.

aksine, sanat araç ve gereçleriyle yaratıcı çalışma yapılmadan önce büyük bir geçmiş birikime ve bilgiye gereksinim duyulmaz (Özsoy, 2003, s. 48).

3.16. Yaratıcılığın Geliştirilmesi

Yaratıcılığın geliştirilmesi için çeşitli kaynaklar bir takım öneriler sunmaktadır. Bunlardan bazıları şöyledir.

Çocukların kil (heykel çamuru), toprak, sağlıklı atık araç ve gereçler, plastik (şekillendirilebilir) maddelerle oynamaları, bunlarda derslerinde yararlanmaları ve çeşitli sanatsal düzenlemeler ile derslerle ilgili araç ve gereçler yapmaları teşvik edilmelidir.

0-7 yaşları arasında, bireylerin kişilik özelliklerinin temelleri atılmaktadır. Doğuştan getirdikleri yaratıcılıkları zaten çok ileri olan bu yaşlardaki yaşlardaki çocukların yaratıcılıklarının sürmesi ve geliştirilmesi için özgür ve zengin bir okul ve sınıf ortamının sağlanması gerekir. Böyle bir ortamda çok çeşitli eğitim araç ve gereçlerinin bulunması ve öğrencilerin bunları kullanmasına izin verilmesi gerekmektedir (Özsoy, 2003, s. 140).

Çocukların oyunlaştırma, canlandırma ve diğer dramatizasyon tekniklerinden yararlanılarak hazırlanan etkinliklere katılmaları sağlanmalıdır.

Çocukların en olmadık düşüncelerinden, bize saçma gelebilecek söz ve davranışlarından rahatsızlık duyulmamalı, bunlardan dolayı azarlanmamalı ve küçük düşürülmemelidir. Aksine bu tür düşünceleri için onlara fırsat ve imkan verilmelidir.

Çocukların neden-sonuç arasındaki ilişkileri kurup kavramaları için yeri ve zamanı geldikçe onlara ipucu, dönüt, düzeltme gibi uyarıcılar verilmelidir.

“Çocukların mantığa ters düşen bazı davranışları desteklenmeli, çok boyutlu düşünceleri için öğretme ve öğrenme ortamında değişik ve zengin uyarıcılar kullanılmalıdır. Bu amaçla örneğin beyin fırtınası, eksik resim tamamlama, arkası yarın türü oyunlar ve canlandırmalardan yararlanılmalıdır” (Özsoy, 2003, s. 140).

Çocuklar korkutulmamalı, aptal yerine koyulmamalı ve onurları kınılmamalıdır. Sorunu görmede güçlük çekenler için adım adım gidilmeli, ipuçları ve dönütlerle sorunu bulmalarına yardımcı olunmalıdır. Öğrencinin problemi ne alabildiğince genişletmesine, ne de daraltmasına izin verilmelidir. Bunun için öğrencinin sorunla ilgili ön bilgi ve becerilerle donanmış halde olması, sorunla ilgili kavramları tam olarak bilmesi gerekebilir. Bu gibi bir durumda eksikler tamamlanmalı ve sonra sonuna dönülmelidir (Özsoy, 2003, s. 140).

Sanat eğitimi programları, farklı disiplinlerle ilişki içerisinde, öğrencinin teknolojiyi de kullanmasına olanak verecek çağdaş bir yapıda olmalıdır.

Yaratıcılık becerilerinin gelişmesi için öğretmenler ve veliler tarafından öğrenciler görsel ve yazılı medyayı takip etmeleri sağlanmalıdır. Yaklaşık günün her saatinde yayınlanmakta olan çizgi filmlerin medya okuryazarlığı bilinciyle çocuklarca izlenmesi sağlanmalıdır.

Tüm bunların yanı sıra, öğrencilere yaratıcı bir düşünme ortamı sunulmalıdır. Bunun için öğretmen, sınıfta bir hoşgörü ortamı oluşturmak zorundadır. Böylece öğrenciler, başkalarının ne düşündüğünü çok önemsemeden, başarısızlık korkusundan uzak bir biçimde, düşüncelerini rahatça açıklama fırsatı bulacaktır.

3.17.Araştırmada Kullanılan Çizgi Filmlerin Olay Çözümlemesi

3.17.1. Küçük Keçi Yavrusu

A. Biçimsel Özellikler

Küçük keçi yavrusu isimli çizgi filmin biçimsel özellikleri şu şekildedir.

Renk: Gerçek yaşamda görülen doğa renkleri kullanılmaktadır.

Işık: karakterlerin duygu ve düşüncelerini yansıtan niteliktedir.

Çizgi: Çizgi filmlerde genellikle dairesel biçim kullanılmaktadır.

B. İçeriksel Özellikler

Evrensel iletilerin verildiği bu çizgi filmde zamanı belli olmayan bir mekanda (uzam) geçmektedir.

a. Konu

Süslü bir sandıktan çıkan sevimli, renkli bir papağan önce selam verir sonra izlettirilecek olan çizgi filmin adını söyler. Yüksek dağlardaki yuvalarında küçük keçi yavrusunu annesiyle v2akit geçirirken aç bir çakal küçük keçi yavrusunun kokusunu aldığını söyleyerek onlara yaklaşır. Küçük keçi yavrusu annesiyle oyun oynarken çakal keçi yavrusuna arkadan yaklaşır bunu gören anne keçi yavru keçiye kurtarır. Çakal bir dahaki sefere ondan kaçamayacaklarını söyleyerek oradan uzaklaşır ve doktor kirpiye giderek ayağını incittiğini söyler ondan reçete ister. Doktor kirpi çakalı muayene eder ve onu asla kandıramayacağını yazan bir reçete yazarak çakala verir. Çakal doktor kirpinin yazdıklarını reçeteden siler ve tekrar doldurur .

Hasta kaplan sızlanarak onu iyileştirebilecek bir doktor ister. Bunu duyan çakal kendi doldurduğu reçeteyi hasta kaplana onu iyileştirmek için bu reçeteyi aldığını söyler.reçetede hasta kaplanı iyileştirmek için genç keçinin kaburga kemiğinin alınması gerektiği yazar. Kaplan çakalın yalanına inanır ve kemiği ister. Çakal arkadaşlarını da alarak küçük keçi yavrusunu bulmaya gider. Çakallar, anne ve yavru keçiye bulduklarında küçük keçi yavrusu annesinin kucağında yatmaktadır ve annesi onu sevgiyle okşamaktadır. Çakallar küçük keçiye almaya çalışırlar anne keçi yavru keçiye hayatını kurtarması için oradan uzaklaştırır ve çakallarla birlikte kendisi gider yani çok sevdiği yavrusu için kendisini feda eder. Küçük keçi yavrusu annesinin arkasından seslenir fakat onlar çoktan gitmişlerdir.

Çok sevdiği annesini aramaktan yorgun düşen keçi yavrusu bir yerde dayanamayıp uyuyakalır bu sırada doktor kirpi onu bulur. Bu sırada çakallar anne keçiye hasta kaplana götürürler eğer gün batana kadar küçük keçi yavrusu gelmezse annesinin kaburga kemiğini alacaklarını söyler. Bunu duyan papağan bu işte bir oyun olduğunu anlar, doktor kirpiye hayatı pahasına çok hızlı bir şekilde gider ve olanları onlara anlatır doktor kirpi tekrar bir reçete yazarak küçük keçi yavrusuna verir. Küçük keçi yavrusu çok sevdiği annesinin hayatını kurtarmak için çok hızlı bir şekilde kaplana gider ve reçeteyi vererek annesinin hayatını kurtarır çakal uçuruma yuvarlanarak oradan kaçır. Çizgi filmin sonunda papağan tekrar gelir hikâyenin sonunu anlatır. Kaplanın ve kendisinin çok iyi olduğunu söyler ve mükemmel doktor kirpiye teşekkür eder. Çizgi filmin sonunda küçük keçi yavrusu ve annesi çok mutlu bir şekilde yuvalarına dönerler.

Küçük keçi yavrusu isimli bu çizgi filmde ailedeki sevginin ne kadar büyük ve önemli olduğunu görüyoruz. Birbirini çok seven anne ve yavru birbirleri için kendi hayatlarını hiç düşünmeden tehlikeye atabiliyorlar. Bu çizgi filmde izleyicilere verilmek istenen mesaj birbirini gerçekten seven aile fertlerinin birbirleri için fedakarlıkta bulunabilecekleridir.

b. Karakterler

Anne keçi: Çok sevimli bir keçidir. Yavru keçisi için kendi hayatını hiç gözünü kırpmadan tehlikeye atar. Ailedeki fedakârlığın ve sevginin ne denli önemli olduğunu ispat eder.

Küçük keçi yavrusu: shago isimli küçük keçi yavrusu annesini çok sevmektedir. O da annesi için elinden gelen tüm fedakârlıkları yapar.

Çakal: Hyna isimli çakal çok sinsidir. Kendi emeline ulaşabilmek için kaplanı kendi işine alet eder.

Kaplan: hayvanlar krallığının kralıdır. Ayağından hasta olan kaplan, onu iyileştirebilecek bir doktora ihtiyaç duyar. Onun için önemli olan tek şey onu iyileştirip iyileştiremeyeceğidir. Doktorun kötü olup olmaması önemli değildir.

Papağan: Kaplanın sadık ve sevdiği bir papağanıdır.

Doktor kirpi: sabey isimli doktor çok güvenilirdir. Tüm orman onun adına saygı duyar.

3.17.4. Yalnız Dev

A. Biçimsel Özellikler

Yalnız Dev isimli çizgi filmin biçimsel özellikleri şu şekildedir.

Renk: çocukların kolaylıkla algıladığı ve yakın olduğu renkler kullanılmıştır.

Işık: iyiliğin gösterimi aydınlıkla, karamsar ve kötülüğün eyleme dönüşmesi de karanlıkla ya da loş ışıklandırma ile gösterilmektedir.

Çizgi: Çizgi filmlerde genellikle dairesel biçim kullanılmaktadır.

B. İçeriksel özellikler

a. Konu

Sarayında kendi başına yemek yiyen bir devin hikayesidir. Yalnız dev sadece kendi kendine vakit geçirmeyi sever. Bahçesine oynamaya gelen sevimli çocukları ona şaka yaptıkları için kovar ve bahçesine kocaman bir duvar örür. Bahar geldiğinde çocuklar onun kapısını çalarlar fakat dev yalnız olmaktan çok mutlu olduğunu söyleyerek kapıyı açmaz. Kendi sarayında aylarca kışla birlikte yaşar ve çok sıkılır. Yalnız olmaktan mutlu olmadığı söyler ve baharı getirebilmenin yollarını arar.

Sarayına giren bir kuşu takip ederek bahara kavuşur. Bahçesinden kovduğu sevimli çocuklara rastlar üzerlerine yuvarlanan sepeti durdurarak çocukları yaralanmaktan kurtarır ve birlikte eğlenceli vakit geçirirler. Dev yalnız olmanın hiç zevkli olmadığını baharla ve çocuklarla olmanın çok güzel olduğunu söyler. Yalnız dev çocukları çok sevdiğini söyler. Çizgi filmin sonunda dev çocukları kucağına alır ve gezmeye çıkarlar. Dev bundan sonra asla yalnız kalmak istemediği ve yalnızlığın çok korkunç olduğunu söyler.

Yalnız dev isimli 2bu çizgi filmde yalnızlığın sevgi ve mutluluk getirmediği asıl mutluluğun birbirini ve insanları sevmekte olduğu anlatılmıştır.

b. Karakterler

Dev: Yalnızlığı çok seven bencil bir devdir. Sarayında tek başına yaşamaktadır.

Çocuklar: Devle oyun oynamayı çok severler. Genellikle devin bahçesine vakit geçirirler

3.17.5. Ormanda Seyahat

A. Biçimsel Özellikler

Ormanda Seyahat isimli çizgi filmin biçimsel özellikleri şu şekildedir.

Renk: Dikkat çekici renklere her görüntüde, karede rastlamak mümkün.

Işık: Genelde renk ve çizgiyi bütünleyecek bir biçimde kullanılmaktadır.

Çizgi: Çizgi filmlerde genellikle dairesel biçim kullanılmaktadır.

B. İçeriksel özellikler

a. Konu

Üç küçük sincap yavrusu ve annelerinin hikayesini anlatır. Güne sevimli annelerinin onları uyandırmasıyla ve beden temizliklerini yapmakla başlarlar. Daha sonra anne sincap sevimli yavrularına atlama egzersizleri yaptırır. Yavrular aralarında oynama devam ederken anne sincap onlara yemek bulmaya ormana gider. Anne yemek ararken yavruardan biri yakındaki başka bir ormandan gelen bir kuşun peşine takılarak yuvadan biraz uzaklaşır. Anne ormanda yavruları için yemek ararken bir gelinciğin yaklaştığını haber alır ve hemen yuvaya döner. Bu sırada bir yavrusunun yuvada olmadığı görür ve onu gelincikten kurtarmaya çalışır. Gelinciği yuvadan uzaklaştırarak yavrularının hayatını kurtarır.

Tüm aile sapasağlam olarak yuvalarına girerler anne çok mutludur çünkü her şey yoluna girmiştir. Ertesi gün olur anne sincap yavrularını yanına alır ve bu ormanda fazla yiyecek bulamadıklarını başka bir ormana taşınmaları gerektiğini söyler. Yavruardan biri anne sincap yaralı olduğu için yakında bir orman aramaya gönüllü olur. Annesine sevgi dolu bir öpücük verir ve yola çıkar. Anne sincap tek yiyecek olarak ellerinde bulunan mantarı çok sevdiği yavrusuna gönderir. Yavru sincap mantarı bulur fakat onu annesinin gönderdiğinden habersizdir. Yavru sincap mantarı kendi yemez ve çok sevdiği ailesine gönderir.

Anne sincap yavrusu için endişelenirken yavrusu yiyeceklerle dolu çok güzel bir orman bulur. Yavru sincap fırtınaya aldırmadan ailesini ormana davet etmeye gider. Annesi onun için çok endişelenmektedir. Tam bu sırada yavrusu gelir ve tüm ailesini yeni yuvalarına götürür. Yeni çok güzel şirin yuvalarında tüm aile büyük bir mutluluk içinde yaşarlar.

Ormanda seyahat isimli bu çizgi filmde ailedeki sevginin ne kadar önemli olduğunu görüyoruz. Birbirini ok seven anne ve yavruları birbirleri için fedakârlık yapmakta hiç bir tereddüt duymamaktadırlar. Bu çizgi film günümüz aile yapısına eleştirel bir gözle bakmamıza neden olur.

b. Karakterler

Anne sincap: yavruları çok sever. Yavruları için her zaman fedakarlık yapmaya hazırdır. Çocukları için yiyecek aramak için çok çabalar.

Yavru sincap scrafy: ailenin en küçüğüdür. Atlama egzersizlerinde geri planda kalmaya çalışır.

Yavru sincap scraby: macerayı seven yavru sincap ailesi için yeni yuva bulmak için yakında orman aramaya gönüllü olur. Ailesini çok sever. Ormanda bulduğu tek yiyeceği hiç tereddüt etmeden ailesine gönderir.

Yavru sincap scramp: kardeşlerini destekler ve hep onların yanındadır.

BÖLÜM IV

4.YÖNTEM

Bu bölümde 5. sınıf çocuklara sevgi içerikli çizgi film izlettirilmeden sadece konuları verilerek serbest tarzda yaptırılan çalışmaları ve çizgi film izledikten sonra yaptırılan resimler yer almaktadır. Resimler her grubu için 8, toplam 24 adettir. Ayrıca bu bölümde öğrencilerin yaptıkları resimleri ve bu resimleri değerlendirmiş olan 3 alan uzmanı tarafından verilen puanlamalarının yer aldığı tabloları ve resimlerin renk, şema, kompozisyon ve anlatımsallık bakımından yorumları açıklanarak yer almıştır.

Öğrencilerin okullardaki müfredat programına uygun olarak yaptıkları resimler 3 bölüme ayrılmıştır. Bunlar;

- 1- “Yalnız Dev” konulu çocuk resimleri ve yorumları
- 2- “Küçük Keçi Yavrusu” konulu çocuk resimleri ve yorumları
- 3- “Ormanda Seyahat” konulu çocuk resimleri ve yorumları

Çocuklara resimler yaptırılırken belirli bir ders planı hazırlanmış ve dersler bu planlara göre işlenmiştir. Öğrencilere resimleri yapmaları için A4 ölçütlerinde beyaz resim kâğıtları verilmiş, teknik olarak da kuru boya ve pastel boya seçenekleri sunulmuştur.

Resimler Lowenfeld’in Resimsel Gelişim Evreleri Kuramı ve Piaget’nin zihinsel Gelişim Evreleri kuramı ile eşleştirilerek hazırlanmış Gelişim Evreleri Tablosundan faydalanılarak değerlendirilmiştir. Burada temel alınan öğeler; “şema”, “renk” ve

“kompozisyon”dur. Buna ek olarak öğrencilerin çalışmalarının anlatım boyutunu vurgulamak amacıyla değerlendirme cetveline “anlatımsallık” boyutu da eklenmiştir.

Aşağıda; resimler değerlendirilirken uzmanlar tarafından dikkate alınan Lowenfeld’in Resimsel Gelişim Evreleri Kuramı ve Piaget’nin zihinsel Gelişim Evreleri kuramı ile eşleştirilerek hazırlanmış Gelişim Evreleri, puan cetvelleri ve değerlendirme cetveli taslak halinde gösterilmiştir.

Renk, şema, kompozisyon, anlatımsallık yönünden öğrencilerin sevgi içerikli çizgi film izledikten önce ve sonra değişimlerini değerlendirmek için uzmanlar tarafından doldurulan değerlendirme kriter formu oluşturulmuştur. Bu formdan elde edilen verilerin istatistiksel ortalamaları alınıp sonuçlara ulaşılmıştır.

4.1 Araştırma Modeli

Bu uygulamada sevgi içeren çizgi filmlerin 5. sınıftaki çocukların yaratıcılıklarına ve becerilerine etkisi gözlem yolu ile araştırılmıştır. Konuya ilişkin yazılı kaynaklar genel tarama modeli ile elde edilip kavramsal çevre oluşturulmuştur.

Araştırmada 5. sınıftaki çocukların resimlerinde çizgi filmlerin etkisinin olup olmadığı belirleneceği için gözlem yolu tercih edilmiştir. Gözlem yapılacak uygulama grubu için Erzincan Merkez Salih Erkan İlköğretim Okulu’nda eğitim gören 5. sınıftaki çocuklar seçilmiştir.

Araştırma türü deneysel, yani tamamen araştırmacının konuya dair neden-sonuç ilişkisini açıklamak amacı ile gözlem yaptığı ve veri ürettiği modeldir. Yapılan araştırmada değişkenleri ve istisnaları genellemenin altında tutmak için deney grubu 5. sınıftaki çocuklardan oluşturulmuştur.

Çocuklara spontane uygulama yaptırmadan önce izleyecekleri çizgi film konuları söylenmiştir ve konularına göre sınıf üç gruba ayrılmıştır. Çocuklardan çizgi film izlettirilmeden konuya uygun serbest tarzda A4 resim kâğıdına resim yapmaları istenmiştir. Çocukların çizgi film izlemeden önce yaptıkları bu çalışmalar toplanmıştır ve uzman görüşlerinden faydalanarak değerlendirilmiştir. Daha sonra çocuklara

öncelikle sevgi içerikli çizgi film izlettirilmiş sonra resim yapmaları istenmiştir. Bu uygulamayla sevgi içerikli çizgi filmlerin çocukların resimlerine özgün olarak neler katabileceği gözlenmiştir. Tüm grupların resimleri araştırmacının uzman yardımlarıyla belirleyeceği kıstaslara göre değerlendirilmiştir.

4.2 Evren ve Örneklem

Araştırmanın evren ve örneklemini Erzincan Merkez Salih Erkan İlköğretim Okulu I. kademedeki eğitim gören 5.A şubesindeki öğrenciler oluşturmaktadır. Çocuklar kız ve erkek karışıktır. Araştırmada cinsiyet ve yaş ayrımı yapılmamıştır. Genelleme olması için deney grubunun benzeri gruplarının her yerde karşılaşılabileceği göz önünde tutulmuştur.

4.3 Verilerin Toplanması

Sevgi içerikli çizgi filmlerin 5. Sınıf çocuk resimlerine nasıl yansıdığını görmek amacıyla 24 öğrenciye 3 farklı konuda resimler yaptırılmış, ortaya çıkan resimler toplanarak 3 alan uzmanı tarafından değerlendirilmiştir. Resimler; Selçuk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Doç.Dr. Hüseyin ELMAS, Gazi Üniversitesi Eğitim Fakültesi, Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü, Resim-iş Öğretmenliği Anabilim Dalı öğretim üyelerinden Yrd. Doç. Dr. Cengiz SAVAŞ, Akşemsettin İlköğretim Okulu öğretmenlerinden Ziya Kavrak, tarafından değerlendirilmiştir

4.4 Verilerin Analizi

Araştırmada elde edilen resimler araştırmacının uzman yardımları ile belirleyeceği kıstaslara göre değerlendirilmiş ve analiz edilmiştir. Araştırma sonucunda aykırı durumlar ve istisnalara fazla yer verilmemiş mümkün olduğunca genellemeye gidilmiştir. Uygulama grubunun gözlemlenmesinden elde edilen sonuçlar, benzer grupları da ifade eder nitelikte olmuştur.

BÖLÜM V

BULGULAR VE YORUM

Bu bölümde, toplanan verilerin çözümlemeleri sonucunda ulaşılan bulgular ve yorumlara yer verilmiştir.

5.1. Bulgular

5.1.1. Alt problem 1,1.a, 1.b, 1.c, 1.d' ye ilişkin bulgular:

Çocukların sevgi içerikli çizgi film izledikten sonra kendiliğinden uygulamalarda yaptıkları çalışmalarında % 27'lik fark ortaya çıkmıştır. Sevgi içerikli çizgi film izlemeden önce (ön test) 3,1 iken çizgi film izledikten sonra(son test) 3,9'a yükselmiş. Pozitif yönde %27 artış gözlenmiştir.

Çocukların sevgi içerikli çizgi film izledikten sonra kendiliğinden uygulamalarda yaptıkları çalışmalarında ortalamaları şema yönünden 24 öğrencinin ortalaması çizgi film izlemeden önce 3,2 iken çizgi film izledikten sonra 3,8 e yükselmiş. % 19 oranında pozitif yönde artış gözlemlenmiştir.

Çocukların sevgi içerikli çizgi film izledikten sonra kendiliğinden uygulamalarda yaptıkları çalışmalarında ortalamaları renk yönünden 3,2 iken 4,1'e yükselmiş. Pozitif yönde %29 artış gözlemlenmiştir.

Çocukların sevgi içerikli çizgi film izledikten sonra kendiliğinden uygulamalarda yaptıkları çalışmalarında ortalamaları kompozisyon yönünden 3, iken 4'e yükselmiş ve % 34 pozitif yönde artış görülmüştür.

Çocukların sevgi içerikli çizgi film izledikten sonra kendiliğinden uygulamalarda yaptıkları çalışmalarında anlatımsallık yönünden ortalamaları 3,4 iken 4'e yükselmiş. % 18 oranında pozitif artış gözlemlenmiştir.

5.1.2. Alt problem 2' ye ilişkin bulgular:

Çocukların sevgi içerikli çizgi film izledikten sonra kendiliğinden uygulamalarda yaptıkları çalışmalarında %21'lik fark ortaya çıkmıştır. Öğrencilerin bulundukları gelişim basamaklarında gelişme görülmüştür.

Sevgi içerikli çizgi film izlemeden önce öğrencilerin %20,8'i şematik dönemde, %66,6'sı gerçekliğin doğuşu, %12,5'i gerçekçilik döneminde bulundukları görülmüştür.

2Öğrenciler sevgi içerikli çizgi film izledikten sonra yaptıkları çalışmalarda şematik dönemde öğrenci bulunmamaktadır. Öğrencilerin %75'i gerçekliğin doğuşu, %25'i gerçekçilik döneminde bulundukları görülmüştür.

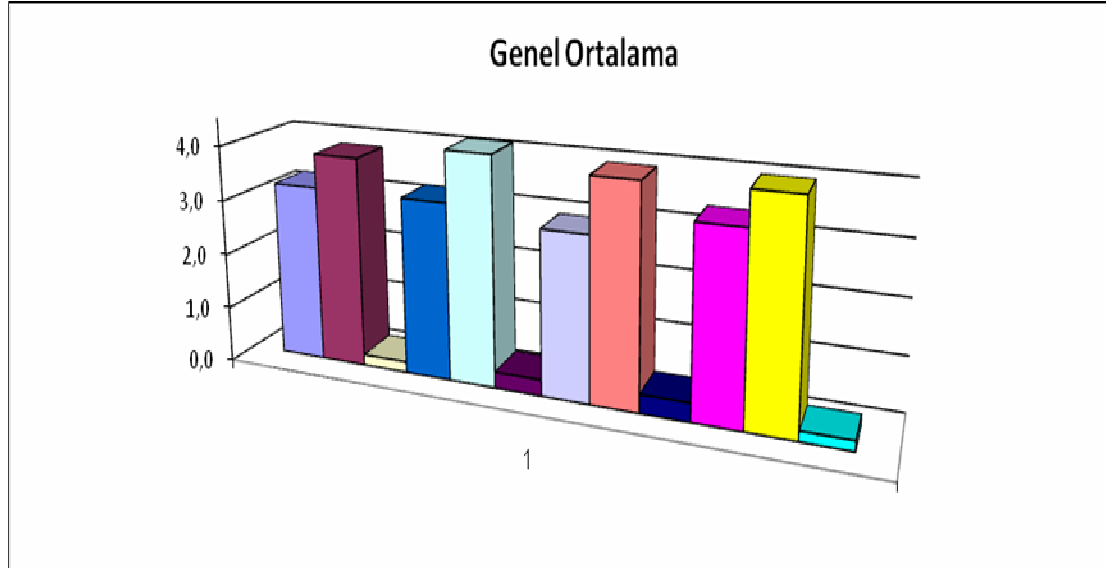
Tablo 2. Öğrencilerin Şema Ve Renk Yönünden Sevgi İçerikli Çizgi Film İzlemeden Önce Ve Sonra Değişim Dağılımı

Öğrenci	Şema yönünden			Renk yönünden		
	Önce	Sonra	Değişim	Önce	Sonra	Değişim
2Çocuk1	1,8	3,5	94%	1,7	4,4	159%
Çocuk2	2,9	3,2	10%	2,0	4,0	100%
Çocuk3	2,9	3,6	24%	2,7	3,1	15%
Çocuk4	3,6	3,8	6%	3,4	4,5	32%
Çocuk5	2,9	3,8	31%	2,8	4,5	61%
Çocuk6	2,9	3,4	17%	2,8	4,5	61%
Çocuk7	2,9	3,4	17%	2,8	4,5	61%
Çocuk8	2,9	3,4	17%	2,8	4,5	61%
Çocuk9	3,1	3,8	23%	2,8	3,9	39%
Çocuk10	2,9	4,5	55%	3,1	3,6	16%
Çocuk11	3,3	3,1	-6%	3,3	3,7	12%
Çocuk12	3,1	4,4	42%	3,3	4,6	39%
Çocuk13	3,7	4,1	11%	3,2	3,7	16%
Çocuk14	2,5	4,3	72%	2,5	4,4	76%
Çocuk15	2,9	3,6	24%	2,8	3,8	36%
Çocuk16	3,6	3,8	6%	3,3	3,9	20%
Çocuk17	2,7	2,7	0%	3,0	3,0	0%
Çocuk18	3,5	4,1	17%	3,5	3,8	9%
Çocuk19	3,4	4,1	21%	4,2	4,8	14%
Çocuk20	3,4	4,1	21%	4,2	4,8	14%
Çocuk21	3,6	3,6	0%	4,2	3,4	-19%
Çocuk22	3,7	4,6	24%	3,6	4,2	17%
Çocuk23	4,7	4,6	-2%	4,9	4,9	0%
Çocuk24	4,3	4,6	7%	4,2	4,9	17%
Genel Ortalama	3,2	3,8	19%	3,2	4,1	29%

Tablo 3. Öğrencilerin Kompozisyon Ve Anlatımsallık Yönünden Sevgi İçerikli Çizgi Film İzlemeden Önce Ve Sonra Değişim Dağılımı

Öğrenci	Kompozisyon yönünden			Anlatımsallık		
	Önce	Sonra	Değişim	Önce	Sonra	Değişim
Çocuk1	1,7	4,1	141%	2,0	4,4	120%
Çocuk2	2,1	3,9	86%	2,2	3,3	50%
Çocuk3	2,8	3,5	25%	3,3	3,8	15%
Çocuk4	3,2	3,9	22%	3,2	3,8	19%
Çocuk5	2,6	4,1	58%	3,2	3,8	19%
Çocuk6	2,5	4,1	64%	3,3	3,8	15%
Çocuk7	2,5	4,1	64%	3,3	3,8	15%
Çocuk8	2,5	4,1	64%	3,3	3,8	15%
Çocuk9	2,2	3,4	55%	3,3	4,1	24%
Çocuk10	2,6	4,7	81%	3,3	4,8	45%
Çocuk11	2,7	3,8	41%	3,2	3,5	9%
Çocuk12	3,7	4,8	30%	3,6	3,6	0%
Çocuk13	3,4	4,8	41%	2,5	3,5	40%
Çocuk14	2,2	4,2	91%	3,2	4,7	47%
Çocuk15	2,6	3,4	31%	3,2	3,2	0%
Çocuk16	3,5	3,7	6%	3,5	4,3	23%
Çocuk17	2,2	2,5	14%	3,2	3,2	0%
Çocuk18	3,0	3,4	13%	3,7	3,7	0%
Çocuk19	3,5	3,5	0%	3,7	3,9	5%
Çocuk20	3,5	4,0	14%	3,7	4,6	24%
Çocuk21	3,5	3,4	-3%	3,7	3,8	3%
Çocuk22	3,4	4,2	24%	3,7	4,5	22%
Çocuk23	4,8	4,6	-4%	4,9	4,9	0%
Çocuk24	4,2	4,6	10%	4,7	4,9	4%
Genel Ortalama	3,0	4,0	34%	3,4	4,0	18%

Şekil 1. Öğrencilerin Renk, Şema, Kompozisyon, Anlatımsallık Yönünden Genel Değişim Grafiği



- şema yönünden önce
- şema yönünden sonra
- şema yönünden değişim
- renk yönünden önce
- renk yönünden sonra
- renk yönünden değişim
- kompozisyon yönünden önce
- kompozisyon yönünden sonra
- kompozisyon yönünden değişim
- anlatımsallık önce
- anlatımsallık önce

 anlatımsallık değişim

Tablo 4. Değerlendirme Kriterlerine Ait Değişim Sonuçları

DEĞERLENDİRME KRİTERLERİ	Uzman Değerlendirmeleri Önce	Uzman Değerlendirmeleri Sonra	Değişim (%)
İki boyutlu nesneler çizebilme	3,2	3,9	22%
Figürlere basit hareketler verebilme	3,2	4,2	31%
Nesneleri detaylarıyla çizebilme	2,8	3,9	39%
Çok sayıda obje kullanabilme	3,3	3,4	3%
Somut nesneleri belirgin bir şekilde kullanabilme	3,5	4,1	17%
Resmin tamamında çok sayıda renk kullanabilme	2,9	3,9	34%
Kağıdın tamamını renklendirme	3,6	4,6	28%
Biçimleri özenli bir şekilde boyama	3,1	4,2	35%
Resimde ara renklere yer verme	2,8	3,6	29%
Özgün renk kullanabilme	2,7	3,0	11%
Boşluk- doluluk yönünden kağıdı kullanabilme düzeyi	2,9	4,0	38%
Obje ve figürler arasında bağlantı kurabilme düzeyi	3,3	4,3	30%
Nesneleri bir zemine yerleştirebilme düzeyi	2,8	3,9	39%
Kompozisyonda duyarlılık (ayrıntıya girme, algıda duyarlılık, farklılık) düzeyi	2,8	3,7	32%
Kompozisyon oluştururken hayal gücünü kullanma düzeyi	3,3	3,9	18%
Konuyla ilgili figür ve objeleri resme yansıtabilme	3,1	3,8	23%
Özgün biçimlere yer verme	2,9	3,5	21%
Verilen konuyu işleyebilme	3,4	4,3	26%
Soyut ifadeler kullanma	3,1	3,6	16%
Düşüncelerini yansıtabilme	2,6	3,7	44%
Genel Ortalama	3,1	3,9	27%

1. Şema yönünden incelerken alt kriterlere göre değişiklikler

- İki boyutlu nesneler çizebilme çizgi film izlemeden önce 3,2 iken 3,9'a yükselmiş. Pozitif yönde %22 artış gözlemlenmiştir.
- Figürlere basit hareketler verebilme çizgi film izlemeden önce 3,2 iken çizgi film izledikten sonra 4,2'ye yükselmiş. Pozitif yönde %31 artış gözlemlenmiştir.

- Nesneleri detaylarıyla çizebilme çizgi film izlemeden önce 2,8 iken çizgi film izledikten sonra 3,9'a yükselmiş. Pozitif yönde %39 artış gözlemlenmiştir.
- Çok sayıda obje kullanabilme çizgi film izlemeden önce 3,3 iken çizgi film izledikten sonra 3,4'e yükselmiş. Pozitif yönde %3 artış gözlenmiştir.
- Somut nesneleri belirgin bir şekilde kullanabilme çizgi film izlemeden önce 3,5 iken çizgi film izledikten sonra 4,1'e yükselmiş. Pozitif yönde %17 artış gözlenmiştir.

2. Renk yönünden incelerken alt kriterlere göre değişiklikler

- Resmin tamamında çok sayıda renk kullanabilme çizgi film izlemeden önce 2,9 iken çizgi film izledikten sonra 3,9'a yükselmiş. Pozitif yönde %34 artış gözlenmiştir.
- Kâğıdın tamamını renklendirme çizgi film izlemeden önce 3,6 iken çizgi film izledikten sonra 4,6'ya yükselmiş. Pozitif yönde %28 artış gözlenmiştir.
- Biçimleri özenli bir şekilde boyama çizgi film izlemeden önce 3,4 iken çizgi film izledikten sonra 4,2'ye yükselmiş. Pozitif yönde %35 artış gözlenmiştir.
- Resimde ara renklere yer verme çizgi film izlemeden önce 2,8 iken çizgi film izledikten sonra 3,6'ya yükselmiş. Pozitif yönde %29 artış gözlenmiştir.
- Özgün renk kullanabilme çizgi film izlemeden önce 2,7 iken çizgi film izledikten sonra 3'e yükselmiş. Pozitif yönde %11 artış gözlenmiştir.

3. Kompozisyon yönünden incelerken alt kriterlere göre değişiklikler

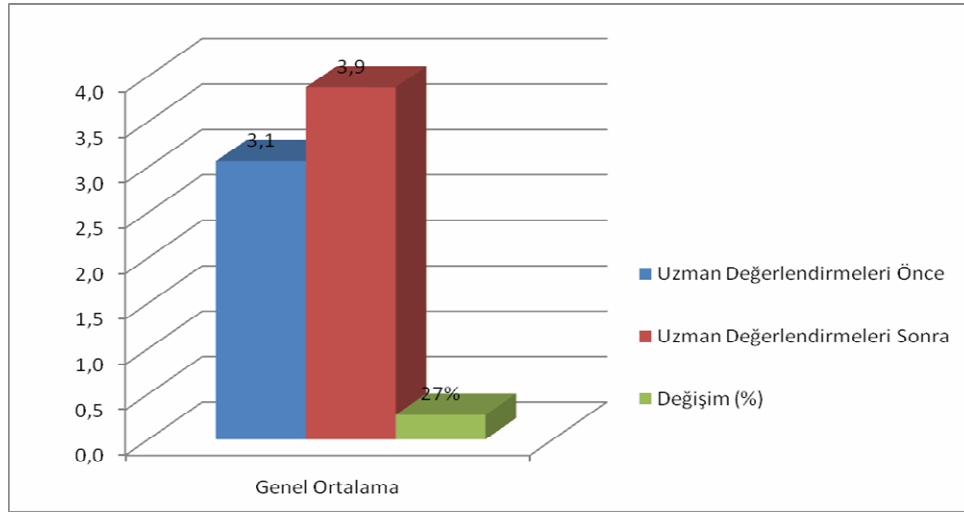
- Boşluk-doluluk yönünden kâğıdı kullanabilme düzeyi çizgi film izlemeden önce 2,9 iken çizgi film izledikten sonra 4'e yükselmiş. Pozitif yönde %38 artış gözlenmiştir.
- Obje ve figürler arasında bağlantı kurabilme düzeyi çizgi film izlemeden önce 3,3 iken çizgi film izledikten sonra 4,3'e yükselmiş. Pozitif yönde %30 artış gözlenmiştir.

- Nesneleri bir zemine yerleştirebilme düzeyi çizgi film izlemeden önce 2,8 iken çizgi film izledikten sonra 3,9'a yükselmiş. Pozitif yönde %39 artış gözlenmiştir.
- Kompozisyonda duyarlılık (ayrıntıya girme, algıda duyarlılık, farklılık)düzeyi film izlemeden önce 2,8 iken çizgi film izledikten sonra 3,7'ye yükselmiş. Pozitif yönde %32 artış gözlenmiştir.
- Kompozisyon oluştururken hayal gücünü kullanma düzeyi çizgi film izlemeden önce 3,3 iken çizgi film izledikten sonra 3,9 a yükselmiş. Pozitif yönde %18 artış gözlenmiştir.

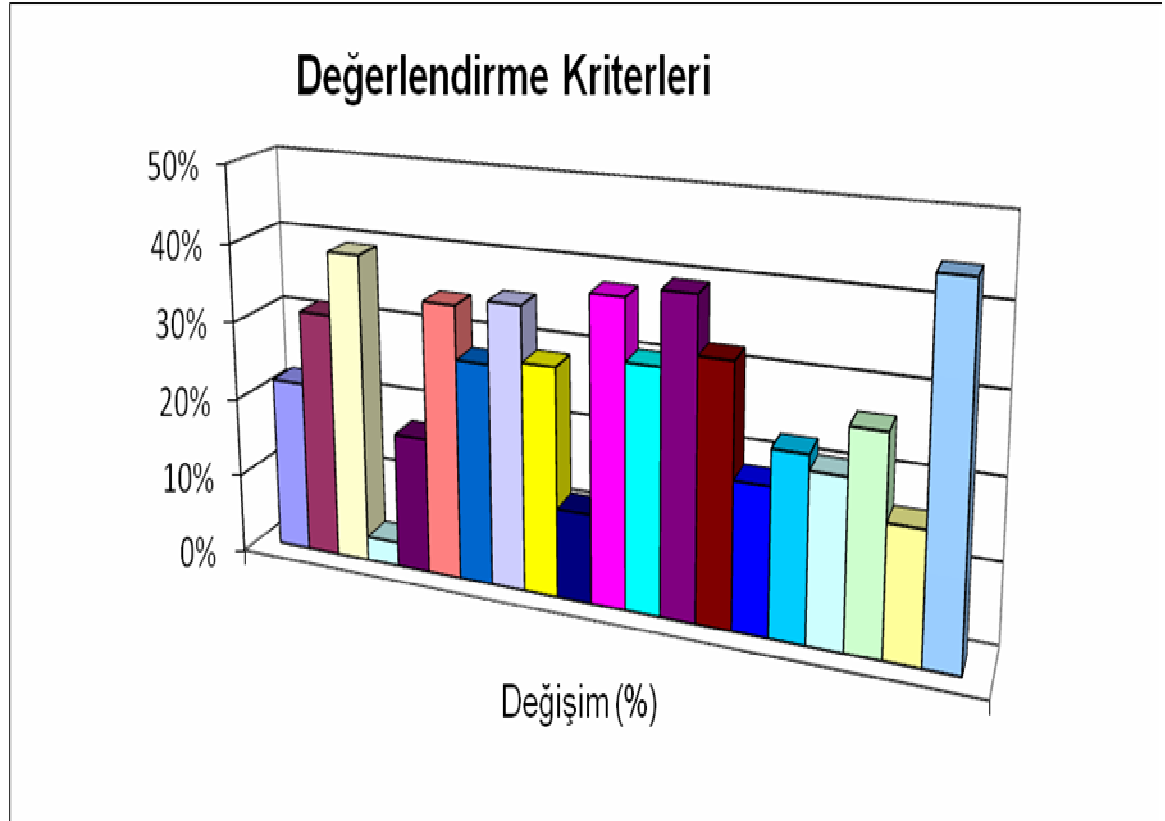
4. Anlatımsallık yönünden incelerken alt kriterlere göre değişiklikler

- Konuyla ilgili figür ve objeleri resme yansıtabilme çizgi film izlemeden önce 3,1 iken çizgi film izledikten sonra 3,8'e yükselmiş. Pozitif yönde %23 artış gözlenmiştir.
- Özgün biçimlere yer verme çizgi film izlemeden önce 2,9 iken çizgi film izledikten sonra 3,5'e yükselmiş. Pozitif yönde %21 artış gözlenmiştir.
- Verilen konuyu işleyebilme çizgi film izlemeden önce 3,4 iken çizgi film izledikten sonra 4,3'e yükselmiş. Pozitif yönde %36 artış gözlenmiştir.
- Soyut ifadeler kullanma çizgi film izlemeden önce 3,1 iken çizgi film izledikten sonra 3,6'ya yükselmiş. Pozitif yönde %16 artış gözlenmiştir.
- Düşünceleri yansıtabilme çizgi film izlemeden önce 2,6 iken çizgi film izledikten sonra 3,7'ye yükselmiş. Pozitif yönde %44 artış gözlenmiştir.

Şekil 2. Sevgi İçerikli Çizgi Film İzlemeden Önce Ve Sonra Değişimin Genel Dağılım Grafiği



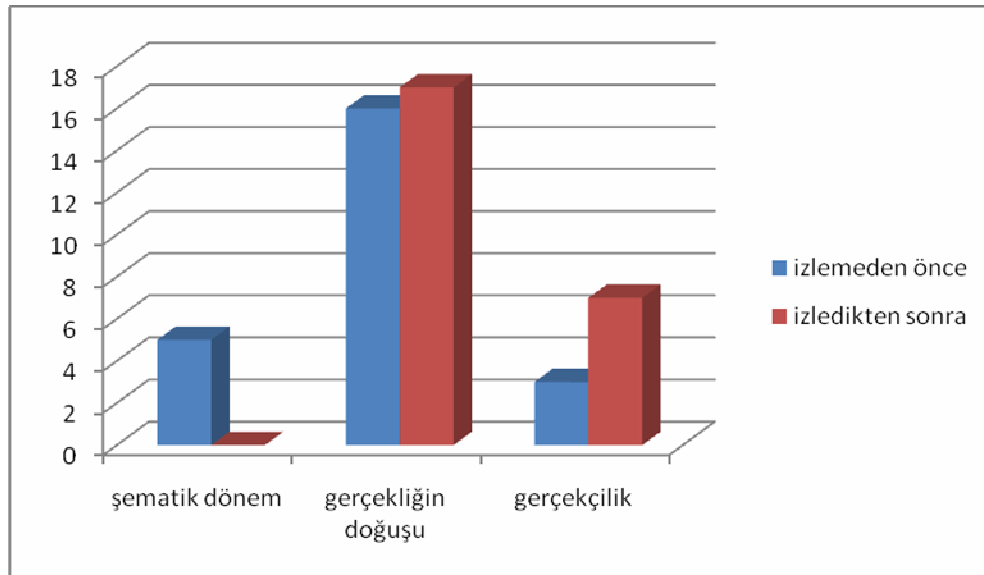
Şekil 3. Sevgi İçerikli Çizgi Film İzledikten Sonra Değişimin Genel Dağılım Grafiği



- İki boyutlu nesneler çizebilme
- Figürlere basit hareketler verebilme
- Nesneleri detaylarıyla çizebilme
- Çok sayıda obje kullanabilme
- Somut nesneleri belirgin bir şekilde kullanabilme
- Resmin tamamında çok sayıda renk kullanabilme
- Kağıdın tamamını renklendirme
- Biçimleri özenli bir şekilde boyama
- Resimde ara renklere yer verme
- Özgün renk kullanabilme

- Boşluk- doluluk yönünden kağıdı kullanabilme düzeyi
- Obje ve figürler arasında bağlantı kurabilme düzeyi
- Nesneleri bir zemine yerleştirebilme düzeyi
- Kompozisyonda duyarlılık(ayrıntıya girme, algıda duyarlılık, farklılık) düzeyi
- Kompozisyon oluştururken hayal gücünü kullanma düzeyi
- Konuyla ilgili figür ve objeleri resme yansıtabilme
- Özgün biçimlere yer verme
- Verilen konuyu işleyebilme
- Soyut ifadeler kullanma
- Düşüncelerini yansıtabilme

Şekil 4. Öğrencilerin Sevgi İçerikli Çizgi Film İzledikten Önce Ve Sonra Bulundukları Gelişim Basamağı Değişim Grafiği



Sevgi içerikli çizgi film izlemeden önce öğrencilerin %20,8'i şematik dönemde, %66,6'sı gerçekliğin doğuşu, %12,5'i gerçekçilik döneminde bulundukları görülmüştür.

Öğrenciler sevgi içerikli çizgi film izledikten sonra yaptıkları çalışmalarda şematik dönemde öğrenci bulunmamaktadır. Öğrencilerin %75'i gerçekliğin doğuşu, %25'i gerçekçilik döneminde bulundukları görülmüştür.

5.2. Yorum

5.2.1. Alt problem 1,1.a, 1.b, 1.c, 1.d' ye ilişkin elde edilen bulguların sonuçlarına göre çocukların sevgi içerikli çizgi film izledikten sonra kendiliğinden uygulamalarda yaptıkları çalışmalarında % 27'lik fark ortaya çıkmıştır. Sevgi içerikli çizgi film izlemeden önce (ön test) 3,1 iken çizgi film izledikten sonra(son test) 3,9'a yükselmiş. Pozitif yönde %27 artış gözlenmiştir.

Çocukların sevgi içerikli çizgi film izledikten sonra kendiliğinden uygulamalarda yaptıkları çalışmalarında ortalamaları şema yönünden 24 öğrencinin ortalaması çizgi film izlemeden önce 3,2 iken çizgi film izledikten sonra 3,8 e yükselmiş. % 19 oranında pozitif yönde artış gözlemlenmiştir.

Çocukların sevgi içerikli çizgi film izledikten sonra yaptıkları çalışmalarında şema yönünden gözlenen olumlu yönde değişiklik, çocukların çizgi film izledikten sonra akıllarında kalan sahnelerin etkilerini çalışmalarına yansıtmalarından kaynaklandığı söylenebilir.

Çocukların sevgi içerikli çizgi film izledikten sonra kendiliğinden uygulamalarda yaptıkları çalışmalarında ortalamaları renk yönünden 3,2 iken 4,1'e yükselmiş. Pozitif yönde %29 artış gözlemlenmiştir.

Çocuklar sevgi içerikli çizgi film izledikten sonra yaptıkları çalışmalarında renk kullanımında özgürlüklerinin farkına varmış ve daha bilinçli cesur bir şekilde renk kullanmış oldukları söylenebilir.

Çocukların sevgi içerikli çizgi film izledikten sonra kendiliğinden uygulamalarda yaptıkları çalışmalarında ortalamaları kompozisyon yönünden 3, iken 4'e yükselmiş ve % 34 pozitif yönde artış görülmüştür.

Çocukların kendiliğinden uygulamalarda yaptıkları çalışmalarında kompozisyon yönünden artış olmasının sebep olarak çocukların konuya hâkimiyeti sağlamış ve planlı bir şekilde çalışma yapmış olmaları gösterilebilir.

Çocukların sevgi içerikli çizgi film izledikten sonra kendiliğinden uygulamalarda yaptıkları çalışmalarında anlatımsallık yönünden ortalamaları 3,4 iken 4'e yükselmiş. % 18 oranında pozitif artış gözlemlenmiştir.

Çocukların sevgi içerikli çizgi filmi izledikten sonra kendilerini ve düşüncelerini ifade ederken daha rahat oldukları söylenebilir. Çocukların izledikleri çizgi filmlerden olumlu yönde etkilenmişlerdir. Çocukların sevgi içerikli çizgi filmi izledikten sonra zihinlerinde kalan izleri yeniden ve kendilerine göre yorumlayarak uygulamada yaptıkları çalışmalarına yansıttıkları gözlenmiştir.

5.2.1. Alt problem 2' ye ilişkin öğrencilerin çizgi film izlemeden önce ve sonra yaptıkları uygulamalarının uzmanlarca değerlendirilmesinden sonra elde edilen verilere göre çocukların sevgi içerikli çizgi film izledikten sonra gelişim basamaklarında %21'lik fark ortaya çıkmıştır. Öğrencilerin bulundukları gelişim basamaklarında gelişme görülmüştür.

Sevgi içerikli çizgi film izlemeden önce öğrencilerin %20,8'i şematik dönemde, %66,6'sı gerçekliğin doğuşu, %12,5'i gerçekçilik döneminde bulundukları görülmüştür.

Öğrenciler sevgi içerikli çizgi film izledikten sonra yaptıkları çalışmalarda şematik dönemde öğrenci bulunmamaktadır. Öğrencilerin %75'i gerçekliğin doğuşu, %25'i gerçekçilik döneminde bulundukları görülmüştür. Sevgi içerikli çizgi film izlemek çocukların bulundukları gelişim basamağını olumlu yönde etkilediği söylenebilir. Sevgi içerikli çizgi film izleyen öğrencilerin çalışmalarını ciddiyetle ve titizlikle yaptıkları gözlemlenmiştir.

Uzmanlar Tarafından Doldurulan Kriter Formu Örneği:

Sayın uzman, “Sevgi içerikli çizgi filmlerin ilköğretim 5. Sınıftaki çocukların görsel sanatlar dersinde yaptıkları resimler üzerindeki etkisinin incelenmesi” konulu tez çalışmasında uygulanan resimlerin değerlendirmesi için hazırlanan formu doldurunuz.				
	Değerlendirme Kriterleri	1.UZMAN	2.UZMAN	3.UZMAN
ŞEMA	İki boyutlu nesneler çizebilme			
	Figürlere basit hareketler verebilme			
	Nesneleri detaylarıyla çizebilme			
	Çok sayıda obje kullanabilme			
	Somut nesneleri belirgin bir şekilde kullanabilme			
RENK	Resmin tamamında çok sayıda renk kullanabilme			
	Kağıdın tamamını renklendirme			
	Biçimleri özenli bir şekilde boyama			
	Resimde ara renklere yer verme			
	Özgün renk kullanabilme			
KOMPOZİSYON	Boşluk- doluluk yönünden kağıdı kullanabilme düzeyi			
	Obje ve figürler arasında bağlantı kurabilme düzeyi			
	Nesneleri bir zemine yerleştirebilme düzeyi			
	Kompozisyonda duyarlılık(ayrıntıya girme, algıda duyarlılık, farklılık) düzeyi			
	Kompozisyon oluştururken hayal gücünü kullanma düzeyi			
ANLATIMSAL	Konuyla ilgili figür ve objeleri resme yansıtabilme			
	Özgün biçimlere yer verme			
	Verilen konuyu işleyebilme			
	Soyut ifadeler kullanma			
	Düşüncelerini yansıtabilme			
TOPLAM				

* **ÖLÇEK:** Her bir değerlendirme kriteri 1-5 puan arasında değerlendirilmiştir.

Tablo 5: Lowenfeld'in Resimsel Gelişim Evreleri Kuramı ve Piaget'nin zihinsel Gelişim Evreleri kuramı ile eşleştirilerek hazırlanmış Gelişim Evreleri

	ŞEMA	RENK	UZAM
Karalama (2-4 Yaş)	Denetimli Denetimsiz Kimileri İsimlendirilmiş çizgiler	Duygusal, isteğe bağlı renk anlayışı	Her yer
Devim-Duyusal	El ve göz uyumu çabaları Tekrarlar		
Şema öncesi (4-7 yaş)	Kaba formlar Düşsel öykülerin çizimi	Sevdikleri renkler	Yüzen şekiller
Ben Merkezci İşlem öncesi	Ben Merkezci, altı yaşında daha sosyal, dil kazanılmış; yavaş ve somut düşünme		
Şematik (7-9 yaş)	Kaba formlar Düşsel öykülerin çizimi	Eşyaya bağlı renk; bilinen renkler	Taban çizgisi Maskeleme Karışık boyutlandırma, Boşlukta
Somut işlem;	Somut nesneler ve olaylarla mantıksal işlem. Örneğin, seri		

	yapma, ölçülere göre düzenleme, sınıflandırma, durumu koruma Başkalarının görüşlerine inanma.		Saydamlık
Gerçekliğin doğuşu.	Kimi hareketler görülür. Roller (kız-erkek) belirlenir. Giysiler farklılaşır	Gerçekçi	Çok yönlü taban çizgisi.
(9-12 yaş)	Cinsiyetlere dikkat edilir.	Kimi gölgelemeler	İlkel görünümlü
Çete çağı	Sevgi/nefret resimleri, eski şemalar tekrarlanır.	Karışık renkler.	perspektif sorunu hala var
Bıçimsel işlemler, kimi bıçimsel sorunların çözümü (ortaokul)			
Gerçekçilik			
(13-21 yaş)	Hareket var.		
Ergenlik	Üç boyutlu biçimler soyutlama	Dışavurumcu renk ile gerçekçi renk anlayışı	Çok yönlü görüş.

Tablo 6- Puan Cetveli

Renk	Şema	Mekân	Anlatımsallık
25 Puan	25 Puan	25 Puan	25 Puan
ORTALAMA			
Çizgisel Gelişim Basamağı			

Yukarıdan da anlaşıldığı gibi uzmanlar renk, şema, mekân ve anlatımsallık kavramlarını 100 tam puan üzerinden değerlendirmiş, verilen puanların ortalamaları alınarak, öğrencinin hangi çizgisel gelişim basamağında olduğu ifade edilmiştir.

Tablo 7- Puan Cetveli

Karalama Dönemi	0–19 puan
Şema Öncesi Dönem	20–39 puan
Şematik Dönem	40–59 puan
Gerçekliğin Doğuşu Dönemi	60–79 puan
Gerçekçilik Dönemi	80–100 puan

Yukarıdan da anlaşıldığı gibi, uzmanlar değerlendirmelerini yaptıktan sonra puanların ortalaması alınmış, daha sonra, bu puan cetvelinden yararlanılarak öğrencilerin hangi çizgisel basamakta yer aldıkları belirlenmiştir. Bu şekil hazırlanırken uzmanların fikri alınmış 100 tam puan 5 eşit parçaya dağıtılarak dönemler puanlandırılmıştır.

Tablo 8- Değerlendirme Cetveli

Ölçütler	1.uzman	2.uzman	3.uzman	Ortalama	gelişim b.
Renk					
Şema					
Kompozisyon					
Anlatımsallık					
Toplam					

Yukarıdan da anlaşıldığı üzere, bu şekil her resmin değerlendirilmesi için eklenmiştir.

A-“Yalnız Dev” konulu çocuk resimleri ve yorumları

B-“Küçük Keçi Yavrusu” konulu çocuk resimleri ve yorumları

C-“Ormanda Seyahat” konulu çocuk resimleri ve yorumlarını ifade etmektedir.

Daha önce ifade edildiği gibi 3 alan uzmanı, resimleri renk, şema, mekân ve anlatımsallık bakımından 100 tam puan üzerinden ayrı ayrı değerlendirmiş, daha sonra araştırmacı bu değerlendirmelerin ortalamalarını almış ve şekil 3’ten yararlanarak öğrencilerin hangi çizgisel basamakta olduklarını tespit etmiştir.

Aşağıda; 5. sınıftaki öğrencilere yaptırılan ve konuları gereği gruplandırılmış 24 adet resim, değerlendirme cetvelleri ve araştırmacının, resimleri, renk, şema, kompozisyon ve anlatımsallığı açıkladığı yorumlarla değerlendirilişi belirtilmiş, daha sonra resimlerin değerlendirilmesiyle bölüm tamamlanmıştır.

Bu bölümde 5. sınıftaki çocuklara yaptırılan “Küçük Keçi Yavrusu”, “Ormanda Seyahat” ve “Yalnız Dev” konulu resimlerden 24 adet yer almaktadır. Resimler her yaş grubu ve her konu için belirlenmiş ve seçilmiştir. Aşağıda resimler ve 3 uzmanın görüşlerini gösteren tablolar yer almaktadır. Yine resimler renk, sema mekân ve anlatımsallık olarak değerlendirilmiştir.

Çizgi Film İzlemeden Önce Yapılan “Yalnız Dev” Konulu Çocuk Resmi Ve Yorumları



Resim 1.a.

Ölçütler	1.uzman	2.uzman	3.uzman	Ortalama	Gelişim
Şema	11	15	13	13	Şematik dönem
Renk	9	8	9	9	
Kompozisyon	9	8	9	9	
Anlatımsallık	10	11	9	10	
				Toplam	41

Çizgi Film İzledikten Sonra Yapılan “Yalnız Dev” Konulu Çocuk Resmi Ve Yorumları



Resim 1.b.

Ölçütler	1.uzman	2.uzman	3.uzman	Ortalama	Gelişim
Şema	17	17	19	17,6	Gerçekliğin doğuşu
Renk	22	23	23	22	
Kompozisyon	20	20	22	20	
Anlatımsallık	20	21	21	20	
				Toplam	79,6

Resim 1.a.

Sayın uzman, “Sevgi içerikli çizgi filmlerin ilköğretim 5. Sınıftaki çocukların görsel sanatlar dersinde yaptıkları resimler üzerindeki etkisinin incelenmesi” konulu tez çalışmasında uygulanan resimlerin değerlendirmesi için hazırlanan formu doldurunuz.				
	Değerlendirme Kriterleri	1.UZMAN	2.UZMAN	3.UZMAN
ŞEMA	İki boyutlu nesneler çizebilme	2	2	2
	Figürlere basit hareketler verebilme	2	1	1
	Nesneleri detaylarıyla çizebilme	1	1	1
	Çok sayıda obje kullanabilme	2	2	2
	Somut nesneleri belirgin bir şekilde kullanabilme	3	3	3
RENK	Resmin tamamında çok sayıda renk kullanabilme	2	2	2
	Kağıdın tamamını renklendirme	1	1	1
	Biçimleri özenli bir şekilde boyama	1	1	1
	Resimde ara renklere yer verme	3	2	3
	Özgün renk kullanabilme	2	2	2
KOMPOZİSYON	Boşluk- doluluk yönünden kağıdı kullanabilme düzeyi	2	1	2
	Obje ve figürler arasında bağlantı kurabilme düzeyi	2	2	2
	Nesneleri bir zemine yerleştirebilme düzeyi	1	1	1
	Kompozisyonda duyarlılık(ayrıntıya girme, algıda duyarlılık, farklılık) düzeyi	2	2	2
	Kompozisyon oluştururken hayal gücünü kullanma düzeyi	2	2	2
ANLATIMSAL	Konuyla ilgili figür ve objeleri resme yansıtabilme	2	2	2
	Özgün biçimlere yer verme	2	2	2
	Verilen konuyu işleyebilme	2	2	2
	Soyut ifadeler kullanma	1	1	1
	Düşüncelerini yansıtabilme	2	2	2
TOPLAM				

* ÖLÇEK: Her bir değerlendirme kriteri 1-5 puan arasında değerlendirilmiştir.

Resim 1.b.

Sayın uzman, “Sevgi içerikli çizgi filmlerin ilköğretim 5. Sınıftaki çocukların görsel sanatlar dersinde yaptıkları resimler üzerindeki etkisinin incelenmesi” **konulu tez çalışmasında uygulanan resimlerin değerlendirmesi için hazırlanan formu doldurunuz.**

	Değerlendirme Kriterleri	1.UZMAN	2.UZMAN	3.UZMAN
ŞEMA	İki boyutlu nesneler çizebilme	4	4	4
	Figürlere basit hareketler verebilme	3	3	3
	Nesneleri detaylarıyla çizebilme	4	4	4
	Çok sayıda obje kullanabilme	2	2	4
	Somut nesneleri belirgin bir şekilde kullanabilme	4	4	4
RENK	Resmin tamamında çok sayıda renk kullanabilme	4	4	4
	Kağıdın tamamını renklendirme	5	5	5
	Biçimleri özenli bir şekilde boyama	4	4	4
	Resimde ara renklere yer verme	5	5	5
	Özgün renk kullanabilme	4	5	5
KOMPOZİSYON	Boşluk- doluluk yönünden kağıdı kullanabilme düzeyi	5	5	5
	Obje ve figürler arasında bağlantı kurabilme düzeyi	4	4	4
	Nesneleri bir zemine yerleştirebilme düzeyi	4	4	4
	Kompozisyonda duyarlılık(ayrıntıya girme, algıda duyarlılık, farklılık) düzeyi	4	4	5
	Kompozisyon oluştururken hayal gücünü kullanma düzeyi	3	3	4
ANLATIMSAL DEĞERLER	Konuyla ilgili figür ve objeleri resme yansıtabilme	4	5	5
	Özgün biçimlere yer verme	4	4	4
	Verilen konuyu işleyebilme	5	5	5
	Soyut ifadeler kullanma	3	3	3
	Düşüncelerini yansıtabilme	4	4	4
TOPLAM				

* **ÖLÇEK:** Her bir değerlendirme kriteri 1-5 puan arasında değerlendirilmiştir.

Çizgi Film İzlemeden Önce Yapılan “Yalnız Dev” Konulu Çocuk Resmi Ve Yorumları



Resim 2.a.

Ölçütler	1.uzman	2.uzman	3.uzman	Ortalama	Gelişim
Şema	16	14	15	15	Şematik dönem
Renk	10	10	11	10,3	
Kompozisyon	11	10	10	10,3	
Anlatımsallık	13	14	13	13,3	
				Toplam	49

Çizgi Film İzledikten Sonra Yapılan “Yalnız Dev” Konulu Çocuk Resmi Ve Yorumları



Resim 2.b.

Ölçütler	1.uzman	2.uzman	3.uzman	Ortalama	Gelişim
Şema	16	17	16	16,3	Gerçekliğin doğuşu
Renk	20	20	20	20	
Kompozisyon	20	20	21	20,3	
Anlatımsallık	14	14	16	14,6	
				Toplam	71,3

Resim 2.a.

Sayın uzman, “Sevgi içerikli çizgi filmlerin ilköğretim 5. Sınıftaki çocukların görsel sanatlar dersinde yaptıkları resimler üzerindeki etkisinin incelenmesi” **konulu tez çalışmasında uygulanan resimlerin değerlendirmesi için hazırlanan formu doldurunuz.**

	Değerlendirme Kriterleri	1.UZMAN	2.UZMAN	3.UZMAN
ŞEMA	İki boyutlu nesneler çizebilme	3	3	3
	Figürlere basit hareketler verebilme	3	3	3
	Nesneleri detaylarıyla çizebilme	3	2	2
	Çok sayıda obje kullanabilme	3	2	3
	Somut nesneleri belirgin bir şekilde kullanabilme	4	4	4
RENK	Resmin tamamında çok sayıda renk kullanabilme	2	3	3
	Kağıdın tamamını renklendirme	2	2	2
	Biçimleri özenli bir şekilde boyama	2	2	2
	Resimde ara renklere yer verme	2	1	2
	Özgün renk kullanabilme	2	2	2
KOMPOZİSYON	Boşluk- doluluk yönünden kağıdı kullanabilme düzeyi	3	2	2
	Objeler ve figürler arasında bağlantı kurabilme düzeyi	2	3	3
	Nesneleri bir zemine yerleştirebilme düzeyi	2	2	2
	Kompozisyonda duyarlılık(ayrıntıya girme, algıda duyarlılık, farklılık) düzeyi	2	1	1
	Kompozisyon oluştururken hayal gücünü kullanma düzeyi	2	2	2
ANLATIMSALLIK	Konuyla ilgili figür ve objeleri resme yansıtabilme	3	3	3
	Özgün biçimlere yer verme	2	3	2
	Verilen konuyu işleyebilme	2	3	3
	Soyut ifadeler kullanma	3	2	2
	Düşüncelerini yansıtabilme	3	3	3
TOPLAM				

* **ÖLÇEK:** Her bir değerlendirme kriteri 1-5 puan arasında değerlendirilmiştir.

Resim 2.b.

Sayın uzman, “Sevgi içerikli çizgi filmlerin ilköğretim 5. Sınıftaki çocukların görsel sanatlar dersinde yaptıkları resimler üzerindeki etkisinin incelenmesi” **konulu tez çalışmasında uygulanan resimlerin değerlendirmesi için hazırlanan formu doldurunuz.**

	Değerlendirme Kriterleri	1.UZMAN	2.UZMAN	3.UZMAN
ŞEMA	İki boyutlu nesneler çizebilme	3	3	3
	Figürlere basit hareketler verebilme	3	3	3
	Nesneleri detaylarıyla çizebilme	4	4	4
	Çok sayıda obje kullanabilme	3	4	3
	Somut nesneleri belirgin bir şekilde kullanabilme	3	3	3
RENK	Resmin tamamında çok sayıda renk kullanabilme	4	4	4
	Kağıdın tamamını renklendirme	5	5	5
	Biçimleri özenli bir şekilde boyama	4	4	4
	Resimde ara renklere yer verme	3	3	3
	Özgün renk kullanabilme	4	4	4
KOMPOZİSYON	Boşluk- doluluk yönünden kağıdı kullanabilme düzeyi	4	4	5
	Objeler ve figürler arasında bağlantı kurabilme düzeyi	4	4	4
	Nesneleri bir zemine yerleştirebilme düzeyi	5	5	5
	Kompozisyonda duyarlılık(ayrıntıya girme, algıda duyarlılık, farklılık) düzeyi	4	4	5
	Kompozisyon oluştururken hayal gücünü kullanma düzeyi	3	3	2
ANLATIMSALLIK	Konuyla ilgili figür ve objeleri resme yansıtabilme	3	3	3
	Özgün biçimlere yer verme	2	2	2
	Verilen konuyu işleyebilme	4	4	4
	Soyut ifadeler kullanma	2	2	2
	Düşüncelerini yansıtabilme	3	3	5
TOPLAM				

* **ÖLÇEK:** Her bir değerlendirme kriteri 1-5 puan arasında değerlendirilmiştir.

Çizgi Film İzlemeden Önce Yapılan “Yalnız Dev” Konulu Çocuk Resmi Ve Yorumları



Resim 3.a.

Ölçütler	1.uzman	2.uzman	3.uzman	Ortalama	Gelişim
Şema	14	16	15	15	Şematik dönem
Renk	14	14	14	14	
Kompozisyon	12	12	13	12,3	
Anlatımsallık	20	16	18	18	
				Toplam	59,3

Çizgi Film İzledikten Sonra Yapılan “Yalnız Dev” Konulu Çocuk Resmi Ve Yorumları



Resim 3.b.

Ölçütler	1.uzman	2.uzman	3.uzman	Ortalama	Gelişim
Şema	17	18	20	18,33	Gerçeğin doğuşu
Renk	16	15	16	15,67	
Kompozisyon	17	16	16	16,33	
Anlatımsallık	13	12	14	13,00	
				Toplam	63,33

Resim 3.a.

Sayın uzman, “Sevgi içerikli çizgi filmlerin ilköğretim 5. Sınıftaki çocukların görsel sanatlar dersinde yaptıkları resimler üzerindeki etkisinin incelenmesi” **konulu tez çalışmasında uygulanan resimlerin değerlendirmesi için hazırlanan formu doldurunuz.**

	Değerlendirme Kriterleri	1.UZMAN	2.UZMAN	3.UZMAN
ŞEKA	İki boyutlu nesneler çizebilme	3	3	3
	Figürlere basit hareketler verebilme	3	3	3
	Nesneleri detaylarıyla çizebilme	2	3	2
	Çok sayıda obje kullanabilme	3	3	3
	Somut nesneleri belirgin bir şekilde kullanabilme	3	4	4
RENK	Resmin tamamında çok sayıda renk kullanabilme	3	2	2
	Kağıdın tamamını renklendirme	3	4	4
	Biçimleri özenli bir şekilde boyama	3	3	3
	Resimde ara renklere yer verme	3	2	2
	Özgün renk kullanabilme	2	3	3
KOMPOZİSYON	Boşluk- doluluk yönünden kağıdı kullanabilme düzeyi	3	3	4
	Objeler ve figürler arasında bağlantı kurabilme düzeyi	3	2	2
	Nesneleri bir zemine yerleştirebilme düzeyi	2	2	2
	Kompozisyonda duyarlılık (ayrıntıya girme, algıda duyarlılık, farklılık) düzeyi	1	1	1
	Kompozisyon oluştururken hayal gücünü kullanma düzeyi	3	4	4
ANLATIMSALLIK	Konuyla ilgili figür ve objeleri resme yansıtabilme	4	4	4
	Özgün biçimlere yer verme	4	4	4
	Verilen konuyu işleyebilme	4	4	4
	Soyut ifadeler kullanma	4	4	4
	Düşüncelerini yansıtabilme	4	4	4
TOPLAM				

* **ÖLÇEK:** Her bir değerlendirme kriteri 1-5 puan arasında değerlendirilmiştir.

Resim 3.b.

Sayın uzman, “Sevgi içerikli çizgi filmlerin ilköğretim 5. Sınıftaki çocukların görsel sanatlar dersinde yaptıkları resimler üzerindeki etkisinin incelenmesi” **konulu tez çalışmasında uygulanan resimlerin değerlendirmesi için hazırlanan formu doldurunuz.**

	Değerlendirme Kriterleri	1.UZMAN	2.UZMAN	3.UZMAN
ŞEMA	İki boyutlu nesneler çizebilme	3	3	5
	Figürlere basit hareketler verebilme	4	4	4
	Nesneleri detaylarıyla çizebilme	3	3	3
	Çok sayıda obje kullanabilme	3	4	4
	Somut nesneleri belirgin bir şekilde kullanabilme	4	4	4
RENK	Resmin tamamında çok sayıda renk kullanabilme	3	2	2
	Kağıdın tamamını renklendirme	4	4	4
	Biçimleri özenli bir şekilde boyama	3	3	3
	Resimde ara renklere yer verme	3	3	4
	Özgün renk kullanabilme	3	3	3
KOMPOZİSYON	Boşluk- doluluk yönünden kağıdı kullanabilme düzeyi	4	4	4
	Objeler ve figürler arasında bağlantı kurabilme düzeyi	3	3	3
	Nesneleri bir zemine yerleştirebilme düzeyi	4	4	4
	Kompozisyonda duyarlılık(ayrıntıya girme, algıda duyarlılık, farklılık) düzeyi	3	3	3
	Kompozisyon oluştururken hayal gücünü kullanma düzeyi	3	2	2
ANLATIMSALLIK	Konuyla ilgili figür ve objeleri resme yansıtabilme	3	3	3
	Özgün biçimlere yer verme	3	2	2
	Verilen konuyu işleyebilme	3	3	5
	Soyut ifadeler kullanma	1	1	1
	Düşüncelerini yansıtabilme	3	3	3
TOPLAM				

* **ÖLÇEK:** Her bir değerlendirme kriteri 1-5 puan arasında değerlendirilmiştir.

Çizgi Film İzlemeden Önce Yapılan “Yalnız Dev” Konulu Çocuk Resmi Ve Yorumları



Resim 4.a.

Ölçütler	1.uzman	2.uzman	3.uzman	Ortalama	Gelişim
Şema	17	19	19	18,33	Gerçekliğin doğuşu
Renk	15	16	17	16,00	
Kompozisyon	17	17	17	17,00	
Anlatımsallık	15	15	15	15,00	
				Toplam	66,33

Çizgi Film İzledikten Sonra Yapılan “Yalnız Dev” Konulu Çocuk Resmi Ve Yorumları



Resim 4.b.

Ölçütler	1.uzman	2.uzman	3.uzman	Ortalama	Gelişim
Şema	18	20	18	18,33	Gerçekliğin doğuşu
Renk	24	23	23	23,33	
Kompozisyon	18	21	21	20,00	
Anlatımsallık	20	16	18	18	
				Toplam	79,67

Resim 4.a.

Sayın uzman, “Sevgi içerikli çizgi filmlerin ilköğretim 5. Sınıftaki çocukların görsel sanatlar dersinde yaptıkları resimler üzerindeki etkisinin incelenmesi” **konulu tez çalışmasında uygulanan resimlerin değerlendirmesi için hazırlanan formu doldurunuz.**

	Değerlendirme Kriterleri	1.UZMAN	2.UZMAN	3.UZMAN
ŞEMA	İki boyutlu nesneler çizebilme	4	4	4
	Figürlere basit hareketler verebilme	4	4	4
	Nesneleri detaylarıyla çizebilme	3	3	3
	Çok sayıda obje kullanabilme	3	4	4
	Somut nesneleri belirgin bir şekilde kullanabilme	3	4	4
RENK	Resmin tamamında çok sayıda renk kullanabilme	3	2	3
	Kağıdın tamamını renklendirme	4	4	4
	Biçimleri özenli bir şekilde boyama	3	4	4
	Resimde ara renklere yer verme	3	4	4
	Özgün renk kullanabilme	2	2	2
KOMPOZİSYON	Boşluk- doluluk yönünden kağıdı kullanabilme düzeyi	4	4	4
	Obje ve figürler arasında bağlantı kurabilme düzeyi	3	3	3
	Nesneleri bir zemine yerleştirebilme düzeyi	4	4	4
	Kompozisyonda duyarlılık(ayrıntıya girme, algıda duyarlılık, farklılık) düzeyi	4	4	4
	Kompozisyon oluştururken hayal gücünü kullanma düzeyi	2	2	2
ANLATIMSALLIK	Konuyla ilgili figür ve objeleri resme yansıtabilme	3	3	3
	Özgün biçimlere yer verme	3	3	3
	Verilen konuyu işleyebilme	4	4	4
	Soyut ifadeler kullanma	2	2	2
	Düşüncelerini yansıtabilme	3	3	3
TOPLAM				

* **ÖLÇEK:** Her bir değerlendirme kriteri 1-5 puan arasında değerlendirilmiştir.

Resim 4.b.

Sayın uzman, “Sevgi içerikli çizgi filmlerin ilköğretim 5. Sınıftaki çocukların görsel sanatlar dersinde yaptıkları resimler üzerindeki etkisinin incelenmesi” **konulu tez çalışmasında uygulanan resimlerin değerlendirmesi için hazırlanan formu doldurunuz.**

	Değerlendirme Kriterleri	1.UZMAN	2.UZMAN	3.UZMAN
ŞEMA	İki boyutlu nesneler çizebilme	3	4	4
	Figürlere basit hareketler verebilme	4	5	5
	Nesneleri detaylarıyla çizebilme	5	5	5
	Çok sayıda obje kullanabilme	2	2	2
	Somut nesneleri belirgin bir şekilde kullanabilme	4	4	4
RENK	Resmin tamamında çok sayıda renk kullanabilme	4	4	4
	Kağıdın tamamını renklendirme	5	5	5
	Biçimleri özenli bir şekilde boyama	5	5	5
	Resimde ara renklere yer verme	5	4	4
	Özgün renk kullanabilme	5	5	5
KOMPOZİSYON	Boşluk- doluluk yönünden kağıdı kullanabilme düzeyi	5	5	5
	Objeler ve figürler arasında bağlantı kurabilme düzeyi	3	4	4
	Nesneleri bir zemine yerleştirebilme düzeyi	3	3	3
	Kompozisyonda duyarlılık(ayrıntıya girme, algıda duyarlılık, farklılık) düzeyi	3	4	4
	Kompozisyon oluştururken hayal gücünü kullanma düzeyi	4	5	5
ANLATIMSALLIK	Konuyla ilgili figür ve objeleri resme yansıtabilme	3	3	3
	Özgün biçimlere yer verme	4	4	4
	Verilen konuyu işleyebilme	4	4	4
	Soyut ifadeler kullanma	4	4	4
	Düşüncelerini yansıtabilme	5	5	5
TOPLAM				

* **ÖLÇEK:** Her bir değerlendirme kriteri 1-5 puan arasında değerlendirilmiştir.

Çizgi Film İzlemeden Önce Yapılan “Yalnız Dev” Konulu Çocuk Resmi Ve Yorumları



Resim 5.a.

Ölçütler	1.uzman	2.uzman	3.uzman	Ortalama	Gelişim
Şema	14	16	15	15,00	Gerçekliğin doğuşu
Renk	14	14	14	14,00	
Kompozisyon	12	12	13	12,33	
Anlatımsallık	20	20	20	20,00	
				Toplam	61,33

Çizgi Film İzledikten Sonra Yapılan “Yalnız Dev” Konulu Çocuk Resmi Ve Yorumları



Resim 5.b.

Ölçütler	1.uzman	2.uzman	3.uzman	Ortalama	Gelişim
Şema	18	20	20	19,33	Gerçekliğin doğuşu
Renk	24	20	23	22 ,00	
Kompozisyon	18	21	21	20,00	
Anlatımsallık	20	16	18	20,00	
				Toplam	79,33

Resim 5.a.

Sayın uzman, “Sevgi içerikli çizgi filmlerin ilköğretim 5. Sınıftaki çocukların görsel sanatlar dersinde yaptıkları resimler üzerindeki etkisinin incelenmesi” **konulu tez çalışmasında uygulanan resimlerin değerlendirmesi için hazırlanan formu doldurunuz.**

	Değerlendirme Kriterleri	1.UZMAN	2.UZMAN	3.UZMAN
ŞEMA	İki boyutlu nesneler çizebilme	3	3	3
	Figürlere basit hareketler verebilme	3	3	3
	Nesneleri detaylarıyla çizebilme	2	3	2
	Çok sayıda obje kullanabilme	3	3	3
	Somut nesneleri belirgin bir şekilde kullanabilme	3	4	4
RENK	Resmin tamamında çok sayıda renk kullanabilme	3	2	2
	Kağıdın tamamını renklendirme	3	4	4
	Biçimleri özenli bir şekilde boyama	3	3	3
	Resimde ara renklere yer verme	3	2	2
	Özgün renk kullanabilme	2	3	3
KOMPOZİSYON	Boşluk- doluluk yönünden kağıdı kullanabilme düzeyi	3	3	4
	Objeler ve figürler arasında bağlantı kurabilme düzeyi	3	2	2
	Nesneleri bir zemine yerleştirebilme düzeyi	2	2	2
	Kompozisyonda duyarlılık (ayrıntıya girme, algıda duyarlılık, farklılık) düzeyi	1	1	1
	Kompozisyon oluştururken hayal gücünü kullanma düzeyi	3	4	4
ANLATIMSALLIK	Konuyla ilgili figür ve objeleri resme yansıtabilme	4	4	4
	Özgün biçimlere yer verme	4	4	4
	Verilen konuyu işleyebilme	4	4	4
	Soyut ifadeler kullanma	4	4	4
	Düşüncelerini yansıtabilme	4	4	4
TOPLAM				

* **ÖLÇEK:** Her bir değerlendirme kriteri 1-5 puan arasında değerlendirilmiştir.

Resim 5.b.

Sayın uzman, “Sevgi içerikli çizgi filmlerin ilköğretim 5. Sınıftaki çocukların görsel sanatlar dersinde yaptıkları resimler üzerindeki etkisinin incelenmesi” **konulu tez çalışmasında uygulanan resimlerin değerlendirmesi için hazırlanan formu doldurunuz.**

	Değerlendirme Kriterleri	1.UZMAN	2.UZMAN	3.UZMAN
ŞEMA	İki boyutlu nesneler çizebilme	3	4	4
	Figürlere basit hareketler verebilme	4	5	5
	Nesneleri detaylarıyla çizebilme	5	5	5
	Çok sayıda obje kullanabilme	2	2	2
	Somut nesneleri belirgin bir şekilde kullanabilme	4	4	4
RENK	Resmin tamamında çok sayıda renk kullanabilme	4	4	4
	Kağıdın tamamını renklendirme	5	5	5
	Biçimleri özenli bir şekilde boyama	5	5	5
	Resimde ara renklere yer verme	5	4	4
	Özgün renk kullanabilme	5	5	5
KOMPOZİSYON	Boşluk- doluluk yönünden kağıdı kullanabilme düzeyi	5	5	5
	Objeler ve figürler arasında bağlantı kurabilme düzeyi	3	4	4
	Nesneleri bir zemine yerleştirebilme düzeyi	3	3	3
	Kompozisyonda duyarlılık(ayrıntıya girme, algıda duyarlılık, farklılık) düzeyi	3	4	4
	Kompozisyon oluştururken hayal gücünü kullanma düzeyi	4	5	5
ANLATIMSALLIK	Konuyla ilgili figür ve objeleri resme yansıtabilme	3	3	3
	Özgün biçimlere yer verme	4	4	4
	Verilen konuyu işleyebilme	4	4	4
	Soyut ifadeler kullanma	4	4	4
	Düşüncelerini yansıtabilme	5	5	5
TOPLAM				

* **ÖLÇEK:** Her bir değerlendirme kriteri 1-5 puan arasında değerlendirilmiştir.

Çizgi Film İzlemeden Önce Yapılan “Yalnız Dev” Konulu Çocuk Resmi Ve Yorumları



Resim 6.a

Ölçütler	1.uzman	2.uzman	3.uzman	Ortalama	Gelişim
Şema	14	16	15	15,00	Gerçekliğin doğuşu
Renk	14	14	14	14,00	
Kompozisyon	12	12	13	12,33	
Anlatımsallık	20	20	20	20,00	
				Toplam	61,33

Çizgi Film İzledikten Sonra Yapılan “Yalnız Dev” Konulu Çocuk Resmi Ve Yorumları



Resim 6.b.

Ölçütler	1.uzman	2.uzman	3.uzman	Ortalama	Gelişim
Şema	18	20	20	19,33	Gerçekliğin doğuşu
Renk	24	20	23	22 ,00	
Kompozisyon	18	21	21	20,00	
Anlatımsallık	20	16	18	20,00	
				Toplam	79,33

Resim 6.a.

Sayın uzman, “Sevgi içerikli çizgi filmlerin ilköğretim 5. Sınıftaki çocukların görsel sanatlar dersinde yaptıkları resimler üzerindeki etkisinin incelenmesi” **konulu tez çalışmasında uygulanan resimlerin değerlendirmesi için hazırlanan formu doldurunuz.**

	Değerlendirme Kriterleri	1.UZMAN	2.UZMAN	3.UZMAN
ŞEKA	İki boyutlu nesneler çizebilme	3	3	3
	Figürlere basit hareketler verebilme	3	3	3
	Nesneleri detaylarıyla çizebilme	2	3	2
	Çok sayıda obje kullanabilme	3	3	3
	Somut nesneleri belirgin bir şekilde kullanabilme	3	4	4
RENK	Resmin tamamında çok sayıda renk kullanabilme	3	2	2
	Kağıdın tamamını renklendirme	3	4	4
	Biçimleri özenli bir şekilde boyama	3	3	3
	Resimde ara renklere yer verme	3	2	2
	Özgün renk kullanabilme	2	3	3
KOMPOZİSYON	Boşluk- doluluk yönünden kağıdı kullanabilme düzeyi	3	3	4
	Obje ve figürler arasında bağlantı kurabilme düzeyi	3	2	2
	Nesneleri bir zemine yerleştirebilme düzeyi	2	2	2
	Kompozisyonda duyarlılık(ayrıntıya girme, algıda duyarlılık, farklılık) düzeyi	1	1	1
	Kompozisyon oluştururken hayal gücünü kullanma düzeyi	3	4	4
ANLATIMSALLIK	Konuyla ilgili figür ve objeleri resme yansıtabilme	4	4	4
	Özgün biçimlere yer verme	4	4	4
	Verilen konuyu işleyebilme	4	4	4
	Soyut ifadeler kullanma	4	4	4
	Düşüncelerini yansıtabilme	4	4	4
TOPLAM				

* **ÖLÇEK:** Her bir değerlendirme kriteri 1-5 puan arasında değerlendirilmiştir.

Resim 6.b.

Sayın uzman, “Sevgi içerikli çizgi filmlerin ilköğretim 5. Sınıftaki çocukların görsel sanatlar dersinde yaptıkları resimler üzerindeki etkisinin incelenmesi” **konulu tez çalışmasında uygulanan resimlerin değerlendirmesi için hazırlanan formu doldurunuz.**

	Değerlendirme Kriterleri	1.UZMAN	2.UZMAN	3.UZMAN
ŞEMA	İki boyutlu nesneler çizebilme	3	4	4
	Figürlere basit hareketler verebilme	4	5	5
	Nesneleri detaylarıyla çizebilme	5	5	5
	Çok sayıda obje kullanabilme	2	2	2
	Somut nesneleri belirgin bir şekilde kullanabilme	4	4	4
RENK	Resmin tamamında çok sayıda renk kullanabilme	4	4	4
	Kağıdın tamamını renklendirme	5	5	5
	Biçimleri özenli bir şekilde boyama	5	5	5
	Resimde ara renklere yer verme	5	4	4
	Özgün renk kullanabilme	5	5	5
KOMPOZİSYON	Boşluk- doluluk yönünden kağıdı kullanabilme düzeyi	5	5	5
	Obj ve figürler arasında bağlantı kurabilme düzeyi	3	4	4
	Nesneleri bir zemine yerleştirebilme düzeyi	3	3	3
	Kompozisyonda duyarlılık(ayrıntıya girme, algıda duyarlılık, farklılık) düzeyi	3	4	4
	Kompozisyon oluştururken hayal gücünü kullanma düzeyi	4	5	5
ANLATIMSALLIK	Konuyla ilgili figür ve objeleri resme yansıtabilme	3	3	3
	Özgün biçimlere yer verme	4	4	4
	Verilen konuyu işleyebilme	4	4	4
	Soyut ifadeler kullanma	4	4	4
	Düşüncelerini yansıtabilme	5	5	5
TOPLAM				

* **ÖLÇEK:** Her bir değerlendirme kriteri 1-5 puan arasında değerlendirilmiştir.

Çizgi Film İzlemeden Önce Yapılan “Yalnız Dev” Konulu Çocuk Resmi Ve Yorumları



Resim 7.a.

Ölçütler	1.uzman	2.uzman	3.uzman	Ortalama	Gelişim
Şema	14	16	15	15,00	Gerçekliğin doğuşu
Renk	14	14	14	14,00	
Kompozisyon	12	12	13	12,33	
Anlatımsallık	20	20	20	20,00	
				Toplam	61,33

Çizgi Film İzledikten Sonra Yapılan “Yalnız Dev” Konulu Çocuk Resmi Ve Yorumları



Resim 7.b.

Ölçütler	1.uzman	2.uzman	3.uzman	Ortalama	Gelişim
Şema	18	20	20	19,33	Gerçekliğin doğuşu
Renk	24	20	23	22,00	
Kompozisyon	18	21	21	20,00	
Anlatımsallık	20	16	18	20,00	
				Toplam	79,33

Resim 7.a.

Sayın uzman, “Sevgi içerikli çizgi filmlerin ilköğretim 5. Sınıftaki çocukların görsel sanatlar dersinde yaptıkları resimler üzerindeki etkisinin incelenmesi” **konulu tez çalışmasında uygulanan resimlerin değerlendirmesi için hazırlanan formu doldurunuz.**

	Değerlendirme Kriterleri	1.UZMAN	2.UZMAN	3.UZMAN
ŞEKA	İki boyutlu nesneler çizebilme	3	3	3
	Figürlere basit hareketler verebilme	3	3	3
	Nesneleri detaylarıyla çizebilme	2	3	2
	Çok sayıda obje kullanabilme	3	3	3
	Somut nesneleri belirgin bir şekilde kullanabilme	3	4	4
RENK	Resmin tamamında çok sayıda renk kullanabilme	3	2	2
	Kağıdın tamamını renklendirme	3	4	4
	Biçimleri özenli bir şekilde boyama	3	3	3
	Resimde ara renklere yer verme	3	2	2
	Özgün renk kullanabilme	2	3	3
KOMPOZİSYON	Boşluk- doluluk yönünden kağıdı kullanabilme düzeyi	3	3	4
	Obj ve figürler arasında bağlantı kurabilme düzeyi	3	2	2
	Nesneleri bir zemine yerleştirebilme düzeyi	2	2	2
	Kompozisyonda duyarlılık(ayrıntıya girme, algıda duyarlılık, farklılık) düzeyi	1	1	1
	Kompozisyon oluştururken hayal gücünü kullanma düzeyi	3	4	4
ANLATIMSALLIK	Konuyla ilgili figür ve objeleri resme yansıtabilme	4	4	4
	Özgün biçimlere yer verme	4	4	4
	Verilen konuyu işleyebilme	4	4	4
	Soyut ifadeler kullanma	4	4	4
	Düşüncelerini yansıtabilme	4	4	4
TOPLAM				

* **ÖLÇEK:** Her bir değerlendirme kriteri 1-5 puan arasında değerlendirilmiştir.

Resim 7.b.

Sayın uzman, “Sevgi içerikli çizgi filmlerin ilköğretim 5. Sınıftaki çocukların görsel sanatlar dersinde yaptıkları resimler üzerindeki etkisinin incelenmesi” **konulu tez çalışmasında uygulanan resimlerin değerlendirmesi için hazırlanan formu doldurunuz.**

	Değerlendirme Kriterleri	1.UZMAN	2.UZMAN	3.UZMAN
ŞEMA	İki boyutlu nesneler çizebilme	3	4	4
	Figürlere basit hareketler verebilme	4	5	5
	Nesneleri detaylarıyla çizebilme	5	5	5
	Çok sayıda obje kullanabilme	2	2	2
	Somut nesneleri belirgin bir şekilde kullanabilme	4	4	4
RENK	Resmin tamamında çok sayıda renk kullanabilme	4	4	4
	Kağıdın tamamını renklendirme	5	5	5
	Biçimleri özenli bir şekilde boyama	5	5	5
	Resimde ara renklere yer verme	5	4	4
	Özgün renk kullanabilme	5	5	5
KOMPOZİSYON	Boşluk- doluluk yönünden kağıdı kullanabilme düzeyi	5	5	5
	Objeler ve figürler arasında bağlantı kurabilme düzeyi	3	4	4
	Nesneleri bir zemine yerleştirebilme düzeyi	3	3	3
	Kompozisyonda duyarlılık(ayrıntıya girme, algıda duyarlılık, farklılık) düzeyi	3	4	4
	Kompozisyon oluştururken hayal gücünü kullanma düzeyi	4	5	5
ANLATIMSALLIK	Konuyla ilgili figür ve objeleri resme yansıtabilme	3	3	3
	Özgün biçimlere yer verme	4	4	4
	Verilen konuyu işleyebilme	4	4	4
	Soyut ifadeler kullanma	4	4	4
	Düşüncelerini yansıtabilme	5	5	5
TOPLAM				

* **ÖLÇEK:** Her bir değerlendirme kriteri 1-5 puan arasında değerlendirilmiştir.

Çizgi Film İzlemeden Önce Yapılan “Yalnız Dev” Konulu Çocuk Resmi Ve Yorumları



Resim 8.a.

Ölçütler	1.uzman	2.uzman	3.uzman	Ortalama	Gelişim
Şema	14	16	15	15,00	Gerçekliğin doğuşu
Renk	14	14	14	14,00	
Kompozisyon	12	12	13	12,33	
Anlatımsallık	20	20	20	20,00	
				Toplam	61,33

Çizgi Film İzledikten Sonra Yapılan “Yalnız Dev” Konulu Çocuk Resmi Ve Yorumları



Resim 8.b.

Ölçütler	1.uzman	2.uzman	3.uzman	Ortalama	Gelişim
Şema	18	16	15	16	Gerçekliğin doğuşu
Renk	20	20	17	19	
Kompozisyon	18	21	21	20,00	
Anlatımsallık	20	16	18	20,00	
				Toplam	75

Resim 8.a.

Sayın uzman, “Sevgi içerikli çizgi filmlerin ilköğretim 5. Sınıftaki çocukların görsel sanatlar dersinde yaptıkları resimler üzerindeki etkisinin incelenmesi” **konulu tez çalışmasında uygulanan resimlerin değerlendirmesi için hazırlanan formu doldurunuz.**

	Değerlendirme Kriterleri	1.UZMAN	2.UZMAN	3.UZMAN
ŞEMA	İki boyutlu nesneler çizebilme	3	3	3
	Figürlere basit hareketler verebilme	3	3	3
	Nesneleri detaylarıyla çizebilme	2	3	2
	Çok sayıda obje kullanabilme	3	3	3
	Somut nesneleri belirgin bir şekilde kullanabilme	3	4	4
RENK	Resmin tamamında çok sayıda renk kullanabilme	3	2	2
	Kağıdın tamamını renklendirme	3	4	4
	Biçimleri özenli bir şekilde boyama	3	3	3
	Resimde ara renklere yer verme	3	2	2
	Özgün renk kullanabilme	2	3	3
KOMPOZİSYON	Boşluk- doluluk yönünden kağıdı kullanabilme düzeyi	3	3	4
	Objeler ve figürler arasında bağlantı kurabilme düzeyi	3	2	2
	Nesneleri bir zemine yerleştirebilme düzeyi	2	2	2
	Kompozisyonda duyarlılık (ayrıntıya girme, algıda duyarlılık, farklılık) düzeyi	1	1	1
	Kompozisyon oluştururken hayal gücünü kullanma düzeyi	3	4	4
ANLATIMSALLIK	Konuyla ilgili figür ve objeleri resme yansıtabilme	4	4	4
	Özgün biçimlere yer verme	4	4	4
	Verilen konuyu işleyebilme	4	4	4
	Soyut ifadeler kullanma	4	4	4
	Düşüncelerini yansıtabilme	4	4	4
TOPLAM				

* **ÖLÇEK:** Her bir değerlendirme kriteri 1-5 puan arasında değerlendirilmiştir.

Resim 8.b.

Sayın uzman, “Sevgi içerikli çizgi filmlerin ilköğretim 5. Sınıftaki çocukların görsel sanatlar dersinde yaptıkları resimler üzerindeki etkisinin incelenmesi” **konulu tez çalışmasında uygulanan resimlerin değerlendirmesi için hazırlanan formu doldurunuz.**

	Değerlendirme Kriterleri	1.UZMAN	2.UZMAN	3.UZMAN
ŞEMA	İki boyutlu nesneler çizebilme	3	4	4
	Figürlere basit hareketler verebilme	4	5	5
	Nesneleri detaylarıyla çizebilme	5	5	5
	Çok sayıda obje kullanabilme	2	2	2
	Somut nesneleri belirgin bir şekilde kullanabilme	4	4	4
RENK	Resmin tamamında çok sayıda renk kullanabilme	4	4	4
	Kağıdın tamamını renklendirme	5	5	5
	Biçimleri özenli bir şekilde boyama	5	5	5
	Resimde ara renklere yer verme	5	4	4
	Özgün renk kullanabilme	5	5	5
KOMPOZİSYON	Boşluk- doluluk yönünden kağıdı kullanabilme düzeyi	5	5	5
	Obj ve figürler arasında bağlantı kurabilme düzeyi	3	4	4
	Nesneleri bir zemine yerleştirebilme düzeyi	3	3	3
	Kompozisyonda duyarlılık(ayrıntıya girme, algıda duyarlılık, farklılık) düzeyi	3	4	4
	Kompozisyon oluştururken hayal gücünü kullanma düzeyi	4	5	5
ANLATIMSALLIK	Konuyla ilgili figür ve objeleri resme yansıtabilme	3	3	3
	Özgün biçimlere yer verme	4	4	4
	Verilen konuyu işleyebilme	4	4	4
	Soyut ifadeler kullanma	4	4	4
	Düşüncelerini yansıtabilme	5	5	5
TOPLAM				

* **ÖLÇEK:** Her bir değerlendirme kriteri 1-5 puan arasında değerlendirilmiştir.

Çizgi Film İzlemeden Önce Yapılan “Küçük Keçi Yavrusu” Konulu Çocuk Resmi Ve Yorumları



Resim 9.a.

Ölçütler	1.uzman	2.uzman	3.uzman	Ortalama	Gelişim
Şema	15	17	16	16,00	Gerçekliğin doğuşu
Renk	14	14	14	14,00	
Kompozisyon	12	12	13	12,33	
Anlatımsallık	20	20	20	20,00	
				Toplam	62,33

Çizgi Film İzledikten Sonra Yapılan “Küçük Keçi Yavrusu” Konulu Çocuk Resmi Ve Yorumları



Resim 9.b.

Ölçütler	1.uzman	2.uzman	3.uzman	Ortalama	Gelişim
Şema	19	19	19	19	Gerçekliğin doğuşu
Renk	19	20	20	19	
Kompozisyon	17	20	20	19	
Anlatımsallık	22	21	24	22	
				Toplam	79

Resim 9.a.

Sayın uzman, “Sevgi içerikli çizgi filmlerin ilköğretim 5. Sınıftaki çocukların görsel sanatlar dersinde yaptıkları resimler üzerindeki etkisinin incelenmesi” **konulu tez çalışmasında uygulanan resimlerin değerlendirmesi için hazırlanan formu doldurunuz.**

	Değerlendirme Kriterleri	1.UZMAN	2.UZMAN	3.UZMAN
ŞEKA	İki boyutlu nesneler çizebilme	4	4	4
	Figürlere basit hareketler verebilme	3	3	3
	Nesneleri detaylarıyla çizebilme	2	3	2
	Çok sayıda obje kullanabilme	3	3	3
	Somut nesneleri belirgin bir şekilde kullanabilme	3	4	4
RENK	Resmin tamamında çok sayıda renk kullanabilme	3	2	2
	Kağıdın tamamını renklendirme	3	4	4
	Biçimleri özenli bir şekilde boyama	3	3	3
	Resimde ara renklere yer verme	3	2	2
	Özgün renk kullanabilme	2	3	3
KOMPOZİSYON	Boşluk- doluluk yönünden kağıdı kullanabilme düzeyi	3	3	4
	Objeler ve figürler arasında bağlantı kurabilme düzeyi	3	2	2
	Nesneleri bir zemine yerleştirebilme düzeyi	2	2	2
	Kompozisyonda duyarlılık(ayrıntıya girme, algıda duyarlılık, farklılık) düzeyi	1	1	1
	Kompozisyon oluştururken hayal gücünü kullanma düzeyi	3	4	4
ANLATIMSALLIK	Konuyla ilgili figür ve objeleri resme yansıtabilme	4	4	4
	Özgün biçimlere yer verme	4	4	4
	Verilen konuyu işleyebilme	4	4	4
	Soyut ifadeler kullanma	4	4	4
	Düşüncelerini yansıtabilme	4	4	4
TOPLAM				

* **ÖLÇEK:** Her bir değerlendirme kriteri 1-5 puan arasında değerlendirilmiştir.

Resim 9.b.

Sayın uzman, “Sevgi içerikli çizgi filmlerin ilköğretim 5. Sınıftaki çocukların görsel sanatlar dersinde yaptıkları resimler üzerindeki etkisinin incelenmesi” **konulu tez çalışmasında uygulanan resimlerin değerlendirmesi için hazırlanan formu doldurunuz.**

	Değerlendirme Kriterleri	1.UZMAN	2.UZMAN	3.UZMAN
ŞEMA	İki boyutlu nesneler çizebilme	4	4	4
	Figürlere basit hareketler verebilme	4	4	4
	Nesneleri detaylarıyla çizebilme	3	3	3
	Çok sayıda obje kullanabilme	4	4	4
	Somut nesneleri belirgin bir şekilde kullanabilme	4	4	4
RENK	Resmin tamamında çok sayıda renk kullanabilme	4	5	5
	Kağıdın tamamını renklendirme	5	5	5
	Biçimleri özenli bir şekilde boyama	3	3	3
	Resimde ara renklere yer verme	3	3	3
	Özgün renk kullanabilme	4	4	4
KOMPOZİSYON	Boşluk- doluluk yönünden kağıdı kullanabilme düzeyi	4	5	5
	Objeler ve figürler arasında bağlantı kurabilme düzeyi	4	3	3
	Nesneleri bir zemine yerleştirebilme düzeyi	2	3	3
	Kompozisyonda duyarlılık(ayrıntıya girme, algıda duyarlılık, farklılık) düzeyi	3	4	4
	Kompozisyon oluştururken hayal gücünü kullanma düzeyi	4	5	5
ANLATIMSALLIK	Konuyla ilgili figür ve objeleri resme yansıtabilme	4	5	5
	Özgün biçimlere yer verme	4	4	5
	Verilen konuyu işleyebilme	4	3	5
	Soyut ifadeler kullanma	5	4	4
	Düşüncelerini yansıtabilme	5	5	5
TOPLAM				

* **ÖLÇEK:** Her bir değerlendirme kriteri 1-5 puan arasında değerlendirilmiştir.

Çizgi Film İzlemeden Önce Yapılan “Küçük Keçi Yavrusu” Konulu Çocuk Resmi Ve Yorumları



Resim 10.a.

Ölçütler	1.uzman	2.uzman	3.uzman	Ortalama	Gelişim
Şema	14	16	14	14,67	Gerçekliğin doğuşu
Renk	15	16	15	15,33	
Kompozisyon	12	12	13	12,33	
Anlatımsallık	20	20	20	20,00	
				Toplam	62,33

Çizgi Film İzledikten Sonra Yapılan “Küçük Keçi Yavrusu” Konulu Çocuk Resmi Ve Yorumları



Resim 10.b.

Ölçütler	1.uzman	2.uzman	3.uzman	Ortalama	Gelişim
Şema	23	22	23	22,67	Gerçekçilik dönemi
Renk	24	22	22	22,67	
Kompozisyon	24	24	24	24	
Anlatımsallık	22	22	23	22,33	
				Toplam	91,67

Resim 10.a.

Sayın uzman, “Sevgi içerikli çizgi filmlerin ilköğretim 5. Sınıftaki çocukların görsel sanatlar dersinde yaptıkları resimler üzerindeki etkisinin incelenmesi” **konulu tez çalışmasında uygulanan resimlerin değerlendirmesi için hazırlanan formu doldurunuz.**

	Değerlendirme Kriterleri	1.UZMAN	2.UZMAN	3.UZMAN
ŞEMA	İki boyutlu nesneler çizebilme	3	3	3
	Figürlere basit hareketler verebilme	2	2	2
	Nesneleri detaylarıyla çizebilme	2	3	2
	Çok sayıda obje kullanabilme	4	4	3
	Somut nesneleri belirgin bir şekilde kullanabilme	3	4	4
RENK	Resmin tamamında çok sayıda renk kullanabilme	3	3	2
	Kağıdın tamamını renklendirme	4	5	5
	Biçimleri özenli bir şekilde boyama	3	3	3
	Resimde ara renklere yer verme	3	2	2
	Özgün renk kullanabilme	2	3	3
KOMPOZİSYON	Boşluk- doluluk yönünden kağıdı kullanabilme düzeyi	3	3	4
	Objeler ve figürler arasında bağlantı kurabilme düzeyi	3	2	2
	Nesneleri bir zemine yerleştirebilme düzeyi	2	2	2
	Kompozisyonda duyarlılık(ayrıntıya girme, algıda duyarlılık, farklılık) düzeyi	1	1	1
	Kompozisyon oluştururken hayal gücünü kullanma düzeyi	3	4	4
ANLATIMSALLIK	Konuyla ilgili figür ve objeleri resme yansıtabilme	4	4	4
	Özgün biçimlere yer verme	4	4	4
	Verilen konuyu işleyebilme	4	4	4
	Soyut ifadeler kullanma	4	4	4
	Düşüncelerini yansıtabilme	4	4	4
TOPLAM				

* **ÖLÇEK:** Her bir değerlendirme kriteri 1-5 puan arasında değerlendirilmiştir.

Resim 10 .b.

Sayın uzman, “Sevgi içerikli çizgi filmlerin ilköğretim 5. Sınıftaki çocukların görsel sanatlar dersinde yaptıkları resimler üzerindeki etkisinin incelenmesi” **konulu tez çalışmasında uygulanan resimlerin değerlendirmesi için hazırlanan formu doldurunuz.**

	Değerlendirme Kriterleri	1.UZMAN	2.UZMAN	3.UZMAN
ŞEMA	İki boyutlu nesneler çizebilme	5	5	5
	Figürlere basit hareketler verebilme	5	5	5
	Nesneleri detaylarıyla çizebilme	5	4	5
	Çok sayıda obje kullanabilme	3	3	3
	Somut nesneleri belirgin bir şekilde kullanabilme	5	5	5
RENK	Resmin tamamında çok sayıda renk kullanabilme	4	3	3
	Kağıdın tamamını renklendirme	5	5	5
	Biçimleri özenli bir şekilde boyama	5	5	5
	Resimde ara renklere yer verme	5	4	4
	Özgün renk kullanabilme	5	5	5
KOMPOZİSYON	Boşluk- doluluk yönünden kağıdı kullanabilme düzeyi	5	5	5
	Objeler ve figürler arasında bağlantı kurabilme düzeyi	4	4	4
	Nesneleri bir zemine yerleştirebilme düzeyi	5	5	5
	Kompozisyonda duyarlılık(ayrıntıya girme, algıda duyarlılık, farklılık) düzeyi	5	5	5
	Kompozisyon oluştururken hayal gücünü kullanma düzeyi	5	5	5
ANLATIMSALLIK	Konuyla ilgili figür ve objeleri resme yansıtabilme	5	5	5
	Özgün biçimlere yer verme	5	5	5
	Verilen konuyu işleyebilme	4	4	4
	Soyut ifadeler kullanma	3	3	4
	Düşüncelerini yansıtabilme	5	5	5
TOPLAM				

* **ÖLÇEK:** Her bir değerlendirme kriteri 1-5 puan arasında değerlendirilmiştir.

Çizgi Film İzlemeden Önce Yapılan “Küçük Keçi Yavrusu” Konulu Çocuk Resmi Ve Yorumları



Resim 11.a.

Ölçütler	1.uzman	2.uzman	3.uzman	Ortalama	Gelişim
Şema	16	18	16	16,67	Gerçekliğin doğuşu
Renk	16	16	16	16,00	
Kompozisyon	13	13	14	13,33	
Anlatımsallık	18	18	20	18,67	
				Toplam	64,67

Çizgi Film İzledikten Sonra Yapılan “Küçük Keçi Yavrusu” Konulu Çocuk Resmi Ve Yorumları



Resim 11.b.

Ölçütler	1.uzman	2.uzman	3.uzman	Ortalama	Gelişim
Şema	15	17	16	16,00	Gerçekliğin doğuşu
Renk	18	18	19	18,33	
Kompozisyon	18	20	19	19,00	
Anlatımsallık	19	19	20	19,33	
				Toplam	72,67

72,67

Resim 11.a.

Sayın uzman, “Sevgi içerikli çizgi filmlerin ilköğretim 5. Sınıftaki çocukların görsel sanatlar dersinde yaptıkları resimler üzerindeki etkisinin incelenmesi” **konulu tez çalışmasında uygulanan resimlerin değerlendirmesi için hazırlanan formu doldurunuz.**

	Değerlendirme Kriterleri	1.UZMAN	2.UZMAN	3.UZMAN
ŞEMA	İki boyutlu nesneler çizebilme	4	4	4
	Figürlere basit hareketler verebilme	3	3	3
	Nesneleri detaylarıyla çizebilme	2	3	2
	Çok sayıda obje kullanabilme	4	4	3
	Somut nesneleri belirgin bir şekilde kullanabilme	3	4	4
RENK	Resmin tamamında çok sayıda renk kullanabilme	3	2	2
	Kağıdın tamamını renklendirme	4	4	4
	Biçimleri özenli bir şekilde boyama	3	3	3
	Resimde ara renklere yer verme	4	4	4
	Özgün renk kullanabilme	2	3	3
KOMPOZİSYON	Boşluk- doluluk yönünden kağıdı kullanabilme düzeyi	3	3	4
	Obje ve figürler arasında bağlantı kurabilme düzeyi	3	2	2
	Nesneleri bir zemine yerleştirebilme düzeyi	2	2	2
	Kompozisyonunda duyarlılık(ayrıntıya girme, algıda duyarlılık, farklılık) düzeyi	2	2	2
	Kompozisyon oluştururken hayal gücünü kullanma düzeyi	3	4	4
ANLATIMSALLIK	Konuyla ilgili figür ve objeleri resme yansıtabilme	2	2	4
	Özgün biçimlere yer verme	4	4	4
	Verilen konuyu işleyebilme	4	4	4
	Soyut ifadeler kullanma	4	4	4
	Düşüncelerini yansıtabilme	4	4	4
TOPLAM				

* **ÖLÇEK:** Her bir değerlendirme kriteri 1-5 puan arasında değerlendirilmiştir.

Resim 11.b.

Sayın uzman, “Sevgi içerikli çizgi filmlerin ilköğretim 5. Sınıftaki çocukların görsel sanatlar dersinde yaptıkları resimler üzerindeki etkisinin incelenmesi” **konulu tez çalışmasında uygulanan resimlerin değerlendirmesi için hazırlanan formu doldurunuz.**

	Değerlendirme Kriterleri	1.UZMAN	2.UZMAN	3.UZMAN
ŞEMA	İki boyutlu nesneler çizebilme	3	4	4
	Figürlere basit hareketler verebilme	4	5	5
	Nesneleri detaylarıyla çizebilme	3	3	3
	Çok sayıda obje kullanabilme	2	2	2
	Somut nesneleri belirgin bir şekilde kullanabilme	3	3	2
RENK	Resmin tamamında çok sayıda renk kullanabilme	3	2	2
	Kağıdın tamamını renklendirme	5	5	5
	Biçimleri özenli bir şekilde boyama	4	4	4
	Resimde ara renklere yer verme	3	4	4
	Özgün renk kullanabilme	3	3	4
KOMPOZİSYON	Boşluk- doluluk yönünden kağıdı kullanabilme düzeyi	5	5	5
	Objeler ve figürler arasında bağlantı kurabilme düzeyi	3	4	4
	Nesneleri bir zemine yerleştirebilme düzeyi	4	4	3
	Kompozisyonda duyarlılık (ayrıntıya girme, algıda duyarlılık, farklılık) düzeyi	3	3	3
	Kompozisyon oluştururken hayal gücünü kullanma düzeyi	3	4	4
ANLATIMSALLIK	Konuyla ilgili figür ve objeleri resme yansıtabilme	3	3	3
	Özgün biçimlere yer verme	4	4	4
	Verilen konuyu işleyebilme	4	4	4
	Soyut ifadeler kullanma	3	3	4
	Düşüncelerini yansıtabilme	5	5	5
TOPLAM				

* **ÖLÇEK:** Her bir değerlendirme kriteri 1-5 puan arasında değerlendirilmiştir.

Çizgi Film İzlemeden Önce Yapılan “Küçük Keçi Yavrusu” Konulu Çocuk Resmi Ve Yorumları



Resim 12.a.

Ölçütler	1.uzman	2.uzman	3.uzman	Ortalama	Gelişim
Şema	16	15	17	16,00	Gerçekliğin doğuşu
Renk	17	16	16	16,33	
Kompozisyon	18	18	18	18,00	
Anlatımsallık	19	20	20	19,67	
				Toplam	70,00

Çizgi Film İzledikten Sonra Yapılan “Küçük Keçi Yavrusu” Konulu Çocuk Resmi Ve Yorumları



Resim 12.b.

Ölçütler	1.uzman	2.uzman	3.uzman	Ortalama	Gelişim
Şema	21	23	23	22,33	Gerçekçilik dönemi
Renk	24	24	23	23,67	
Kompozisyon	21	24	24	23,00	
Anlatımsallık	22	23	23	22,67	
				Toplam	91,67

Resim 12.a.

Sayın uzman, “Sevgi içerikli çizgi filmlerin ilköğretim 5. Sınıftaki çocukların görsel sanatlar dersinde yaptıkları resimler üzerindeki etkisinin incelenmesi” **konulu tez çalışmasında uygulanan resimlerin değerlendirmesi için hazırlanan formu doldurunuz.**

	Değerlendirme Kriterleri	1.UZMAN	2.UZMAN	3.UZMAN
ŞEMA	İki boyutlu nesneler çizebilme	3	3	3
	Figürlere basit hareketler verebilme	3	3	4
	Nesneleri detaylarıyla çizebilme	3	2	3
	Çok sayıda obje kullanabilme	4	4	4
	Somut nesneleri belirgin bir şekilde kullanabilme	3	3	3
RENK	Resmin tamamında çok sayıda renk kullanabilme	4	4	4
	Kağıdın tamamını renklendirme	4	4	4
	Biçimleri özenli bir şekilde boyama	3	3	2
	Resimde ara renklere yer verme	3	2	3
	Özgün renk kullanabilme	3	3	3
KOMPOZİSYON	Boşluk- doluluk yönünden kağıdı kullanabilme düzeyi	4	4	4
	Objeler ve figürler arasında bağlantı kurabilme düzeyi	4	4	4
	Nesneleri bir zemine yerleştirebilme düzeyi	4	4	4
	Kompozisyonda duyarlılık(ayrıntıya girme, algıda duyarlılık, farklılık) düzeyi	3	3	3
	Kompozisyon oluştururken hayal gücünü kullanma düzeyi	3	3	3
ANLATIMSALLIK	Konuyla ilgili figür ve objeleri resme yansıtabilme	4	4	4
	Özgün biçimlere yer verme	4	4	4
	Verilen konuyu işleyebilme	4	4	4
	Soyut ifadeler kullanma	3	3	3
	Düşüncelerini yansıtabilme	4	5	5
TOPLAM				

* **ÖLÇEK:** Her bir değerlendirme kriteri 1-5 puan arasında değerlendirilmiştir.

Resim 12.b.

Sayın uzman, “Sevgi içerikli çizgi filmlerin ilköğretim 5. Sınıftaki çocukların görsel sanatlar dersinde yaptıkları resimler üzerindeki etkisinin incelenmesi” **konulu tez çalışmasında uygulanan resimlerin değerlendirmesi için hazırlanan formu doldurunuz.**

	Değerlendirme Kriterleri	1.UZMAN	2.UZMAN	3.UZMAN
ŞEMA	İki boyutlu nesneler çizebilme	4	4	4
	Figürlere basit hareketler verebilme	4	4	4
	Nesneleri detaylarıyla çizebilme	4	5	5
	Çok sayıda obje kullanabilme	4	5	5
	Somut nesneleri belirgin bir şekilde kullanabilme	5	5	5
RENK	Resmin tamamında çok sayıda renk kullanabilme	5	5	5
	Kağıdın tamamını renklendirme	5	5	5
	Biçimleri özenli bir şekilde boyama	5	5	5
	Resimde ara renklere yer verme	4	4	3
	Özgün renk kullanabilme	5	5	5
KOMPOZİSYON	Boşluk- doluluk yönünden kağıdı kullanabilme düzeyi	5	5	5
	Objeler ve figürler arasında bağlantı kurabilme düzeyi	4	5	5
	Nesneleri bir zemine yerleştirebilme düzeyi	4	5	5
	Kompozisyonda duyarlılık(ayrıntıya girme, algıda duyarlılık, farklılık) düzeyi	5	5	5
	Kompozisyon oluştururken hayal gücünü kullanma düzeyi	3	4	4
ANLATIMSALLIK	Konuyla ilgili figür ve objeleri resme yansıtabilme	5	5	5
	Özgün biçimlere yer verme	5	5	5
	Verilen konuyu işleyebilme	4	5	5
	Soyut ifadeler kullanma	3	3	3
	Düşüncelerini yansıtabilme	5	5	5
TOPLAM				

* **ÖLÇEK:** Her bir değerlendirme kriteri 1-5 puan arasında değerlendirilmiştir.

Çizgi Film İzlemeden Önce Yapılan “Küçük Keçi Yavrusu” Konulu Çocuk Resmi Ve Yorumları



Resim 13.a.

Ölçütler	1.uzman	2.uzman	3.uzman	Ortalama	Gelişim
Şema	18	18	21	19,00	Gerçekliğin doğuşu
Renk	16	15	18	16,33	
Kompozisyon	17	16	16	16,33	
Anlatımsallık	19	20	20	19,67	
				Toplam	71,33

Çizgi Film İzledikten Sonra Yapılan “Küçük Keçi Yavrusu” Konulu Çocuk Resmi Ve Yorumları



Resim 13.b.

Ölçütler	1.uzman	2.uzman	3.uzman	Ortalama	Gelişim
Şema	20	20	22	20,67	Gerçekçilik dönemi
Renk	18	19	22	19,67	
Kompozisyon	23	24	23	23,33	
Anlatımsallık	21	20	22	21,00	
				Toplam	84,67

Resim 13.a.

Sayın uzman, “Sevgi içerikli çizgi filmlerin ilköğretim 5. Sınıftaki çocukların görsel sanatlar dersinde yaptıkları resimler üzerindeki etkisinin incelenmesi” **konulu tez çalışmasında uygulanan resimlerin değerlendirmesi için hazırlanan formu doldurunuz.**

	Değerlendirme Kriterleri	1.UZMAN	2.UZMAN	3.UZMAN
ŞEMA	İki boyutlu nesneler çizebilme	3	3	4
	Figürlere basit hareketler verebilme	4	4	5
	Nesneleri detaylarıyla çizebilme	3	3	4
	Çok sayıda obje kullanabilme	4	4	4
	Somut nesneleri belirgin bir şekilde kullanabilme	4	4	4
RENK	Resmin tamamında çok sayıda renk kullanabilme	3	3	3
	Kağıdın tamamını renklendirme	4	4	4
	Biçimleri özenli bir şekilde boyama	3	2	3
	Resimde ara renklere yer verme	3	3	4
	Özgün renk kullanabilme	3	3	4
KOMPOZİSYON	Boşluk- doluluk yönünden kağıdı kullanabilme düzeyi	4	3	3
	Objeler ve figürler arasında bağlantı kurabilme düzeyi	3	3	3
	Nesneleri bir zemine yerleştirebilme düzeyi	4	4	4
	Kompozisyonda duyarlılık(ayrıntıya girme, algıda duyarlılık, farklılık) düzeyi	3	3	3
	Kompozisyon oluştururken hayal gücünü kullanma düzeyi	3	3	3
ANLATIMSALLIK	Konuyla ilgili figür ve objeleri resme yansıtabilme	4	4	4
	Özgün biçimlere yer verme	4	4	4
	Verilen konuyu işleyebilme	4	4	4
	Soyut ifadeler kullanma	3	3	3
	Düşüncelerini yansıtabilme	4	5	5
TOPLAM				

* **ÖLÇEK:** Her bir değerlendirme kriteri 1-5 puan arasında değerlendirilmiştir.

Resim 13.b.

Sayın uzman, “Sevgi içerikli çizgi filmlerin ilköğretim 5. Sınıftaki çocukların görsel sanatlar dersinde yaptıkları resimler üzerindeki etkisinin incelenmesi” **konulu tez çalışmasında uygulanan resimlerin değerlendirmesi için hazırlanan formu doldurunuz.**

	Değerlendirme Kriterleri	1.UZMAN	2.UZMAN	3.UZMAN
ŞEMA	İki boyutlu nesneler çizebilme	4	4	5
	Figürlere basit hareketler verebilme	5	5	5
	Nesneleri detaylarıyla çizebilme	4	4	4
	Çok sayıda obje kullanabilme	3	3	3
	Somut nesneleri belirgin bir şekilde kullanabilme	4	4	5
RENK	Resmin tamamında çok sayıda renk kullanabilme	3	3	4
	Kağıdın tamamını renklendirme	4	5	5
	Biçimleri özenli bir şekilde boyama	4	3	4
	Resimde ara renklere yer verme	3	3	4
	Özgün renk kullanabilme	4	5	5
KOMPOZİSYON	Boşluk- doluluk yönünden kağıdı kullanabilme düzeyi	5	5	5
	Objeler ve figürler arasında bağlantı kurabilme düzeyi	5	5	5
	Nesneleri bir zemine yerleştirebilme düzeyi	4	5	5
	Kompozisyonda duyarlılık(ayrıntıya girme, algıda duyarlılık, farklılık) düzeyi	4	4	4
	Kompozisyon oluştururken hayal gücünü kullanma düzeyi	5	5	4
ANLATIMSALLIK	Konuyla ilgili figür ve objeleri resme yansıtabilme	4	4	4
	Özgün biçimlere yer verme	5	4	5
	Verilen konuyu işleyebilme	4	4	5
	Soyut ifadeler kullanma	4	3	3
	Düşüncelerini yansıtabilme	4	5	5
TOPLAM				

* **ÖLÇEK:** Her bir değerlendirme kriteri 1-5 puan arasında değerlendirilmiştir.

Çizgi Film İzlemeden Önce Yapılan “Küçük Keçi Yavrusu” Konulu Çocuk Resmi Ve Yorumları



Resim 14.a.

Ölçütler	1.uzman	2.uzman	3.uzman	Ortalama	Gelişim
Şema	13	13	13	13,00	Şematik dönem
Renk	13	12	13	12,67	
Kompozisyon	12	12	12	12,00	
Anlatımsallık	18	19	19	18,67	
				Toplam	56,33

Çizgi Film İzledikten Sonra Yapılan “Küçük Keçi Yavrusu” Konulu Çocuk Resmi Ve Yorumları



Resim 14.b.

Ölçütler	1.uzman	2.uzman	3.uzman	Ortalama	Gelişim
Şema	21	22	22	21,67	Gerçekçilik dönemi
Renk	23	21	22	22,00	
Kompozisyon	20	23	22	21,67	
Anlatımsallık	22	23	23	22,67	
				Toplam	88,00

Resim 14.a.

Sayın uzman, “Sevgi içerikli çizgi filmlerin ilköğretim 5. Sınıftaki çocukların görsel sanatlar dersinde yaptıkları resimler üzerindeki etkisinin incelenmesi” **konulu tez çalışmasında uygulanan resimlerin değerlendirmesi için hazırlanan formu doldurunuz.**

	Değerlendirme Kriterleri	1.UZMAN	2.UZMAN	3.UZMAN
ŞEMA	İki boyutlu nesneler çizebilme	3	3	3
	Figürlere basit hareketler verebilme	3	3	2
	Nesneleri detaylarıyla çizebilme	2	2	2
	Çok sayıda obje kullanabilme	3	2	3
	Somut nesneleri belirgin bir şekilde kullanabilme	2	3	3
RENK	Resmin tamamında çok sayıda renk kullanabilme	3	3	3
	Kağıdın tamamını renklendirme	3	3	3
	Biçimleri özenli bir şekilde boyama	2	2	2
	Resimde ara renklere yer verme	3	2	3
	Özgün renk kullanabilme	2	2	2
KOMPOZİSYON	Boşluk- doluluk yönünden kağıdı kullanabilme düzeyi	3	2	2
	Objeler ve figürler arasında bağlantı kurabilme düzeyi	2	2	2
	Nesneleri bir zemine yerleştirebilme düzeyi	3	3	3
	Kompozisyonunda duyarlılık(ayrıntıya girme, algıda duyarlılık, farklılık) düzeyi	2	2	2
	Kompozisyon oluştururken hayal gücünü kullanma düzeyi	2	3	3
ANLATIMSALLIK	Konuyla ilgili figür ve objeleri resme yansıtabilme	3	4	4
	Özgün biçimlere yer verme	4	4	4
	Verilen konuyu işleyebilme	4	4	4
	Soyut ifadeler kullanma	3	3	3
	Düşüncelerini yansıtabilme	4	4	4
TOPLAM				

* **ÖLÇEK:** Her bir değerlendirme kriteri 1-5 puan arasında değerlendirilmiştir.

Resim 14 .b.

Sayın uzman, “Sevgi içerikli çizgi filmlerin ilköğretim 5. Sınıftaki çocukların görsel sanatlar dersinde yaptıkları resimler üzerindeki etkisinin incelenmesi” **konulu tez çalışmasında uygulanan resimlerin değerlendirmesi için hazırlanan formu doldurunuz.**

	Değerlendirme Kriterleri	1.UZMAN	2.UZMAN	3.UZMAN
ŞEMA	İki boyutlu nesneler çizebilme	4	4	4
	Figürlere basit hareketler verebilme	4	4	4
	Nesneleri detaylarıyla çizebilme	4	4	4
	Çok sayıda obje kullanabilme	4	5	5
	Somut nesneleri belirgin bir şekilde kullanabilme	5	5	5
RENK	Resmin tamamında çok sayıda renk kullanabilme	4	5	4
	Kağıdın tamamını renklendirme	5	4	5
	Biçimleri özenli bir şekilde boyama	5	4	5
	Resimde ara renklere yer verme	5	4	4
	Özgün renk kullanabilme	4	4	4
KOMPOZİSYON	Boşluk- doluluk yönünden kağıdı kullanabilme düzeyi	4	5	4
	Objeler ve figürler arasında bağlantı kurabilme düzeyi	4	5	5
	Nesneleri bir zemine yerleştirebilme düzeyi	4	4	4
	Kompozisyonda duyarlılık(ayrıntıya girme, algıda duyarlılık, farklılık) düzeyi	4	4	4
	Kompozisyon oluştururken hayal gücünü kullanma düzeyi	4	5	5
ANLATIMSALLIK	Konuyla ilgili figür ve objeleri resme yansıtabilme	5	5	5
	Özgün biçimlere yer verme	5	5	5
	Verilen konuyu işleyebilme	5	5	5
	Soyut ifadeler kullanma	3	3	3
	Düşüncelerini yansıtabilme	4	5	5
TOPLAM				

* **ÖLÇEK:** Her bir değerlendirme kriteri 1-5 puan arasında değerlendirilmiştir.

Çizgi Film İzlemeden Önce Yapılan “Küçük Keçi Yavrusu” Konulu Çocuk Resmi Ve Yorumları



Resim 15.a.

Ölçütler	1.uzman	2.uzman	3.uzman	Ortalama	Gelişim
Şema	15	14	15	14,67	Gerçekliğin doğuşu
Renk	15	14	15	14,67	
Kompozisyon	15	12	15	14,00	
Anlatımsallık	18	18	18	18,00	
				Toplam	61,33

Çizgi Film İzledikten Sonra Yapılan “Küçük Keçi Yavrusu” Konulu Çocuk Resmi Ve Yorumları



Resim 15.b.

Ölçütler	1.uzman	2.uzman	3.uzman	Ortalama	Gelişim
Şema	16	19	20	18,33	Gerçekliğin doğuşu
Renk	18	19	20	19,00	
Kompozisyon	18	17	16	17,00	
Anlatımsallık	16	19	21	18,67	
				Toplam	73,00

Resim 15 .a.

Sayın uzman, “Sevgi içerikli çizgi filmlerin ilköğretim 5. Sınıftaki çocukların görsel sanatlar dersinde yaptıkları resimler üzerindeki etkisinin incelenmesi” **konulu tez çalışmasında uygulanan resimlerin değerlendirmesi için hazırlanan formu doldurunuz.**

	Değerlendirme Kriterleri	1.UZMAN	2.UZMAN	3.UZMAN
ŞEMA	İki boyutlu nesneler çizebilme	3	3	3
	Figürlere basit hareketler verebilme	3	2	3
	Nesneleri detaylarıyla çizebilme	3	3	3
	Çok sayıda obje kullanabilme	3	3	3
	Somut nesneleri belirgin bir şekilde kullanabilme	3	3	3
RENK	Resmin tamamında çok sayıda renk kullanabilme	3	3	3
	Kağıdın tamamını renklendirme	3	4	4
	Biçimleri özenli bir şekilde boyama	3	2	3
	Resimde ara renklere yer verme	3	3	3
	Özgün renk kullanabilme	3	2	2
KOMPOZİSYON	Boşluk- doluluk yönünden kağıdı kullanabilme düzeyi	3	2	3
	Obje ve figürler arasında bağlantı kurabilme düzeyi	3	3	3
	Nesneleri bir zemine yerleştirebilme düzeyi	3	2	3
	Kompozisyonunda duyarlılık(ayrıntıya girme, algıda duyarlılık, farklılık) düzeyi	3	2	3
	Kompozisyon oluştururken hayal gücünü kullanma düzeyi	3	3	3
ANLATIMSALLIK	Konuyla ilgili figür ve objeleri resme yansıtabilme	3	3	3
	Özgün biçimlere yer verme	3	4	4
	Verilen konuyu işleyebilme	4	4	4
	Soyut ifadeler kullanma	4	4	4
	Düşüncelerini yansıtabilme	4	3	3
TOPLAM				

* **ÖLÇEK:** Her bir değerlendirme kriteri 1-5 puan arasında değerlendirilmiştir.

Resim 15.b.

Sayın uzman, “Sevgi içerikli çizgi filmlerin ilköğretim 5. Sınıftaki çocukların görsel sanatlar dersinde yaptıkları resimler üzerindeki etkisinin incelenmesi” **konulu tez çalışmasında uygulanan resimlerin değerlendirmesi için hazırlanan formu doldurunuz.**

	Değerlendirme Kriterleri	1.UZMAN	2.UZMAN	3.UZMAN
ŞEMA	İki boyutlu nesneler çizebilme	3	4	4
	Figürlere basit hareketler verebilme	3	4	4
	Nesneleri detaylarıyla çizebilme	3	3	4
	Çok sayıda obje kullanabilme	3	3	3
	Somut nesneleri belirgin bir şekilde kullanabilme	4	5	5
RENK	Resmin tamamında çok sayıda renk kullanabilme	4	4	4
	Kağıdın tamamını renklendirme	4	5	5
	Biçimleri özenli bir şekilde boyama	4	3	4
	Resimde ara renklere yer verme	3	3	3
	Özgün renk kullanabilme	3	4	4
KOMPOZİSYON	Boşluk- doluluk yönünden kağıdı kullanabilme düzeyi	4	4	4
	Objeler ve figürler arasında bağlantı kurabilme düzeyi	4	3	3
	Nesneleri bir zemine yerleştirebilme düzeyi	3	3	3
	Kompozisyonda duyarlılık(ayrıntıya girme, algıda duyarlılık, farklılık) düzeyi	4	4	4
	Kompozisyon oluştururken hayal gücünü kullanma düzeyi	3	3	2
ANLATIMSALLIK	Konuyla ilgili figür ve objeleri resme yansıtabilme	3	4	4
	Özgün biçimlere yer verme	2	2	2
	Verilen konuyu işleyebilme	3	4	5
	Soyut ifadeler kullanma	3	4	5
	Düşüncelerini yansıtabilme	5	5	5
TOPLAM				

* **ÖLÇEK:** Her bir değerlendirme kriteri 1-5 puan arasında değerlendirilmiştir.

Çizgi Film İzlemeden Önce Yapılan “Küçük Keçi Yavrusu” Konulu Çocuk Resmi Ve Yorumları



Resim 16.a.

Ölçütler	1.uzman	2.uzman	3.uzman	Ortalama	Gelişim
Şema	17	20	19	18,67	Gerçekliğin doğuşu
Renk	16	17	17	16,67	
Kompozisyon	17	19	18	18,00	
Anlatımsallık	18	20	19	19,00	
				Toplam	72,33

Çizgi Film İzledikten Sonra Yapılan “Küçük Keçi Yavrusu” Konulu Çocuk Resmi Ve Yorumları



Resim 16.b.

Ölçütler	1.uzman	2.uzman	3.uzman	Ortalama	Gelişim
Şema	17	20	21	19	Gerçekliğin doğuşu
Renk	19	19	20	19	
Kompozisyon	21	20	20	20	
Anlatımsallık	19	22	24	21,67	
				Toplam	79,67

Resim 16.a.

Sayın uzman, “Sevgi içerikli çizgi filmlerin ilköğretim 5. Sınıftaki çocukların görsel sanatlar dersinde yaptıkları resimler üzerindeki etkisinin incelenmesi” **konulu tez çalışmasında uygulanan resimlerin değerlendirmesi için hazırlanan formu doldurunuz.**

	Değerlendirme Kriterleri	1.UZMAN	2.UZMAN	3.UZMAN
ŞEMA	İki boyutlu nesneler çizebilme	4	4	3
	Figürlere basit hareketler verebilme	4	4	4
	Nesneleri detaylarıyla çizebilme	3	4	4
	Çok sayıda obje kullanabilme	3	4	4
	Somut nesneleri belirgin bir şekilde kullanabilme	3	4	4
RENK	Resmin tamamında çok sayıda renk kullanabilme	3	3	3
	Kağıdın tamamını renklendirme	4	4	4
	Biçimleri özenli bir şekilde boyama	3	3	3
	Resimde ara renklere yer verme	3	3	3
	Özgün renk kullanabilme	3	4	4
KOMPOZİSYON	Boşluk- doluluk yönünden kağıdı kullanabilme düzeyi	4	4	4
	Objeler ve figürler arasında bağlantı kurabilme düzeyi	3	3	3
	Nesneleri bir zemine yerleştirebilme düzeyi	3	4	4
	Kompozisyonda duyarlılık (ayrıntıya girme, algıda duyarlılık, farklılık) düzeyi	3	4	3
	Kompozisyon oluştururken hayal gücünü kullanma düzeyi	4	4	4
ANLATIMSALLIK	Konuyla ilgili figür ve objeleri resme yansıtabilme	3	4	4
	Özgün biçimlere yer verme	4	4	4
	Verilen konuyu işleyebilme	4	4	4
	Soyut ifadeler kullanma	3	4	3
	Düşüncelerini yansıtabilme	4	4	4
TOPLAM				

* **ÖLÇEK:** Her bir değerlendirme kriteri 1-5 puan arasında değerlendirilmiştir.

Resim 16.b.

Sayın uzman, “Sevgi içerikli çizgi filmlerin ilköğretim 5. Sınıftaki çocukların görsel sanatlar dersinde yaptıkları resimler üzerindeki etkisinin incelenmesi” **konulu tez çalışmasında uygulanan resimlerin değerlendirmesi için hazırlanan formu doldurunuz.**

	Değerlendirme Kriterleri	1.UZMAN	2.UZMAN	3.UZMAN
ŞEMA	İki boyutlu nesneler çizebilme	3	4	4
	Figürlere basit hareketler verebilme	3	4	4
	Nesneleri detaylarıyla çizebilme	3	3	4
	Çok sayıda obje kullanabilme	4	4	4
	Somut nesneleri belirgin bir şekilde kullanabilme	4	5	5
RENK	Resmin tamamında çok sayıda renk kullanabilme	4	4	4
	Kağıdın tamamını renklendirme	4	5	5
	Biçimleri özenli bir şekilde boyama	5	3	4
	Resimde ara renklere yer verme	3	3	3
	Özgün renk kullanabilme	3	4	4
KOMPOZİSYON	Boşluk- doluluk yönünden kağıdı kullanabilme düzeyi	5	5	5
	Objeler ve figürler arasında bağlantı kurabilme düzeyi	4	3	3
	Nesneleri bir zemine yerleştirebilme düzeyi	3	3	3
	Kompozisyonda duyarlılık(ayrıntıya girme, algıda duyarlılık, farklılık) düzeyi	4	4	4
	Kompozisyon oluştururken hayal gücünü kullanma düzeyi	5	5	5
ANLATIMSALLIK	Konuyla ilgili figür ve objeleri resme yansıtabilme	3	4	4
	Özgün biçimlere yer verme	5	5	5
	Verilen konuyu işleyebilme	3	4	5
	Soyut ifadeler kullanma	3	4	5
	Düşüncelerini yansıtabilme	5	5	5
TOPLAM				

* **ÖLÇEK:** Her bir değerlendirme kriteri 1-5 puan arasında değerlendirilmiştir.

Çizgi Film İzlemeden Önce Yapılan “Ormanda Seyahat” Konulu Çocuk Resmi Ve Yorumları



Resim 17.a.

Ölçütler	1.uzman	2.uzman	3.uzman	Ortalama	Gelişim
Şema	14	13	14	13,67	Şematik dönem
Renk	15	14	15	14,67	
Kompozisyon	13	11	13	12,33	
Anlatımsallık	18	18	18	18,00	
				Toplam	58,67

Çizgi Film İzledikten Sonra Yapılan “Küçük Keçi Yavrusu” Konulu Çocuk Resmi Ve Yorumları



Resim 17.b.

	1.uzman	2.uzman	3.uzman	Ortalama	Gelişim
Şema	14	13	15	14,00	Gerçekliğin doğuşu
Renk	15	14	15	14,67	
Kompozisyon	13	13	15	13,67	
Anlatımsallık	18	19	19	18,67	
				Toplam	61,00

Resim 17 .a.

Sayın uzman, “Sevgi içerikli çizgi filmlerin ilköğretim 5. Sınıftaki çocukların görsel sanatlar dersinde yaptıkları resimler üzerindeki etkisinin incelenmesi” **konulu tez çalışmasında uygulanan resimlerin değerlendirmesi için hazırlanan formu doldurunuz.**

	Değerlendirme Kriterleri	1.UZMAN	2.UZMAN	3.UZMAN
ŞEMA	İki boyutlu nesneler çizebilme	3	3	3
	Figürlere basit hareketler verebilme	3	2	3
	Nesneleri detaylarıyla çizebilme	2	2	2
	Çok sayıda obje kullanabilme	3	3	3
	Somut nesneleri belirgin bir şekilde kullanabilme	3	3	3
RENK	Resmin tamamında çok sayıda renk kullanabilme	3	3	3
	Kağıdın tamamını renklendirme	3	4	4
	Biçimleri özenli bir şekilde boyama	3	2	3
	Resimde ara renklere yer verme	3	3	3
	Özgün renk kullanabilme	3	2	2
KOMPOZİSYON	Boşluk- doluluk yönünden kağıdı kullanabilme düzeyi	3	2	3
	Objeler ve figürler arasında bağlantı kurabilme düzeyi	3	3	3
	Nesneleri bir zemine yerleştirebilme düzeyi	1	1	1
	Kompozisyonunda duyarlılık(ayrıntıya girme, algıda duyarlılık, farklılık) düzeyi	3	2	3
	Kompozisyon oluştururken hayal gücünü kullanma düzeyi	3	3	3
ANLATIMSALLIK	Konuyla ilgili figür ve objeleri resme yansıtabilme	3	3	3
	Özgün biçimlere yer verme	3	4	4
	Verilen konuyu işleyebilme	4	4	4
	Soyut ifadeler kullanma	4	4	4
	Düşüncelerini yansıtabilme	4	3	3
TOPLAM				

* **ÖLÇEK:** Her bir değerlendirme kriteri 1-5 puan arasında değerlendirilmiştir.

Resim 17.b.

Sayın uzman, “Sevgi içerikli çizgi filmlerin ilköğretim 5. Sınıftaki çocukların görsel sanatlar dersinde yaptıkları resimler üzerindeki etkisinin incelenmesi” konulu tez çalışmasında uygulanan resimlerin değerlendirmesi için hazırlanan formu doldurunuz.				
	Değerlendirme Kriterleri	1.UZMAN	2.UZMAN	3.UZMAN
ŞEMA	İki boyutlu nesneler çizebilme	3	3	3
	Figürlere basit hareketler verebilme	3	2	3
	Nesneleri detaylarıyla çizebilme	3	3	3
	Çok sayıda obje kullanabilme	3	3	3
	Somut nesneleri belirgin bir şekilde kullanabilme	2	2	3
RENK	Resmin tamamında çok sayıda renk kullanabilme	3	3	3
	Kağıdın tamamını renklendirme	3	4	4
	Biçimleri özenli bir şekilde boyama	3	2	3
	Resimde ara renklere yer verme	3	3	3
	Özgün renk kullanabilme	3	2	2
KOMPOZİSYON	Boşluk- doluluk yönünden kağıdı kullanabilme düzeyi	2	2	3
	Objeler ve figürler arasında bağlantı kurabilme düzeyi	3	3	3
	Nesneleri bir zemine yerleştirebilme düzeyi	2	3	3
	Kompozisyonda duyarlılık(ayrıntıya girme, algıda duyarlılık, farklılık) düzeyi	3	2	3
	Kompozisyon oluştururken hayal gücünü kullanma düzeyi	3	3	3
ANLATIMSALLIK	Konuyla ilgili figür ve objeleri resme yansıtabilme	3	3	3
	Özgün biçimlere yer verme	3	4	4
	Verilen konuyu işleyebilme	4	4	4
	Soyut ifadeler kullanma	4	4	4
	Düşüncelerini yansıtabilme	4	4	4
TOPLAM				

* ÖLÇEK: Her bir değerlendirme kriteri 1-5 puan arasında değerlendirilmiştir.

Çizgi Film İzlemeden Önce Yapılan “Ormanda Seyahat” Konulu Çocuk Resmi Ve Yorumları



Resim 18.a.

Ölçütler	1.uzman	2.uzman	3.uzman	Ortalama	Gelişim
Şema	18	17	19	18,00	Gerçekliğin doğuşu
Renk	17	17	18	17,33	
Kompozisyon	18	17	19	18,00	
Anlatımsallık	17	20	19	18,67	
				Toplam	72,00

Çizgi Film İzledikten Sonra Yapılan “Ormanda Seyahat” Konulu Çocuk Resmi Ve Yorumları



Resim 18.b.

Ölçütler	1.uzman	2.uzman	3.uzman	Ortalama	Gelişim
Şema	20	22	21	21,00	Gerçekliğin doğuşu
Renk	18	19	19	18,67	
Kompozisyon	20	17	19	18,67	
Anlatımsallık	19	20	19	19,33	
				Toplam	77,67

Resim 18.a.

Sayın uzman, “Sevgi içerikli çizgi filmlerin ilköğretim 5. Sınıftaki çocukların görsel sanatlar dersinde yaptıkları resimler üzerindeki etkisinin incelenmesi” **konulu tez çalışmasında uygulanan resimlerin değerlendirmesi için hazırlanan formu doldurunuz.**

	Değerlendirme Kriterleri	1.UZMAN	2.UZMAN	3.UZMAN
ŞEMA	İki boyutlu nesneler çizebilme	3	4	4
	Figürlere basit hareketler verebilme	3	3	4
	Nesneleri detaylarıyla çizebilme	4	3	3
	Çok sayıda obje kullanabilme	4	3	4
	Somut nesneleri belirgin bir şekilde kullanabilme	4	4	4
RENK	Resmin tamamında çok sayıda renk kullanabilme	3	4	4
	Kağıdın tamamını renklendirme	4	3	4
	Biçimleri özenli bir şekilde boyama	4	4	3
	Resimde ara renklere yer verme	3	3	4
	Özgün renk kullanabilme	3	3	3
KOMPOZİSYON	Boşluk- doluluk yönünden kağıdı kullanabilme düzeyi	4	4	4
	Objeler ve figürler arasında bağlantı kurabilme düzeyi	3	4	4
	Nesneleri bir zemine yerleştirebilme düzeyi	3	3	3
	Kompozisyonda duyarlılık(ayrıntıya girme, algıda duyarlılık, farklılık) düzeyi	4	3	4
	Kompozisyon oluştururken hayal gücünü kullanma düzeyi	4	3	4
ANLATIMSALLIK	Konuyla ilgili figür ve objeleri resme yansıtabilme	3	4	4
	Özgün biçimlere yer verme	4	4	4
	Verilen konuyu işleyebilme	4	4	4
	Soyut ifadeler kullanma	3	4	3
	Düşüncelerini yansıtabilme	3	4	4
TOPLAM				

* **ÖLÇEK:** Her bir değerlendirme kriteri 1-5 puan arasında değerlendirilmiştir.

Resim 18.b.

Sayın uzman, “Sevgi içerikli çizgi filmlerin ilköğretim 5. Sınıftaki çocukların görsel sanatlar dersinde yaptıkları resimler üzerindeki etkisinin incelenmesi” **konulu tez çalışmasında uygulanan resimlerin değerlendirmesi için hazırlanan formu doldurunuz.**

	Değerlendirme Kriterleri	1.UZMAN	2.UZMAN	3.UZMAN
ŞEMA	İki boyutlu nesneler çizebilme	4	4	4
	Figürlere basit hareketler verebilme	3	5	4
	Nesneleri detaylarıyla çizebilme	4	3	4
	Çok sayıda obje kullanabilme	5	5	5
	Somut nesneleri belirgin bir şekilde kullanabilme	4	5	4
RENK	Resmin tamamında çok sayıda renk kullanabilme	4	4	4
	Kağıdın tamamını renklendirme	4	3	4
	Biçimleri özenli bir şekilde boyama	4	5	4
	Resimde ara renklere yer verme	3	4	4
	Özgün renk kullanabilme	3	3	3
KOMPOZİSYON	Boşluk- doluluk yönünden kağıdı kullanabilme düzeyi	4	4	4
	Objeler ve figürler arasında bağlantı kurabilme düzeyi	4	4	4
	Nesneleri bir zemine yerleştirebilme düzeyi	4	3	3
	Kompozisyonda duyarlılık(ayrıntıya girme, algıda duyarlılık, farklılık) düzeyi	4	3	4
	Kompozisyon oluştururken hayal gücünü kullanma düzeyi	4	3	4
ANLATIMSALLIK	Konuyla ilgili figür ve objeleri resme yansıtabilme	3	4	4
	Özgün biçimlere yer verme	4	4	4
	Verilen konuyu işleyebilme	4	4	4
	Soyut ifadeler kullanma	3	4	3
	Düşüncelerini yansıtabilme	5	4	4
TOPLAM				

* **ÖLÇEK:** Her bir değerlendirme kriteri 1-5 puan arasında değerlendirilmiştir.

Çizgi Film İzlemeden Önce Yapılan “Ormanda Seyahat” Konulu Çocuk Resmi Ve Yorumları



Resim 19.a.

Ölçütler	1.uzman	2.uzman	3.uzman	Ortalama	Gelişim
Şema	17	19	18	18	Gerçekliğin doğuşu
Renk	16	17	17	16,6	
Kompozisyon	17	19	18	18	
Anlatımsallık	18	20	19	19	
Toplam: 71,6					

Çizgi Film İzledikten Sonra Yapılan “Ormanda Seyahat” Konulu Çocuk Resmi Ve Yorumları



Resim 19.b.

Ölçütler	1.uzman	2.uzman	3.uzman	Ortalama	Gelişim
Şema	20	22	21	21,00	Gerçekliğin doğuşu
Renk	18	19	19	18,67	
Kompozisyon	20	17	19	18,67	
Anlatımsallık	20	21	20	20,33	
Toplam					78,67

Resim 19.a.

Sayın uzman, “Sevgi içerikli çizgi filmlerin ilköğretim 5. Sınıftaki çocukların görsel sanatlar dersinde yaptıkları resimler üzerindeki etkisinin incelenmesi” **konulu tez çalışmasında uygulanan resimlerin değerlendirmesi için hazırlanan formu doldurunuz.**

	Değerlendirme Kriterleri	1.UZMAN	2.UZMAN	3.UZMAN
ŞEMA	İki boyutlu nesneler çizebilme	3	3	2
	Figürlere basit hareketler verebilme	4	4	4
	Nesneleri detaylarıyla çizebilme	3	4	4
	Çok sayıda obje kullanabilme	3	4	4
	Somut nesneleri belirgin bir şekilde kullanabilme	3	4	4
RENK	Resmin tamamında çok sayıda renk kullanabilme	3	3	3
	Kağıdın tamamını renklendirme	4	4	4
	Biçimleri özenli bir şekilde boyama	3	3	3
	Resimde ara renklere yer verme	3	3	3
	Özgün renk kullanabilme	3	4	4
KOMPOZİSYON	Boşluk- doluluk yönünden kağıdı kullanabilme düzeyi	4	4	4
	Obje ve figürler arasında bağlantı kurabilme düzeyi	3	3	3
	Nesneleri bir zemine yerleştirebilme düzeyi	3	4	4
	Kompozisyonda duyarlılık(ayrıntıya girme, algıda duyarlılık, farklılık) düzeyi	3	4	3
	Kompozisyon oluştururken hayal gücünü kullanma düzeyi	4	4	4
ANLATIMSALLIK	Konuyla ilgili figür ve objeleri resme yansıtabilme	3	4	4
	Özgün biçimlere yer verme	4	4	4
	Verilen konuyu işleyebilme	4	4	4
	Soyut ifadeler kullanma	3	4	3
	Düşüncelerini yansıtabilme	4	4	4
TOPLAM				

* **ÖLÇEK:** Her bir değerlendirme kriteri 1-5 puan arasında değerlendirilmiştir.

Resim 19.b.

Sayın uzman, “Sevgi içerikli çizgi filmlerin ilköğretim 5. Sınıftaki çocukların görsel sanatlar dersinde yaptıkları resimler üzerindeki etkisinin incelenmesi” **konulu tez çalışmasında uygulanan resimlerin değerlendirmesi için hazırlanan formu doldurunuz.**

	Değerlendirme Kriterleri	1.UZMAN	2.UZMAN	3.UZMAN
ŞEMA	İki boyutlu nesneler çizebilme	4	4	4
	Figürlere basit hareketler verebilme	3	5	4
	Nesneleri detaylarıyla çizebilme	4	3	4
	Çok sayıda obje kullanabilme	5	5	5
	Somut nesneleri belirgin bir şekilde kullanabilme	4	5	4
RENK	Resmin tamamında çok sayıda renk kullanabilme	4	4	4
	Kağıdın tamamını renklendirme	4	3	4
	Biçimleri özenli bir şekilde boyama	4	5	4
	Resimde ara renklere yer verme	3	4	4
	Özgün renk kullanabilme	3	3	3
KOMPOZİSYON	Boşluk- doluluk yönünden kağıdı kullanabilme düzeyi	4	4	4
	Obje ve figürler arasında bağlantı kurabilme düzeyi	4	4	4
	Nesneleri bir zemine yerleştirebilme düzeyi	4	3	3
	Kompozisyonda duyarlılık(ayrıntıya girme, algıda duyarlılık, farklılık) düzeyi	4	3	4
	Kompozisyon oluştururken hayal gücünü kullanma düzeyi	4	3	4
ANLATIMSALLIK	Konuyla ilgili figür ve objeleri resme yansıtabilme	3	4	4
	Özgün biçimlere yer verme	5	5	5
	Verilen konuyu işleyebilme	4	4	4
	Soyut ifadeler kullanma	3	4	3
	Düşüncelerini yansıtabilme	5	4	4
TOPLAM				

* **ÖLÇEK:** Her bir değerlendirme kriteri 1-5 puan arasında değerlendirilmiştir.

Çizgi Film İzlemeden Önce Yapılan “Ormanda Seyahat” Konulu Çocuk Resmi Ve Yorumları



Resim 20.a.

Ölçütler	1.uzman	2.uzman	3.uzman	Ortalama	Gelişim
Şema	15	18	19	17,3	Gerçekliğin doğuşu
Renk	16	17	17	16,3	
Kompozisyon	17	17	18	17,3	
Anlatımsallık	18	20	19	19	
				Toplam	69,9

Çizgi Film İzledikten Sonra Yapılan “Ormanda Seyahat” Konulu Çocuk Resmi Ve Yorumları



Resim 20.b.

Ölçütler	1.uzman	2.uzman	3.uzman	Ortalama	Gelişim
Şema	20	22	21	21	Gerçekliğin doğuşu
Renk	18	19	19	18,6	
Kompozisyon	20	21	22	21	
Anlatımsallık	20	18	19	19	
				Toplam: 79,6	

Resim 20.a.

Sayın uzman, “Sevgi içerikli çizgi filmlerin ilköğretim 5. Sınıftaki çocukların görsel sanatlar dersinde yaptıkları resimler üzerindeki etkisinin incelenmesi” **konulu tez çalışmasında uygulanan resimlerin değerlendirmesi için hazırlanan formu doldurunuz.**

	Değerlendirme Kriterleri	1.UZMAN	2.UZMAN	3.UZMAN
ŞEMA	İki boyutlu nesneler çizebilme	2	2	3
	Figürlere basit hareketler verebilme	4	4	4
	Nesneleri detaylarıyla çizebilme	3	4	4
	Çok sayıda obje kullanabilme	3	4	4
	Somut nesneleri belirgin bir şekilde kullanabilme	3	4	4
RENK	Resmin tamamında çok sayıda renk kullanabilme	3	3	3
	Kağıdın tamamını renklendirme	4	4	4
	Biçimleri özenli bir şekilde boyama	3	3	3
	Resimde ara renklere yer verme	3	3	3
	Özgün renk kullanabilme	3	4	4
KOMPOZİSYON	Boşluk- doluluk yönünden kağıdı kullanabilme düzeyi	4	4	4
	Objeler ve figürler arasında bağlantı kurabilme düzeyi	3	3	3
	Nesneleri bir zemine yerleştirebilme düzeyi	3	4	4
	Kompozisyonda duyarlılık(ayrıntıya girme, algıda duyarlılık, farklılık) düzeyi	3	4	3
	Kompozisyon oluştururken hayal gücünü kullanma düzeyi	4	4	4
ANLATIMSALLIK	Konuyla ilgili figür ve objeleri resme yansıtabilme	3	4	4
	Özgün biçimlere yer verme	4	4	4
	Verilen konuyu işleyebilme	4	4	4
	Soyut ifadeler kullanma	3	4	3
	Düşüncelerini yansıtabilme	4	4	4
TOPLAM				

* **ÖLÇEK:** Her bir değerlendirme kriteri 1-5 puan arasında değerlendirilmiştir.

Resim 20.b.

Sayın uzman, “Sevgi içerikli çizgi filmlerin ilköğretim 5. Sınıftaki çocukların görsel sanatlar dersinde yaptıkları resimler üzerindeki etkisinin incelenmesi” **konulu tez çalışmasında uygulanan resimlerin değerlendirmesi için hazırlanan formu doldurunuz.**

	Değerlendirme Kriterleri	1.UZMAN	2.UZMAN	3.UZMAN
ŞEMA	İki boyutlu nesneler çizebilme	4	4	4
	Figürlere basit hareketler verebilme	3	5	4
	Nesneleri detaylarıyla çizebilme	4	3	4
	Çok sayıda obje kullanabilme	5	5	5
	Somut nesneleri belirgin bir şekilde kullanabilme	4	5	4
RENK	Resmin tamamında çok sayıda renk kullanabilme	4	4	4
	Kağıdın tamamını renklendirme	4	3	4
	Biçimleri özenli bir şekilde boyama	4	5	4
	Resimde ara renklere yer verme	3	4	4
	Özgün renk kullanabilme	3	3	3
KOMPOZİSYON	Boşluk- doluluk yönünden kağıdı kullanabilme düzeyi	4	4	4
	Objeler ve figürler arasında bağlantı kurabilme düzeyi	4	4	4
	Nesneleri bir zemine yerleştirebilme düzeyi	5	5	5
	Kompozisyonda duyarlılık(ayrıntıya girme, algıda duyarlılık, farklılık) düzeyi	4	3	4
	Kompozisyon oluştururken hayal gücünü kullanma düzeyi	5	5	5
ANLATIMSALLIK	Konuyla ilgili figür ve objeleri resme yansıtabilme	3	4	4
	Özgün biçimlere yer verme	5	5	5
	Verilen konuyu işleyebilme	4	4	4
	Soyut ifadeler kullanma	3	4	3
	Düşüncelerini yansıtabilme	5	4	4
TOPLAM				

* **ÖLÇEK:** Her bir değerlendirme kriteri 1-5 puan arasında değerlendirilmiştir.

Çizgi Film İzlemeden Önce Yapılan “Ormanda Seyahat” Konulu Çocuk Resmi Ve Yorumları



Resim 21.a.

	1.uzman	2.uzman	3.uzman	Ortalama	Gelişim
Şema	16	18	18	17,3	Gerçekliğin doğuşu
Renk	16	17	17	16,3	
Kompozisyon	17	19	18	18	
Anlatımsallık	17	20	19	18,6	
				Toplam	70,2

Çizgi Film İzledikten Sonra Yapılan “Ormanda Seyahat” Konulu Çocuk Resmi Ve Yorumları



Resim 21.b.

	1.uzman	2.uzman	3.uzman	Ortalama	Gelişim
Şema	19	18	19	18,6	Gerçekliğin doğuşu
Renk	17	17	18	17,6	
Kompozisyon	18	18	19	18,6	
Anlatımsallık	18	20	19	19	
				Toplam: 73.8	

Resim 21.a.

Sayın uzman, “Sevgi içerikli çizgi filmlerin ilköğretim 5. Sınıftaki çocukların görsel sanatlar dersinde yaptıkları resimler üzerindeki etkisinin incelenmesi” **konulu tez çalışmasında uygulanan resimlerin değerlendirmesi için hazırlanan formu doldurunuz.**

	Değerlendirme Kriterleri	1.UZMAN	2.UZMAN	3.UZMAN
ŞEMA	İki boyutlu nesneler çizebilme	3	3	2
	Figürlere basit hareketler verebilme	4	3	4
	Nesneleri detaylarıyla çizebilme	3	4	4
	Çok sayıda obje kullanabilme	3	4	4
	Somut nesneleri belirgin bir şekilde kullanabilme	3	4	4
RENK	Resmin tamamında çok sayıda renk kullanabilme	3	3	3
	Kağıdın tamamını renklendirme	4	4	4
	Biçimleri özenli bir şekilde boyama	3	3	3
	Resimde ara renklere yer verme	3	3	3
	Özgün renk kullanabilme	3	4	4
KOMPOZİSYON	Boşluk- doluluk yönünden kağıdı kullanabilme düzeyi	4	4	4
	Objeler ve figürler arasında bağlantı kurabilme düzeyi	3	3	3
	Nesneleri bir zemine yerleştirebilme düzeyi	3	4	4
	Kompozisyonda duyarlılık (ayrıntıya girme, algıda duyarlılık, farklılık) düzeyi	3	4	3
	Kompozisyon oluştururken hayal gücünü kullanma düzeyi	4	4	4
ANLATIMSALLIK	Konuyla ilgili figür ve objeleri resme yansıtabilme	3	4	4
	Özgün biçimlere yer verme	4	4	4
	Verilen konuyu işleyebilme	4	4	4
	Soyut ifadeler kullanma	3	4	3
	Düşüncelerini yansıtabilme	4	4	4
TOPLAM				

* **ÖLÇEK:** Her bir değerlendirme kriteri 1-5 puan arasında değerlendirilmiştir.

Resim 21.b.

Sayın uzman, “Sevgi içerikli çizgi filmlerin ilköğretim 5. Sınıftaki çocukların görsel sanatlar dersinde yaptıkları resimler üzerindeki etkisinin incelenmesi” **konulu tez çalışmasında uygulanan resimlerin değerlendirmesi için hazırlanan formu doldurunuz.**

	Değerlendirme Kriterleri	1.UZMAN	2.UZMAN	3.UZMAN
ŞEMA	İki boyutlu nesneler çizebilme	3	4	4
	Figürlere basit hareketler verebilme	4	4	4
	Nesneleri detaylarıyla çizebilme	4	3	3
	Çok sayıda obje kullanabilme	4	3	4
	Somut nesneleri belirgin bir şekilde kullanabilme	4	4	4
RENK	Resmin tamamında çok sayıda renk kullanabilme	3	4	4
	Kağıdın tamamını renklendirme	4	3	4
	Biçimleri özenli bir şekilde boyama	4	4	3
	Resimde ara renklere yer verme	3	3	4
	Özgün renk kullanabilme	3	3	3
KOMPOZİSYON	Boşluk- doluluk yönünden kağıdı kullanabilme düzeyi	4	4	4
	Objeler ve figürler arasında bağlantı kurabilme düzeyi	3	4	4
	Nesneleri bir zemine yerleştirebilme düzeyi	3	3	3
	Kompozisyonda duyarlılık(ayrıntıya girme, algıda duyarlılık, farklılık) düzeyi	4	4	4
	Kompozisyon oluştururken hayal gücünü kullanma düzeyi	4	3	4
ANLATIMSALLIK	Konuyla ilgili figür ve objeleri resme yansıtabilme	3	4	4
	Özgün biçimlere yer verme	4	4	4
	Verilen konuyu işleyebilme	4	4	4
	Soyut ifadeler kullanma	3	4	3
	Düşüncelerini yansıtabilme	4	4	4
TOPLAM				

* **ÖLÇEK:** Her bir değerlendirme kriteri 1-5 puan arasında değerlendirilmiştir.

Çizgi Film İzlemeden Önce Yapılan “Ormanda Seyahat” Konulu Çocuk Resmi Ve Yorumları



Resim 22.a.

Ölçütler	1.uzman	2.uzman	3.uzman	Ortalama	Gelişim
Şema	19	18	19	18,19	Gerçekliğin doğuşu
Renk	15	15	18	16	
Kompozisyon	18	15	19	17,1	
Anlatımsallık	18	24	23	21,7	
Toplam: 73					

Çizgi Film İzledikten Sonra Yapılan “Ormanda Seyahat” Konulu Çocuk Resmi Ve Yorumları



Resim 22.b.

Ölçütler	1.uzman	2.uzman	3.uzman	Ortalama	Gelişim
Şema	21	23	23	22,3	Gerçekçilik dönemi
Renk	19	21	23	21	
Kompozisyon	19	24	25	22,6	
Anlatımsallık	21	23	22	22	
Toplam					87,9

Resim 22.a.

Sayın uzman, “Sevgi içerikli çizgi filmlerin ilköğretim 5. Sınıftaki çocukların görsel sanatlar dersinde yaptıkları resimler üzerindeki etkisinin incelenmesi” **konulu tez çalışmasında uygulanan resimlerin değerlendirmesi için hazırlanan formu doldurunuz.**

	Değerlendirme Kriterleri	1.UZMAN	2.UZMAN	3.UZMAN
ŞEMA	İki boyutlu nesneler çizebilme	3	4	4
	Figürlere basit hareketler verebilme	4	4	4
	Nesneleri detaylarıyla çizebilme	4	3	3
	Çok sayıda obje kullanabilme	4	3	4
	Somut nesneleri belirgin bir şekilde kullanabilme	4	4	4
RENK	Resmin tamamında çok sayıda renk kullanabilme	3	4	4
	Kağıdın tamamını renklendirme	4	3	4
	Biçimleri özenli bir şekilde boyama	4	4	3
	Resimde ara renklere yer verme	3	3	4
	Özgün renk kullanabilme	3	3	3
KOMPOZİSYON	Boşluk- doluluk yönünden kağıdı kullanabilme düzeyi	4	4	4
	Objeler ve figürler arasında bağlantı kurabilme düzeyi	3	4	4
	Nesneleri bir zemine yerleştirebilme düzeyi	3	3	3
	Kompozisyonda duyarlılık (ayrıntıya girme, algıda duyarlılık, farklılık) düzeyi	4	3	4
	Kompozisyon oluştururken hayal gücünü kullanma düzeyi	4	3	4
ANLATIMSALLIK	Konuyla ilgili figür ve objeleri resme yansıtabilme	3	4	4
	Özgün biçimlere yer verme	4	4	4
	Verilen konuyu işleyebilme	4	4	4
	Soyut ifadeler kullanma	3	4	3
	Düşüncelerini yansıtabilme	4	4	4
TOPLAM				

* **ÖLÇEK:** Her bir değerlendirme kriteri 1-5 puan arasında değerlendirilmiştir.

Resim 22.b.

Sayın uzman, “Sevgi içerikli çizgi filmlerin ilköğretim 5. Sınıftaki çocukların görsel sanatlar dersinde yaptıkları resimler üzerindeki etkisinin incelenmesi” **konulu tez çalışmasında uygulanan resimlerin değerlendirmesi için hazırlanan formu doldurunuz.**

	Değerlendirme Kriterleri	1.UZMAN	2.UZMAN	3.UZMAN
ŞEMA	İki boyutlu nesneler çizebilme	4	5	5
	Figürlere basit hareketler verebilme	5	5	5
	Nesneleri detaylarıyla çizebilme	4	4	4
	Çok sayıda obje kullanabilme	4	5	5
	Somut nesneleri belirgin bir şekilde kullanabilme	4	4	4
RENK	Resmin tamamında çok sayıda renk kullanabilme	4	5	5
	Kağıdın tamamını renklendirme	5	5	5
	Biçimleri özenli bir şekilde boyama	4	3	3
	Resimde ara renklere yer verme	3	4	5
	Özgün renk kullanabilme	3	4	4
KOMPOZİSYON	Boşluk- doluluk yönünden kağıdı kullanabilme düzeyi	4	5	5
	Objeler ve figürler arasında bağlantı kurabilme düzeyi	4	5	5
	Nesneleri bir zemine yerleştirebilme düzeyi	4	5	5
	Kompozisyonda duyarlılık(ayrıntıya girme, algıda duyarlılık, farklılık) düzeyi	4	4	5
	Kompozisyon oluştururken hayal gücünü kullanma düzeyi	5	5	5
ANLATIMSALLIK	Konuyla ilgili figür ve objeleri resme yansıtabilme	4	4	4
	Özgün biçimlere yer verme	5	5	5
	Verilen konuyu işleyebilme	4	5	5
	Soyut ifadeler kullanma	3	3	3
	Düşüncelerini yansıtabilme	5	5	5
5				

* **ÖLÇEK:** Her bir değerlendirme kriteri 1-5 puan arasında değerlendirilmiştir.

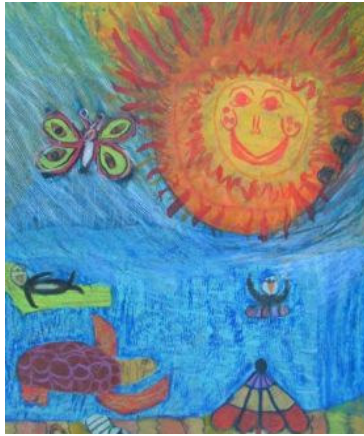
Çizgi Film İzlemeden Önce Yapılan “Ormanda Seyahat” Konulu Çocuk Resmi Ve Yorumları



Resim 23.a.

Ölçütler	1.uzman	2.uzman	3.uzman	Ortalama	Gelişim
Şema	23	25	25	24,3	Gerçekçilik dönemi
Renk	24	25	25	24,6	
Kompozisyon	25	23	23	23,7	
Anlatımsallık	24	24	24	24	
				Toplam	96,6

Çizgi Film İzledikten Sonra Yapılan “Ormanda Seyahat” Konulu Çocuk Resmi Ve Yorumları



Resim 23.b.

Ölçütler	1.uzman	2.uzman	3.uzman	Ortalama	Gelişim
Şema	24	25	24	24,3	Gerçekçilik dönemi
Renk	24	25	25	24,6	
Kompozisyon	25	23	25	24,3	
Anlatımsallık	24	24	24	24	
				Toplam	97,2

Resim 23.a.

Sayın uzman, “Sevgi içerikli çizgi filmlerin ilköğretim 5. Sınıftaki çocukların görsel sanatlar dersinde yaptıkları resimler üzerindeki etkisinin incelenmesi” **konulu tez çalışmasında uygulanan resimlerin değerlendirmesi için hazırlanan formu doldurunuz.**

	Değerlendirme Kriterleri	1.UZMAN	2.UZMAN	3.UZMAN
ŞEMA	İki boyutlu nesneler çizebilme	5	5	5
	Figürlere basit hareketler verebilme	5	5	4
	Nesneleri detaylarıyla çizebilme	4	5	5
	Çok sayıda obje kullanabilme	4	5	5
	Somut nesneleri belirgin bir şekilde kullanabilme	5	5	5
RENK	Resmin tamamında çok sayıda renk kullanabilme	5	5	5
	Kağıdın tamamını renklendirme	5	5	5
	Biçimleri özenli bir şekilde boyama	5	5	5
	Resimde ara renklere yer verme	4	5	5
	Özgün renk kullanabilme	5	5	5
KOMPOZİSYON	Boşluk- doluluk yönünden kağıdı kullanabilme düzeyi	5	4	5
	Objeler ve figürler arasında bağlantı kurabilme düzeyi	5	5	5
	Nesneleri bir zemine yerleştirebilme düzeyi	5	4	5
	Kompozisyonda duyarlılık(ayrıntıya girme, algıda duyarlılık, farklılık) düzeyi	5	5	5
	Kompozisyon oluştururken hayal gücünü kullanma düzeyi	5	5	5
ANLATIMSALLIK	Konuyla ilgili figür ve objeleri resme yansıtabilme	5	5	5
	Özgün biçimlere yer verme	5	5	5
	Verilen konuyu işleyebilme	4	5	5
	Soyut ifadeler kullanma	5	4	4
	Düşüncelerini yansıtabilme	5	5	5
TOPLAM				

* **ÖLÇEK:** Her bir değerlendirme kriteri 1-5 puan arasında değerlendirilmiştir.

Resim 23.b.

Sayın uzman, “Sevgi içerikli çizgi filmlerin ilköğretim 5. Sınıftaki çocukların görsel sanatlar dersinde yaptıkları resimler üzerindeki etkisinin incelenmesi” **konulu tez çalışmasında uygulanan resimlerin değerlendirmesi için hazırlanan formu doldurunuz.**

	Değerlendirme Kriterleri	1.UZMAN	2.UZMAN	3.UZMAN
ŞEMA	İki boyutlu nesneler çizebilme	5	5	5
	Figürlere basit hareketler verebilme	5	5	4
	Nesneleri detaylarıyla çizebilme	4	5	5
	Çok sayıda obje kullanabilme	4	5	5
	Somut nesneleri belirgin bir şekilde kullanabilme	5	5	5
RENK	Resmin tamamında çok sayıda renk kullanabilme	5	5	5
	Kağıdın tamamını renklendirme	5	5	5
	Biçimleri özenli bir şekilde boyama	5	5	5
	Resimde ara renklere yer verme	4	5	5
	Özgün renk kullanabilme	5	5	5
KOMPOZİSYON	Boşluk- doluluk yönünden kağıdı kullanabilme düzeyi	5	4	5
	Objeler ve figürler arasında bağlantı kurabilme düzeyi	5	5	5
	Nesneleri bir zemine yerleştirebilme düzeyi	5	4	5
	Kompozisyonda duyarlılık(ayrıntıya girme, algıda duyarlılık, farklılık) düzeyi	5	5	5
	Kompozisyon oluştururken hayal gücünü kullanma düzeyi	5	5	5
ANLATIMSALLIK	Konuyla ilgili figür ve objeleri resme yansıtabilme	5	5	5
	Özgün biçimlere yer verme	5	5	5
	Verilen konuyu işleyebilme	4	5	5
	Soyut ifadeler kullanma	5	4	4
	Düşüncelerini yansıtabilme	5	5	5
TOPLAM				

* **ÖLÇEK:** Her bir değerlendirme kriteri 1-5 puan arasında değerlendirilmiştir.

Çizgi Film İzlemeden Önce Yapılan “Ormanda Seyahat” Konulu Çocuk Resmi Ve Yorumları



Resim 24.a.

Ölçütler	1.uzman	2.uzman	3.uzman	Ortalama	Gelişim
Şema	21	22	22	21,67	Gerçekçilik dönemi
Renk	23	21	22	22,00	
Kompozisyon	20	23	22	21,67	
Anlatımsallık	22	23	23		
Toplam: 88					

Çizgi Film İzledikten Sonra Yapılan “Ormanda Seyahat” Konulu Çocuk Resmi Ve Yorumları



Resim 24.b.

Ölçütler	1.uzman	2.uzman	3.uzman	Ortalama	Gelişim
Şema	23	25	24	24	Gerçekçilik dönemi
Renk	24	25	25	24,6	
Kompozisyon	25	23	25	24	
Anlatımsallık	24	24	24	24	
Toplam					96

Resim 24.a.

Sayın uzman, “Sevgi içerikli çizgi filmlerin ilköğretim 5. Sınıftaki çocukların görsel sanatlar dersinde yaptıkları resimler üzerindeki etkisinin incelenmesi” **konulu tez çalışmasında uygulanan resimlerin değerlendirmesi için hazırlanan formu doldurunuz.**

	Değerlendirme Kriterleri	1.UZMAN	2.UZMAN	3.UZMAN
ŞEMA	İki boyutlu nesneler çizebilme	4	4	4
	Figürlere basit hareketler verebilme	4	4	4
	Nesneleri detaylarıyla çizebilme	4	4	4
	Çok sayıda obje kullanabilme	4	5	5
	Somut nesneleri belirgin bir şekilde kullanabilme	5	5	5
RENK	Resmin tamamında çok sayıda renk kullanabilme	4	5	4
	Kağıdın tamamını renklendirme	5	4	5
	Biçimleri özenli bir şekilde boyama	5	4	5
	Resimde ara renklere yer verme	5	4	4
	Özgün renk kullanabilme	4	4	4
KOMPOZİSYON	Boşluk- doluluk yönünden kağıdı kullanabilme düzeyi	4	5	4
	Objeler ve figürler arasında bağlantı kurabilme düzeyi	4	5	5
	Nesneleri bir zemine yerleştirebilme düzeyi	4	4	4
	Kompozisyonda duyarlılık(ayrıntıya girme, algıda duyarlılık, farklılık) düzeyi	4	4	4
	Kompozisyon oluştururken hayal gücünü kullanma düzeyi	4	5	5
ANLATIMSALLIK	Konuyla ilgili figür ve objeleri resme yansıtabilme	5	5	5
	Özgün biçimlere yer verme	5	5	5
	Verilen konuyu işleyebilme	5	5	5
	Soyut ifadeler kullanma	3	3	3
	Düşüncelerini yansıtabilme	4	5	5
TOPLAM				

* **ÖLÇEK:** Her bir değerlendirme kriteri 1-5 puan arasında değerlendirilmiştir.

Resim 24.b.

Sayın uzman, “Sevgi içerikli çizgi filmlerin ilköğretim 5. Sınıftaki çocukların görsel sanatlar dersinde yaptıkları resimler üzerindeki etkisinin incelenmesi” **konulu tez çalışmasında uygulanan resimlerin değerlendirmesi için hazırlanan formu doldurunuz.**

	Değerlendirme Kriterleri	1.UZMAN	2.UZMAN	3.UZMAN
ŞEMA	İki boyutlu nesneler çizebilme	5	5	5
	Figürlere basit hareketler verebilme	5	5	4
	Nesneleri detaylarıyla çizebilme	4	5	5
	Çok sayıda obje kullanabilme	4	5	5
	Somut nesneleri belirgin bir şekilde kullanabilme	5	5	5
RENK	Resmin tamamında çok sayıda renk kullanabilme	5	5	5
	Kağıdın tamamını renklendirme	5	5	5
	Biçimleri özenli bir şekilde boyama	5	5	5
	Resimde ara renklere yer verme	4	5	5
	Özgün renk kullanabilme	5	5	5
KOMPOZİSYON	Boşluk- doluluk yönünden kağıdı kullanabilme düzeyi	5	4	5
	Objeler ve figürler arasında bağlantı kurabilme düzeyi	5	5	5
	Nesneleri bir zemine yerleştirebilme düzeyi	5	4	5
	Kompozisyonda duyarlılık(ayrıntıya girme, algıda duyarlılık, farklılık) düzeyi	5	5	5
	Kompozisyon oluştururken hayal gücünü kullanma düzeyi	5	5	5
ANLATIMSALLIK	Konuyla ilgili figür ve objeleri resme yansıtabilme	5	5	5
	Özgün biçimlere yer verme	5	5	5
	Verilen konuyu işleyebilme	4	5	5
	Soyut ifadeler kullanma	5	4	4
	Düşüncelerini yansıtabilme	5	5	5
TOPLAM				

* **ÖLÇEK:** Her bir değerlendirme kriteri 1-5 puan arasında değerlendirilmiştir.

**SEVGİ İÇERİKLİ ÇİZGİ FİLM İZLEME UYGULAMASINDAN ÖNCE VE SONRA
ÖĞRENCİLER TARAFINDAN YAPILAN RESİMLERİN UZMANLAR TARAFINDAN
DEĞERLENDİRİLMESİ**

			Çizgi film izleme uygulamasından önce				Çizgi film izleme uygulaması sonrası				
Öğrenci	Kat ego ri	DEĞERLENDİRME KRİTERLERİ	U1	U2	U3	Ort	U1	U2	U3	Ort	Değişim
Çocuk1	Şema yönünden	İki boyutlu nesneler çizebilme	2	2	2	2,0	4	4	4	4,0	100%
Çocuk1		Figürlere basit hareketler verebilme	2	1	1	1,3	3	3	3	3,0	125%
Çocuk1		Nesneleri detaylarıyla çizebilme	1	1	1	1,0	4	4	4	4,0	300%
Çocuk1		Çok sayıda obje kullanabilme	2	2	2	2,0	2	2	4	2,6	30%
Çocuk1		Somut nesneleri belirgin bir şekilde kullanma	3	3	3	3,0	4	4	4	4,0	33%
Çocuk1	Renk yönünden	Resmin tamamında çok sayıda renk kullanma	2	2	2	2,0	4	4	4	4,0	100%
Çocuk1		Kağıdın tamamını renklendirme	1	1	1	1,0	5	5	5	5,0	400%
Çocuk1		Biçimleri özenli bir şekilde boyama	1	1	1	1,0	4	4	4	4,0	300%
Çocuk1		Resimde ara renklere yer verme	3	2	3	2,6	5	5	5	5,0	92%
Çocuk1		Özgün renk kullanabilme	2	2	2	2,0	4	5	5	4,6	130%
Çocuk1	Kompozisyon yönünden	Boşluk- doluluk yönünden kağıdı kullanma	2	2	2	2,0	4	5	5	4,6	130%
Çocuk1		Obje ve figürler arasında bağlantı kurabilme	2	1	2	1,6	5	5	5	5,0	213%
Çocuk1		Nesneleri bir zemine yerleştirebilme düzeyi	2	2	2	2,0	4	4	4	4,0	100%
Çocuk1		Kompozisyonda duyarlılık	1	1	1	1,0	4	4	4	4,0	300%
Çocuk1		Kompozisyon oluştururken hayal gücünü kullanma	2	2	2	2,0	3	3	4	3,3	65%
Çocuk1	Anlatımsallık	Konuyla ilgili figür ve objeleri resme yansıtabilme	2	2	2	2,0	4	4	5	5,3	165%
Çocuk1		Özgün biçimlere yer verme	2	2	2	2,0	3	3	4	3,3	65%
Çocuk1		Verilen konuyu işleyebilme	2	2	2	2,0	4	5	5	4,6	130%
Çocuk1		Soyut ifadeler kullanma	2	2	2	2,0	4	4	4	4,0	100%
Çocuk1		Düşüncelerini yansıtabilme	2	2	2	2,0	5	5	5	5,0	150%

Çocuk2	Şema yönünden	İki boyutlu nesneler çizebilme	3	3	3	3,0	3	3	3	3,0	0%
Çocuk2		Figürlere basit hareketler verebilme	3	3	3	3,0	3	3	3	3,0	0%
Çocuk2		Nesneleri detaylarıyla çizebilme	3	2	2	2,3	4	4	4	4,0	74%
Çocuk2		Çok sayıda obje kullanabilme	3	2	3	2,6	3	4	3	3,3	27%
Çocuk2		Somut nesneleri belirgin bir şekilde kullanma	4	4	4	4,0	3	3	3	3,0	-25%
Çocuk2	Renk yönünden	Resmin tamamında çok sayıda renk kullanma	2	3	3	2,6	4	4	4	4,0	54%
Çocuk2		Kağıdın tamamını renklendirme	2	2	2	2,0	5	5	5	5,0	150%
Çocuk2		Biçimleri özenli bir şekilde boyama	2	2	2	2,0	4	4	4	4,0	100%
Çocuk2		Resimde ara renklere yer verme	2	1	2	1,6	3	3	3	3,0	88%
Çocuk2		Özgün renk kullanabilme	2	2	2	2,0	4	4	4	4,0	100%
Çocuk2	Kompozisyon yönünden	Boşluk- doluluk yönünden kağıdı kullanma	2	2	2	2,0	4	4	4	4,0	100%
Çocuk2		Obje ve figürler arasında bağlantı kurabilme	3	2	2	2,0	4	4	5	4,3	115%
Çocuk2		Nesneleri bir zemine yerleştirebilme düzeyi	2	3	3	2,6	4	4	4	4,0	54%
Çocuk2		Kompozisyonda duyarlılık	2	2	2	2,0	5	5	5	5,0	150%
Çocuk2		Kompozisyon oluştururken hayal gücünü kullanma	2	2	2	2,0	3	3	2	2,6	30%
Çocuk2	Anlatımsallık	Konuyla ilgili figür ve objeleri resme yansıtabilme	2	1	1	1,3	4	4	5	4,3	231%
Çocuk2		Özgün biçimlere yer verme	2	2	2	2,0	3	3	2	3,6	80%
Çocuk2		Verilen konuyu işleyebilme	3	3	3	3,0	3	3	3	3,0	0%
Çocuk2		Soyut ifadeler kullanma	2	3	2	2,3	2	2	2	2,0	-13%
Çocuk2		Düşüncelerini yansıtabilme	2	3	3	2,6	4	4	4	4,0	54%
Çocuk3	Şema yönünden	İki boyutlu nesneler çizebilme	3	3	3	3,0	3	3	5	3,6	20%
Çocuk3		Figürlere basit hareketler verebilme	3	3	3	3,0	4	4	4	4,0	33%
Çocuk3		Nesneleri detaylarıyla çizebilme	2	3	2	2,3	3	3	3	3,0	30%
Çocuk3		Çok sayıda obje kullanabilme	3	3	3	3,0	3	4	4	3,6	20%
Çocuk3		Somut nesneleri belirgin bir şekilde kullanma	3	4	4	3,6	4	4	4	4,0	11%
Çocuk3	yönünden	Resmin tamamında çok sayıda renk kullanma	3	2	2	2,3	3	2	2	2,3	0%

Çocuk3		Kağıdın tamamını renklendirme	3	4	4	3,6	4	4	4	4,0	11%
Çocuk3		Biçimleri özenli bir şekilde boyama	3	3	3	3,0	3	3	3	3,0	0%
Çocuk3		Resimde ara renklere yer verme	3	2	2	2,3	3	3	4	3,3	43%
Çocuk3		Özgün renk kullanabilme	2	3	3	2,6	3	3	3	3,0	15%
Çocuk3	Kompozisyon yönünden	Boşluk- doluluk yönünden kağıdı kullanma	2	3	3	3,6	3	3	3	3,0	-17%
Çocuk3		Objeler ve figürler arasında bağlantı kurabilme	3	3	4	3,3	4	4	4	4,0	21%
Çocuk3		Nesneleri bir zemine yerleştirebilme düzeyi	3	2	2	2,3	3	3	3	3,0	30%
Çocuk3		Kompozisyonda duyarlılık	2	2	2	2,0	4	4	4	4,0	100%
Çocuk3		Kompozisyon oluştururken hayal gücünü kullanma	3	4	4	3,6	3	2	2	2,3	-36%
Çocuk3	Anlatımsallık	Konuyla ilgili figür ve objeleri resme yansıtabilme	1	1	1	1,0	3	3	3	3,0	200%
Çocuk3		Özgün biçimlere yer verme	3	4	4	3,6	3	2	2	2,3	-36%
Çocuk3		Verilen konuyu işleyebilme	4	4	4	4,0	3	3	3	3,0	-25%
Çocuk3		Soyut ifadeler kullanma	4	4	4	4,0	3	2	2	2,3	-43%
Çocuk3		Düşüncelerini yansıtabilme	4	4	4	4,0	3	3	5	3,6	-10%
Çocuk4	Şema yönünden	İki boyutlu nesneler çizibilme	4	4	4	4,0	3	4	4	3,6	-10%
Çocuk4		Figürlere basit hareketler verebilme	4	4	4	4,0	4	5	5	4,6	15%
Çocuk4		Nesneleri detaylarıyla çizibilme	3	3	3	3,0	5	5	5	5,0	67%
Çocuk4		Çok sayıda obje kullanabilme	3	4	4	3,6	2	2	2	2,0	-44%
Çocuk4		Somut nesneleri belirgin bir şekilde kullanma	3	4	4	3,6	4	4	4	4,0	11%
Çocuk4	Renk yönünden	Resmin tamamında çok sayıda renk kullanma	3	2	3	2,6	4	4	4	4,0	54%
Çocuk4		Kağıdın tamamını renklendirme	4	4	4	4,0	5	5	5	5,0	25%
Çocuk4		Biçimleri özenli bir şekilde boyama	3	4	4	3,6	5	5	5	5,0	39%
Çocuk4		Resimde ara renklere yer verme	3	4	4	3,6	5	4	4	4,3	19%
Çocuk4		Özgün renk kullanabilme	2	2	2	2,0	5	5	5	5,0	150%
Çocuk4	Yer yönünden	Boşluk- doluluk yönünden kağıdı kullanma	2	2	2	2,0	5	5	5	5,0	150%
Çocuk4		Objeler ve figürler arasında bağlantı kurabilme	4	4	4	4,0	5	5	5	5,0	25%

Çocuk4		Nesneleri bir zemine yerleştirebilme düzeyi	3	3	3	3,0	3	4	4	2,6	-13%
Çocuk4		Kompozisyonda duyarlılık	4	4	4	4,0	3	3	3	3,0	-25%
Çocuk4		Kompozisyon oluştururken hayal gücünü kullanma	2	2	2	2,0	4	5	5	4,6	130%
Çocuk4	Anlatımsallık	Konuyla ilgili figür ve objeleri resme yansıtabilme	4	4	4	4,0	3	4	4	3,6	-10%
Çocuk4		Özgün biçimlere yer verme	2	2	2	2,0	4	5	5	4,6	130%
Çocuk4		Verilen konuyu işleyebilme	3	3	3	3,0	3	3	3	3,0	0%
Çocuk4		Soyut ifadeler kullanma	3	3	3	3,0	4	4	4	4,0	33%
Çocuk4		Düşüncelerini yansıtabilme	4	4	4	4,0	4	4	4	4,0	0%
Çocuk5	Şema yönünden	İki boyutlu nesneler çizibilme	3	3	3	3,0	3	4	4	3,6	20%
Çocuk5		Figürlere basit hareketler verebilme	3	3	3	3,0	4	5	5	4,6	53%
Çocuk5		Nesneleri detaylarıyla çizibilme	2	3	2	2,3	5	5	5	5,0	117%
Çocuk5		Çok sayıda obje kullanabilme	3	3	3	3,0	2	2	2	2,0	-33%
Çocuk5		Somut nesneleri belirgin bir şekilde kullanma	3	4	4	3,6	4	4	4	4,0	11%
Çocuk5	Renk yönünden	Resmin tamamında çok sayıda renk kullanma	3	2	2	2,3	4	4	4	4,0	74%
Çocuk5		Kağıdın tamamını renklendirme	3	4	4	3,6	5	5	5	5,0	39%
Çocuk5		Biçimleri özenli bir şekilde boyama	3	3	3	3,0	5	5	5	5,0	67%
Çocuk5		Resimde ara renklere yer verme	3	2	2	2,3	5	4	4	4,3	87%
Çocuk5		Özgün renk kullanabilme	2	3	3	2,6	5	5	5	5,0	92%
Çocuk5	Kompozisyon yönünden	Boşluk- doluluk yönünden kağıdı kullanma	2	3	3	2,6	5	5	5	5,0	92%
Çocuk5		Objeler ve figürler arasında bağlantı kurabilme	3	3	4	3,3	5	5	5	5,0	52%
Çocuk5		Nesneleri bir zemine yerleştirebilme düzeyi	3	2	2	2,6	3	4	4	3,6	38%
Çocuk5		Kompozisyonda duyarlılık	2	2	2	2,0	3	3	3	3,0	50%
Çocuk5		Kompozisyon oluştururken hayal gücünü kullanma	3	4	4	3,6	4	5	5	4,6	28%
Çocuk5	Anlatımsallık	Konuyla ilgili figür ve objeleri resme yansıtabilme	1	1	1	1,0	3	4	4	3,6	260%
Çocuk5		Özgün biçimlere yer verme	3	4	4	3,6	4	5	5	4,6	28%
Çocuk5		Verilen konuyu işleyebilme	4	4	4	4,0	3	3	3	3,0	-25%

Çocuk5		Soyut ifadeler kullanma	4	4	4	4,0	4	4	4	4,0	0%
Çocuk5		Düşüncelerini yansıtabilme	4	4	4	4,0	4	4	4	4,0	0%
Çocuk6	Şema yönünden	İki boyutlu nesneler çizibilme	3	3	3	3,0	3	4	4	3,6	20%
Çocuk6		Figürlere basit hareketler verebilme	3	3	3	3,0	4	5	5	4,6	53%
Çocuk6		Nesneleri detaylarıyla çizibilme	2	3	2	2,3	5	5	5	5,0	117%
Çocuk6		Çok sayıda obje kullanabilme	3	3	3	3,0	2	2	2	2,0	-33%
Çocuk6		Somut nesneleri belirgin bir şekilde kullanma	3	4	4	3,6	4	4	4	4,0	11%
Çocuk6	Renk yönünden	Resmin tamamında çok sayıda renk kullanma	3	2	2	2,3	4	4	4	4,0	74%
Çocuk6		Kağıdın tamamını renklendirme	3	4	4	3,6	5	5	5	5,0	39%
Çocuk6		Biçimleri özenli bir şekilde boyama	3	3	3	3,0	5	5	5	5,0	67%
Çocuk6		Resimde ara renklere yer verme	3	2	2	2,3	5	4	4	4,3	87%
Çocuk6		Özgün renk kullanabilme	2	3	3	2,6	5	5	5	5,0	92%
Çocuk6	Kompozisyon yönünden	Boşluk- doluluk yönünden kağıdı kullanma	2	3	3	2,6	5	5	5	5,0	92%
Çocuk6		Obje ve figürler arasında bağlantı kurabilme	3	3	4	3,3	5	5	5	5,0	52%
Çocuk6		Nesneleri bir zemine yerleştirebilme düzeyi	3	2	2	2,3	3	4	4	3,6	57%
Çocuk6		Kompozisyonda duyarlılık	2	2	2	2,0	3	3	3	3,0	50%
Çocuk6		Kompozisyon oluştururken hayal gücünü kullanma	3	4	4	3,6	4	5	5	4,6	28%
Çocuk6	Anlatımsallık	Konuyla ilgili figür ve objeleri resme yansıtabilme	1	1	1	1,0	3	4	4	3,6	260%
Çocuk6		Özgün biçimlere yer verme	3	4	4	3,6	4	5	5	4,6	28%
Çocuk6		Verilen konuyu işleyebilme	4	4	4	4,0	3	3	3	3,0	-25%
Çocuk6		Soyut ifadeler kullanma	4	4	4	4,0	4	4	4	4,0	0%
Çocuk6		Düşüncelerini yansıtabilme	4	4	4	4,0	4	4	4	4,0	0%
Çocuk7	Şema yönünden	İki boyutlu nesneler çizibilme	3	3	3	3,0	3	4	4	3,6	20%
Çocuk7		Figürlere basit hareketler verebilme	3	3	3	3,0	4	5	5	4,6	53%
Çocuk7		Nesneleri detaylarıyla çizibilme	2	3	2	2,3	5	5	5	5,0	114%
Çocuk7		Çok sayıda obje kullanabilme	3	3	3	3,0	2	2	2	2,0	-33%

Çocuk7		Somut nesneleri belirgin bir şekilde kullanma	3	4	4	3,6	4	4	4	4,0	11%
Çocuk7	Renk yönünden	Resmin tamamında çok sayıda renk kullanma	3	2	2	2,3	4	4	4	4,0	74%
Çocuk7		Kağıdın tamamını renklendirme	3	4	4	3,6	5	5	5	5,0	39%
Çocuk7		Biçimleri özenli bir şekilde boyama	3	3	3	3,0	5	5	5	5,0	67%
Çocuk7		Resimde ara renklere yer verme	3	2	2	2,3	5	4	4	4,3	87%
Çocuk7		Özgün renk kullanabilme	2	3	3	2,6	5	5	5	5,0	92%
Çocuk7	Kompozisyon yönünden	Boşluk- doluluk yönünden kağıdı kullanma	2	3	3	2,6	5	5	5	5,0	92%
Çocuk7		Obj ve figürler arasında bağlantı kurabilme	3	3	4	3,3	5	5	5	5,0	52%
Çocuk7		Nesneleri bir zemine yerleştirebilme düzeyi	3	2	2	2,3	3	4	4	3,6	57%
Çocuk7		Kompozisyonda duyarlılık	2	2	2	2,0	3	3	3	3,0	50%
Çocuk7		Kompozisyon oluştururken hayal gücünü kullanma	3	4	4	3,6	4	5	5	4,6	28%
Çocuk7	Anlatımsallık	Konuyla ilgili figür ve objeleri resme yansıtabilme	1	1	1	1,0	3	4	4	3,6	260%
Çocuk7		Özgün biçimlere yer verme	3	4	4	3,6	4	5	5	4,6	28%
Çocuk7		Verilen konuyu işleyebilme	4	4	4	4,0	3	3	3	3,0	-25%
Çocuk7		Soyut ifadeler kullanma	4	4	4	4,0	4	4	4	4,0	0%
Çocuk7		Düşüncelerini yansıtabilme	4	4	4	4,0	4	4	4	4,0	0%
Çocuk8	Şema yönünden	İki boyutlu nesneler çizibilme	3	3	3	3,0	3	4	4	3,6	20%
Çocuk8		Figürlere basit hareketler verebilme	3	3	3	3,0	4	5	5	4,6	53%
Çocuk8		Nesneleri detaylarıyla çizibilme	2	3	2	2,3	5	5	5	5,0	117%
Çocuk8		Çok sayıda obje kullanabilme	3	3	3	3,0	2	2	2	2,0	-33%
Çocuk8		Somut nesneleri belirgin bir şekilde kullanma	3	4	4	3,6	4	4	4	4,0	11%
Çocuk8	Renk yönünden	Resmin tamamında çok sayıda renk kullanma	3	2	2	2,3	4	4	4	4,0	74%
Çocuk8		Kağıdın tamamını renklendirme	3	4	4	3,6	5	5	5	5,0	39%
Çocuk8		Biçimleri özenli bir şekilde boyama	3	3	3	3,0	5	5	5	5,0	67%
Çocuk8		Resimde ara renklere yer verme	3	2	2	2,3	5	4	4	4,3	87%
Çocuk8		Özgün renk kullanabilme	3	3	2	2,6	5	5	5	5,0	92%

Çocuk8	Kompozisyon yönünden	Boşluk- doluluk yönünden kağıdı kullanma	2	3	3	2,6	5	5	5	5,0	92%
Çocuk8		Obje ve figürler arasında bağlantı kurabilme	3	3	4	3,3	5	5	5	5,0	52%
Çocuk8		Nesneleri bir zemine yerleştirebilme düzeyi	3	2	2	2,3	3	4	4	3,6	57%
Çocuk8		Kompozisyonda duyarlılık	2	2	2	2,0	3	3	3	3,0	50%
Çocuk8		Kompozisyon oluştururken hayal gücünü kullanma	3	4	4	3,6	4	5	5	4,6	28%
Çocuk8	Anlatımsallık	Konuyla ilgili figür ve objeleri resme yansıtabilme	1	1	1	1,0	3	4	4	3,6	260%
Çocuk8		Özgün biçimlere yer verme	3	4	4	3,6	4	5	5	4,6	28%
Çocuk8		Verilen konuyu işleyebilme	4	4	4	4,0	3	3	3	3,0	-25%
Çocuk8		Soyut ifadeler kullanma	4	4	4	4,0	4	4	4	4,0	0%
Çocuk8		Düşüncelerini yansıtabilme	4	4	4	4,0	4	4	4	4,0	0%
Çocuk9	Şema yönünden	İki boyutlu nesneler çizibilme	4	4	4	4,0	4	4	4	4,0	0%
Çocuk9		Figürlere basit hareketler verebilme	3	3	3	3,0	4	4	4	4,0	33%
Çocuk9		Nesneleri detaylarıyla çizibilme	2	3	2	2,3	3	3	3	3,0	30%
Çocuk9		Çok sayıda obje kullanabilme	3	3	3	3,0	4	4	4	4,0	33%
Çocuk9		Somut nesneleri belirgin bir şekilde kullanma	3	4	4	3,6	4	4	4	4,0	11%
Çocuk9	Renk yönünden	Resmin tamamında çok sayıda renk kullanma	3	2	2	2,3	4	5	5	4,6	100%
Çocuk9		Kağıdın tamamını renklendirme	3	4	4	3,6	5	5	5	5,0	39%
Çocuk9		Biçimleri özenli bir şekilde boyama	3	3	3	3,0	3	3	3	3,0	0%
Çocuk9		Resimde ara renklere yer verme	3	2	2	2,3	3	3	3	3,0	30%
Çocuk9		Özgün renk kullanabilme	2	3	3	2,6	4	4	4	4,0	54%
Çocuk9	Kompozisyon yönünden	Boşluk- doluluk yönünden kağıdı kullanma	2	3	3	2,6	4	4	4	4,0	54%
Çocuk9		Obje ve figürler arasında bağlantı kurabilme	3	3	4	2,0	4	5	5	4,6	130%
Çocuk9		Nesneleri bir zemine yerleştirebilme düzeyi	3	2	2	2,3	4	3	3	2,7	16%
Çocuk9		Kompozisyonda duyarlılık	2	2	2	2,0	2	3	3	2,6	30%
Çocuk9		Kompozisyon oluştururken hayal gücünü kullanma	3	4	4	3,6	4	5	5	4,6	28%
Çocuk9	msallık	Konuyla ilgili figür ve objeleri resme yansıtabilme	1	1	1	1,0	3	4	4	3,6	260%

Çocuk9		Özgün biçimlere yer verme	3	4	4	3,6	4	5	5	4,6	28%
Çocuk9		Verilen konuyu işleyebilme	4	4	4	4,0	4	5	5	4,6	15%
Çocuk9		Soyut ifadeler kullanma	4	4	4	4,0	4	4	5	4,3	8%
Çocuk9		Düşüncelerini yansıtabilme	4	4	4	4,0	4	3	5	3,0	-25%
Çocuk10	Şema yönünden	İki boyutlu nesneler çizibilme	3	3	3	3,0	5	5	5	5,0	67%
Çocuk10		Figürlere basit hareketler verebilme	2	2	2	2,0	5	5	5	5,0	150%
Çocuk10		Nesneleri detaylarıyla çizibilme	2	3	2	2,3	5	4	5	4,6	100%
Çocuk10		Çok sayıda obje kullanabilme	4	4	3	3,6	3	3	3	3,0	-17%
Çocuk10		Somut nesneleri belirgin bir şekilde kullanma	3	4	4	3,6	5	5	5	5,0	39%
Çocuk10	Renk yönünden	Resmin tamamında çok sayıda renk kullanma	3	3	2	2,6	4	3	3	3,3	27%
Çocuk10		Kağıdın tamamını renklendirme	4	5	5	4,6	5	5	5	5,0	9%
Çocuk10		Biçimleri özenli bir şekilde boyama	3	3	3	3,0	5	5	5	5,0	67%
Çocuk10		Resimde ara renklere yer verme	3	2	2	2,3	5	4	4	4,3	87%
Çocuk10		Özgün renk kullanabilme	2	3	3	2,6	5	5	5	5,0	92%
Çocuk10	Kompozisyon yönünden	Boşluk- doluluk yönünden kağıdı kullanma	2	3	3	2,6	5	5	5	5,0	92%
Çocuk10		Obje ve figürler arasında bağlantı kurabilme	3	3	4	3,3	5	5	5	5,0	52%
Çocuk10		Nesneleri bir zemine yerleştirebilme düzeyi	3	2	2	2,3	4	4	4	4,0	74%
Çocuk10		Kompozisyonunda duyarlılık	2	2	2	2,0	5	5	5	5,0	150%
Çocuk10		Kompozisyon oluştururken hayal gücünü kullanma	3	4	4	3,6	5	5	5	5,0	39%
Çocuk10	Anlatımsallık	Konuyla ilgili figür ve objeleri resme yansıtabilme	1	2	3	2,0	5	3	4	4,0	100%
Çocuk10		Özgün biçimlere yer verme	3	4	4	3,6	5	5	5	5,0	39%
Çocuk10		Verilen konuyu işleyebilme	4	4	4	4,0	5	5	5	5,0	25%
Çocuk10		Soyut ifadeler kullanma	4	4	4	4,0	5	5	5	5,0	25%
Çocuk10		Düşüncelerini yansıtabilme	4	4	4	4,0	4	4	4	4,0	0%
Çocuk11	Yönünden	İki boyutlu nesneler çizibilme	4	4	4	4,0	3	4	4	3,6	-10%
Çocuk11		Figürlere basit hareketler verebilme	3	3	3	3,0	4	5	5	4,6	53%

Çocuk11		Nesneleri detaylarıyla çizebilme	2	3	2	2,3	3	3	3	3,0	30%
Çocuk11		Çok sayıda obje kullanabilme	4	4	3	3,6	2	2	2	2,0	-44%
Çocuk11		Somut nesneleri belirgin bir şekilde kullanma	3	4	4	3,6	3	3	2	2,6	-28%
Çocuk11	Renk yönünden	Resmin tamamında çok sayıda renk kullanma	3	2	2	2,3	3	2	2	2,3	0%
Çocuk11		Kağıdın tamamını renklendirme	4	4	4	4,0	5	5	5	5,0	25%
Çocuk11		Biçimleri özenli bir şekilde boyama	3	3	3	3,0	4	4	4	4,0	33%
Çocuk11		Resimde ara renklere yer verme	4	4	4	4,0	3	4	4	3,6	-10%
Çocuk11		Özgün renk kullanabilme	2	3	3	2,6	3	3	4	3,3	27%
Çocuk11	Kompozisyon yönünden	Boşluk- doluluk yönünden kağıdı kullanma	2	3	3	2,6	3	3	4	3,3	27%
Çocuk11		Obje ve figürler arasında bağlantı kurabilme	3	3	4	3,3	5	5	5	5,0	52%
Çocuk11		Nesneleri bir zemine yerleştirebilme düzeyi	3	2	2	2,3	3	4	4	3,6	57%
Çocuk11		Kompozisyonda duyarlılık	2	2	2	2,6	4	4	3	3,6	38%
Çocuk11		Kompozisyon oluştururken hayal gücünü kullanma	3	4	4	3,6	3	4	4	3,6	0%
Çocuk11	Anlatımsallık	Konuyla ilgili figür ve objeleri resme yansıtabilme	2	2	2	2,0	3	3	3	3,0	50%
Çocuk11		Özgün biçimlere yer verme	3	4	4	3,6	3	4	4	3,6	0%
Çocuk11		Verilen konuyu işleyebilme	2	2	4	2,6	3	3	3	3,0	15%
Çocuk11		Soyut ifadeler kullanma	4	4	4	4,0	4	4	4	4,0	0%
Çocuk11		Düşüncelerini yansıtabilme	4	4	4	4,0	4	4	4	4,0	0%
Çocuk12	Şema yönünden	İki boyutlu nesneler çizebilme	3	3	3	3,0	4	4	4	4,0	33%
Çocuk12		Figürlere basit hareketler verebilme	3	3	4	3,3	4	4	4	4,0	21%
Çocuk12		Nesneleri detaylarıyla çizebilme	3	2	3	2,6	4	5	5	4,6	77%
Çocuk12		Çok sayıda obje kullanabilme	4	4	4	4,0	4	5	5	4,6	15%
Çocuk12		Somut nesneleri belirgin bir şekilde kullanma	3	3	3	3,0	5	5	5	5,0	67%
Çocuk12	Renk yönünden	Resmin tamamında çok sayıda renk kullanma	4	4	4	4,0	5	5	5	5,0	25%
Çocuk12		Kağıdın tamamını renklendirme	4	4	4	4,0	5	5	5	5,0	25%
Çocuk12		Biçimleri özenli bir şekilde boyama	3	3	2	2,6	5	5	5	5,0	92%

Çocuk12		Resimde ara renklere yer verme	3	2	3	2,6	4	4	3	3,6	38%
Çocuk12		Özgün renk kullanabilme	3	3	3	3,0	4	4	3	3,6	20%
Çocuk12	Kompozisyon yönünden	Boşluk- doluluk yönünden kağıdı kullanma	3	3	3	3,0	5	5	5	5,0	67%
Çocuk12		Obje ve figürler arasında bağlantı kurabilme	4	4	4	4,0	5	5	5	5,0	25%
Çocuk12		Nesneleri bir zemine yerleştirebilme düzeyi	4	4	4	4,0	4	5	5	4,6	15%
Çocuk12		Kompozisyonda duyarlılık	4	4	4	4,0	4	5	5	4,6	15%
Çocuk12		Kompozisyon oluştururken hayal gücünü kullanma	3	3	3	3,0	3	4	4	3,6	20%
Çocuk12	Anlatımsallık	Konuyla ilgili figür ve objeleri resme yansıtabilme	3	3	3	3,0	5	5	5	5,0	67%
Çocuk12		Özgün biçimlere yer verme	3	3	3	3,0	3	4	4	3,6	20%
Çocuk12		Verilen konuyu işleyebilme	4	4	4	4,0	5	5	5	5,0	25%
Çocuk12		Soyut ifadeler kullanma	4	4	4	4,0	5	5	5	5,0	25%
Çocuk12		Düşüncelerini yansıtabilme	4	4	4	4,0	4	5	5	4,6	15%
Çocuk13	Şema yönünden	İki boyutlu nesneler çizibilme	3	3	4	3,3	4	4	5	4,3	30%
Çocuk13		Figürlere basit hareketler verebilme	4	4	5	4,3	5	5	5	5,0	16%
Çocuk13		Nesneleri detaylarıyla çizibilme	3	3	4	3,3	4	4	4	4,0	21%
Çocuk13		Çok sayıda obje kullanabilme	4	4	4	4,0	3	3	3	3,0	-25%
Çocuk13		Somut nesneleri belirgin bir şekilde kullanma	4	4	4	4,0	4	4	5	4,3	8%
Çocuk13	Renk yönünden	Resmin tamamında çok sayıda renk kullanma	3	3	3	3,0	3	3	4	3,3	10%
Çocuk13		Kağıdın tamamını renklendirme	4	4	4	4,0	4	5	5	4,6	15%
Çocuk13		Biçimleri özenli bir şekilde boyama	3	2	3	2,6	4	3	4	3,6	38%
Çocuk13		Resimde ara renklere yer verme	3	3	4	3,3	3	3	4	3,3	0%
Çocuk13		Özgün renk kullanabilme	3	3	4	3,3	4	5	5	4,6	39%
Çocuk13	Kompozisyon yönünden	Boşluk- doluluk yönünden kağıdı kullanma	3	3	4	3,3	4	5	5	4,6	39%
Çocuk13		Obje ve figürler arasında bağlantı kurabilme	4	3	3	3,3	5	5	5	5,0	52%
Çocuk13		Nesneleri bir zemine yerleştirebilme düzeyi	3	3	3	3,0	5	5	5	5,0	67%
Çocuk13		Kompozisyonda duyarlılık	4	4	4	4,0	4	5	5	4,6	15%

Çocuk13		Kompozisyon oluştururken hayal gücünü kullanma	3	3	3	3,0	4	5	5	4,6	53%
Çocuk13	Anlatımsallık	Konuyla ilgili figür ve objeleri resme yansıtabilme	3	3	3	3,0	4	4	4	4,0	33%
Çocuk13		Özgün biçimlere yer verme	3	3	3	3,0	5	5	4	4,6	53%
Çocuk13		Verilen konuyu işleyebilme	4	4	4	4,0	4	4	4	4,0	0%
Çocuk13		Soyut ifadeler kullanma	4	4	4	4,0	5	4	5	4,6	15%
Çocuk13		Düşüncelerini yansıtabilme	4	4	4	4,0	4	4	5	4,3	8%
Çocuk14	Şema yönünden	İki boyutlu nesneler çizebilme	3	3	3	3,0	4	4	4	4,0	33%
Çocuk14		Figürlere basit hareketler verebilme	3	3	2	2,6	4	4	4	4,0	54%
Çocuk14		Nesneleri detaylarıyla çizebilme	2	2	2	2,0	4	4	4	4,0	100%
Çocuk14		Çok sayıda obje kullanabilme	3	2	3	2,6	4	5	5	4,6	77%
Çocuk14		Somut nesneleri belirgin bir şekilde kullanma	2	3	3	2,6	5	5	5	5,0	92%
Çocuk14	Renk yönünden	Resmin tamamında çok sayıda renk kullanma	3	3	3	3,0	4	5	4	4,3	43%
Çocuk14		Kağıdın tamamını renklendirme	3	3	3	3,0	5	4	5	4,6	53%
Çocuk14		Biçimleri özenli bir şekilde boyama	2	2	2	2,0	5	4	5	4,6	130%
Çocuk14		Resimde ara renklere yer verme	3	2	3	2,6	5	4	4	4,3	65%
Çocuk14		Özgün renk kullanabilme	2	2	2	2,0	4	4	4	4,0	100%
Çocuk14	Kompozisyon yönünden	Boşluk- doluluk yönünden kağıdı kullanma	2	2	2	2,0	4	4	4	4,0	100%
Çocuk14		Objeler ve figürler arasında bağlantı kurabilme	3	2	2	2,0	4	5	4	4,3	115%
Çocuk14		Nesneleri bir zemine yerleştirebilme düzeyi	2	2	2	2,0	4	5	5	4,6	130%
Çocuk14		Kompozisyonda duyarlılık	3	3	3	3,0	4	4	4	4,0	33%
Çocuk14		Kompozisyon oluştururken hayal gücünü kullanma	2	3	3	2,6	4	5	5	4,6	77%
Çocuk14	Anlatımsallık	Konuyla ilgili figür ve objeleri resme yansıtabilme	2	2	2	2,0	4	4	4	4,0	100%
Çocuk14		Özgün biçimlere yer verme	2	3	3	2,6	4	5	5	4,6	77%
Çocuk14		Verilen konuyu işleyebilme	3	4	4	3,6	5	5	5	5,0	39%
Çocuk14		Soyut ifadeler kullanma	4	4	4	4,0	5	5	5	5,0	25%
Çocuk14		Düşüncelerini yansıtabilme	4	4	4	4,0	5	5	5	5,0	25%

Çocuk15	Şema yönünden	İki boyutlu nesneler çizebilme	3	3	3	3,0	3	4	4	3,6	20%
Çocuk15		Figürlere basit hareketler verebilme	3	2	3	2,6	3	4	4	3,6	38%
Çocuk15		Nesneleri detaylarıyla çizebilme	3	3	3	3,0	3	3	4	3,3	10%
Çocuk15		Çok sayıda obje kullanabilme	3	3	3	3,0	3	3	3	3,0	0%
Çocuk15		Somut nesneleri belirgin bir şekilde kullanma	3	3	3	3,0	4	5	5	4,6	53%
Çocuk15	Renk yönünden	Resmin tamamında çok sayıda renk kullanma	3	3	3	3,0	4	4	4	4,0	33%
Çocuk15		Kağıdın tamamını renklendirme	3	4	4	3,6	4	5	5	4,6	28%
Çocuk15		Biçimleri özenli bir şekilde boyama	3	2	3	2,6	4	3	4	3,6	38%
Çocuk15		Resimde ara renklere yer verme	3	3	3	2,0	3	3	3	3,0	50%
Çocuk15		Özgün renk kullanabilme	3	2	2	2,3	3	4	4	3,6	57%
Çocuk15	Kompozisyon yönünden	Boşluk- doluluk yönünden kağıdı kullanma	3	2	2	2,3	3	4	4	3,6	54%
Çocuk15		Obje ve figürler arasında bağlantı kurabilme	3	2	3	2,6	4	4	4	4,0	54%
Çocuk15		Nesneleri bir zemine yerleştirebilme düzeyi	3	3	3	3,0	4	3	3	3,3	10%
Çocuk15		Kompozisyonda duyarlılık	3	2	3	2,6	3	3	3	3,0	15%
Çocuk15		Kompozisyon oluştururken hayal gücünü kullanma	3	3	3	3,0	3	3	2	2,6	-13%
Çocuk15	Anlatımsallık	Konuyla ilgili figür ve objeleri resme yansıtabilme	3	2	3	2,6	4	4	4	4,0	54%
Çocuk15		Özgün biçimlere yer verme	3	3	3	3,0	3	3	2	2,6	-13%
Çocuk15		Verilen konuyu işleyebilme	3	3	3	3,0	3	4	4	3,6	20%
Çocuk15		Soyut ifadeler kullanma	3	4	4	3,6	2	2	2	2,0	-44%
Çocuk15		Düşüncelerini yansıtabilme	4	4	4	4,0	3	4	5	4,0	0%
Çocuk16	Şema yönünden	İki boyutlu nesneler çizebilme	4	4	3	3,6	3	4	4	3,6	0%
Çocuk16		Figürlere basit hareketler verebilme	4	4	4	4,0	3	4	4	3,6	-10%
Çocuk16		Nesneleri detaylarıyla çizebilme	3	4	4	3,6	3	3	4	3,3	-8%
Çocuk16		Çok sayıda obje kullanabilme	3	4	4	3,6	4	4	4	4,0	11%
Çocuk16		Somut nesneleri belirgin bir şekilde kullanma	3	4	4	3,6	4	5	5	4,6	28%
Çocuk16	yönünden	Resmin tamamında çok sayıda renk kullanma	3	3	3	3,0	4	4	4	4,0	33%

Çocuk16		Kağıdın tamamını renklendirme	4	4	4	4,0	4	5	5	4,6	15%
Çocuk16		Biçimleri özenli bir şekilde boyama	3	3	3	3,0	5	3	4	4,0	33%
Çocuk16		Resimde ara renklere yer verme	3	3	3	3,0	3	3	3	3,0	0%
Çocuk16		Özgün renk kullanabilme	3	4	4	3,6	3	4	4	3,6	0%
Çocuk16	Kompozisyon yönünden	Boşluk- doluluk yönünden kağıdı kullanma	3	4	4	3,6	3	4	4	3,6	0%
Çocuk16		Obj ve figürler arasında bağlantı kurabilme	4	4	4	4,0	5	5	5	5,0	25%
Çocuk16		Nesneleri bir zemine yerleştirebilme düzeyi	3	3	3	3,0	4	3	3	3,3	10%
Çocuk16		Kompozisyonda duyarlılık	3	4	4	3,6	3	3	3	3,0	-17%
Çocuk16		Kompozisyon oluştururken hayal gücünü kullanma	3	4	4	3,6	5	5	5	5,0	39%
Çocuk16	Anlatımsallık	Konuyla ilgili figür ve objeleri resme yansıtabilme	3	4	3	3,3	4	4	4	4,0	21%
Çocuk16		Özgün biçimlere yer verme	4	4	4	4,0	5	5	5	5,0	25%
Çocuk16		Verilen konuyu işleyebilme	3	4	4	2,6	3	4	4	3,6	38%
Çocuk16		Soyut ifadeler kullanma	4	4	4	4,0	5	5	5	5,0	25%
Çocuk16		Düşüncelerini yansıtabilme	4	4	4	4,0	3	4	5	4,0	0%
Çocuk17	Şema yönünden	İki boyutlu nesneler çizibilme	3	3	3	3,0	3	3	3	3,0	0%
Çocuk17		Figürlere basit hareketler verebilme	3	2	3	2,6	3	2	3	2,6	0%
Çocuk17		Nesneleri detaylarıyla çizibilme	2	2	2	2,0	3	3	3	3,0	50%
Çocuk17		Çok sayıda obje kullanabilme	3	3	3	3,0	3	3	3	3,0	0%
Çocuk17		Somut nesneleri belirgin bir şekilde kullanma	3	3	3	3,0	2	2	3	2,3	-23%
Çocuk17	Renk yönünden	Resmin tamamında çok sayıda renk kullanma	3	3	3	3,0	3	3	3	3,0	0%
Çocuk17		Kağıdın tamamını renklendirme	3	4	4	3,6	3	4	4	3,6	0%
Çocuk17		Biçimleri özenli bir şekilde boyama	3	2	3	2,6	3	2	3	2,6	0%
Çocuk17		Resimde ara renklere yer verme	3	3	3	3,0	3	3	3	3,0	0%
Çocuk17		Özgün renk kullanabilme	3	2	2	2,3	3	2	2	2,3	0%
Çocuk17	Yönünden	Boşluk- doluluk yönünden kağıdı kullanma	3	2	2	2,3	3	2	2	2,3	0%
Çocuk17		Obj ve figürler arasında bağlantı kurabilme	3	2	3	2,6	2	2	3	2,3	-12%

Çocuk17		Nesneleri bir zemine yerleştirebilme düzeyi	3	3	3	3,0	3	3	3	3,0	0%
Çocuk17		Kompozisyonda duyarlılık	1	1	1	1,0	2	3	3	2,6	160%
Çocuk17		Kompozisyon oluştururken hayal gücünü kullanma	3	3	3	3,0	3	3	3	3,0	0%
Çocuk17	Anlatımsallık	Konuyla ilgili figür ve objeleri resme yansıtabilme	3	2	3	2,6	3	2	3	2,6	0%
Çocuk17		Özgün biçimlere yer verme	3	3	3	3,0	3	3	3	3,0	0%
Çocuk17		Verilen konuyu işleyebilme	3	3	3	3,0	3	3	3	3,0	0%
Çocuk17		Soyut ifadeler kullanma	3	4	4	3,6	3	4	4	3,6	0%
Çocuk17		Düşüncelerini yansıtabilme	4	4	4	4,0	4	4	4	4,0	0%
Çocuk18	Şema yönünden	İki boyutlu nesneler çizibilme	3	4	4	3,6	4	4	4	4,0	11%
Çocuk18		Figürlere basit hareketler verebilme	3	3	4	3,3	3	5	4	4,0	21%
Çocuk18		Nesneleri detaylarıyla çizibilme	4	3	3	3,3	4	3	4	3,6	9%
Çocuk18		Çok sayıda obje kullanabilme	4	3	4	3,6	5	5	5	5,0	39%
Çocuk18		Somut nesneleri belirgin bir şekilde kullanma	4	4	4	4,0	4	5	4	4,3	8%
Çocuk18	Renk yönünden	Resmin tamamında çok sayıda renk kullanma	3	4	4	3,6	4	4	4	4,0	11%
Çocuk18		Kağıdın tamamını renklendirme	4	3	4	3,6	4	3	4	3,6	0%
Çocuk18		Biçimleri özenli bir şekilde boyama	4	4	3	3,6	4	5	4	4,3	19%
Çocuk18		Resimde ara renklere yer verme	3	3	4	3,3	3	4	4	3,6	9%
Çocuk18		Özgün renk kullanabilme	3	3	3	3,3	3	3	3	3,0	-9%
Çocuk18	Kompozisyon yönünden	Boşluk- doluluk yönünden kağıdı kullanma	3	3	3	3,0	3	3	3	3,0	0%
Çocuk18		Objeler ve figürler arasında bağlantı kurabilme	4	4	4	4,0	4	4	4	4,0	0%
Çocuk18		Nesneleri bir zemine yerleştirebilme düzeyi	3	4	4	3,6	4	4	4	4,0	11%
Çocuk18		Kompozisyonda duyarlılık	3	3	3	3,0	4	3	3	3,3	10%
Çocuk18		Kompozisyon oluştururken hayal gücünü kullanma	4	2	4	3,6	4	3	4	3,6	0%
Çocuk18	Anlatımsallık	Konuyla ilgili figür ve objeleri resme yansıtabilme	4	3	4	3,6	4	3	4	3,6	0%
Çocuk18		Özgün biçimlere yer verme	4	5	4	3,6	4	3	4	3,6	0%
Çocuk18		Verilen konuyu işleyebilme	3	4	4	3,6	3	4	4	3,6	0%

Çocuk18		Soyut ifadeler kullanma	4	4	4	4,0	4	4	4	4,0	0%
Çocuk18		Düşüncelerini yansıtabilme	4	4	4	4,0	4	4	4	4,0	0%
Çocuk19		İki boyutlu nesneler çizebilme	3	3	2	2,6	4	4	4	4,0	54%
Çocuk19		Figürlere basit hareketler verebilme	4	4	4	4,0	3	5	4	4,0	0%
Çocuk19		Nesneleri detaylarıyla çizibilme	3	4	4	3,6	4	3	4	3,6	0%
Çocuk19		Çok sayıda obje kullanabilme	3	4	4	3,6	5	5	5	5,0	39%
Çocuk19		Somut nesneleri belirgin bir şekilde kullanma	3	4	4	3,6	4	5	4	4,3	19%
Çocuk19		Resmin tamamında çok sayıda renk kullanma	3	3	3	3,0	4	4	4	4,0	33%
Çocuk19		Kağıdın tamamını renklendirme	4	4	4	4,0	4	3	4	3,6	-10%
Çocuk19		Biçimleri özenli bir şekilde boyama	3	3	3	3,0	4	5	4	4,3	43%
Çocuk19		Resimde ara renklere yer verme	3	3	3	3,0	3	4	4	3,6	20%
Çocuk19		Özgün renk kullanabilme	3	4	4	3,6	3	3	3	3,0	-17%
Çocuk19		Boşluk- doluluk yönünden kağıdı kullanma	3	4	4	3,6	3	3	3	3,0	-17%
Çocuk19		Obje ve figürler arasında bağlantı kurabilme	4	4	4	4,0	4	4	4	4,0	0%
Çocuk19		Nesneleri bir zemine yerleştirebilme düzeyi	3	3	3	3,0	4	4	4	4,0	33%
Çocuk19		Kompozisyonda duyarlılık	3	4	4	3,6	4	3	3	3,3	-8%
Çocuk19		Kompozisyon oluştururken hayal gücünü kullanma	4	4	4	4,0	4	3	4	3,6	-10%
Çocuk19		Konuyla ilgili figür ve objeleri resme yansıtabilme	3	4	3	3,3	4	3	4	3,6	9%
Çocuk19		Özgün biçimlere yer verme	4	4	4	4,0	4	3	4	3,6	-10%
Çocuk19		Verilen konuyu işleyebilme	3	4	4	3,6	3	4	4	3,6	0%
Çocuk19		Soyut ifadeler kullanma	4	4	4	4,0	5	5	5	5,0	25%
Çocuk19		Düşüncelerini yansıtabilme	4	4	4	4,0	4	4	4	4,0	0%
Çocuk20		İki boyutlu nesneler çizibilme	2	2	3	2,3	4	4	4	4,0	74%
Çocuk20		Figürlere basit hareketler verebilme	4	4	4	4,0	3	5	4	4,0	0%
Çocuk20		Nesneleri detaylarıyla çizibilme	3	4	4	3,6	4	3	4	3,6	0%
Çocuk20		Çok sayıda obje kullanabilme	3	4	4	3,6	5	5	5	5,0	39%

Çocuk20		Somut nesneleri belirgin bir şekilde kullanma	3	4	4	3,6	4	5	4	4,3	19%
Çocuk20	Renk yönünden	Resmin tamamında çok sayıda renk kullanma	3	3	3	3,0	4	4	4	4,0	33%
Çocuk20		Kağıdın tamamını renklendirme	4	4	4	4,0	4	3	4	3,6	-10%
Çocuk20		Biçimleri özenli bir şekilde boyama	3	3	3	3,0	4	5	4	4,3	43%
Çocuk20		Resimde ara renklere yer verme	3	3	3	3,0	3	4	4	3,6	20%
Çocuk20		Özgün renk kullanabilme	3	4	4	3,6	3	3	3	3,0	-17%
Çocuk20	Kompozisyon yönünden	Boşluk- doluluk yönünden kağıdı kullanma	3	4	4	3,6	3	3	3	3,0	-17%
Çocuk20		Obj ve figürler arasında bağlantı kurabilme	4	4	4	4,0	4	4	4	4,0	0%
Çocuk20		Nesneleri bir zemine yerleştirebilme düzeyi	3	3	3	3,0	4	4	4	4,0	33%
Çocuk20		Kompozisyonda duyarlılık	3	4	4	3,6	5	5	5	5,0	39%
Çocuk20		Kompozisyon oluştururken hayal gücünü kullanma	4	4	4	4,0	5	5	5	5,0	25%
Çocuk20	Anlatımsallık	Konuyla ilgili figür ve objeleri resme yansıtabilme	3	4	3	3,3	4	3	4	3,6	9%
Çocuk20		Özgün biçimlere yer verme	4	4	4	4,0	5	5	5	5,0	25%
Çocuk20		Verilen konuyu işleyebilme	3	4	4	3,6	3	4	4	3,6	0%
Çocuk20		Soyut ifadeler kullanma	4	4	4	4,0	5	5	5	5,0	25%
Çocuk20		Düşüncelerini yansıtabilme	4	4	4	4,0	4	4	4	4,0	0%
Çocuk21	Şema yönünden	İki boyutlu nesneler çizibilme	3	3	2	2,6	3	4	4	3,6	38%
Çocuk21		Figürlere basit hareketler verebilme	4	3	4	3,6	4	4	4	4,0	11%
Çocuk21		Nesneleri detaylarıyla çizibilme	3	4	4	3,6	4	3	3	3,3	-8%
Çocuk21		Çok sayıda obje kullanabilme	3	4	4	3,6	4	3	4	3,3	-8%
Çocuk21		Somut nesneleri belirgin bir şekilde kullanma	3	4	4	3,6	4	4	4	4,0	11%
Çocuk21	Renk yönünden	Resmin tamamında çok sayıda renk kullanma	3	3	3	3,0	3	4	4	3,6	20%
Çocuk21		Kağıdın tamamını renklendirme	4	4	4	4,0	4	3	4	3,6	-10%
Çocuk21		Biçimleri özenli bir şekilde boyama	3	3	3	3,0	4	4	3	3,6	20%
Çocuk21		Resimde ara renklere yer verme	3	3	3	3,0	3	3	4	3,0	0%
Çocuk21		Özgün renk kullanabilme	3	3	3	3,0	3	3	4	3,6	20%

Çocuk21	Kompozisyon yönünden	Boşluk- doluluk yönünden kağıdı kullanma	3	4	4	3,6	3	3	3	3,0	-17%
Çocuk21		Obje ve figürler arasında bağlantı kurabilme	4	4	4	4,0	4	4	4	4,0	0%
Çocuk21		Nesneleri bir zemine yerleştirebilme düzeyi	3	3	3	3,0	3	4	4	3,6	20%
Çocuk21		Kompozisyonda duyarlılık	3	4	4	3,6	3	3	3	3,0	-17%
Çocuk21		Kompozisyon oluştururken hayal gücünü kullanma	3	4	4	3,6	3	3	3	3,0	-17%
Çocuk21	Anlatımsallık	Konuyla ilgili figür ve objeleri resme yansıtabilme	3	4	3	3,3	4	4	4	4,0	21%
Çocuk21		Özgün biçimlere yer verme	4	4	4	4,0	4	3	4	3,6	-10%
Çocuk21		Verilen konuyu işleyebilme	3	4	4	3,6	3	4	4	3,6	0%
Çocuk21		Soyut ifadeler kullanma	4	4	4	4,0	4	4	4	4,0	0%
Çocuk21		Düşüncelerini yansıtabilme	4	4	4	4,0	4	4	4	4,0	0%
Çocuk22	Şema yönünden	İki boyutlu nesneler çizebilme	3	4	4	3,6	4	5	5	4,6	28%
Çocuk22		Figürlere basit hareketler verebilme	4	4	4	4,0	5	5	5	5,0	25%
Çocuk22		Nesneleri detaylarıyla çizebilme	4	3	3	3,3	4	4	4	4,0	21%
Çocuk22		Çok sayıda obje kullanabilme	4	3	4	3,6	4	5	5	4,6	28%
Çocuk22		Somut nesneleri belirgin bir şekilde kullanma	4	4	4	4,0	4	4	4	4,0	0%
Çocuk22	Renk yönünden	Resmin tamamında çok sayıda renk kullanma	3	4	4	3,6	4	5	5	4,6	28%
Çocuk22		Kağıdın tamamını renklendirme	4	3	4	3,3	5	5	5	5,0	52%
Çocuk22		Biçimleri özenli bir şekilde boyama	4	4	3	3,6	4	3	3	3,3	-8%
Çocuk22		Resimde ara renklere yer verme	3	3	4	3,3	3	4	5	4,0	21%
Çocuk22		Özgün renk kullanabilme	3	3	3	3,0	3	4	4	4,6	53%
Çocuk22	Kompozisyon yönünden	Boşluk- doluluk yönünden kağıdı kullanma	3	3	3	3,0	3	4	4	3,6	20%
Çocuk22		Obje ve figürler arasında bağlantı kurabilme	4	4	4	4,0	4	5	5	4,6	15%
Çocuk22		Nesneleri bir zemine yerleştirebilme düzeyi	3	4	4	3,6	4	5	5	4,6	28%
Çocuk22		Kompozisyonda duyarlılık	3	3	3	3,0	4	5	5	4,6	53%
Çocuk22		Kompozisyon oluştururken hayal gücünü kullanma	4	3	4	3,6	5	5	5	5,0	39%
Çocuk22	imsallık	Konuyla ilgili figür ve objeleri resme yansıtabilme	4	3	4	3,6	4	4	5	4,3	19%

Çocuk22		Özgün biçimlere yer verme	4	3	4	3,6	5	5	5	5,0	39%
Çocuk22		Verilen konuyu işleyebilme	3	4	4	3,6	4	4	4	4,0	11%
Çocuk22		Soyut ifadeler kullanma	4	4	4	4,0	5	5	5	5,0	25%
Çocuk22		Düşüncelerini yansıtabilme	4	4	4	4,0	4	5	5	4,6	15%
Çocuk23		İki boyutlu nesneler çizibilme	5	5	5	5,0	5	5	5	5,0	0%
Çocuk23		Figürlere basit hareketler verebilme	5	5	4	4,6	5	5	4	4,6	0%
Çocuk23		Nesneleri detaylarıyla çizibilme	4	5	5	4,6	4	5	5	3,0	-35%
Çocuk23		Çok sayıda obje kullanabilme	4	5	5	4,6	4	5	5	4,6	0%
Çocuk23		Somut nesneleri belirgin bir şekilde kullanma	5	5	5	5,0	5	5	5	5,0	0%
Çocuk23		Resmin tamamında çok sayıda renk kullanma	5	5	5	5,0	5	5	5	5,0	0%
Çocuk23		Kağıdın tamamını renklendirme	5	5	5	5,0	5	5	5	5,0	0%
Çocuk23		Biçimleri özenli bir şekilde boyama	5	5	5	5,0	5	5	5	5,0	0%
Çocuk23		Resimde ara renklere yer verme	4	5	5	4,6	4	5	5	4,6	0%
Çocuk23		Özgün renk kullanabilme	5	5	5	5,0	5	5	5	5,0	0%
Çocuk23		Boşluk- doluluk yönünden kağıdı kullanma	5	5	5	5,0	5	5	5	5,0	0%
Çocuk23		Obj ve figürler arasında bağlantı kurabilme	5	4	5	4,6	5	4	5	4,6	0%
Çocuk23		Nesneleri bir zemine yerleştirebilme düzeyi	5	5	5	5,0	5	5	5	5,0	0%
Çocuk23		Kompozisyonda duyarlılık	5	4	5	4,6	5	4	5	4,6	0%
Çocuk23		Kompozisyon oluştururken hayal gücünü kullanma	5	5	5	5,0	5	5	5	5,0	0%
Çocuk23		Konuyla ilgili figür ve objeleri resme yansıtabilme	5	5	5	5,0	5	5	5	5,0	0%
Çocuk23		Özgün biçimlere yer verme	5	5	5	5,0	5	5	5	5,0	0%
Çocuk23		Verilen konuyu işleyebilme	5	5	5	5,0	5	5	5	5,0	0%
Çocuk23		Soyut ifadeler kullanma	5	5	5	5,0	5	5	5	5,0	0%
Çocuk23		Düşüncelerini yansıtabilme	4	5	5	4,6	4	5	5	4,6	0%
Çocuk24		İki boyutlu nesneler çizibilme	4	4	4	4,0	5	5	5	5,0	25%
Çocuk24		Figürlere basit hareketler verebilme	4	4	4	4,0	5	5	4	4,6	15%

Çocuk24		Nesneleri detaylarıyla çizebilme	4	4	4	4,0	4	5	5	4,6	15%
Çocuk24		Çok sayıda obje kullanabilme	4	5	5	4,6	4	5	5	4,6	0%
Çocuk24		Somut nesneleri belirgin bir şekilde kullanma	5	5	5	5,0	5	5	5	5,0	0%
Çocuk24	Renk yönünden	Resmin tamamında çok sayıda renk kullanma	4	5	4	3,3	5	5	5	5,0	50%
Çocuk24		Kağıdın tamamını renklendirme	5	4	5	4,6	5	5	5	5,0	9%
Çocuk24		Biçimleri özenli bir şekilde boyama	5	4	5	4,6	5	5	5	5,0	9%
Çocuk24		Resimde ara renklere yer verme	5	4	4	4,3	4	5	5	4,6	7%
Çocuk24		Özgün renk kullanabilme	4	4	4	4,0	5	5	5	5,0	25%
Çocuk24	Kompozisyon yönünden	Boşluk- doluluk yönünden kağıdı kullanma	4	4	4	4,0	5	5	5	5,0	25%
Çocuk24		Obje ve figürler arasında bağlantı kurabilme	4	5	4	4,3	5	4	5	4,6	7%
Çocuk24		Nesneleri bir zemine yerleştirebilme düzeyi	4	5	5	4,6	5	5	5	5,0	9%
Çocuk24		Kompozisyonda duyarlılık	4	4	4	4,0	5	4	5	4,6	15%
Çocuk24		Kompozisyon oluştururken hayal gücünü kullanma	4	5	5	4,6	5	5	5	5,0	9%
Çocuk24	Anlatımsallık	Konuyla ilgili figür ve objeleri resme yansıtabilme	4	4	4	4,0	5	5	5	5,0	25%
Çocuk24		Özgün biçimlere yer verme	4	5	5	4,6	5	5	5	5,0	9%
Çocuk24		Verilen konuyu işleyebilme	5	5	5	5,0	5	5	5	5,0	0%
Çocuk24		Soyut ifadeler kullanma	5	5	5	5,0	5	5	5	5,0	0%
Çocuk24		Düşüncelerini yansıtabilme	5	5	5	5,0	4	5	5	4,6	-8%

BÖLÜM VI

SONUÇ

Türkiye’de ve dünyada çizgi filmlerin en sadık izleyici kitlesi çocuklardır diyebiliriz. Görsel ve işitsel özellikleri nedeniyle, ilköğretim çağındaki çocuklar tarafından sıklıkla ve ilgiyle izlenmektedir.

Gelişmekte olan diğer ülkelerdeki gibi Türkiye’de de üzerinde durulması gereken en önemli sorunlardan biri, çocuğun görsel etkileşimi ve eğitimidir. Kendi kültürümüzü yansıtan, hoşgörü ve sevgi içerikli çizgi filmlerin, işitsel ve görsel özelliği sayesinde ilköğretim dönemindeki çocukların eğitimlerini olumlu etkilediği gözlemlenmektedir.

Çizgi filmlerin, sanat eğitimi açısından çocuklara olumlu bir etkisi olduğu yadsınamaz bir gerçektir. Çizgi filmler, sanat eğitimi amaçlanarak izlettirildiğinde; araştıran, inceleyen, sorgulayan, hoşgörülü, geniş, özgür düşünceli bireylerin yetişmesine olanak sağlar. Ayrıca, çizgi filmler görme, ayımsama (görsel duyarlılığın gelişimi) ve görsel olan her şeyin netleşmesine olanak sağlayan aktif bir algılama süreci olduğundan beceri kazanmalarına imkân verebilir ve sanat eğitiminin amaçlarına hizmet edebilir. Çocuklarda yaratıcılığı, eleştirel bakış açısını, eleştirel düşünceyi ve sezgi gücünün gelişimini sağlamak, ayrıca çocuklara görme becerisini, olasılıkları tahmin edebilme gücünü kazandırmak ve onların manevi (tinsel), duyuşsal, bilişsel, algısal gücünün gelişimine olanak sağlamak için sevgi içerikli çizgi filmlerin çocuklarca izlenmesi sağlanmalıdır.

Çocuklarda davranışların istendik olması için sevgi konularının ağırlıkta olduğu çizgi filmler daha etkili olabilir.

Yapılan araştırma sonucunda sevgi içerikli çizgi film izlemenin ilköğretim öğrencilerinin görsel sanatlar dersindeki becerisine %27 olumlu katkısı olduğu saptanmıştır.

Araştırmadan elde edilen sonuçlara göre; çocuklar, en çok anlatımsallık yönünden ilerleme kaydetmişler. Kendilerini ifade etmede daha başarılı olmuşlardır. Sevgi içerikli çizgi filmler öğrencileri cesur olmaları konusunda yönlendirmektedir.

Sevgi içerikli çizgi filmleri izleyip, istedik davranış edinen çocukların resimlerinde gelişme gözlenebilmiştir. Çocukların dünyası çok geniştir, gördüklerini örnek almaya hazır durumdadırlar. Çizgi filmler adeta çocuğun dünyasını oluşturmaktadır. Çocuklar kendi kişisel özelliklerini beğendikleri karakterle özdeşleştirebiliyorlar. Bu yüzden çizgi filmlerde çocukları olumlu yönde etkileyen karakterler olmalı ve o karakterler üzerinde durulmalıdır.

Yapılan araştırmada; çocukları birçok alanda etkileyen çizgi filmlerin, çocukların görsel becerilerini de olumlu yönde geliştirdiği tespit edilmiştir. Ayrıca çocuk gördüğü renklerin canlılığından etkilenmiştir. Çocuklar resim yapmayı sanki çizgi film izlemişçesine düşününce, resim yapmak daha eğlenceli ve kolay olmaya başlamıştır. Çocuklar kompozisyonlarını oluştururken konu ile figürler arasında anlamlı ve güçlü bağlantılar kurabilmişlerdir. Çocuklar çizgi filmi izledikten sonra, yaptıkları resimlerde ayrıntıya ve boyamaya sabırla özen göstermişlerdir.

Sevgi içerikli çizgi film izleyen çocuklar daha sakin, uyumlu, hoşgörülü davranışlar sergilemeye başlamışlardır. Çocuklar çizgi film izlemeden önce birbiriyle boyalarını paylaşmazken, çizgi film izledikten sonra yardımlaşma içine girmeleri bu düşünceye örnek gösterilebilir. Bunun neticesinde çocukların birbiriyle olan diyalogları olumlu yönde gelişme göstermiştir.

Böylelikle ilköğretim öğrencileri, sevgi içerikli çizgi film izleyerek bunun sonucunda geliştirecekleri yaratıcı düşünce ile uygulamalarına farklılık katıp kendilerine olan güven ve inancı artırıp ileriye dönük sanatsal hedefler ve planlar içerisine girebilirler.

Sevgi içerikli çizgi filmlerin izletilmesi sonucunda ortaya çıkması beklenen performans ve ürüne yansıyan bu düşünceyi değerlendirmede, estetik beğeni etkisiyle objektif bir tutum sergilenmemiştir.

Bu araştırma; sevgi içerikli çizgi filmlerin; doğru amaçlar doğrultusunda kullanıldığında eğlenmenin yanında; çocukların bilgi edinmesinde, resimlerini geliştirmelerinde, duygu ve düşüncelerini ifade etmelerinde, en önemlisi de eğitimlerinde olumlu etkilerini göstermeye yöneliktir.

ÖNERİLER

- Çizgi filmler çocuklar izlemeden önce dikkatli ve özenle seçilmelidir.
- Çizgi filmlerin seçiminde uzman ve programcı işbirliği olmalıdır. Yayın kuruluşları çizgi filmleri seçerken uzman pedagog ve eğitimcilerden yararlanmalıdır.
- Ülkemizde çizgi film sektörü geliştirilmelidir. Yerli yapım çizgi filmleri sunabilmeleri için resmi ve özel kanallar tarafından sanatçılara ve stüdyolara destek verilmelidir.
- Çocuğun, bedensel ve ruhsal gelişiminde olumsuz unsurlar taşıyan, şiddet içeren çizgi filmleri izlemesi engellenmelidir.
- Çocuğun izlediği çizgi filmlerin çocuğu eğlendirmesi ile beraber eğitim özelliklerinin de olması gerekir.
- Anne ve babaların çocukların izledikleri çizgi filmlerde ve programlarda seçici davranarak, çocukları olumsuz yönde etkileyecek çizgi filmleri seyrettirmemelidirler.
- Yerli çizgi filmlerin artmasıyla çocuklar, kendi kültür ve tarihini de anlayabileceklerdir.
- Anne ve baba, çocuğun hangi çizgi filmleri izlemesi gerektiğini bilmeli ve gerektiğinde beraber izlemelidirler.
- Ebeveynler, çocuklarına izledikleri her çizgi filmin doğruyu yansıtmadığını anlatabilirler.
- Anne ve babalar çocuklarının hayal gücünü ve resim becerilerinin gelişmesine olumlu katkıda bulunabilecek çizgi filmleri izlettirmelidirler.

KAYNAKÇA

ALPARSLAN, O. (2002). *Çizgili hayat kılavuzu*. İstanbul. Der. LEVENT CANTEK.

ALVER, F. ve GÜL, A.A. (2005). *Çocukların medya kullanımı*. 2. Uluslar Arası Çocuk Ve İletişim Konferansı'nda sunulmuş bildiri, İstanbul Üniversitesi.

ANGELO, B. (1981). *Child Development And Television*, Fransa.

ARIKAN, A. (2001). *7-12 Yaş Grubu Çocuklara Çizgi Film Yöntemi İle Müze Eğitiminin Verilmesi*. (Basılmış Yüksek Lisans Tezi, Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü).

ARIKAN, R. (2005). *Araştırma Teknikleri ve Rapor Hazırlama*. (Beşinci Baskı). Ankara: Asil Yayın Dağıtım.

ARKONAÇ, A. S. (2003). *Psikoloji: Zihin Süreçleri Bilimi*. (Üçüncü Baskı). İstanbul: Alfa Yayınları.

ARTUT, K. (2002). *Sanat Eğitimi, Kuramları ve Yöntemleri*. (Genişletilmiş İkinci Baskı). Ankara: Anı Yayıncılık.

ASLAN, E. (2001). *Yaratıcı Bir Çocuk Yetiştirmek*. <http://www.kho.edu.tr/yayinlar/btm.htm>.

ATAN, U. (1995). *Animasyonun Kültür Aktarımındaki Yeri*. (Basılmış Yüksek Lisans Tezi, Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü).

BACANLI, H. (1999). *Eğitim Psikolojisi, Gelişim ve Öğrenme*. (2.baskı). Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.

BALCI, Y. B. ve SAY, N. (2005). *Temel Sanat Eğitimi*. (Yenilenmiş İkinci Baskı). İstanbul: YA-PA Yayın Pazarlama.

BAŞARAN,İ.E. (2002). *Eğitimin Psikolojik Temelleri Eğitim Psikolojisi*. (beşinci kez yeniden yazım). Ankara: Feryal Matbaası.

- BELL, K. (1995). *Creativity: A mode of Thinking*. Bob Jones University Pub.
- BİNBAŞIOĞLU, C. (1990). *Eğitim Psikolojisi*. Ankara.
- BOYDAS, N. (2004). *Sanat eleştirisine giriş*. (Birinci Baskı). Ankara: Gündüz Eğitim ve Yayıncılık.
- BUYURGAN, U.ve S.(2007). *Sanat Eğitimi ve Öğretimi*. (2.Baskı). Pegem A Yayıncılık.
- BUZAN, T. (2003). *Yaratıcı Zekânın Güç*. (Çev. Beyhan KURT). İstanbul: Epsilon Yayıncılık.
- CESUR, S. ve PAKER, O. (2007). *Televizyon ve Çocuk: Çocukların TV Programlarına İlişkin Tercihleri*.
- CLARK, A. and LAUREL. (1991). *COMICS: An Illustrated History*. London: Green Wood Publishing.
- ÇAPLI, B. “Çocuk ve Televizyon”, Yeni Türkiye, Kasım-Aralık 1996; 12: 1334-37.
- ÇAPAR, M. (2006). *Temel Eğitimde 9-12 Yas Arası Çocuklarda Üç Boyutlu Çalışmaların Yaratıcılık Eğitimine Etkisi*. Doktora Tezi, Gazi Üniversitesi, 187645.
- ÇELEN, N. (1999). *Öğrenme Psikolojisi*. Ankara: İmge Kitabevi Yayıncılık.
- ÇELENK, E. (1995). *Televizyonda Gösterilen Çizgi Filmlerin İlkokul Çağı Çocukları Üzerine Etkileri*. (Basılmış Yüksek Lisans Tezi, Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Radyo-Televizyon Anabilim Dalı).
- ÇİLENTİ, K. (1980). *Çocuk Ve Kitle İletişim Araçları*. Ankara Çocuk Ve Eğitim, Türk Eğitim Derneği.
- DUUS, P. (1988). *"Introduction"*, Japan Inc : An Introduction to Japanese Economics. Berkeley : University of California Press.
- ERDOĞAN, T. (1994). *Türkiye’de Çizgi Film ve Çizgi Filmin İletişim Açısından Önemi*. (Basılmış Yüksek Lisans Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Uygulamalı Sanatlar Anabilim Dalı).
- “En genç kahraman” (6.2.1994) Hürriyet Gazetesi.
- FİDAN, N. (1996). *Okulda Öğrenme ve Öğretme*. Ankara: Alkım Yayınları.

GİGLİ, S. (2004). *Children, youth and media around the world: An overview of trends & issues*. Report Compiled & Prepared For UNICEF, 4th World Summit On Media For Children And Adolescents, Rio De Janerio, Brazil.

GÖKAYDIN, N. (2002). *Temel Sanat Eğitimi*. Ankara: MEB. Yayınları.

GÜLER, D.(1989). *Çocuk Televizyon ve Çizgi Film*. Eskişehir: Kurgu Açıköğretim Fakültesi İletişim Bilimleri Dergisi (sayı 5 Ocak).

GÜLER, D.(1992) .*Çizgi Filmlerin Eğitim İletişimi Boyutları ve Bir Örnek Olay Çözümlemesi*. Eskişehir Anadolu Üniversitesi Yayınları No:633.

ISHINOMORI, S. (1988). *Japan Inc : An Introduction to Japanese Economics*. Berkeley : University of California Press.

İNCE, M. (1991). *Çizgi Filmlerin 6–18 Yaş Grubu Bireylerin Yaşantılarında Yeri ve Önemi*. (Basılmış Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü).

İŞÇİBAŞI, Y. (2003), “*Çocuğun Sosyalleşmesinde Aile Televizyon İlişkisi*” Kurgu Dergisi, Sayı:20.

JELLEN, H.G. and URBAN, K. (1985). *Test For Creative Thinking*, Drawing Production. Hannover.

JERSILD, A. T. (1972). *Çocuk Psikolojisi*, Cilt III, Çev.: Gülseren Günçe, Ankara Üniversitesi Eğitim Fakültesi Yayınları, No: 27.

KAPTAN, S. (1998). *Bilimsel Araştırma ve İstatistik Teknikleri*. (Onbirinci Baskı) Ankara: Seçkin Dağıtım.

KESER, N. (2005). *Sanat Sözlüğü*. (Birinci Baskı). Ankara: Ütopya Yayınevi.

KEYNEMUYİ, Z. (1995). *Çocuğun Görsel Sanatlar Eğitimi*. Yapı Kredi Yayınları.

KILIÇKAN, H. (2002). *Resim bilgisi*. İstanbul: İnkılâp Kitabevi Yayın San.

KIRIŞOĞLU, O.T. (2005). *Sanatta Eğitim Görmek Öğrenmek Yaratmak*. (3.baskı) Ankara: Pegem A Yayıncılık.

KINSELLA, S. (2000). *Adult Manga: Culture and Power in Contemporary Japanese Society*. Richmond: Curzon.

KOÇ, Z. (2005). *Gelişim ve Öğrenme*. (İkinci Baskı). Ankara: Asil Yayın Dağıtım.

KÖŞKER, C. N. (2005). *Televizyondaki Çizgi Filmlerin (animasyon), İlköğretim Çağı Çocuklarının Eğitimi Üzerine Etkileri*. (Basılmış Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Uygulamalı Sanatlar Eğitimi Grafik Eğitimi Anabilim Dalı).

MACHIN, D. and D, M.M. (2003). *Opinion, dialogue, review*. Future generations: the implied importance of the fantasy world in development of child's imagination. *Childhood*, 10(1), 105-117.

OĞUZKAN,Ş. (1981). *Yaratıcı Çocuk Faaliyetleri*. İstanbul : Remzi Kitabevi.

ORAL, Z.(1976).*Milliyet Sanat Dergisi*. İstanbul, S: 205.

ORHAN, E. (1997). *Televizyonda Yayınlanan Şiddet, Cinsel ve Dini İçerikli Filmlerin ve Çizgi Filmlerin Çocukların Dini Duyguları Üzerine Etkisi*. (Basılmış Yüksek Lisans Tezi, Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Felsefe ve Din Bilimleri Anabilim Dalı).

ÖKSÜZ, S. “Çocuk ve Etik”, RTÜK İletişim Dergisi, Sorumlu Yayıncılık, Kasım-Aralık 2000, Yıl 4, Sayı 20.

ÖZDİKER C. (2000). *Televizyonda Şiddet, Sevgisizlik Yoksulluk Ve Kemalettin Tuğcu Dizileri*. RTÜK İletişim; 4(22): 36-41.

ÖZSOY, V. (2003). *Görsel Sanatlar Eğitimi*. (Birinci Baskı). Ankara: Gündüz Eğitim ve Yayıncılık.

ÖZSOY, V. (2003). *Görsel Sanatlar Eğitimi Resim-İş Eğitiminin Tarihsel ve Düşünsel Temelleri*. (Birinci baskı) Ankara: Gündüz Eğitim ve Yayıncılık.

PARLAKYILDIZ, K. Ü. (2005). *Çizgi Filmlerdeki Şiddetin Çocuklar Üzerindeki Etkisi*. (Basılmış Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Radyo Televizyon ve Sinema Anabilim Dalı).

POSTMAN, N. (1995). *Çocukluğun yok oluşu*, çev.K. İnal.Ankara. İmge Kitabevi.

RICHARDS, G. (2003). *Psikolojiyi yerli yerine oturtmak*, çev. S. Topal ve A. Yılmaz. İstanbul: Say yayınları.

SABIN, R. (1993). *Adult Comics : An Introduction*. London : Routledge.

[SAMANCI, Ö.](#) (2004). *Animasyonun Önlenebilir Yükselişi*. İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.

[SAN, İ.](#) (1979). *Sanatsal Yaratma ve Çocukta Yaratıcılık*. (İkinci baskı).

Ankara: Türkiye İş Bankası.

SAN, İ. (1980). *Yaratıcılık İki Düşünce Biçimi ve Çocuğun Yaratıcı Eğitimi*.

Ankara: TRT Çocuk Yayınları Semineri Program Planlama Daire Başkanlığı.

SAN, İ. (2004). *Sanat ve Eğitim*. (3.baskı) Ankara: Ütopya Yayınevi.

SAN, İ. (2004). *Sanat ve Eğitim: Yaratıcılık, Temel Sanat Kuramları, Sanat Eleştirisi Yaklaşımları*. (Genişletilmiş Üçüncü Baskı). Ankara: Ütopya Yayınevi.

SELÇUK, Z. (1997). *Eğitim Psikolojisi Gelişim ve Öğrenme*. Ankara: Pagem A Yayıncılık.

SELÇUK, Z. *Gelişim ve Öğrenme*. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.

SEGUELA, J. (1991), *Hollywood Daha Beyaz Yıkar*, Çev. İsmail Yerguz, Afa Yayıncılık, İstanbul.

SEVİNÇ, M. (2005). *Evrensel ve yerel değerlerin eğitime yansımaları*.

Küreselleşme, ahlak ve değerler içinde. Der. Y. Mehmedoğlu ve A.U. Mehmedoğlu, İstanbul: Litera yayıncılık.

STRİKER, S. *Çocuklara Sanat Eğitimi*. İstanbul: Epsilon Yayınları.

SUNGUR, N. (1997). *Yaratıcı Düşünce*, İstanbul, İkinci Baskı, Evrim Yayınevi, Yönetim Dizisi: 6.

TİMİŞİ, N.(1999). *Kamu hizmeti yayıncılığı ve televizyon çocuk programları*.

Cumhuriyet Ve Çocuk II. Ulusal Çocuk Kültürü Kongresi Bildirileri, Yay, Haz. B. Onur, s:211-219. Ankara: Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma Ve Uygulama Merkezi Yayınları.

TOPSES, G. (2003). *Gelişim ve Öğrenme Psikolojisi*. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.

TORANCE, E.P. (1962). *Guiding Creative Talent*. Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice-Hall.

TUNCER, N.(1993).*Çizgi Roman Ve Çocuk*. İstanbul, Çocuk Vakfı Yayınları.

Türk Dil Kurumu. (1969). *Türkçe sözlük (Genişletilmiş baskı)*. Ankara: TDK.

TRT (1998). *Radio Televizyon Çocuk Programları Kamuoyu Araştırması*, Trt Yayın Planlama Koordinasyon Ve Değerlendirme Dairesi Başkanlığı, Ankara.

URBAN, K. (1991). *On the Development of Creativity In Children*. Creative Research Journal. 4 (2), 177-191.

ÜNVER, T. (2002). *Bir Popüler Kültür Ürünü: Çizgi Film Pokemon*. (Basılmış Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Radyo Televizyon ve Sinema Anabilim Dalı).

VERNON, P.E. (1988). *The Nature-nature Problem In Creativity*. Handbook of Creativity, New York.

YAVUZER, H. (1998). *Resimleriyle Çocuk*. (7. Baskı), İstanbul: Remzi Kitabevi.

YILMAZ, M. (2007). *Görsel Sanatlar Eğitiminde Uygulamalar*. (Genişletilmiş İkinci Baskı). Ankara: Gündüz Eğitim ve Yayıncılık.

YOLCU, E. (2-3 Mayıs 1995). *Eğitimde Yaratıcılık Sorunu ve Sanat Eğitimi*, İlköğretim ve Sorunları Sempozyumunda sunuldu, Abant İzzet Baysal Üniversitesi, Bolu.

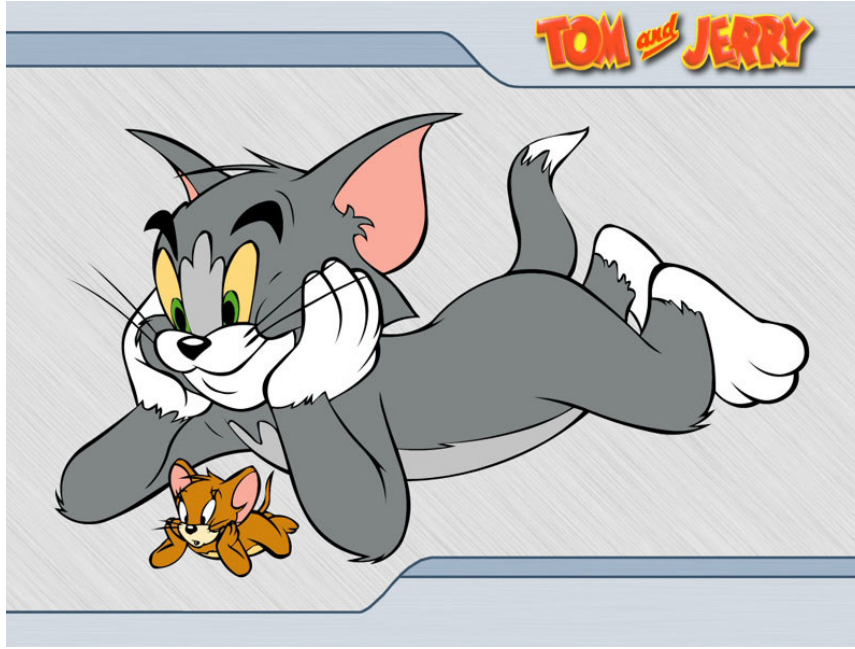
YÜKSEL, G.(2003). *İlköğretim Öğrencilerinin Gelişim Alanları*. Ankara: Milli Eğitim Dergisi, Sayı:159.

EKLER

EK I . Çizgi Filmlerden Resimler Örnekleri

1. Tom Ve Jerry İle İlgili Örnek
2. Winnie The Pooh İle İlgili Örnek
3. Temel Reis İle İlgili Örnekler
4. Twetty Ve Sylvester İle İlgili Örnek
5. Spiderman İle İlgili Örnek
6. Donald Duck İle İlgili Örnek
7. Bugs Bunny İle İlgili Örnek
8. Red Kit İle İlgili Örnek
9. Nasrettin Hoca İle İlgili Örnek
10. Anime Manga İle İlgili Örnek

1. Tom Ve Jerry İle İlgili Örnek



2. Winnie The Pooh İle İlgili Örnek



3. Temel Reis İle İlgili Örnekler



4. Twetty Ve Sylvester İle İlgili Örnek



5. Spiderman İle İlgili Örnek



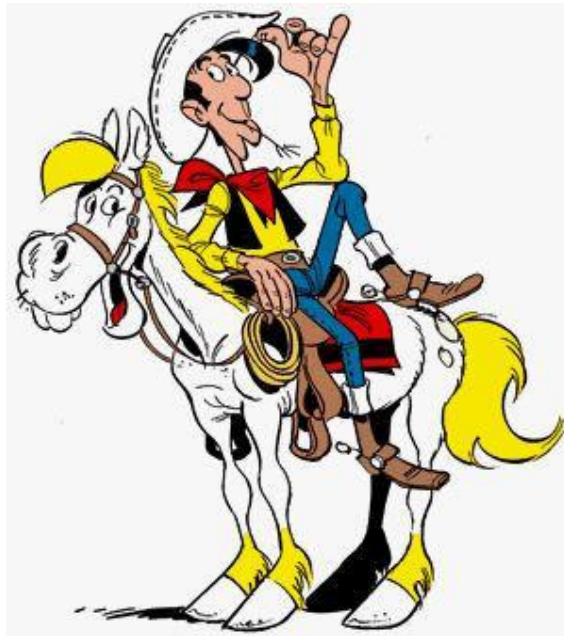
6. Donald Duck İle İlgili Örnek



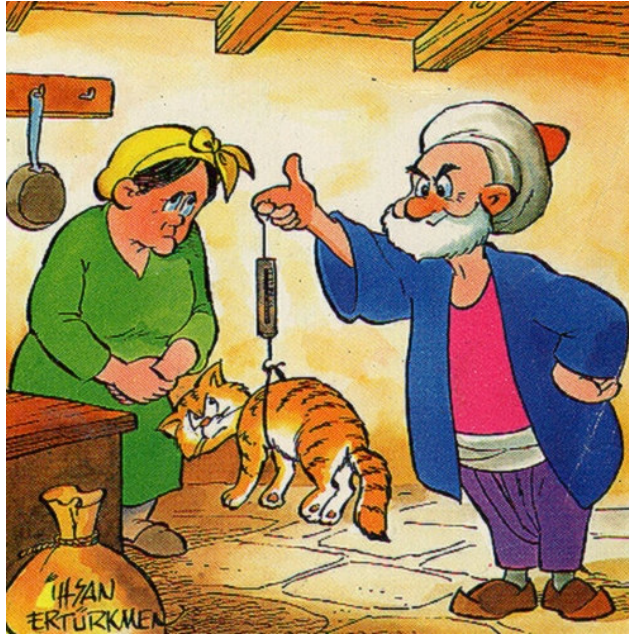
7. Bugs Bunny İle İlgili Örnek



8. Red Kit İle İlgili Örnek



9. Nasrettin Hoca İle İlgili Örnek



10. Anime Manga İle İlgili Örnek



