

T.C.
NECMETTİN ERBAKAN ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
GÜZEL SANATLAR EĞİTİMİ ANA BİLİM DALI
RESİM-İŞ EĞİTİMİ BİLİM DALI

İLKÖĞRETİM ÖĞRENCİLERİ ÜZERİNDE ÇİZGİ
FİLMLERİN YARATICILIĞA ETKİSİ

BELKİS BUKET MERGİN

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Danışman

PROF. Türkan ERDEM

Konya – 2019



T.C.
NECMETTİN ERBAKAN ÜNİVERSİTESİ
Eğitim Bilimleri Enstitüsü Müdürlüğü



BİLİMSEL ETİK SAYFASI

Öğrencinin	Adı Soyadı	BELKIS BUKET MERGİN
	Numarası	118309031013
	Ana Bilim Dalı	GÜZEL SANATLAR EĞİTİMİ
	Bilim Dalı	RESİM-İŞ EĞİTİMİ
	Programı	Tezli Yüksek Lisans
	Tezin Adı	İLKÖĞRETİM ÖĞRENCİLERİ ÜZERİNDE ÇİZGİ FİLMLEİN YARATICILIĞA ETKİSİ

Bu tezin proje safhasından sonuçlanmasına kadarki bütün süreçlerde bilimsel etiğe ve akademik kurallara özenle riayet edildiğini, tez içindeki bütün bilgilerin etik davranış ve akademik kurallar çerçevesinde elde edilerek sunulduğunu, ayrıca tez yazım kurallarına uygun olarak hazırlanan bu çalışmada başkalarının eserlerinden yararlanılması durumunda bilimsel kurallara uygun olarak atıf yapıldığını bildiririm.

19/06/2019
Öğrencinin
Adı Soyadı İmzası
BELKIS BUKET MERGİN



T.C.
NECMETTİN ERBAKAN ÜNİVERSİTESİ
Eğitim Bilimleri Enstitüsü Müdürlüğü



Eğitim Bilimleri Enstitüsü Mezuniyet Dilekçe Formu

Öğrencinin	Adı Soyadı	BELKIS BUKET MERGİN
	Numarası	118309031013
	Ana Bilim Dalı	GÜZEL SANATLAR EĞİTİMİ
	Bilim Dalı	RESİM-İŞ EĞİTİMİ
	Programı	Tezli Yüksek Lisans
	Tez Danışmanı	PROF. TÜRKAN ERDEM
	Tezin Adı	İLKÖĞRETİM ÖĞRENCİLERİ ÜZERİNDE ÇİZGİ FİMLERİN YARATICILIĞA ETKİSİ

Kimliği belirtilen danışmanı bulunduğum öğrencim, tez savunma sınavına girerek başarılı olmuş ve istenen düzelmeleri tamamlamıştır. Mezuniyet işlemlerinin yapılabilmesi için gereğini saygılarımla arz ederim.

	Ünvanı Adı Soyadı	İmza
Danışman	PROF. TÜRKAN ERDEM	
Jüri Üyesi	DOC. DR. IŞIL SÖNMEZ EKTEM	
Jüri Üyesi	DR. ÖĞR. ÜYESİ ÖZLEM TEKDEMİR	

...../...../..... Danışmanı Adı Soyadı İmzası PROF. TÜRKAN ERDEM 	20.06.2019 Bilim Dalı Başkanı Adı Soyadı İmzası PROF. DR. MELEK GÖKAY
---	--

Uygundur 20.06.2019 Anabilim Dalı Başkanı Adı Soyadı İmzası PROF. DR. MELEK GÖKAY



T. C.

NECMETTİN ERBAKAN ÜNİVERSİTESİ

Eğitim Bilimleri Enstitüsü Müdürlüğü

ÖNSÖZ/TEŞEKKÜR

Bu tez çalışmasının ana omurgasını oluşturan çizgi filmler, eğer eğitim ve sanat perspektifinde etkili bir şekilde kullanılırlarsa öğrencide sanatsal bir bakış açısı ve başta yaratıcılık olmak üzere zihinsel süreçleri geliştirebilir. Bu tez çalışmasında da kanıtlandığı gibi çizgi film karakterleri hakkında yazmak, resim yapmak öğrencilerin düşünme, yazma ve görsel sanatlar becerilerini geliştirecektir. Bu aynı zamanda eğitim sisteminde sanatın gelinimi de önemli katkılar sağlayacaktır. Bu kapsamda tezde Görsel Sanatlar dersinde çizgi filmlerin öğrencilerin yaratıcılığına etkisi araştırılmıştır. Tezin tüm süreçlerinde eşsiz kılavuzluğuyla bana destek olan kıymetli hocam Prof. Türkan ERDEM'e saygılarımla teşekkürlerimi sunarım. Çalışmanın tüm süreçlerinde süresince bana maddi ve manevi desteklerini esirgemeyen başta eşim Can MERGİN olmak üzere tüm yakınlarıma teşekkürlerimi sunarım.

08.05.2019

BELKIS BUKET MERGİN



T. C.

NECMETTİN ERBAKAN ÜNİVERSİTESİ

Eğitim Bilimleri Enstitüsü Müdürlüğü

Öğrencinin	Adı Soyadı	BELKIS BUKET MERGİN		
	Numarası	118309031013		
	Ana Bilim / Bilim Dalı	Güzel Sanatlar Eğitimi Ana Bilim Dalı / Resim-İş Eğitimi Bilim Dalı		
	Programı	Tezli Yüksek Lisans <input checked="" type="checkbox"/>	Doktora <input type="checkbox"/>	
	Tez Danışmanı	Prof. Türkan ERDEM		
	Tezin Adı	İlköğretim Öğrencileri Üzerinde Çizgi Filmlerin Yaratıcılığa Etkisi		

ÖZET

Bu çalışmanın amacı Görsel Sanatlar dersinde çizgi filmlerin öğrencilerin yaratıcılığına etkisini incelemektir. Yarı deneme modellerinden kontrol grublu ön test son test modelinin kullanıldığı çalışmada deney grubunda çizgi film temelli etkinlikleri kapsayan öğretim programı, kontrol grubunda ise mevcut görsel sanatlar dersi öğretim programı uygulanmıştır. Her iki grupta rastgele olarak atanan 23'er öğrencinin bulunduğu çalışmada araştırma verilerinin toplanmasında Sanatsal Yaratıcılık Rubriği, Görsel Sanatlar Dersine Yönelik Tutum Ölçeği ve Kaufman Alanlar Yaratıcılık Testleri kullanılmıştır. Bu ölçme araçları deneysel işlem öncesi ön test sonrasında ise son test olarak deney ve kontrol gruplarına uygulanmıştır. Araştırma kapsamında 9 saat deney grubunda çizgi film temelli resim etkinlikleri gerçekleştirilmiştir. Kontrol grubunda ise aynı etkinlikler mevcut MEB Görsel

Sanatlar Dersi öğretim programı yönergesine göre gerçekleştirilmiştir. Araştırma bulgularına göre deney grubunda uygulanan çizgi film temelli görsel sanatlar öğretim programının, mevcut MEB öğretim programına göre öğrencilerin yaptıkları çizgi film karakter resimlerinde; biçimsel özgünlük, Biçimsel Akıcılık, Biçimsel Esneklik, Anlamsal Özgünlük, Anlamsal akıcılık, Anlamsal Esneklik ve toplam sanatsal yaratıcılık açısından daha başarılı olmasını sağlamıştır. Gerçekleştirilen etkinliklerle deney grubundaki öğrencilerin son test görsel sanatlar dersine yönelik tutumlarının daha olumlu düzeyde olduğu görülmüştür. Ayrıca Uygulanan çizgi film temelli görsel sanatlar öğretim programının, mevcut MEB öğretim programına kıyasla öğrencilerin Kaufman Alanlar yaratıcılık testinin sanatsal performans boyutunda daha yüksek düzey elde etmelerini sağlamıştır.

Anahtar Kelimeler: Görsel Sanatlar Dersi, Çizgi Filmler, Yaratıcılık, Tutum, Deneysel Araştırma



T. C.

NECMETTİN ERBAKAN ÜNİVERSİTESİ

Eğitim Bilimleri Enstitüsü Müdürlüğü

Öğrencinin	Adı Soyadı	BELKIS BUKET MERGİN	
	Numarası	118309031013	
	Ana Bilim / Bilim Dalı	Güzel Sanatlar Eğitimi Ana Bilim Dalı / Resim-İş Eğitimi Bilim Dalı	
	Programı	Tezli Yüksek Lisans <input checked="" type="checkbox"/>	Doktora <input type="checkbox"/>
	Tez Danışmanı	Prof. Türkan ERDEM	
	Tezin İngilizce Adı	The Effect Of Cartoon Films On Creativity On Secondary School Students	

SUMMARY

The aim of this study is to examine the effects of cartoon films on the creativity of the students in the Secondary School Class 6 Visual Arts course. The pre-test post-test model with control group was used from the semi-test models. In the study, the curriculum of the experimental group consisted of cartoons-based activities, while in the control group, the existing secondary school 6th grade visual arts curriculum was applied. In the study where 23 students were randomly assigned in both groups, Artistic Creativity Rubri, Attitude Scale for Visual Arts Lesson and Kaufman Fields Creativity Tests were used for collecting research data. These test instruments were applied to the experimental and control groups as pre-test before the experimental procedure and then as post-test. In the scope of the research, cartoon-based painting

activities were carried out in the experimental group for 9 hours. In the control group, the same activities were performed according to the current Ministry of Education 6th Grade curriculum. According to the findings of research: Cartoon based visual arts teaching program applied in the experimental group, compared to the current curriculum of the Ministry of Education in the character of cartoon characters; in terms of Formal Originality, Formal Fluency, Formal Flexibility, Semantic Originality, Semantic Fluency, Semantic Flexibility and total artistic creativity have made it more successful. It was seen that the attitudes of the students in the experimental group according to the results of the post-test visual arts course were more positive. In addition, compared to the current Ministry of Education curriculum, the applied Cartoon-based visual arts curriculum enabled students to achieve a higher level of artistic performance in the Kaufman Domains creativity test.

Key Vord: Visual Arts Lesson, Cartoon, Creativty, Attitude, Experimental Research

İÇİNDEKİLER

BİLİMSEL ETİK SAYFASI	i
ÖNSÖZ/TEŞEKKÜR	iii
ÖZET	iv
SUMMARY	vi
İÇİNDEKİLER	viii
KISALTMALAR VE SİMGELER SAYFASI.....	x
TABLolar LİSTESİ.....	xi
BİRİNCİ BÖLÜM	1
GİRİŞ	1
1.1. Araştırmanın Amacı	2
1.2. Araştırmanın Alt Problemleri	3
1.3. Araştırmanın Önemi.....	3
1.4. Sayıtlar.....	4
1.5. Sınırlılıkları	4
İKİNCİ BÖLÜM.....	5
KURAMSAL AÇIKLAMALAR VE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR.....	5
2.1. Eğitim Sürecinde Film Kullanımı	5
2.2. Çocuklar İçin Uygun Olan Filmler	6
2.3. Çizgi Filmler	7
2.3.1. Çizgi Filmlerin Eğitimdeki Önemi	8
2.3.2. Çizgi Filmle Öğretme	12
2.3.3.Çizgi Film İzlemenin Olumsuz Yanları	15
2. 2. YARATICILIK.....	18
2. 2. 1. Eğitimde Yaratıcılığı Geliştirmede Öğretmenin Rolü	20
2.2.2.Yaratıcılığı Geliştirmek.....	23

2.3.Görsel ve Sanatsal Yaratıcılık	25
2.4. İlgili Araştırmalar	28
ÜÇÜNCÜ BÖLÜM	31
YÖNTEM	31
3.1. Yöntem	31
3.2. Araştırma Grubu	33
3.3. Deneysel İşlem	33
3.4. Veri toplama Araçları	35
3.4.1. Sanatsal Yaratıcılık Rubriği:	35
3.4.2. Görsel Sanatlar Dersi Tutum Ölçeği	37
3.4.3. Kaufman Alanlar Yaratıcılık Ölçeği:	43
3.5. Nicel veri analiz teknikleri	43
DÖRDÜNCÜ BÖLÜM	46
BULGULAR.....	46
BEŞİNCİ BÖLÜM	51
TARTIŞMA, SONUÇ VE ÖNERİLER	51
5.1. Nicel Bulgulara İlişkin Yorumlar.....	51
4.2. Sonuçlar	54
4.3. Öneriler.....	55
4.3.1. Uygulayıcılara Yönelik Öneriler	55
4.3.2. Araştırmacılara Yönelik Öneriler	56
KAYNAKÇA.....	57

KISALTMALAR VE SİMGELER SAYFASI

- \bar{X} : Aritmetik Ortalama
- S.S.** : Standart Sapma
- N** : Örneklemedeki Eleman Sayısı
- T** : T Testi
- P** : Anlamlılık Düzeyi
- Cronbach Alfa** :Güvenirlik Katsayısı
- AFA** : Açımlayıcı Faktör Analizi
- KMO** : Kaiser Mayer Olkin

TABLULAR LİSTESİ

Tablo-3.1. Araştırmanın Deneysel Tasarımı.....	31
Tablo 3-2. Ölçek Ham Puanlarına Ait Betimsel İstatistikler	37
Tablo 3-3. Faktör Analizi için Hesaplanan KMO Değeri ve Gerçekleştirilen Barttles Küresellik Testi Sonuçları	38
Tablo-4.1. Deney ve Kontrol Grubundaki Öğrencilerin Sanatsal Rubrik Öntest Puanlarının Karşılaştırılması.....	46
Tablo-4.2. Deney ve Kontrol Grubundaki Öğrencilerin Öntest Görsel Sanatlar Tutum Puanlarının Karşılaştırılması.....	47
Tablo-4.3. Deney ve Kontrol Grubundaki Öğrencilerin Kaufman Yaratıcılık Alanları Testi Öntest Puanlarının Karşılaştırılması	47
Tablo-4.4. Deney ve Kontrol Grubunun Sanatsal Yaratıcılık Rubriği Son Test Puanlarının Karşılaştırılması Karşılaştırılması	48
Tablo-4.5. Deney ve Kontrol Grubunun Görsel Sanatlar Dersine Yönelik Son Test Puanlarının Karşılaştırılması.....	49

ŞEKİLLER LİSTESİ

BİRİNCİ BÖLÜM

GİRİŞ

Çocuklar entelektüel gelişimleri boyunca, gerçek dünya ile hayal olanı birbirinden ayırmaya ve bu şeylerin bilimsel ve sanatsal temsilleri dahil gerçek yaşam deneyimleriyle dünyayla ilgili kendi görüşlerini oluşturmaya başlar. Bir yönüyle çizgi filmler sayesinde çocuklar dünyayı başka bir açıdan görür ve anlamlandırır. Çocuklar farklı sanatçıların bakış açıları ve tarzlarıyla etkileşime girdikten sonra, kendi üsluplarını oluşturmaya veya sadece dünyayla ilgili kendi duruşlarını oluşturmaya başlar (Blasco vd, 2011: 174).

Bir çizgi film, etrafımızda gördüğümüz şeyleri, içinde canlı renkler bulunan eğlenceli renklerle basit bir çizim ya da karikatürler, film ya da içinde animasyon olan küçük bir videodur. Çizgi filmler çoğunlukla çocuklar içindir. Ancak bugün çizgi filmler başka amaçlar için de yaygın olarak kullanılmaktadır. Çizgi filmler şu anda eğitim ve eğlence, eğlencenin yanı sıra insanlar arasında farkındalık yaratmak için etkili bir şekilde kullanılmaktadır (Ergen-Kılıcı, 2009:39).

Problem Durumu

Yaratıcı bir görselleştirme sürecinde sadece görüntüler değil, görselleştirme ile ilgi uzamsal yetenek, zihinsel betimleme, görsel muhakeme, görsel düşünme gibi çeşitli süreçlerde devreye girmekte ve düşünmeyle görüntünün yaratıcı bir süreçte sentezi ortaya çıkmaktadır. Bilindiği gibi sanatsal yaratıcılık, yaratıcılığı geliştiren bir eğitimle ve en çok da küçük yaşlarda, çocukluktan başlayarak gerçekleştirilecek sanatsal eğitimle kazandırılabilir (San, 2008:20-21).

Birçok yönüyle filmler sanatsal uygulamalara katkıda bulunur ve zenginleştirirler. Filmler çizim, boyama heykel ve dans gibi diğer görsel anlatım biçimleri çocukların ilgisini çekerek, sınıfta sanatsal uygulamaları teşvik ederler (CCSESA, 2018: 15).

Karikatürler ve çizgi filmler çok uzun zamandan beri bir öğretim yardımı olarak kullanılmaktadır. İyi tasarlanırlarsa öğrenmeyi öğrenciler için daha kolay ve

daha iyi bir deneyim haline getirdikleri görülmüştür. Çizgi film ve karikatürler birçok sıkıcı konuyu öğrenciler için büyüleyici kılmıştır. Çizgi film ve karikatürler, kitapların sıkıcı sayfalarına ve konunun gizli sırlarına hayat kazandırır. Araştırmalara göre Glaveanu (2011: 122), Feldhusen (2002: 179), çizgi filmlerin çok dikkat çekici uyarılar olduğu görülmüştür. Üzerine çizilen çizgi ile bir sayfa açarsanız, sayfada dikkat edeceğiniz ilk şey, üzerine çizilen çizgi olacaktır ve metnin içine girmeden çizgi film görüntüsünü anlamaya çalışırsınız. Sayfanın dörtte biri veya altıda biri üzerinde çizilen tek bir karikatür, metin dolu bir sayfayı değiştirebilir (Williams, 2008: 14-15) Küçük çocuklar için tasarlanan kitaplar, çizgi film görüntüleri ile doludur, çünkü çocukların zihinsel süreçlerini ekili bir şekilde uyandırır. Araştırmalar çocukların izlediği çizgi film görüntülerinin yıllar sonra dahi zihinlerinde izlenimler bıraktığını ortaya koymuştur Glaveanu (2011: 122-123). Doğru şekilde kullanılırsa, çizgi film ve karikatürler çok olumlu etkileri olabilir, çocukların öğrenme süreçlerini zenginleştiren, düşünme becerilerini geliştiren, yaratıcılık ve öğrenme performanslarını artıran araç ve yöntemler olabilirler.

Bunu göz önünde bulundurarak, 6. Sınıf düzeylerinde tematik kısa film programları ve ayrıca genel olarak okullar için dans, görsel sanatlar, bilim teknik, müzikten, çevre bilimine, orman ve suya kadar tematik animasyon filmlerin kullanılması öğretim müfredatlarını daha etkili hale getirmektedir.

Bu kapsamda bu tezde görsel sanatlar dersi aracılığıyla çocukların izledikleri çizgi filmlerin yaratıcılık ve tutumları bakımından ne derece etkili olduklarına cevap aranmaktadır. Bu çalışmada çizgi filmlerin görsel sanatlar dersi öğrencilerinin yaratıcılık sürecine etkileri deneysel bir araştırma sürecinde incelenmiştir.

1.1. Arastırmanın Amacı

Çizgi filmlerin çocuklardaki yaratıcı çizim yapma ve hayal gücü zenginliğine etkisinin ne yönde olduğunun bilinmesi ve günümüz gelişim çağındaki çocukların çok fazla etkisi altında kaldıkları çizgi filmlerin yaratıcı düşüncenin dışı vurumu olan yaratıcı çizimlerine, sanatsal yaratıcılıklarına ve görsel sanatlar dersine yönelik tutumlarına etkisinin neler olduğunun anlaşılması amaçlanmaktadır. Bu kapsamda aşağıdaki sorulara cevaplar aranmıştır.

1.2. Araştırmanın Alt Problemleri

1. Çizgi film temelli görsel sanatlar etkinlikleri uygulanan deney grubu öğrenciler ile mevcut MEB programının uygulandığı kontrol grubundaki öğrencilerin sanatsal yaratıcılıkları arasında anlamlı bir fark var mıdır?
2. Çizgi film temelli görsel sanatlar etkinlikleri uygulanan deney grubu öğrenciler ile mevcut MEB programının uygulandığı kontrol grubundaki öğrencilerin görsel sanatlar dersine yönelik tutumları arasında anlamlı bir fark var mıdır?
3. Çizgi film temelli görsel sanatlar etkinlikleri uygulanan deney grubu öğrenciler ile mevcut MEB programının uygulandığı kontrol grubundaki öğrencilerin Kaufman Alanlar Yaratıcılık testinden aldıkları puanlar arasında anlamlı bir fark var mıdır?

1.3. Araştırmanın Önemi

Bu araştırmayla görsel sanatlar dersinde çizgi film temelli karikaür uygulamalarının öğrencilerinin yaratıcılıkları üzerindeki etkilerinin daha iyi anlaşılması istenmektedir. Kendini ifade edebilen ve yaratıcılığı gelişmiş bireyler için; etkisi altında kaldıkları çizgi filmlerin sanatsal yaratıcılıklarını nasıl etkilediğinin anlaşılacağı düşünülmektedir.

Çizgi filmler, öğrencide sanatsal bir bakış açısı ve zihinsel süreçleri geliştirebilir. Bir öğrenciye kendi hayal gücünden bir çizgi film karakteri çizmesini söylerseniz, sizi şaşırtacak bir yaratım sergileyebilir. Çizgi film karakterleri hakkında yazmak, resim yapmak öğrencilerin düşünme, yazma ve görsel sanatlar becerilerini geliştirecektir. Bu aynı zamanda beyin gelişimlerine de katkı sağlar. Bu kapsamda izledikleri çizgi filmlerin hikâyelerinden nasıl sanatsal bir performans oluşturacaklarını ve bu hikâyelerin nasıl bir karakter için uygun olacağını düşünmeleri onları yaratıcılık süreçlerine yönlendirir. Tüm bu yönleriyle çizgi filmlerin görsel sanatlar derslerinde uygulamaya konması çocukların beyinleri ve elleri arasındaki koordinasyon becerilerini geliştirecektir (Target Study, 2019: 1-2).

1.4. Sayıtlar

1. Arařtırmada, deneysel srete ortaya ıkabilecek istenmedik deęiřkenler deney ve kontrol gruplarındaki ğrencileri aynı dzeyde etkilemiřtir.

2. alıřmada, her iki gruptaki ğrenciler grsel sanatlar dersi tutum ve Kaufman Alanlar Yaratıcılık leklerini samimi bir řekilde cevapladıkları varsayılmıřtır.

1.5. Sınırlılıkları

1. Arařtırma 2018-2019 Yılı Bahar Dneminde gerekleřtirilen uygulamalar ile,

2. zel bir 6. Sınıf Grsel Sanatlar dersinde ğrenim gren ğrencilerinden elde edilen veriler ile,

3. Bir derste uygulanan izgi film temelli ve MEB grsel sanatlar dersi ğretim programına dayalı ğretim etkinlikler ile,

4. “Sanatsal yaratıcılık rubrięi”, “grsel sanatlar tutum leęi”, “Kaufman alanlar yaratıcılık testi”, n test ve son test lmleri ile sınırlıdır.

İKİNCİ BÖLÜM

KURAMSAL AÇIKLAMALAR VE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR

Bu bölümde araştırma ile ilgili alan yazına ve ilgili araştırmalara yer verilmiştir.

2.1. Eğitim Sürecinde Film Kullanımı

Bir filmin neden ve nasıl kullanılacağına karar vermek, çocuklar için bir film seçmenin ilk adımıdır. Bu kapsamda şu soruların sağlıklı bir şekilde cevaplanması gerekir: Filmin eğitim amaçları ve sınıfta kullanımı nelerdir? Çocukları hangi imaj teknikleriyle etkileşime sokmak gerekir? Çizgi filmlerle onların sanatsal anlamda nasıl uyarabiliriz? Dersi ve konuyu çizgi filmlerle nasıl zenginleştirebiliriz? (Ouda, 2012: 11-15)

Her film çocuklara dünyayı başka bir kişinin bakış açısından (yapımcı olarak) görme imkânı verir. Farklı filmler, temalar, mesajlar ve görsel evrenler sunmak, çocuğun eğitim, öğrenme-öğretme sürecini zenginleştirebilir. Filmler çocuklarının öğrenme zevklerini geliştirmeye yardımcı olur. Kitaplar, resim ve müzikte olduğu gibi, çizgi filmler çocukların sanatsal yönünü teşvik eder ve onları icat etmek ve denemeye yönlendirir. Filmler, aynı zamanda, küçük yaştaki çocukların kişisel fikirlere sahip olmalarını ve neyi sevip neleri sevmediklerini bilmelerini sağlar (Russell ve Byford, 2006: 3-4).

Çocuğun entelektüel gelişimi boyunca, çocuklar dış dünya ile hayal güçlerini birbirinden ayırmaya ve bu şeylerin bilimsel ve sanatsal temsilleri dâhil gerçek yaşam deneyimleriyle dünyayla ilgili kendi vizyonlarını oluşturmaya başlar. Bir yönüyle filmler sayesinde çocuklar dünyayı başka bir açıdan görür ve anlamlandırır. Daha sonra, farklı yaratıcıların vizyon ve tarzıyla etkileşime girdikten sonra, bir çocuk kendi temsilini oluşturmak veya sadece dünyayla ilgili kendi vizyonunu oluşturmaya başlar (Blasco vd, 2011: 174).

Filmler çocukların sanatsal ve kültürel gelişimine destek sağlayabilir ve teşvik edebilir. Bir anaokulu sınıfındaki çocuklarla etkileşime girdiğimizde, her çocuğun ne kadar farklı olduğunun farkına varırız. Ancak yetişkinlerin hepsi aynı olma eğilimindedir. Bugün, çok farklı tema ve içeriklerde çizgi filmlerin, senaryoların ve görsel karakterlerin çok biçimliliği ve farklı kahramanları içermesi, çocukların farklı evrenleri keşfetmesini sağlamaktadır (Blasco vd. 2006: 94-96)

2.2. Çocuklar İçin Uygun Olan Filmler

Kısa Çizgi filmler, küçük çocuklar için çok uygundur, çünkü dikkatlerini çekebilirler. Herhangi bir klişeden çok uzakta olan kısa filmlerin farklı ve orijinal evrenleri, çocuklarda mucize yaratır ve sanatsal ve kültürel gelişimlerini teşvik eder (Ouda, 2012: 13-15).

Çocukların okulda okudukları konuları ele alan filmler, diğer öğretim materyalleri kadar etkilidir. Dünyayı başka bir bakış açısıyla görüyorlar ve öğretmenlere derslerini zenginleştirmek için yeni bir araç sağlıyorlar (Willberschied ve Peiyan, 2004: 534-535).

Kaliteli bir eğitim filmi veya bir belgesel, öğrencilerle sınıfta ele alınması zor olan konular hakkında gençlerin farkındalığını arttırabilir. Belgesel filmler ve kurguya dayanan filmler, bilgi içeriğinden dolayı öğretici olabilir. Çocukların yeni evrenler keşfetmelerine sebep olabilir. Belgeseller de - ister hayvanlar, ister dünya, ister tarih, coğrafya, bilim, müzik veya renkler hakkında olsun - çevrimiçi olarak birçok öğrenme-öğretme sürecini sağlayabilir (Russell, 2004: 21-24).

Eğitim filmleri zor mesajları dolaylı ve açık yürekli bir şekilde iletmenizi sağlar. Filmler ayrıca çocukları görüntü ve ses tekniklerini tanıtmak için de kullanılabilir. Bununla birlikte, çoğu zaman insanların analizler hakkında filmler hakkında konuştuğunu duyuyoruz, çünkü filmler, bir filmin öğelerini, temalarını, hikâyelerini, karakterlerini ve anlatım tekniklerini analiz ederken çocukların öğrenmesini sağlayan mükemmel bir öğretim aracı olabilir (Ouda, 2012: 14-16).

Öğretmenlere sınıfta filmlerin kullanımı için ilginç seçenekler sunan birçok ücretsiz eğitim materyali ve öğretim aracı da bulunmaktadır. Bilim kurgu ve belgesel

(ilköğretim ve ortaöğretim öğrencileri için filmler) filmleri izlemek büyüleyicidir, ancak filmleri bu açıdan incelememeye çalışırız. Filmleri sınıfa entegre etmek ve kullanmak, küçük çocukların hayal gücünü ve sanatsal farkındalığı teşvik eder (Russell ve Byford, 2006: 4-5).

Birçok yönüyle filmler sanatsal uygulamalara katkıda bulunur ve zenginleştirirler. Filmler çizim, boyam heykel ve dans gibi diğer görsel anlatım biçimlerine çocukların ilgisini çekerek, sınıfta sanatsal uygulamaları teşvik ederler (CCSESA, 2018: 15).

Bunu göz önünde bulundurarak, anaokulu, ilkokul ve ortaöğretim düzeylerinde öğretim programlarıyla uyumlu ve eğitsel temelde hazırlanmış tematik kısa film programları ve görsel sanatlar, bilim teknik, müzikten ekolojiye, orman ve suya kadar evrensel temalı animasyon filmlerin kullanılması öğrenme-öğretme sürecini çok yönlü ve zengin bir ortama dönüştürmektedir (Ouda, 2012: 15-16)..

2.3. Çizgi Filmler

Çizgi filmler endüstrisi, sinema dünyasında en önde yapımlar haline geldiler. 2018 yılında ortaya çıkan son güvenilir tahminler itibariyle, çizgi film endüstrisinin 80 milyar dolarlık bir katma değere sahip olduğu düşünülmektedir. Çizgi filmler özünde, hareketsiz görüntüler aracılığıyla hareket yanılması yaratma eylemlerini içermektedir. Çizgi filmler, cansız nesnelere hareket ettirme sanatıdır (Britannica, 2019: 1).

Bir çizgi film, etrafımızda gördüğümüz şeyleri, içinde canlı renkler bulunan eğlenceli renklerle basit bir çizim ya da karikatürler, film ya da içinde animasyon olan küçük bir videodur. Çizgi filmler çoğunlukla çocuklar içindir. Çizgi filmler daha önce sadece eğlence amaçlı olarak yayınlanmaktaydı. Ancak bugün çizgi filmler başka amaçlar için de yaygın olarak kullanılmaktadır. Çizgi filmler şu anda eğitim ve eğlence, eğlencenin yanı sıra insanlar arasında farkındalık yaratmak için etkili bir şekilde kullanılmaktadır (Ergen-Kılıcı, 2009:39).

Karikatürler ve çizgi filmler çok uzun zamandan beri bir öğretim yardımı olarak kullanılmaktadır. İyi tasarlanırlarsa öğrenmeyi öğrenciler için daha kolay ve

daha iyi bir deneyim haline getirdikleri görülmüştür. Çizgi film ve karikatürler birçok sıkıcı konuyu öğrenciler için büyüleyici kılmıştır. Çizgi film ve karikatürler, kitapların sıkıcı sayfalarına ve konunun gizli sırlarına hayat kazandırır. Araştırmalara göre çizgi filmlerin çok dikkat çekici uyarılar olduğu görülmüştür. Üzerine çizilen çizgi ile bir sayfa açarsanız, sayfada dikkat edeceğiniz ilk şey, üzerine çizilen çizgi olacaktır ve metnin içine girmeden çizgi film görüntüsünü anlamaya çalışırsınız. Sayfanın dörtte biri veya altıda biri üzerinde çizilen tek bir karikatür, metin dolu bir sayfayı değiştirebilir. Küçük çocuklar için tasarlanan kitaplar, çizgi film görüntüleri ile doludur, çünkü çocukların zihinsel süreçlerini ekili bir şekilde uyandırır. Araştırmalar çocukların izlediği çizgi film görüntülerinin yıllar sonra dahi zihinlerinde izlenimler bıraktığını ortaya koymuştur. Doğru şekilde kullanılırsa, çizgi film ve karikatürler çok olumlu etkileri olabilir, çocukların öğrenme süreçlerini zenginleştiren, düşünme becerilerini geliştiren, yaratıcılık ve öğrenme performanslarını artıran araç ve yöntemler olabilirler (Grado, 2016: 6-9).

Geleneksel öğretim metodolojisinde, genellikle derslerde öğrencilere sistematik bir konuşma veya tartışma yoluyla bilgi verilmektedir. Ancak gelecek nesil öğrenme sürecinden pasif alıcılar konumunda olmak istememektedirler. Yeni nesil çocuklar hemen hemen her şeyi incelemeye çalışmakta farklı bakış açıları geliştirmektedirler. Bu yönüyle çocukların zihninde ortaya çıkan çok fazla sorgu olduğunda, geleneksel öğretim şeması anlamını kaybetmektedir. Bu durum, öğretim için yeni tekniklere olan ihtiyacı ortaya koymaktadır. Bu kapsamda çizgi film veya çizgi romanlar çocukların farklılaşan yeni öğrenme ihtiyaçlarını karşılamak için önemli bir araç olabilirler. Çizgi filmlerin, eğitim sürecinde kullanılmalarının çok avantajlı sonuçlara yol açtığı kanıtlanmıştır (Tanrıöven, 2002: 281).

2.3.1. Çizgi Filmlerin Eğitimdeki Önemi

- **Çizgi filmler çocukların dikkatini çeker**

Çocuklar her zaman her anın tadını çıkarmak ister. Etraflarında sürekli eğlence ve mizah hissetmek isterler. Ve karikatürleri eğlence ve mizah ile ilişkilendirmek insan doğasıdır. Bu nedenle, eğlence arayışında, öğrencilerin

dikkatini çekecek olan çevrelerindeki ilk varlığın karikatür veya çizgi roman olduğu söylenebilir. Sadece çocuklar değil yetişkinler de aynı şeyi yapar. Ne zaman bir kitap açarsak, ilk önce üzerinde basılı imgelere, sonra da metne bakarız. Benzer şekilde, öğrenciler önce çizgi şeridi, sonra metni okuyacaklardır. Bu nedenle, öğrencinin bir konuya dikkatini çekmek için, karikatürlerin kullanımı harika bir fikir olacaktır (Isham ve Willams, 2019: 1).

- **Çizgi Filmler Daha İyi Bir Anlayışa Yol açar:**

Teorik olarak anlaşılamayan birçok konu vardır. Pratik deneyimlere veya gerçek hayattan örneklere ihtiyaç duyulur. Komik çizgi şeritler bu durumda çok yardımcı olabilir. Çizgi roman şeridi bir hikâyeyi kolayca anlatmak için kullanılabilir. Çizgi film karakterleri ve belirtme çizgileri kullanılarak, bir hikâye kolayca pişirilebilir ve öğrenciler ağır konuları çok rahat bir şekilde anlayabilir. Pek çok tarih ve ekonomi kitabı yazarı, geçmişte meydana gelen önemli bir olayı veya teorik anlayışı bir teori veya kavramı ortaya koymak için karikatür veya çizgi roman kullanmışlardır ve bu durum öğrencinin daha iyi konsantre olmalarını sağlayacaktır. (Isham ve Willams, 2019: 2).

- **Çizgi Filmler Sosyal İletişimi Geliştirebilir:**

Bir çizgi roman şeridinde, farklı bireysel diyaloglarla çok sayıda karakter bulunur. Bir öğretmen, karakterlerin her birini öğrencilere benzetebilir ve çizgi roman şeridinde bir oyun yapmalarını söyleyebilir. Bu, öğrencinin güvenini artıracaktır. Öğrenciler tüm sınıfın önünde sahne alma ve konuşma şansına sahip olacaklardır. Bu da konuşma becerilerini geliştirecektir. Diğer öğrenciler için de faydalıdır çünkü onlar da hikâyeyi daha iyi anlayacaklardır. Bu durum başlı başına herkes için eğlenceli bir etkinlik olacaktır (Williams, 2008: 13).

- **Çizgi Filmler, Etik Değerleri Kazandırmanın Etkili Bir Yoludur:**

Bazen öğretmenlerin ahlaki değerleri ve iyi davranışları öğretmesi zorlaşır. Öğrenciler onları hafifçe alabilir. İyi davranmazlarsa sonuçlarını anlayamayabilirler. Bu onlara çarpıcı biçimde öğretilir. Bir çizgi film videosu veya filmi göstererek öğrenciler, farklı durumlara nasıl başa çıkacaklarını ya da uygun bir davranış sergilemedikleri takdirde hangi şartlarla yüzleşmeleri gerektiğini öğrenebilirler. Bunlar arasında arkadaşlığı sürdürme, doğru ile yanlış arasında ayırım yapma, başkalarının önünde davranma, kendi hayallerini takip etme ve çizgi film izlemekten ya da çizgi roman okumaktan daha birçok şey öğrenilebilir (Güler, 1989: 172).

- **Çizgi filmler, Okul Öncesi İlkokul ve Ortaokul Eğitimi İçin Harika bir Araçtır:** Karikatürler, çocukların yoğun bir şekilde derse olan dikkatlerini çekebilir. Çizgi film kullanarak tekerlemeler, şiirler, sanatsal imgeler ve birçok bilim kurgu içerikler etkili bir şekilde öğretilir. Ayrıca çizgi filmler çocuklara hikâyeleri öğretmenin etkili bir yolu olacaktır. Fiziksel egzersizle ilgili bir çizgi film öğrencilere gösterilebilir ve videodaki karakterlerin egzersizlerini yapmaları istenebilir (Williams, 2008: 14) .
- **Çizgi Filmler ve Karikatürler Çocukların Sanatçı Olmalarına Katkı Sağlayabilir:** Çizgi filmler, öğrencide sanatsal bir bakış açısı ve zihin geliştirebilir. Bir öğrenciye kendi hayal gücünden bir çizgi film karakteri çizmesini söylerseniz, sizi şaşırtacak şaşırtıcı bir yaratım sergileyebilir. Çizgi film karakterleri hakkında yazmak, resim yapmak öğrencilerin düşünme, yazma ve görsel sanatlar becerilerini geliştirir. Bu aynı zamanda beyin gelişimlerine de katkı sağlar. Bu kapsamda izledikleri çizgi filmlerin hikâyelerinden nasıl sanatsal performans oluşturacaklarını ve ne tür bir karikatürün karakterine uyacağını düşünmeleri onları yaratıcılık süreçlerine yönlendirir. Tüm bu yönleriyle çizgi filmlerin görsel sanatlar derslerinde uygulanmaya konması çocukların beyinleri ve elleri arasındaki koordinasyon becerilerini geliştirecektir (Target Study, 2019: 1-2).
- **Çizgi Filmler Düşünme Becerilerini Geliştirebilirler:**

Çizgi filmlerde geçen olay ve olguların ne anlama geldiğini yorumlamak için çocuklar eleştirel düşünme seviyesine ihtiyaç duyarlar. Pek çok olası sonuç olabilir, ancak doğru olanı seçmek daha üst düzey düşünme becerileri gerektirir (Williams, 2008: 13-14).

- **Çizgi filmler Kelime Hazinesini Geliştirir:**

Çizgi film izlerken çocuklar çok fazla kelime öğrenebilirler. Anlamalarını ve bunları cümlelerde nasıl kullanacaklarını öğrenebilirler. Ayrıca ses tonlarının veya jestlerin tüm cümlelerin anlamalarını nasıl değiştirebileceğini de öğrenebilirler. Ayrıca hangi durumlarda hangi kelimelerin kullanılacağını da öğrenebilirler (Grado, 2016: 6-9).

- **Çizgi filmler Öğrenci-Öğretmen İlişkilerini Geliştirebilir:**

Çizgi filmler neredeyse tüm çocuklar tarafından beğenilmektedir. Bu kapsamda öğretmen öğrencilere öğretmek için bir çizgi film kullanırsa, öğrenciler derse ve öğretmene yönelik olumlu tutumlar geliştirmeye başlarlar. Bu ilişki kurulduktan sonra, öğrenciler öğretmene ve derse karşı daha ilgili olacak ve öğretim sürecinin amaçları etkili bir şekilde gerçekleşecektir. Bu yönüyle derslerde çizgi film gösterimleri öğrenci-öğretmen bağımlı artıran önemli uygulamalardan birisidir (Williams, 2008: 13-14).

- **Çizgi Film Gösterimleri Öğretimde Ekonomik Bir Uygulamadır:**

Projektörler, bilgisayarlar ve diğer akıllı teknoloji türleri gibi diğer araçlarla karşılaştırıldığında çok ucuz uygulamalardır. Bir animasyon videosu ya da filmin televizyon ekranında gösterilmeleri ile sınırlıdır. Ayrıca çizgi film çok kolay kullanılabilirler. İnternette indirilebilir, CD ve video arşivlerinden bilgisayar ekranlarında çok rahatlıkla izlenebilirler. Ayrıca eğitim amaçlı olarak sürekli çizgi filmler gösteren birçok televizyon kanalı bulunmaktadır. Bu yolla, çizgi filmler başka araç ve tekniklere kıyasla çok ucuz bir araç haline gelirler (Mahesh Chandra, Nabi ve Raslana, 2013: 153).

Birçok öğretmen ve ebeveyn, çok fazla çizgi film izlemenin çocuklarının sağlığını olumsuz etkileyebileceğini düşünmektedir. Çok fazla çizgi film izlemek, çocuğun sağlığını kesinlikle etkileyecektir, ancak çizgi filmlere harcanan doğru zaman çocuğa gelişimine ve eğitimine yardımcı olacaktır. Ayrıca, bir çocuğun çizgi film izlemesi durumunda, bir çizgi film karakteri gibi davranmaya başlayacağı da düşünülmektedir. Bu her zaman doğru değildir. Bütün gün aynı karikatürü izlemek çocuğu olumsuz etkileyebilir ancak çizgi filmi yarım saat veya bir saat boyunca izlemek onu çok fazla etkilemeyecektir. Bu aynı zamanda çocuğun izlediği çizgi film türüne de bağlıdır. Çizgi film karakteri rolünde olumlu davranırsa, çocuk üzerinde iyi bir etkisi olacaktır. Çizgi filmler de iyi bir öğretim aracı olabilir. Sadece öğrencinin dikkatini çekmekle kalmaz, aynı zamanda ona birçok şeyi öğretebilir. Çocuğun eğitimi boyunca, karikatürler çok önemli bir rol oynamaktadır. Stresli ve monoton bir atmosfer yaratmak yerine, rahat ve keyifli bir atmosfer yaratır (Zimmerman ve Christakis, 2005: 620)

2.3.2. Çizgi Filmle Öğretme

Uygulayıcılar ve akademisyenler sınıfta karikatürleşmenin ve çizgi filmlerin birçok potansiyel yararını tespit etmişlerdir. Bunlardan bazıları şu şekilde sıralanmıştır (Mahesh Chandra, Nabi ve Raslana, 2013: 153) :

- Çizgi Film, Bloom'un Taksonomisi tarafından tanımlanan çeşitli bilişsel alanları gerçekleştirmeye katkı sağlar.
 - Bloom'un orijinal Taksonomisi ve revizyonları, her biri çizgi filmlerle potansiyel olarak yararlanılabilecek eğitim hedeflerini özetlemektedir.
- Çizgi film izlemek ve sonrasında çizimler ya da karikatürler yapmak, öğrencileri büyük fikirlere odaklanmaya ve belirli detayların daha geniş bir tabloya nasıl katkıda bulunduğunu değerlendirmeye teşvik eder (Olaniyi, 916-17).

- Çizgi filmler ve karikatürlere şiir yapmak, storyboard hazırlama, taslak hazırlama, imge kullanımı, alan, kişileştirme, tonlama ve aynı hikâyenin birden fazla versiyonunun oluşturulmasına katkı sağlayabilir.
- Resim ve metni kullanarak daha uzun hikâye anlatımı, anlatı yayları, temposu, karakterler ve etkili cümleler hakkında düşünme aktiviteleri yapılabilir.
- Çizgi film temelli karikatürler, kavramların karmaşıklığını azalabilir.
- Çizgi filmlere dayalı karikatür yapmak öğrencilerin kendi motivasyonlarını etkileyebilir çünkü öğrencilerin paylaşması ve incelemesi daha eğlenceli olabilir.
- Çizgi film temelli karikatür çizmek, öğrencilerin hem kelime hem de resim kullanması nedeniyle bilgileri korumasına yardımcı olabilir (çift kodlama teorisi).
- Çizgi film temelli karikatür yapmak, öğrencilerin belirli türden çalışmalara hazırlanmasına yardımcı olabilir.

Öğrenciler karikatürlmeyi aşağıdaki durumlar için kullanabilir (Isham ve Willams, 2019: 1-3).

- Bilgi kaydetmek, not almak ve bir süreçteki adımları tanımlayarak, bilgileri içeriğe koyarak ve yeni kullanımlara uygulayarak yansıtmak.
- Bir yerin görsel tarihini belgelemek;
- Yeni fikir ve deneyimler günlüğü oluşturmak;
- Bilgiyi analiz etmek veya eleştirmek;
- Bestelemek, anlatmak, tutum ve fikirleri keşfetmek.

Eğitim amaçlı animasyonların kullanımı son zamanlarda oldukça fazla miktarda artış göstermektedir. Animasyonlar, öğrenenlerin öğrenme deneyimlerini geliştirir: daha görsel, daha sağlam, sonuç olarak daha fazla katılım sağlarlar. Bu yönleriyle gelişmiş animasyonlar olan çizgi filmler eğer yerinde ve öğretim ilkeleri doğrultusunda kullanılırlarsa eğitim ve öğretim için etkili bir araç olduğu kanıtlanmıştır (Grado, 2016: 6). Asıl soru, onların etkili bir şekilde nasıl

kullanacaklarıdır. Bu noktada içeriğin, stilin seçimi ve yaratıcılık eklenmesi önem taşımaktadır (Abel ve Madden, 2008: 24-27).

- **Doğru içeriğin seçimi.** E-öğrenme tamamen öğrencinin deneyimlerini ve teknolojiye rahatlığı arttırmakla ilgilidir. Bu kapsamda anahtar, en önemli bilgiyi seçmektir. Bu, öğrencilerinizin dersin odağını tanımlamasına yardımcı olur. Bunu sağlamak için çizgi film içerikleri derslerin kazanımlarıyla ilişkili olmalıdır. Çok fazla bilgi yerine öğrencilerin takip etmeleri için yeterli bilgilerin ve kritik noktaların verilmesi etkili bir çizgi film öğretimi sağlamaktadır.
- **Doğru stilin seçimi.** Sunulan animasyon stillerinin sayısı öğretmenler için çok zor olabilir. Eğitim amaçlı olarak aşağıdaki yaygın animasyonlar kullanılabilir:
 - 2D çizgi animasyon
 - 3B animasyon
 - Hareket grafikleri
 - Elle çizilmiş animasyon
 - Beyaz tahta animasyonu
 - Infographic animasyonu

Her animasyon türünün kendine göre avantajları ve dezavantajları vardır. Bazıları üretim sürecinde daha karmaşıktır ancak daha profesyonel bir titreşime neden olur. Bazıları çok daha basit ama yine de öğrencileri etkilemektedir. Her animasyon türü derslere uyabilir, öğretmenin kendi konusu için en uygun olanı seçmesi gerekir. Ayrıca, bu tür animasyonlar diğer öğretim materyalleriyle de birlikte kullanılabilir. Tüm bu animasyonların geliştirilmesi profesyonel destek gerektirebilir. Bununla birlikte öğretmenlerin tamamı derslerinde hazır animasyonlar kullanabilirler.

- **Animasyon ve çizgi filmleri etkili kılmak için Yaratıcılık ekleyin!**

Eğitimsel animasyon videolarının yalnızca düz ve sıkıcı bir metin veya sayı içeren yapıda olması öğrenciler için çok sıkıcıdır. Eğitim amaçlı animasyonun ana konsepti, bilgilendirmeyi sağlarken aynı zamanda çevrimiçi öğrenmeyi daha eğlenceli hale getirmektir. **Animasyon** ne kadar karmaşık ve akademik olursa olsun **eğlenceli olmalı** ve yaratıcılığı teşvik etmelidir. Bu kapsamda animasyonların

içerisinde ya da birlikte **öykü anlatımı ve mizah unsurları eklemek çok etkili bir yaklaşımdır. Örneğin** Video gösteriminin bir aşamasında öğretmen şakası eklemek ya da hayal gücünü tetikleyici aktiviteler yapmak derse olumlu katkılar sağlar. Tüm bu yönleriyle çizgi film animasyonlarının potansiyeli yadsınamaz. Animasyon, öğrencilerin daha iyi öğrenmelerle sonuçlanan etkileşimini ve anlayışını artırmada yardımcı olabilir.

2.3.3. Çizgi Film İzlemenin Olumsuz Yanları

Çizgi filmlerin olumlu yönlerinin yanı sıra, çocuklara izlemelerine izin vermeden önce ebeveynlerin ve öğretmenlerin dikkat etmesi gereken çocuklar üzerindeki bazı olumsuz etkileri de söz konusudur. Bu nedenle, bazıları çizgi filmlerin medyatik ve popüler tarafını ön plana çıkarırken bu resimli görsel sanatın “karanlık tarafını” ortaya koymak eğitim süreci açısından önem taşımaktadır (Pınar, 2006: 1-2).

2.3.3.1. Şiddet

Teenage Mutant Ninja Kaplumbağalarından biri olan (mavi olan) Leonardo, kötü bir şekilde Krang ordusunu yok eder. Sonuç: her yerde kırılmış kollar ve bacaklar, şaplak yüzler, yıkık binalar, toplam imha enstanteneleridir... Tom ve Jerry’yi karakterlerinde, her zaman birbirleriyle savaşıp kovalarlar, bir çeşit intikam almak isteği sergilenmektedir. Bunların hepsi bilinçsiz ya da kontrolsüz bir şekilde çocuğun zihinlerine şiddet uyarıcı gönderen doğrudan mesajlardır. Çocuklar bu sahneleri sünger gibi emer ve şiddeti oldukça normal ve yaygın bir şey olarak kabul etmeye başlarlar. Şiddet olaylarıyla sık etkileşime giren çocuklar, benzer yaşam olaylarında gördüklerini taklit etme olasılıkları yüksektir. Amerikan Pediatri Akademisi’nden (AAP) uzmanlar şiddet dolu çizgi film izleyen çocuklar, gergin, saldırgan ve itaatsiz olma eğiliminde olduklarını rapor etmişlerdir. Çizgi filmlerin çocuklar üzerindeki şiddeti ilgilendiren üç ana etkisinden söz edilebilir (Novak Djokovic Foundation, 2019: 1-2) :

- Başkalarının acılarına ve kedere duyarsız hale gelebilirler

- Çocuklar, gerçek hayatta etraflarındaki şiddet unsurlarından rahatsızlık hissetmeyebilirler.
- Çocuklar saldırgan tepkilere ve şiddet içeren davranışlara yatkınlık gösterebilirler.

bu konuda birçok araştırma bulgusundan söz edilebilir. Bunlardan biri Iowa Eyalet Üniversitesi'nde gerçekleştirilen bir araştırmanın bulgularıdır. Gençleri hedef alan animasyonlu filmlerin genellikle genel izleyiciler için yayınlanan programlardan daha fazla şiddet içerdikleri görülmüştür (Novak Djokovic Foundation, 2019: 1-2).

2.3.3.2. Sağlık problemleri

1995 yılında Satoshi Tajiri tarafından yaratılan Pokémon, animasyon filminin Japon ismi olan anime'ye aittir. Anime kendine özgü bir görünüme sahip bir sanat dalıdır (örn. Büyük gözler). Çizgi filmin asıl adı senaryodaki kahraman figürü de olan Cep Canavarıdır. Çizgi filmde senaryo gereği Pokémonlar sert çatışmalar, kavga ve şiddet etkileşimlerinde dahi her zaman hayatta kalabilmektedirler. Pokémonlar enerjilerini geri kazanma kabiliyetine sahip olduklarından asla ölmezler.

1997'de Japonya'da, epileptik nöbetler nedeniyle 653 çocuk hastaneye yatırıldı. Ayrıntılı bir araştırmadan sonra, nöbetlerin çocukların o gece izledikleri Pokémon'un 38. bölümünde ortaya çıkan kırmızı ve mavi ışıkların yanıp sönmelerinden kaynaklandığı tespit edildi. Bu bölüm, Japon hükümeti tarafından yasaklandığı için dünyanın hiçbir yerinde ticari olarak yayınlanmadı. Bu örnekte görüldüğü gibi kontrolsüz ve şiddet içeren çizgi filmler çocuklarda bir takım sağlık sorunlarına yol açabilirler (Novak Djokovic Foundation, 2019: 1-2).

Ayrıca, bütün gün televizyon karşısında oturup çizgi film izlemeninde iyi bir şey olmadığı açıktır. Bu, çocuklarda görme veya omurga eğriliği bozukluklarına yol açabilir. Fiziksel aktivite eksikliği de obezite ile ilgili sorunlar yaratır. Ayrıca, birçok uzman çizgi filmlerin üç yaşına kadar çocukların konuşma gelişimine olumsuz etkilerini vurgulamaktadır. Benzer şekilde bazı psikologlar, aşırı çizgi film izlemenin, doğru konuşma gelişimi için gerekli etkileşimin olmadığı pasif bir faaliyet olduğunu iddia etmektedirler.(Browne ve Hamilton-Giachritsis, 2005: 702).

2.3.3.3. Rol modelleri örnek alma

Çizgi film izlerken çocuklar genellikle kendilerini karakterlerle özdeşleştirirler. Ancak sorun, bu karakterlerin herhangi bir tanımlama için genellikle uygunsuz olmalarıdır, Çoğunlukla gerçek yaşamdan kopuk bir şekilde çok saldırgan özellikler gösterirler veya: uçabilme, örümcek ağını bileğinden vurabilme, yakındaki binalarda bir gökdelenin tepesinden atlayabilme, .şimşek ve rüzgârdan daha hızlı koşabilme, 15 suçluyu tek elle yakalayabilme gibi doğaüstü güçlere sahip olabilirler. Bu saldırgan karakterler çocuklar için kolayca rol modellere dönüşebilirler. Gerçek ile kurgu arasındaki farkı bazı durumlarda kaybedebilirler. Bu çocuğun psikolojik gelişimi için bir tehdit oluşturabilir (Çaplı,1996: 78). Ne yazık ki, çocukların çizgi filmleri uç noktalara götürdüğü olumsuz durum ve örneklerde vardır. Örneğin duygusal aşırılıklar (Persegani ve diğ., 2002: 977), şiddet ve saldırganlık eğilimi (Anderson ve Pempek, 2005: 505) ve uyumsuz davranışlar (Pagani, Fitzpatrick, Barnett ve Dubow, 2010: 425) bunlardan bazılarıdır.

Persegani ve arkadaşları (2002: 979-81) çizgi filmlerin olumsuz etkilerini azaltmak ve çizgi filmleri çocuklar için sağlıklı bir eğlence haline getirmek için aşağıdaki önerilerde bulunmuştur:

- Çocuklar, çizgi film izlemek de dahil olmak üzere yaptıkları her şeyde dengeli bir yaşam tarzına sahip olmalıdır.
- Ebeveynler, çocukların TV izlemek veya bir bilgisayar kullanmakla geçirdikleri zamanı günde en fazla bir saatle kontrol etmeli ve sınırlandırmalıdır.
- Ebeveynler, belirli bir sahnedeki çizgi film karakterinin zarar görmediğini, ancak gerçek hayatta ciddi şekilde yaralanacağını veya öleceğini açıklamalıdır. Ebeveynler ayrıca çocuklarına şiddet davranışlarının bir anlaşmazlığı çözmek için en iyi eylem şekli olmadığını söylemelidir.
- Bazı çizgi filmlerin izlenmesinde yaş sınırı olmalıdır.
- Yayıncıların, bu programın bir parçası olarak TV'de neyin gösterilip neyin gösterilmeyeceğini değerlendiren ve ne zaman yayınlanacaklarına karar

verecekleri profesyonel ekiplere (çocuk programı uzmanı, editör ve psikolog) sahip olması gerekir.

- Çocukların içeriğini anlayamadıkları bazı karikatürleri izlemelerine izin verilmemelidir.
- Öğretmenler ve ebeveynler, çocuklarına kendileri üzerinde olumlu etkisi olabilecek çizgi filmler sağlamalıdır.
- Ebeveynlerin ve öğretmenlerin çizgi film karakterlerini çocuklarla izlemesi ve tartışması iyi bir yaklaşımdır.

2. 2. YARATICILIK

Torrance'a (1991) göre yaratıcılık "Sorunlara, yetersizliklere, bilgi eksikliğine, mevcut olmayan elemanlara, uyumsuzluklara karşı duyarlı olma, güçlükleri belirleme, çözümler bulma, tahminler yapma veya eksikliklerle ilgili olarak hipotezler kurma ve bunları tekrar tekrar teste tabi tutma ve ortaya çıkanları açıklamadır. Guilford'a göre (1967) böyle düşünen kişi sonuca belli önermelerden, belli temellerden hareketle ve alışılmış yollardan geçerek ulaşamaz herkesin geçtiği yolların dışında yollar arar, değişiklik peşindedir. Herhangi bir problem durumu çözerken kabul edilebilecek birden fazla cevap bulabilir. Sonuçta meydana gelen çözüm yolları kendine özgüdür, düşüncelerinde esnek ve akıcıdır (Sternberg ve Lubart, 1996: 677).

Kharkhurin (2014: 338) yaratıcılığı, yenilik, fayda, estetik ve özgünlük özelliklerini içeren 4 ölçütlü bir yapı kapsamında tanımlamaktadır. Yenilik niteliği, yaratıcı bir eserin yeni bir kavramsal çerçeve sunan veya var olanı değiştiren ya da ihlal eden yeni bir şey yaratmasını gerektirir. Fayda niteliği, yaratıcı bir çalışmanın bir üreticinin veya bir alıcının yaratıcı olarak kabul ettiği şey olduğunu, manevi, kültürel, sosyal veya politik ortamda önemli bir dönüm noktasını temsil eden ve ahlaki meseleleri içerir. Estetik niteliği, yaratıcı bir çalışmanın, doğanın temel gerçeğini mükemmel bir sırayla yansıtmasını gerektirir, olağanüstü gerçekliğin özünü verimli bir şekilde sunar ve hem gerginliği hem de içsel çelişkiyi ifade eden

tatmin edici bir şekilde karmaşıklığa sahiptir. Orijinallik niteliği, yaratıcı bir çalışmanın, bireyin içsel kimliğini ifade ettiğini ve kişinin kendi değerlerini ilişkilendirdiğini ve dünyaya inandığını belirtir. Bu nitelikler, eserlerin yaratıcılığını insan çabalarının farklı alanlarından değerlendirmek ve karşılaştırmak için kullanılacak bir karşılaştırma matrisi oluşturur (Kharkhurin, 2014, 338).

Bu, sanatçılardaki yaratıcı süreçlerin yaratıcı bir sanat eseri ile sonuçlanmadığını, ancak beden-zihin ilişkisini ayarlayarak yaratıcılığı izleyiciyle etkili bir ilişki olarak açıklar. Bu açıdan bakıldığında, yaratıcılık, sanatçı ile izleyici arasında empatik bir bağlantıyla sonuçlanan bir düzenleme süreci ile elde edilir. Hem sanatçı hem de seyirci gerçeği dönüştüren yeni ve uyarlanmış bir ürün yaratır. Yaratıcılık, farklı düşüncelerin değerlendirilmesi ve yaratıcı problem çözme yeteneklerinin değerlendirilmesi yoluyla yaratıcı düşünme açısından tanımlanabilir. Bu yetenekler yaratıcılık eğitimleri ile artırılabilir (Treffinger ve Isaksen, 2005: 342).

Yaratıcılık konusunda birçok model araştırma literatürünü temel alarak yaratıcılığa dahil olan bilişsel ve duyuşsal süreçleri ve bunlar arasındaki ilişkileri tanımlamıştır. Bu modellerin birçoğunda yaratıcılığın merkezinde ıraksak düşünme, alışlagelmişin dışında düşünme, özgün düşünme, alternatif düşünme vs. gibi çok farklı düşünce yapılarının var olduğu ileri sürülmüştür (Mayer ve Mussweiler: 2011: 1262)

Hem yeni hem de uygun olan Sternberg ve Lubart'a göre (1999: 3) yaratıcılık, yaşamdaki birçok farklı koşulla başa çıkabilme sürecinde organizasyonlar ve toplumlar için önemli bir beceridir. Sosyal gelişme ve gelişmenin en önemli katalizörlerinden biridir. Yaratıcılığın insanlık gelişimi ve medeniyetindeki önemli rolü, disiplinler arası bilginlerin uzun zamandır yaratıcılığın ne olduğunu, yaratıcı düşünmenin nasıl gerçekleştiğini ve bu tür düşünmenin nasıl geliştirilebileceğini anlamakla ilgilenmesinin bir nedeni olabilir (Simonton 2003: 475)

İnsanlar her zaman üretime, bilişsel sürece ve yaratıcı olmaya odaklansalar da, kişilik itibari ile yaratıcı oldukları düşünülen bazı insanlar şu şekilde karşımıza

çıkar. Literatürde yaratıcı kişilik konusunda üç belirgin temanın ortaya çıktığı görülmektedir.

İlk tema, yaratıcı insanlar arasındaki bireysel farklılıklar söz konusudur. Bireysel farklılıklardan yaratıcılığa yansıyan en önemli yapı kişiliktir. Tardiff ve Sternberg (22), diğer psikologların görüşlerini özetleyerek yaratıcılık konusunda 19 kişilik özelliğini tanımlamışlardır. Genel olarak, yaratıcı insanlar yeni deneyimlere daha açık, daha az geleneksel ve daha az bilinçli, daha kendine güvenen, kendi kendini kabul eden, atılgan, hırslı, baskın, girişimci ve dürtüsel özellikler göstermektedir (Hu, Adey, Shen ve Lin, 2004: 718)

İkinci tema, yaratıcı kişilik yapısıdır. Yaratıcı kişilik özelliklerini araştıran 100'den fazla makaleyi inceledikten sonra, Treffinger, Young, Selby, Shepardson ve Florida (2002: 121), yaratıcı bireylerin iki farklı türe ayrılabilceği sonucuna varmışlardır. İlk tip yaratıcı bireyler, deneyime açıklık, risk alma, oynaklık, sezgi ve merak gibi özellikler ile tanımlanırken, ikinci tip düşüncenin bağımsızlığı, içselleştirme, iç kontrol odağı, sebat etme, özgünlük, çalışkanlık gibi özellikler göstermiştir.

Üçüncü tema, her zaman gelişimsel bir araştırma yöntemini benimseyen yaratıcı kişilik hakkındaki uzunlamasına çalışmalardır. Literatüre göre küçük çocukların yaratıcılıkları büyüklere göre daha yüksek düzeydedir. İlginçtir çocuklukta yaratıcı özellikler zamanla azalma eğilimi göstermektedir (Nie ve Zheng, 2005: 356). Örneğin Wang (2003:1) tarafından gerçekleştirilen bir doktora çalışmasında, yedinci sınıftan sonra, ergenlerin yaratıcılık düzeylerinin sürekli olarak azalan eğilimler gösterdiği sonucuna ulaşılmıştır.

2. 2. 1. Eğitimde Yaratıcılığı Geliştirmede Öğretmenin Rolü

Geleneksel öğretmen öğretimi için çok az teknik ve materyal kullanır. Bir öğretmenin sunduğu derste çok az teknik ve materyal kullanması da, ortaokul sosyalleştirme amacına olumsuz katkıda bulunabilecek bir etkidir. Böylelikle öğrencilerin ufuklarının dar olmasına ve farklı kaynaklardan bilgi toplama

alışkanlıklarını kazanmalarının önüne geçilebilir. Üstelik bir ya da iki öğretim etkinliği ile ders vermenin de çok olumsuz sonuçları vardır. Bunlardan ilk akla gelen, öğrencilerin derse olan ilgilerini toplayamamadır. Örneğin dersini sadece düz anlatım etkinliği ile vermeye çalışan bir öğretmenin sınıfında öğrencilerin “düşünsel gezinti” yapmaları kaçınılmazdır. Yapılan araştırmalar, özellikle ortaokul çocuklarının dikkat aralıklarının sadece on dakika olduğunu vurgulamaktadırlar. Sadece düz anlatım yapan bir öğretmen, öğrencilerini sadece on dakika derste tutabilme becerisini gösterecektir. Çeşitli etkinlikler ve farklı materyaller (görsel-işitsel-yazılı) kullanarak, hem öğrencilerin “düşünsel gezinti” yapmalarının önüne geçilerek derse olan ilgilerinin artması sağlanabilir hem de farklı öğrenme becerilerine sahip olan öğrencilerin dersi daha iyi öğrenmelerine ve hatırlamalarına da yardım edilir. Bu nedenle çağdaş bir öğretmenden, derslerinde çeşitli öğretim yöntemleri, teknikleri ve farklı materyaller kullanmaları beklenir.

Geleneksel öğretmen, kendinden farklı düşünen öğrencilerle alay eder, eleştirir ya da onları göz ardı eder. Ne kadar komik, ne kadar basit bile olsa, bir öğrencinin derste ifade ettiği düşünceler, asla eleştirilmemeli ve böyle düşündüğü için öğrenci asla komik duruma düşürülmemelidir. Öğrencilerin düşünceleriyle alay eden ve onları eleştiren bir öğretmen, öğrencilerin derse etkin olarak katılmalarını daha baştan engeller. Toplumun küçük bir örneklemini olan sınıf ortamında öğrenciler, toplumsal yaşamın bir provasını yapmaktadırlar. Toplumsal yaşamda fikirlerini özgürce ifade etmek ve savunmak becerilerine sahip olan bireyler daha etkili olduklarından, sınıf ortamında bu becerilerin titizlikle kazandırılması zorunludur. O halde, başta da söylediğimiz gibi, ne kadar komik ve değersiz bile olsa, öğrencilerin fikirlerini kabul etmek durumundayız. Çağdaş bir öğretmen, farklı düşünceleri elde etmeye çalışan ve öğrencilerini bu yönde güdüleyen kimsedir. Ayrıca çağdaş öğretmen şunu da kabul etmelidir ki, “bazı öğrencilerin fikirleri öğretmenin fikirlerinden daha iyi ve sağlıklı olabilir (Tanrıöğen, 2002: 292-296).

Geleneksel öğretmen tüm öğrenciler için tek bir standart kullanır. Sınıfa gelen her öğrenci çevrenin bir temsilcisidir. Bir toplumdaki bireyler ne kadar birbirinden farklıysa, bir mikro toplum olan sınıftaki öğrenciler de birbirlerinden o kadar farklıdır. Birbirine tıpatıp benzeyen öğrencilerden oluşmuş, homojen bir sınıf

elde etmek olanaksızdır. Dolayısıyla, sınıftaki tüm öğrencileri tek bir standart ile değerlendirmek, sınıfın yukarıda belirtilen özelliğine tamamen terstir. Sınıftaki öğrenciler, demografik özellikler bakımından farklı olabileceği gibi, öğrenme stilleri bakımından da çok farklı olabilir. Bazı öğrenciler, konuşarak, yazarak, okuyarak ya da dokunarak öğrenme biçimlerine sahiptir. Bu nedenle, öğretmen hem ders vermesi sırasında hem de değerlendirme sırasında tek bir standart ile hareket ederse, eğitim eşitliği ilkesine ters davranmış olur. Çağdaş bir öğretmen, sınıftaki söz konusu farklılıkların bilincinde olarak, standartlarını öğrenci özelliklerine göre uyarlamasını bilen öğretmendir (Tanrıöğen, 2002: 292-296).

Geleneksel öğretmen bazı işleri yapmanın sadece tek bir yolu olduğunda ısrar eder. Bir öğretmenin bazı işleri yapmanın tek bir yolu olduğunda ısrar etmesi, öğrencilerin tek bir bakış açısıyla düşünme alışkanlığını kazanmalarına yardım eder. Bu alışkanlık da öğrencilerin gelecekteki yaşamlarında problem çözme becerilerinin gelişmemesine ve öğrencilerin sorunlar karşısında alternatif çözüm yollarını düşünmede kısır kalmalarına neden olabilir. Oysa günümüzün etkili vatandaşlarının farklı yollar izleyerek, sorunlara çözüm bulmaları gerekmektedir. Bu nedenle öğrencilere sonuca farklı yollardan gidilebileceği düşüncesinin kazandırılması gerekir. Çağdaş bir öğretmenden, öğrencilerin sorunları çözme doğrultusunda farklı yollar düşünmelerini sağlayıcı uygulamalar yapması beklenmektedir (Tanrıöğen, 2002: 292-296).

Özellikle okul yıllarında yaratıcı düşüncenin geliştirilmesinin önemini vurgulayan Torrance'nin önerilerinden bazıları şöyledir:

- Çocukların çevreden gelen uyarılara duyarlılığının artırılması.
- Nesne ve düşünceleri becerili biçimde kullanmaya özendirme
- Yeni görüşlere hoşgörü sağlama.
- Düşünceleri deneme çalışmalarına sokabilmek için olanaklar sağlama.
- Sınıfta yaratıcı hava egemenliğini sürdürme.
- Yaratıcı düşüncenin değerli olduğunu çocuğa öğretme.
- Salt eleştiri yerine yapıcı eleştiri geliştirme.

- Yeni yolları deneyebilecek yürekli öğretmenler yetiştirme (Ülgen, 1990: 11-15). Görüldüğü gibi bu ilkelerin tamamında yaratıcılığın çocukta geliştirilmesinde öğretmenin rolünü ve önemi ortaya çıkmaktadır.

Yaratıcı bir öğrenme ortamını sağlamada öğretmende bulunması gereken beceriler ve davranışlar şu şekilde sıralanabilir (Ülgen, 1990: 11-15).

- Dersleri farklı ve zengin yöntem ve tekniklerle işlemek.
- Dersin içeriği ile öğrencilerin düzeylerini ilişkilendirmek, öğrenciler arasındaki bireysel farklılıklara değer vermek.
- Öğrencileri ifade ve tepkilerinde özgür kılmak.
- Öğrencilerinin kapasitelerinin farkında olmak.
- Öğrencilerinin gereksinimlerine karşı duyarlı olmak.
- Öğreteceği konulara ilişkin çok yönlü bilgi sahibi olmak. Alternatif bilgi ve düşüncelere açık olmak.
- Okul çevresiyle uyumlu çalışmak.
- Yenilikçi olmak.
- Yaratıcılığı desteklemek.

Yaratıcılık eğitimi almamış bir öğretmenle çalışan çocuklar okulda “doğru yanıtlar” vermeye zorlanırlar. Geçmişe ilişkin tarihler, noktalama kuralları ve çarpım tabloları ezberlenir ve sınanır. Böylesi yakınsak düşünce süreçleri, ezberleme ve harfi harfine anlama olarak, tanıdık ve iyi uygulanan beceriler haline gelmektedir. Genç insanların gelişen zihinlerinin yakınsak olarak eğitilmesine karşılık, ıraksak düşünme yetenekleri çoğu zaman ihmal edilmiştir. ıraksak düşünme, düşünceleri pek çok nesnel doğru yanıtı olan ya da belki hiç olmayan sorulara pek çok olası çözümler doğrultusunda yaymayı ya da uzaklaştırmayı sağlar (Gartenhaus, 2000:13).

2.2.2.Yaratıcılığı Geliştirmek

Yaratıcılık, insanlara ait en yüksek özelliklerden birisidir. Yaratıcılık, 21. Yüzyılın en önemli yeterliliklerinden biridir. Yine de, şaşırtıcı soru onu nasıl besleyeceğinizdir? Çocuklar doğdukları günden itibaren yaratıcıdır. Toplum yaratıcılığı çok önemli bir beceri olarak görürken, çocuklarda yaratıcılığı geliştirmek ya da desteklemek sıklıkla göz ardı edilir. Ebeveynler ve öğretmenler, yetenekli

çocukların hem geleneksel (sanat, müzik, yaratıcı yazı, buluşlar) hem de geleneksel olmayan (eleştirel düşünme, problem çözme, yarışmalar) yaratıcılıklarını geliştirmeleri ve keşfetmeleri için uygun ortamlar ve fırsatlar sağlamada büyük rol oynamaktadır. Herkes aynı şekilde düşünmez, öğrenemez ve aynı işlevi göremez, bu nedenle her çocuk için doğru yaratıcı bir yolu bulmak önemlidir (NAGC, 2019: 1).

Yaratıcılık 'doğrudan' öğretilemez, ancak eğitim uygulaması yaratıcı zihnin gelişmesi için araçlar, fırsatlar ve verimli bir ortam sağlayabilir. Bununla birlikte, okullarda yaratıcılığı teşvik etmesi, özellikle öğretmenlerin yenilikçi öğretim uygulamalarını izlemeleri, mentorluk yapmaları, kolaylaştırıcı ve orkestratör rollerini oynaması gerektiği için zorlu bir iştir (UNESCA, 2019, 1-2).

1. Yaratıcı düşünmek sadece hayatınıza değil, başkalarının hayatına da değer katıyor. Düşüncelerinizi güzel işlere dönüştürmek, 'kendinizi' açıkça içinde yaşadığınız dünyaya yansıtır.
2. Yaratıcı düşünme, kendine güvenmenize ve kendinize daha güvenmenize yardımcı olur. Sizi daha güçlü, gerçekten mutlu bir insan yapan başkalarının yardımı olmadan kendi başınıza düşünebilirsiniz.
3. Yaratıcı düşünerek kendinize sadık kalıyorsunuz. Diğer insanların yargıları hakkında endişelenmeden kim olduğunuzu kabul ediyorsunuz.
4. Açık fikirli bir şekilde düşünmek, her sabah yeni fikirler ve düşünceler keşfetmeye başlamak için uyanmanız için bir neden sunar. Hayatınızı yaşamaya değer kılar.
5. Yaratıcı düşünme, daha önce fark etmediğiniz gizli yetenekleri ortaya çıkarabilir. Sadece bir sorunu dürtmek yerine, farkında olmadığınız yeni fırsatları keşfetmenize yardımcı olur.
6. Dar kalıpların dışında düşünmek, hayatınızın her aşamasında kendinizi memnun hissetmenizi sağlar. Bir çıkmaza girdiğinizi asla hissetmezsiniz, bunun yerine her zaman yeni zorlukları keşfetmeye hazırsınız. Başkalarının göremediklerini görebilme yeteneğine sahipsiniz.
7. Yaratıcı olmak, bu dünyada olmak istediğiniz şeyi olmanıza izin vererek duygularınızı ifade etmenize yardımcı olur.

8. Yaratıcı düşünceyle ne kadar deneyimlenirseniz, yaşamınızda karşılaşılabileceğiniz zor durumlara hakim olmak o kadar kolaylaşır (NAGC, 2019: 1).

2.3.Görsel ve Sanatsal Yaratıcılık

Yaratıcı fikir, yeni ve faydalı fikirlerin üretilmesi (Runco & Jaeger, 2012: 92) bilimsel ve teknolojik yeniliğin ilerlemesi ve sanatsal, müzikal ve edebi çabalar için kritik öneme sahiptir (Dietrich & Kanso, 2010: 822). Fink ve arkadaşları, (2014). Görsel yaratıcılık, yeni ve kullanışlı görsel formların (örneğin eskizler, resimler) üretilmesine yol açabilecek yeni ve kullanışlı zihinsel görsel imgesel üretim anlamına gelir (Aziz - Zadeh, Liew ve Dandekar, 2013: 475; Runco ve Jaeger, 2012: 92). Runco ve Jaeger'ın (2012: 93) standart yaratıcılık tanımına göre “faydalı”, görev taleplerine uygun olarak etkili veya değerli çıktılarını ifade eder - bu nedenle, bu tanım çözümlerin işlevselliğini, estetiğini veya özgünlüğünü vurgulayan görevleri içerebilir (Ellamil, Dobson, Beeman, & Christoff, 2012: 1783). Tüm tasarımlarda, görsel yaratıcılık zihinsel imgeler ve yeni ve fonksiyonel ürünlerin eskizlerinin oluşturulmasında önemli bir bileşendir, sanatsal bağlamda görsel yaratıcı çözümlerin estetiği vurgulanır, görsel yaratıcılık önemli kültürel özelliklere sahiptir. Görsel yaratıcılık, sözel, edebi veya müzikal alanlardaki yeni ve kullanışlı çıktılarının üretildiği görsel olmayan yaratıcılıkla tezat oluşturur (Boccia, Piccardi, Palermo, Nori ve Palmiero, 2015: 1195). Bu ayrıma rağmen, yaratıcı görsel imgenin, genellikle görsel olmayan yaratıcılık da dahil olmak üzere, genellikle yaratıcı düşüncenin bir bileşeni olduğu düşünülmektedir (Abraham, 2013: 1-5).

Yaratıcı bir görselleştirme sürecinde sadece görüntüler değil, görselleştirme ile ilgi uzamsal yetenek, zihinsel betimleme, görsel muhakeme, görsel düşünme gibi çeşitli süreçlerde devreye girmekte ve düşünmeyle görüntünün yaratıcı bir süreçte sentezi ortaya çıkmaktadır. Bilindiği gibi sanatsal yaratıcılık, yaratıcılığı geliştiren bir eğitimle ve en çok da küçük yaşlarda, çocukluktan başlayarak gerçekleştirilecek sanatsal eğitimle kazandırılabilir (San, 2008:20-21).

Sanatsal yaratıcılık eğitiminin temel ilkeleri şöyle sıralanabilir:

1. Her insan yaratıcıdır.

2. Her insan, farklı algı, bilgi, sezgi ve duygu dünyası ile deneyime sahiptir, uygulamalarda bireysel farklılıklar göz önünde bulundurulur.
3. Uygulamalarda, görsel sanat alanlarına yönelik iki ve üç boyutlu çalışmalar ile çoklu ortam çalışmalarına yer verilir.
4. Sanatsal yaratıcılık eğitimi, bireyi temel alır; öğrenme öğretme süreci, bireyin kendine özgü algılamaya ve anlamlandırma evreni içinde, gelişim basamaklarına göre düzenlenir.
5. Değerlendirmede her bireyin gelişim sürecini, bireysel farklılıklarını temel alan bir yaklaşım ile öğrenme öğretme sürecine katılımını ve sanatsal yaratıcılık eğitimi çerçevesinde bir bütün olarak ele alınmalıdır.

Presmeg (2006: 205) görsel yaratıcılığı “görsel veya uzamsal bilgiyi anlamlı kılan özgün zihinsel şema” oluşturma süreci olarak tanımlamaktadır. Bu süreç incelendiğinde görselleştirme ile ilgili zihinsel betimleme, zihinsel şema, uzamsal yetenek, sentez ve analiz becerisi gibi birçok kavramı da içinde barındırmaktadır ve bu anlamda kapsamının oldukça geniş olduğu söylenebilir. Ayrıca bu tanımdan yola çıkarak dört farklı betimlemeden bahsetmektedir: Somut betimleme (akıldaki resimler); kinestetik betimleme (fiziksel hareketler); dinamik betimleme (betimlemenin kendisinin hareket ettiği veya dönüştürüldüğü); örüntü betimleme (ilişkilerin, görsel uzamsal bir şema ile gösterilmesi); imgesel bellek imajları (hayal ve zihinden soyut içeriklerin canlandırılması).

Ben-Chaim, Lappan ve Houang’a (1989) göre yaratıcı görselleştirme; şekilsel bilgiyi anlama ve yorumlama yeteneği ile soyut ilişkileri ve şekilsel olmayan bilgiyi görsel terimlere dönüştürme ve kavramsallaştırma yeteneklerini içerir (akt. Borba ve Villarreal, 2005: 80).

Birçok görsel tasarımcı sanatsal yaratıcı görselleştirmeyi “özgün imajlar oluşturma süreci (zihinsel veya kalem ve kâğıt kullanarak veya teknoloji yardımıyla) ve bu imajları sanatsal keşif ve anlama için etkili bir şekilde kullanmak” olarak tanımlamıştır. Bu tanıma benzer bir tanım da Arcavi (2003: 215) tarafından yapılmış fakat Arcavi görselleştirmeyi bir ürün ve bir süreç yaratma, resimler ve imajlar üzerine yorum yapma ve düşünme olarak ifade etmiştir.

Zaskis, Dubinsky ve Dautermann (1996: 435) görselleştirmeyi, bireyin içsel bir yapı ile erişimin duyularla sağlandığı şey arasında güçlü bir bağlantı kurma eylemi olarak tanımlamaktadır. Zaskis ve diğerlerine göre bu tarz bağlantılar iki şekilde yapılır: İlki bireyin dışsal (erişimin duyularla sağlandığı deneyimler) olarak algıladığı bir nesne veya olayla, bir nesne veya sürecin zihinsel yapısı arasında kurulan bağlantıyı içerir; ikincisi ise bireyin aklındaki nesne veya süreçlerle tanımladığı; kağıt, yazı tahtası, bilgisayar ekranı gibi dış ortam araçları üzerinde oluşturduğu yapıları içerir. Aslında bu tanımda üzerinde durulan nokta, zihinsel ve dışsal olaylar arasındaki dönüşüm, bireyin bu ikisi arasında kurduğu bağlantıdır. Zaskis, Dubinsky ve Dautermann (1996: 435) görsel düşünmenin karşısında analitik düşünmenin (analiz) yer aldığını - ikisi arasında başka bir düşünme türünün var olup olmadığı sorusunu açık bırakarak- ifade etmiş ve şöyle tanımlamışlardır: Nesne veya süreçlerin, sembollerin yardımıyla veya yardımcı olmadan zihinsel manipülasyondur.

Yaratıcı görselleştirme ile ilgili çalışmalardan biri de Gutiérrez (1996) tarafından yapılmış ve herhangi bir alandaki yaratıcı görselleştirmeyi “problemleri çözmek veya özellikleri kanıtlamak için gerçekleştirilen; fiziksel veya zihinsel olarak oluşturulan özgün ve otantik görsel veya uzamsal elementlerin kullanımına dayalı bir tür muhakeme ve performans aktivitesi” olarak tanımlamaktadır.

Farklı araştırmacılar tarafından yapılan bu tanımlar incelenirse bazı benzerlik ve farklılıklar tespit edilebilir. Sanat eğitimindeki yaratıcı görselleştirme bazı araştırmacılar tarafından öğrencilerin kavrayışı ile dışsal bir araç arasında iki yönlü yol izleyen bir süreç olarak düşünülürken (Gutiérrez, 1996; Zaskis, Dubinsky ve Dautermann, 1996) bazı araştırmacılar tarafından ise sadece tek yön üzerinde durulmuştur (Presmeg, 2006: 205-296) (Borba, Villarreal, 2005: 81). Bu tanım bazılarında görselleştirmenin sanatsal keşif sürecindeki rolü ön plana çıkarken, bazılarında ise görselleştirmenin rolü ikinci plana düşmektedir (Borba ve Villarreal, 2005: 81).

Görsel yaratıcılığın birçok alanda yeniliklere katkısına rağmen, altta yatan bilişsel ve sinirsel süreçler yeterince belirtilmemiştir. Bu süreçlerin anlaşılması, uygun bilişsel becerilerin eğitimini değerlendiren gelecekteki çalışmaları veya başarılı görsel yaratıcılıkla ilişkili süreçleri teşvik eden neurofeedback müdahalelerini

bilgilendirebilir (Borba, Villarreal, 2005: 81). Bu özellikle görsel yaratıcılığın profesyonel, sosyal veya rekreasyonel değeri olan topluluklarda önemli katkıları sağlayacaktır.

2.4. İlgili Araştırmalar

Moore ve Russ (2008: 427) ilkököl ve ortaoköl düzeyinde öğrenim gören çocuklarda hayal gücü ve yaratıcı aktivitelerin etkilerini araştırmışlardır. Araştırmada deney gruplarında gerçekleştirilen etkinliklerin yaratıcılık ve duygusal süreç ölçüleri üzerinde kontrol grubundakilere kıyasla daha yüksek puan alacağı varsayılmıştır. Denekler rastgele bir yöntemle, filmler aracılığıyla hayal gücü etkinliklerinin gerçekleştirileceği deney grubu veya geleneksel etkinliklerin gerçekleştirileceği kontrol grubuna atandılar. Film temelli hayal gücü grubu (deney grubu) çoklu başlangıç skorlarında başlangıçtan itibaren izlemede anlamlı olarak artmış ve kontrol grubuyla karşılaştırıldığında, yaratıcılık puanlarında anlamlı olarak yüksek bulunmuştur. Sonuçlar yaratıcılık becerilerinin zengin görsel, bilişsel ve kinestetik temelli etkinliklerle geliştirilebileceğini ve bilişsel hayal aktivitelerinin duygusal süreçler üzerinde beklenenden daha güçlü bir etkisi olabileceğini göstermiştir.

Amabile (1989) tarafından üniversite düzeyinde görsel sanatlar öğrencileri üzerinde gerçekleştirilen bir araştırmada sanatsal bir faaliyete dışsal bir sınırlama getirilmesinin performansta yaratıcılığa etkisi incelenmiştir. Çalışmada 95 kadın lisans öğrencisi, dış değerlendirme beklentisi olan veya olmayan bir sanat etkinliği üzerinde çalıştılar. Ek olarak, katılımcılarda etkinliğin yaratıcı ya da teknik yönlerine odaklanmaları istendi ya da bu konuda araştırmada katılımcılara herhangi bir plan ya da yönerge verilmedi. Araştırma bulgularına göre, değerlendirme gruplarındaki katılımcılar, yaratıcılık konusundaki sanat eserlerini, değerlendirme dışı kontrol gruplarındaki katılımcılardan önemli ölçüde düşük sanat eserleri üretmiştir. Sonuçta sanatsal bir faaliyete dışsal bir sınırlama ya da denetim getirilmesinin sanatsal yaratıcılığı ve performansı düşürdüğü gözlenmiştir.

Yi, Hu, Scheithauer ve Niu (2013: 97) tarafından gerçekleştirilen bir çalışmada kültür ve yaratıcılık arasındaki ilişki araştırılmıştır. Bu çalışma, Almanların ve

Çinlilerin sanatsal yaratıcılık performanslarını karşılaştırmak için gerçekleştirildi. Sonuçlar, incelenen dört öğrenci grubunun (Alman kökenli Beyaz kökenli öğrenciler, Asya kökenli Alman kökenli Alman öğrenciler, yurtdışında okuyan Çinli öğrenciler ve Çin'de okuyan Çinli öğrenciler) sanatsal yaratıcılıklarında farklılık gösterdiğini ortaya koydu. Alman katılımcılar (Kafkasyalı Almanlar ve Asyalı Almanlar), Çinli akranlarına göre daha yaratıcı ve estetik açıdan hoş bir sanat eseri ürettikleri görülmüştür. Bu fark hem Alman hem de Çinli yargıçlar tarafından gözlemlendi. Araştırmada son olarak, Alman sanat jürileri, yurtdışında okuyan Çinli sanat jürileri ve sanat eserlerini yargılamadaki yerli Çinli sanat jürileri arasında önemli farklılıklar olmasına rağmen, bunlar, öğrencilerin kendi kültürel geçmişlerinden gelen sanat eserlerini tercih etmelerinden kaynaklanmıyordu. Çinli ve Alman sanat jürileri, yaratıcılığı neyin oluşturduğu konusunda kabaca anlaştıkları görüldü. Bu araştırmanın sonuçları kültürel farklılıkların sanatsal yaratıcılığı ve performansları etkilediğini göstermektedir.

Sowden ve arkadaşları tarafından (2015: 128) gerçekleştirilen deneysel bir çalışmada ortaokul çağındaki çocuklarda farklı düşünce becerilerini ve yaratıcılığı geliştirmek için basit doğaçlama ve sanat temelli çizgi film faaliyetlerinin etkisi incelenmiştir. Araştırma bulgularına göre basit düzeyde doğaçlama ve çizgi film etkileşimlerinde yer alan çocukların deneysel işlemlerden sonra daha iyi farklı düşünce ve yaratıcılık performansları ortaya koydukları görülmüştür. Bulgular basit çizgi film aktiviteleri ve sanat temelli doğaçlama uygulamalarının, yaratıcı biliş süreçleri için alan-genel yararları olabileceğini göstermiştir. Ayrıca, mevcut sanat eğitimi uygulamalarını basit düzeyde daha iyi kullanmanın, ortaokul çocuklarında yaratıcılığa ilişkin becerileri arttırmanın uygun ve ekonomik bir yolunu ortaya koymuştur.

Niu ve Sternberg (2001: 325) Amerikalı ve Çinli üniversite öğrencileri arasındaki sanatsal yaratıcılığı karşılaştırmak için iki çalışma tasarladılar. Bu çalışmanın sonuçları, bağımsız bir kişisel odaklı kültürün, sanatsal yaratıcılığın gelişimini birbirine bağımlı bir kişisel odaklı kültürden daha iyi teşvik ettiğini ortaya koymuştur. Araştırmada Bireysellik ve özerklik özellikleri güçlü olan Amerikalı öğrencilerin gelenekçi ve bütüncü özellikleri ağır basan Çinli akranlarından daha yüksek düzeyde sanatsal yaratıcılığa sahip oldukları görülmüştür.

Benzer bir kltrlerasası alıřma Hu, Aday, Shen ve Lin (2004: 718) tarafından gerekleřtirilmiřtir. Arařtırmacılar 11 ile 18 yař arasındaki 2.277 İngiliz ve Çinli ergen arasındaki bilimsel ve sanatsal yaratıcılık performansını karřılařtırmıřtır. İngiliz ergenlerin, zellikle yaratıcı hayal gc, rn geliřtirme ve genel bilimsel yaratıcılık olmak zere tm alanlarda Çinli ergenlere gre belirgin derecede daha yksek bilimsel ve sanatsal yaratıcılık gsterdikleri bulunmuřtur.

Nalıncı (2014: 1-18) tarafından gerekleřtirilen bir arařtırmada ortaokul grsel sanatlar dersindeki kazanımların sanatsal yaratıcılıęı destekleyip desteklemedięi dokman ve ierik analizi yntemiyle incelenmiřtir. Arařtırma bulgularına gre genel yaratıcılık ve grsel yaratıcılık aısında ortaokul grsel sanatlar dersi ęretim programının kazanım ve ieriklerinin yetersiz dzeyde olduęu grlmřtir.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

YÖNTEM

Bu bölümde araştırmanın yöntemi, araştırma grubu, deneysel işlem, veri toplama araçları, veri analiz tekniklerine yer verilmiştir.

3.1. Yöntem

6. Sınıf Görsel Sanatlar dersinde çizgi filmlerin öğrencilerin yaratıcılığına etkisinin incelendiği bu çalışmada, yarı deneme modellerinden kontrol gruplu ön test son test modeli kullanılmıştır. Araştırmanın deneysel tasarımının simgesel gösterimi Tablo 1’de yer almaktadır.

Araştırmanın nicel ve nitel sürecindeki aşamalar Tablo 3.1’de özetlenmiştir.

Tablo-3.1. Araştırmanın Deneysel Tasarımı

	T _{1,2}	Deneysel İşlem	T _{2,2}
RG1 Deney Grubu Çizgi Film Gösterimi ve Etkinlikleri Grubu	Öntest Yaratıcılık Rubriği Öntest Görsel sanatlar dersi tutum ölçümü Öntest Yaratıcı düşünme ölçümü	-X- Çizgi Film Gösterimi ve Etkinlikleri uygulanması	Sontest Yaratıcılık Rubriği Sontest Görsel sanatlar dersi tutum ölçümü Sontest Yaratıcı düşünme ölçümü
RG2 Kontrol Grubu	Öntest Yaratıcılık Rubriği Öntest Görsel sanatlar dersi tutum ölçümü Öntest Yaratıcı düşünme ölçümü	MEB Görsel Sanatlar Öğretim Programı Uygulanması	Sontest Yaratıcılık Rubriği Sontest Görsel sanatlar dersi tutum ölçümü Sontest Yaratıcı düşünme ölçümü

RG1- Deney grubu

RG2- Kontrol grubu

T1, 1- Öntest (Yaratıcılık Rubriği Ölçümü)

T1, 2- Öntest (6. Sınıf Görsel sanatlar dersi tutum ölçümleri)

T1, 3- Öntest (Öntest Yaratıcı Düşünme Ölçümü)

X- 4. çizgi film temelli görsel sanatlar etkinliklerinin uygulanması

T2, 1- Sontest (Yaratıcılık Rubriği Ölçümü)

T2, 2- Sontest (6. Sınıf Görsel sanatlar dersi tutum ölçümleri)

T2,3- Sontest (Yaratıcı düşünme ölçümü)

Araştırmada gerçek deneme modeli ilkelerinden birisi yerine getirilemediği için yarı deneme modellerinden kontrol gruplu öntest-sontest modeli dikkate alınarak yürütülmüştür. Gerçek deneme modellerinde 3 temel kuralın yerine getirilmesi gerekmektedir (Karasar, 2002: 89). Bu kapsamda gerçek deneme modelinde deney ve kontrol olmak üzere en az iki grup bulunmakta, araştırma uygulamalarının başlangıcında öntest sonunda ise sontest uygulanmaktadır. Ayrıca deney ve kontrol gruplarına deneklerin atanması random-seçkisiz yöntemle yapılmaktadır. Bu araştırmada bazı sınırlılıklardan dolayı grupların oluşturulmasında birey bazında random-seçkisiz atama gerçekleştirilememiştir. Bu bakımdan uygulanan tasarım yarı deneme modeli olarak kabul edilmiştir. 6. Sınıf görsel sanatlar derslerinde çizgi film temelli etkinlik uygulamalarının öğrencilerin yaratıcılık ve tutumlarına etkisinin test edildiği bu çalışmada, deney grubunda çizgi film temelli etkinlikleri kapsayan öğretim programı, kontrol grubunda ise mevcut 6. Sınıf görsel sanatlar dersi öğretim programı işlenmiştir. Görsel sanatlar dersinde deneysel işlemlerin öğrencilerin yaratıcılıklarına ve görsel sanatlar dersine yönelik tutuma etkisi araştırıldığı için çalışmanın ön testinde çizgi film karakterleri araştırma gruplarındaki öğrencilere resim yaptırılarak değerlendirilmiş ayrıca hem deney hem kontrol grubuna 6. Sınıf görsel sanatlar dersine yönelik tutum ölçeği ön test olarak uygulanmıştır. Gerçekleştirilen deneysel desenin ve süreçlerin gereği olarak deneysel işlemlerin sonunda hem deney hem de kontrol gruplarında etkinliklere katılan öğrencilere son testler uygulanmıştır. Son testlerde de deney ve kontrol gruplarındaki öğrencilere çizgi film karakterleri temalı resim yaptırılarak değerlendirilmiş ve aynı tutum ölçeği bu aşamada da uygulanmıştır.

3.2. Araştırma Grubu

6. Sınıf Görsel Sanatlar dersinde uygulanan çizgi film temelli ve MEB öğretim programı etkinliklerinin öğrencilerin yaratıcılığına ve tutumlarına etkisinin test edildiği bu çalışma, kontrol gruplu ön test- son test yarı deneme modeli temele alınarak gerçekleştirilmiştir. Bu doğrultuda, yarı deneme modelinin temel ilkelerine göre deney ve kontrol grupları oluşturulmuştur. Millî Eğitim Bakanlığına bağlı bir özel okulda çalışmayı gerçekleştirebilmek için okul yönetiminden gerekli izinler alınmıştır. Seçilen okul Mersin ilinde bulunmakta ve özel okul kategorisinde yer almaktadır. Grup bazında şans yoluyla atamanın gerçekleştirildiği araştırmada, her iki grupta da 23'er öğrenci bulunmaktadır. Deneme grubundaki öğrencilerin 12'si kız, 11'i ise erkektir. Bu gruptaki öğrencilerin yaş ortalaması ise $10,72\pm 0,41$ 'dir. Kontrol grubundaki öğrencilerin 11'i kız, 12'si ise erkektir. Bu gruptaki öğrencilerinin yaş ortalaması ise $10,75\pm 0,46$ 'dır. Araştırma kapsamındaki öğrenim gören öğrencilerin anne-babaları benzer eğitim ve sosyo-ekonomik düzeydedir. Okulda tüm sınıflarda görsel sanatlar derslerini aynı öğretmen yürütmektedir. Seçilen özel okulun çalışma odağına alınmasında bazı faktörlerin etkisi olmuştur. Bunlar; deneysel uygulamalarda okulun sorun oluşturmaması ve destek olması, çalışma sürecinde okul yöneticileri, öğretmenleri ve öğrencilerinin tutum ve motivasyonlarının yüksekliği, okulda görsel ve diğer sanat derslerinin müfredata uygun olarak gerçekleştirilmesi ve bu konuda sanat kültürünün olumlu olması bu okulun tercih edilmesinde etkili olmuştur. Araştırmanın deneme ve kontrol gruplarındaki öğrencilerin deneysel işlemler öncesinde birbirlerine denk olduğu söylenebilir.

3.3. Deneysel İşlem

6. Sınıf Görsel Sanatlar dersinde çizgi filmlerin ve görsel sanatlar dersi MEB öğretim programının öğrencilerin yaratıcılığına ve resim dersine yönelik tutumlarına etkisinin incelendiği bu çalışmada deneysel işlemler olarak aşağıdaki etkinlikler gerçekleştirilmiştir.

1. Deneme grubunda uygulanmak üzere çizgi film gösterimine dayalı görsel etkinlikler geliştirilmiştir. Bu amaçla görsel sanatlar dersi 6. Sınıf müfredatının

kazanımlarının işe vuruklaştırılmasına katkı sağlayan çizgi film gösterimi ve temelli öğretim programı ve planları hazırlanmıştır. Bu aşamada, 6. Sınıf görsel sanatlar dersi öğretim programında yer alan kazanımlarla ilişkili çizgi film temalarını içeren, örnekleyen ve etkinliğe dönüştüren bir öğretim planı hazırlanmıştır. Hazırlanan tüm planlarda çizgi film destekli öğretim etkinlikleri ön plana çıkarılmıştır. Bu aşamada; 2 görsel sanatlar dersi öğretmenin, 1 görsel sanatlar eğitimi doktoralı akademisyenin ve 2 eğitim programları ve öğretim alanında doktoralı akademisyenin yer aldığı uzman bir ekibin görüşlerine başvurulmuştur. Ekipte yer alan uzmanların görüşleri doğrultusunda çizgi film temelli etkinlikler planlanmış, ilgili ölçme araçları hazırlanmış/seçilmiş, deneysel işlemler özenle yürütülmüş ve gerçekleştirilmiştir. Tüm gruplarda uygulanan öğretim programının geliştirilmesinde 6. Sınıf görsel sanatlar dersi öğretim programının yönerge, ilke etkinliklerle ilgili açıklamaları dikkate alınmıştır.

2. Araştırmada uygulanacak resim dersi yaratıcılık rubriği- gözlem formu, görsel sanatlar dersi tutum ölçeği ve yaratıcı düşünme ölçeklerinin geçerlik ve güvenilirliklerinin test edilmesi. Bu kapsamda öntest ve sontest ölçümlerinde kullanılmak üzere görsel sanatlar dersi rubriği, görsel sanatlar dersine yönelik tutum ölçeği ve Kaufman yaratıcı düşünme ölçeklerinin nasıl kullanılacağı ilgili dersin öğretmenine açıklanmış ayrıca araştırma öncesinde bu ölçme araçlarının güvenilirlik ve geçerlikleri 6. Sınıflar için tekrar test edilmiştir.

3. Deneme ve kontrol gruplarının oluşturulması. Bu aşamada 6. sınıfta görsel sanatlar dersini alan öğrencilerin yarı deneme modeli ölçütüne göre iki gruba rastgele olarak atanmıştır.

4. Deneysel işlemlerde önce öğrencilere çizgi film karakterleri temalı resimler yaptırılmış ve görsel sanatlar yaratıcılık rubriği (gözlem formu) kullanılarak uzmanların değerlendirmesi istenmiştir. Ayrıca 6. Sınıf görsel sanatlar dersine yönelik tutum ölçeği ve Kaufman Yaratıcı Düşünme Ölçeği her iki gruba da ön test olarak uygulanmıştır. Uygulama aynı gün içerisinde eş zamanlı olarak gerçekleştirilmiştir.

5. Deneysel grubunda çizgi film temelli ve destekli etkinliklere dayalı görsel sanatlar öğretim programı, kontrol grubunda ise mevcut 6. Sınıf MEB görsel sanatlar dersi öğretim programı eş zamanlı olarak uygulanmıştır. Deneysel işlemler öğretim programının yönergesi çerçevesinde 12 saat olarak gerçekleştirilmiştir. Bu aşamada kontrol grubunda ise mevcut 6. Sınıf görsel sanatlar dersi öğretim programının ilkelerine göre MEB'in hazırlanmış olduğu öğretmen kılavuz kitabı uygulanmıştır.

6. Deneysel işlem sonunda, her iki grupta yer alan deneklere tekrar çizgi film karakterlerini betimleyen resimler yaptırılmış ve görsel sanatlar yaratıcılık rubriği kullanılarak uzmanların değerlendirilmesi istenmiştir. Bunlara ilaveten, tüm gruplara deneysel işlem sonrasında görsel sanatlar dersi tutum ölçeği ve Kaufman Yaratıcı Düşünme Ölçeği son test olarak uygulanmıştır. Tüm ölçek ve ölçme uygulama eş zamanlı bir şekilde gerçekleştirilmiştir.

3.4. Veri toplama Araçları

6. Sınıf Görsel Sanatlar dersinde çizgi filmlerin ve görsel sanatlar dersi MEB öğretim programının öğrencilerin yaratıcılığına ve resim dersine yönelik tutumlarına etkisinin incelendiği bu çalışmada ilgili verileri toplamak için Görsel Sanatlar Dersi Yaratıcılık Rubriği, Görsel Sanatlar Dersi Tutum Ölçeği ve Kaufman Yaratıcı Düşünme Ölçeği kullanılmıştır

3.4.1. Sanatsal Yaratıcılık Rubriği:

6. Sınıf öğrencilerinin çizgi film karakterlerini yaptıkları resimlere aktarabilme becerilerini ve bu konudaki yaratıcılıklarını ölçmek için bir Rubrik kullanılmıştır. Bu ölçme aracının orijinali Baş ve Kaptan (2018: 52) tarafından geliştirilmiştir. Çizgi film temalı resimlerin yaratıcılık unsurlarını taşıyıp taşımadığı test eden bu rubrik: 1) Biçimsel Yapı a) Özgünlük, b) Akıcılık, C) Esneklik, 2) Anlamsal Yapı, a) Özgünlük, b) Akıcılık c) Esneklik başlıklarında ayrıntılı bir şekilde değerlendirilmesini sağlamaktadır (Ek-3). Öğrenci tüm bu boyutlardan aldıkları toplam puan ilgili resmin ve öğrenin görsel yaratıcılık puanı olarak nitelenmektedir. Her resim yukarıda ifade edilen başlıklara göre üç uzman tarafından

değerlendirilmektedir. Öğrencilerin yaptıkları resimlerden almış oldukları puanlar, üç uzmanın vermiş olduğu puanların ortalamasının alınması ile belirlenmektedir.

Sanatsal Yaratıcılık Rubriğindeki her bir başlığın değerlendirilmesinde 4'li Likert tipinde derecelendirme kullanılmıştır. Bir ve bire yakın puanlar değerlendirilen resmin ilgili ölçüt açısından 'zayıf' olduğunu, 4 ve 4'e yakın puanlar ise değerlendirilen resmin ilgili ölçüte uygun bir şekilde 'pekiyi' düzeyinde yapıldığını göstermektedir. Sanatsal Yaratıcılık Rubriğinde yer alan ilgili alt başlıkların hepsinden alınan puanlar toplanarak genel sanatsal yaratıcılık puanı elde edilmektedir. Toplam puan, değerlendirilen resmin çizgi film karakterlerini yansıtmada ne kadar yaratıcı ve başarılı olduğu hakkında fikir vermektedir.

3.4.2. Görsel Sanatlar Dersi Tutum Ölçeği

Araştırmada öğrencilere ön test ve son test olarak uygulanan görsel sanatlar dersine yönelik tutumlarını ölçmek amacıyla kullanılmış ve Arslantaş (2014: s. 185) tarafından geliştirilmiş bir ölçektir. Görsel Sanatlar Dersine Yönelik Tutum Ölçeğine karar vermek için öncelikle konuya ilişkin literatür taraması yapılmıştır. Ayrıca, konuya ilişkin kuramsal çerçeve ayrıntılı bir şekilde incelenmiştir. Daha sonra ölçme değerlendirme ve görsel sanatlar alanından uzmanların görüşlerine dayalı olarak 6. Sınıflarda bu tutum ölçeğinin kullanılabilmesine karar verilmiştir.

Görsel Sanatlar Dersine Yönelik Tutum Ölçeğinin 6. Sınıflarda geçerliğini ve güvenilirliğini belirlemek için gerekli analizler yapılmadan önce geliştirilen ölçeğin genelinden alınan toplam puan ile ilişkili betimsel analizlere yer verilmiştir. Ölçeğin yapı geçerliği açıklayıcı faktör analizi ile incelenmiştir. Açıklayıcı faktör analizi, birbiri ile ilişkili çok sayıda değişkeni bir araya getirerek, az sayıda kavramsal olarak anlamlı yeni değişkenler keşfetmeyi amaçlamaktadır. Doğrulayıcı faktör analizi ise kuramsal bir temelden destek alınarak önceden belirlenmiş bir yapının elde edilen verilerle ne derece doğrulandığını incelemeyi amaçlamaktadır (Çokluk, Şekercioğlu, Büyüköztürk, 2010: 41).

Ölçeğin iç tutarlılığına bağlı güvenilirliği Cronbach alfa iç tutarlılık katsayısı hesaplanarak incelenmiştir. Ayrıca ölçeğin faktör puanlarının ortalama ve standart sapma değerleri verilmiş ve faktörler arasındaki ilişkiler, Pearson Momentler Çarpım Korelasyon tekniği ile hesaplanmıştır.

Geçerlik ve güvenilirlik analizleri gerçekleştirilmeden önce, ölçek veri setinde yer alan ve normal dağılımı güçleştiren uç değerlerin bulunup bulunmadığı kutu grafikleri oluşturularak incelenmiştir. Elde edilen sonuçlar, veri setinde uç değerlerin bulunmadığını göstermiştir. Madde toplam puanlarına ait betimsel istatistikler Tablo 1'de yer almaktadır. Dağılıma ait çarpıklık ve basıklık değerleri toplam puanın normale oldukça yakın dağıldığını göstermiştir.

Tablo 3-2. Ölçek Ham Puanlarına Ait Betimsel İstatistikler

Ölçüm	Değer
\bar{X}	4,12
Ortanca	4,25
Std. Sapma	0,53
Varyans	0,23
Çarpıklık	-,289
Basıklık	-,584
Ranj	3
En Küçük Değer	2
En Büyük Değer	5

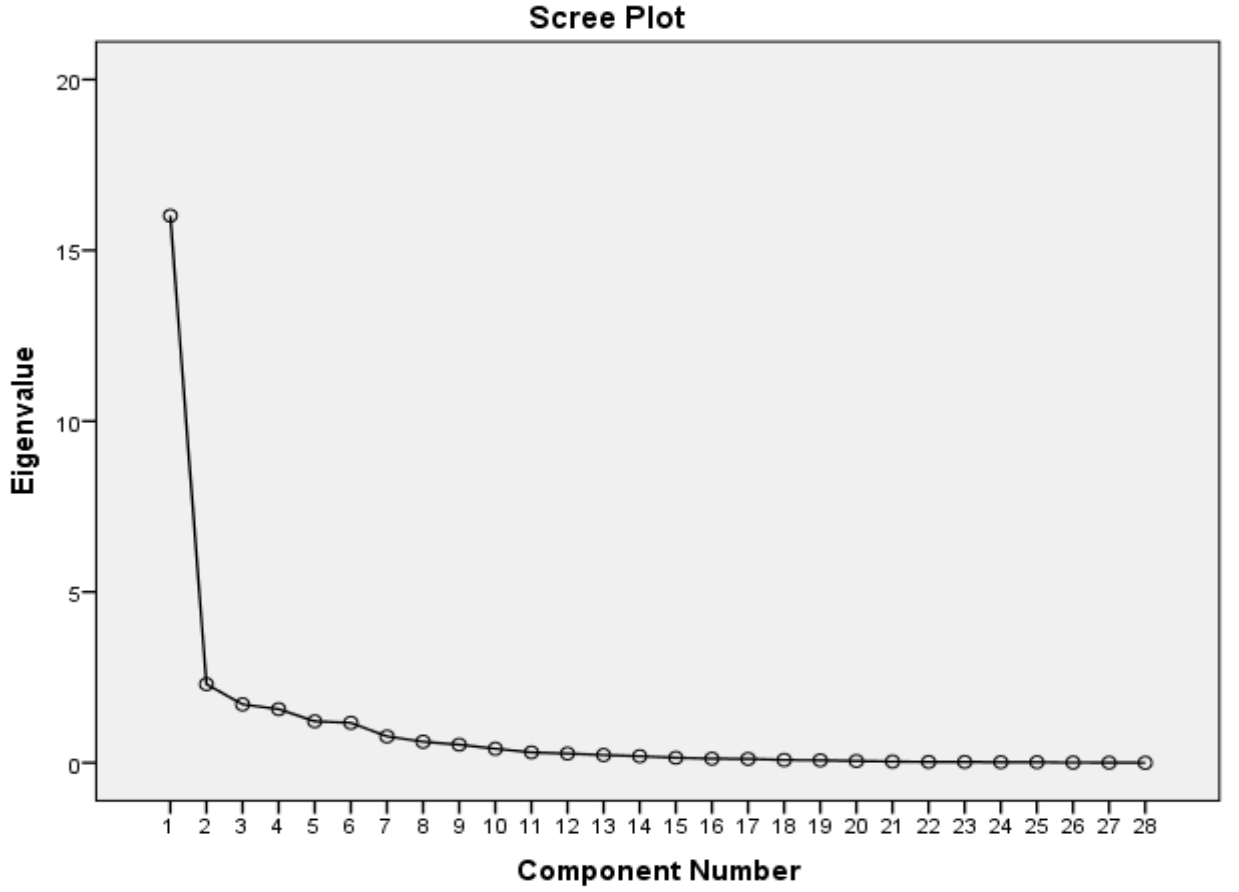
Görsel Sanatlar Dersine Yönelik Tutum Ölçeğinin Geçerlik ve Güvenirliğinin Test Edilmesi: Araştırmanın amacı doğrultusunda kullanılan Görsel Sanatlar Dersine Yönelik Tutum Ölçeğinin yapı geçerliğini incelemek için açımlayıcı faktör analizleri uygulanmıştır. Açımlayıcı faktör analizi öncesinde örneklem sayısının yeterli ve verilerin faktörleşmeye uygun olup olmadığı incelenmiştir. Bu doğrultuda, KMO (Kaiser-Meyer-Olkin Measure) değeri hesaplanmış ve Barttles Küresellik Testi gerçekleştirilmiştir

Tablo 3-3. Faktör Analizi için Hesaplanan KMO Değeri ve Gerçekleştirilen Barttles Küresellik Testi Sonuçları

KMO (Kaiser-Meyer-Olkin)		0,72
Bartlett Küresellik Testi	χ^2	2103,60
	Sd	378
	P	0,00

Faktör analizi öncesi elde edilen KMO değeri 0,78'dir. $KMO \geq 0,70$ olması durumunda faktör analizi için örneklemin uygun ve yeterli olduğu anlamına gelmektedir. Veri setinin faktörleşmeye uygun olup olmadığını belirlemek için ise Bartles Küresellik Testi kullanılmıştır. Bu test sonucunda elde edilen anlamlılık değerinin 0,05'den küçük olması durumunda; ölçekte yer alan maddelerin birbiri ile ilişkili olduğunu kabul eden matrisin, ilişkili olmadığını kabul eden matristen farklı olduğu anlaşılmaktadır. Bu durum, verilerin faktörleşmeye uygun olduğunu ifade etmektedir (Can, 2013, s. 277). Sonuç olarak, görsel sanatlar dersi tutum ölçeğinin faktör analizi için yapılan işlemler öncesi, örneklem olarak yeterli olduğunu ve faktör analizinin gerçekleştirilebileceğini göstermiştir.

Gerekli varsayımlar test karşılandıktan sonra AFA gerçekleştirilmiştir. Faktör analizinin uygulanması ile öz-değeri 1'den büyük 5 faktör oluşmuştur. Diğer yandan öz-değer faktör grafiğinde ikinci noktadan sonra eğim bir plato yapmıştır (Şekil 1). İkinci noktadan sonraki bileşenlerin varyansa yaptıkları katkı hem küçük hem de birbirine oldukça yakındır. Bu bilgiler ışığında, faktör sayısının bir olmasına karar verilmiştir. Aynı zamanda, yordama kolaylığı sağlaması açısından Varimax (maksimum değişkenlik) yöntemi kullanılarak döndürme işlemi gerçekleştirilmiştir.



Şekil 1. Öz-değer Faktör Grafiği

Bir maddenin binişik olması için iki durumun gerçekleşmesi gerekmektedir. Birinci durum; bir maddenin birden fazla faktörde kabul düzeyinden yüksek yük değerine sahip olmasıdır. İkinci durum ise, maddenin iki ya da daha fazla faktörde sahip olduğu yük değerleri arasındaki farkın 0,1'den küçük olmasıdır. Faktör yükü kesim noktası 0,32 olarak alınmıştır. Bu değer ve bu değerden büyük faktör yüklerinin varyansa önemli katkılar sunduğu ifade edilmiştir (Tabachnick ve Fidell, 2007). Faktör analizi sonucunda Görsel Sanatlar Dersine Yönelik Tutum Ölçeğinin faktör yapısı Tablo 2'de gösterilmiştir.

Tablo 3-4. Görsel Sanatlar Dersine Yönelik Tutum Ölçeği Maddelerinin Faktör Yük Değerleri

	Faktör Yüğü	Öz-değer	Açıklanan Varyans
St1	,729	16,01	%57,200
St2	,733		
St3	,798		
St4	,756		
St5	,656		
St6	,861		
St7	,787		
St8	,814		
St9	,741		
St10	,749		
St11	,773		
St12	,827		
St13	,674		
St14	,660		
St15	,678		
St16	,813		
St17	,853		
St18	,708		
St19	,774		
St20	,709		
St21	,808		
St22	,714		
St23	,849		
St24	,656		
St25	,776		
St26	,641		
St27	,729		
St28	,836		

Faktör analizi sonucunda 28 madde tek bir faktörde toplanmıştır. Tek bir faktörde yer alan maddelerin faktör yükleri sırası ile 0,66-0,85 Aralığında değerler almıştır. Bu faktörlerin öz-değerleri ve açıkladıkları varyansın yüzdesi 16,01 (%57,20) olarak bulunmuştur.

Görsel Sanatlar Dersi Tutum Ölçeğinin güvenilirliği Cronbach Alfa güvenilirlik katsayısı hesaplanarak incelenmiştir. Cronbach Alfa iç tutarlılık katsayısının 0,70'den büyük olması istenmekle beraber psikolojik ölçeklerde 0,50 ve daha yüksek Cronbach Alfa değerlerinde dikkate alınması gerektiği belirtilmiştir. (Kember, Biggs

ve Leung, 2004: 270). Görsel Sanatlar Dersi tutum ölçeğın geneli için hesaplanan Cronbach Alfa güvenilirlik katsayısı 0,94'dür (Tablo 3). Elde edilen bu deęer, genel olarak, ölçeğın iç tutarlılıęa baęlı güvenilirlięinin yüksek düzeyde olduęunu göstermiřtir.

Tablo 3-5. Görsel Sanatlar Dersine Yönelik Tutum Ölçeğinin Boyutlarına ve Geneline Ait Cronbach Alfa Katsayıları

Boyut	Madde Sayısı	Cronbach Alfa	İki Yarı Test Arası Korelasyon	Spearman Brown İki Yarı Test Güvenirlik
Görsel Sanatlar Dersi Tutum Ölçeęi	28	0,94	0,93	0,93

Likert tipinde 5 dereceli puanlama sistemine sahip olan ölçekte, öğrencilerin yüksek puanlar alması görsel sanatlar dersine yönelik tutumlarının yüksek düzeyde olduęunu göstermektedir.

3.4.3. Kaufman Alanlar Yaratıcılık Ölçeği:

Alanlara özgü olarak öz bildirimine dayalı kişilerin yaratıcılığını ölçmeyi sağlayan, Kaufman (2012: 293) tarafından geliştirilmiş (Şahin, 2016: 855) tarafından Türkçeye adapte edilmiş bir ölçektir. Türk kültürüne ve örnekleme adapte edilen ölçek, 11 maddeli akademik yaratıcılık, 7 maddeli bilimsel mekanik yaratıcılık, 9 maddeli sanatsal performans alanında yaratıcılık ve özgünlük ve 5 maddeli sanatsal yaratıcılık olarak isimlendirilen 5 alt ölçekten oluşmaktadır. Uzman görüşleri doğrultusunda tezin amaçlarıyla ilişkili olarak sanatsal performans alanında yaratıcılık ve sanatsal yaratıcılık alt ölçekleri bu çalışmanın deneysel uygulamasının öncesinde ön test sonrasında ise son test olarak kullanılmıştır. Denem uygulamasında sanatsal performans alanında yaratıcılık alt ölçeğinin Cronbach Alfa güvenilirlik katsayısı 0,88 ve sanatsal yaratıcılık alt ölçeğinin güvenilirlik katsayısı ise 0,91 olarak bulunmuştur. Bu bulgular 6. Sınıf Görsel Sanatlar dersinde çizgi filmlerin ve görsel sanatlar dersi MEB öğretim programının öğrencilerin yaratıcılığına etkisinin incelendiği bu çalışmada Kaufman Yaratıcılık Ölçeğinin ilgili alt boyutlarının 6. Sınıflar için yüksek bir güvenilirlik katsayısına sahip olduğunu göstermektedir.

3.5. Nicel veri analiz teknikleri

6. Sınıf Görsel Sanatlar dersinde çizgi filmlerin ve görsel sanatlar dersi MEB öğretim programının öğrencilerin yaratıcılığına ve resim dersine yönelik tutumlarına etkisinin incelendiği bu çalışmada elde edilen verilerinin normal dağılıma uygunluğunu test etmek için Shapiro Wilk testleri uygulanmıştır. Sanatsal Yaratıcılık Rubriği, Görsel Sanatlar Dersi tutum ölçeği ve Kaufman Yaratıcı Düşünme Ölçeğinden elde edilen toplam puanların gruplara göre normal dağılım gösterdiği belirlenmiştir (Tablo 1). Bu doğrultuda, parametrik analiz teknikleri kullanılarak karşılaştırmalar yapılmıştır. Araştırmanın verileri Excel 10.0 programında düzenlenmiş, tüm istatistiksel işlemler ise SPSS 23.0 programında gerçekleştirilmiştir.

Tablo-3.5. Veri Toplama Araçlarından Elde Edilen Puanların Gruplara Göre Dağılımının İncelenmesi

Grup		Shapiro-Wilk		
		Değer	Sd	P
Görsel Yaratıcılık Rubriği Toplam Puanı	Deney-Kontrol	0,97	46	0,53
Görsel Sanatlar Tutum Ölçeği Toplam Puanı	Deney-Kontrol	0,961	46	0,107
Kaufman Yaratıcılık Testi Toplam Puan	Deney-Kontrol	0,967	46	0,328

- 6. Sınıf Görsel Sanatlar dersinde çizgi filmlerin ve görsel sanatlar dersi MEB öğretim programının uygulandığı grupların ön test sanatsal yaratıcılık rubric sonuçlarının karşılaştırılmasında bağımsız örneklem t testi,

- 6. Sınıf Görsel Sanatlar dersinde çizgi filmlerin ve görsel sanatlar dersi MEB öğretim programının uygulandığı grupların ön test görsel tutum puanları sonuçlarının karşılaştırılmasında Bağımsız örneklem t testi,

- 6. Sınıf Görsel Sanatlar dersinde çizgi filmlerin ve görsel sanatlar dersi MEB öğretim programının uygulandığı grupların ön test Kaufman Yaratıcılık Testi puanları sonuçlarının karşılaştırılmasında Bağımsız örneklem t testi,

- 6. Sınıf Görsel Sanatlar dersinde çizgi filmlerin ve görsel sanatlar dersi MEB öğretim programının uygulandığı grupların son test sanatsal yaratıcılık rubric sonuçlarının karşılaştırılmasında bağımsız örneklem t testi

- 6. Sınıf Görsel Sanatlar dersinde çizgi filmlerin ve görsel sanatlar dersi MEB öğretim programının uygulandığı grupların son test görsel tutum puanları sonuçlarının karşılaştırılmasında Bağımsız örneklem t testi,

- 6. Sınıf Görsel Sanatlar dersinde çizgi filmlerin ve görsel sanatlar dersi MEB öğretim programının uygulandığı grupların son test Kaufman Yaratıcılık Testi puanlarının karşılaştırılmasında Bağımsız örneklem t testi,

-Grupların kendi içlerinde ön test-son test gözlem formu ve tutum ölçeği puanlarının karşılaştırılmasında ise ilişkili örneklem t testi kullanılmıştır

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

BULGULAR

Bu bölümde araştırmanın nicel verilerinin analizi ile ulaşılan bulgulara yer verilmiştir. Bu bölümde araştırmanın amacı doğrultusunda 6. Sınıf Görsel Sanatlar dersinde çizgi filmlerin ve görsel sanatlar dersi MEB öğretim programının uygulandığı grupların almış oldukları puanlar karşılaştırılarak incelenmiştir. Elde edilen sonuçlar, çizgi film destekli etkinliklerin resimlere aktarma başarısına, sanatsal yaratıcılığa ve görsel sanatlar dersine yönelik tutuma etkisi hakkında bilgi verecektir. Araştırmada deney ve kontrol gruplarındaki puanların karşılaştırılması Parametrik İstatistiklerden İlişkisiz Örneklem t testi ile gerçekleştirilmiştir. Araştırmanın Nicel Bulguları

Tablo-4.1. Deney ve Kontrol Grubundaki Öğrencilerin Sanatsal Rubrik Öntest Puanlarının Karşılaştırılması

		N	\bar{X}	S.S	t	-p-
Biçimsel Özgünlük	Deney	23	3,116	1,095	1,335	,189
	Kontrol	23	2,696	1,039		
Biçimsel Akıcılık	Deney	23	1,348	0,721	-1,724	,092
	Kontrol	23	1,652	0,444		
Biçimsel Esneklik	Deney	23	1,362	0,540	-,693	,492
	Kontrol	23	1,478	0,593		
Anlamsal Özgünlük	Deney	23	2,014	0,794	1,239	,222
	Kontrol	23	1,739	0,710		
Anlamsal Akıcılık	Deney	23	1,565	0,590	-,860	,395
	Kontrol	23	1,710	0,553		
Anlamsal Esneklik	Deney	23	2,130	0,601	1,649	,106
	Kontrol	23	1,826	0,650		
Yaratıcılık Toplam Puan	Deney	23	1,923	0,341	,704	,485
	Kontrol	23	1,850	0,357		

$p>0.05$

Tablo incelendiğinde, deneysel işlem öncesinde deney ve kontrol gruplarındaki öğrencilerin sanatsal yaratıcılık rubriğinden almış oldukları; Biçimsel Özgünlük, Biçimsel Akıcılık, Biçimsel Esneklik, Anlamsal Özgünlük, Anlamsal Akıcılık, Anlamsal Esneklik ve toplam sanatsal yaratıcılık puanları arasında istatistiksel olarak

anlamli bir farklılık bulunamamıştır ($p>0,05$). Deneysel işlem öncesinde çizgi film temelli etkinliklerin gerçekleştirildiği deney grubu ile MEB görsel sanatlar öğretim programının uygulandığı kontrol gruplarında bulunan öğrencilerinin sanatsal yaratıcılık öntest puanlarının birbirlerine denk olduğu görülmüştür.

Tablo-4.2. Deney ve Kontrol Grubundaki Öğrencilerin Öntest Görsel Sanatlar Tutum Puanlarının Karşılaştırılması

		N	\bar{X}	S.S	t	p
Ön Tutum	Deney	23	3,601	,333	-1,518	,136
	Kontrol	26	3,808	,573		

$P>0.05$

Tablo incelendiğinde, deneysel işlem öncesinde deney ve kontrol gruplarındaki öğrencilerin görsel sanatlar dersi tutum ölçeği puanları arasında 1,51 değeri hesaplanmıştır. Bu bulgu 0,05 manidarlık düzeyinde iki grubun tutumları arasında anlamlı bir farkın olmadığını göstermektedir ($p>0,05$). Deneysel işlem öncesinde çizgi film temelli etkinliklerin gerçekleştirildiği deney grubu ile MEB görsel sanatlar öğretim programının uygulandığı kontrol gruplarında bulunan öğrencilerinin görsel sanatlar dersi öntest tutum puanlarının birbirlerine denk olduğu görülmüştür.

Tablo-4.3. Deney ve Kontrol Grubundaki Öğrencilerin Kaufman Yaratıcılık Alanları Testi Öntest Puanlarının Karşılaştırılması

		N	\bar{X}	S.S	-t-	-p-
Sanatsal Performans	Deney	23	3,348	0,400	-,366	,716
	Kontrol	23	3,391	0,406	-,366	,716
Sanatsal Yaratıcılık	Deney	23	3,391	0,420	-,158	,875
	Kontrol	23	3,417	0,671	-,158	,875

$P>0.05$

Tablo incelendiğinde, deneysel işlem öncesinde deney ve kontrol gruplarındaki öğrencilerin Kaufman Yaratıcılık Testi, Sanatsal Performans Yaratıcılığı ve Sanatsal Yaratıcılık alt ölçek puanları arasında anlamlı bir farkın olmadığını göstermektedir ($p>0,05$). Deneysel işlem öncesinde çizgi film temelli etkinliklerin gerçekleştirildiği

deney grubu ile MEB görsel sanatlar öğretim programının uygulandığı kontrol gruplarında bulunan öğrencilerinin Kaufman Yaratıcılık Testi, Sanatsal Performans Yaratıcılığı ve Sanatsal Yaratılık alt ölçek puanlarının birbirlerine denk olduğu görülmüştür.

Tablo-4.4. Deney ve Kontrol Grubunun Sanatsal Yaratıcılık Rubriği Son Test Puanlarının Karşılaştırılması Karşılaştırılması

		N	\bar{X}	S.S	t	-p-
Biçimsel Özgünlük	Deney	23	3,391	0,736	3,27*	,002
	Kontrol	23	2,652	0,794		
Biçimsel Akıcılık	Deney	23	2,536	0,963	0,217	0,829
	Kontrol	23	2,478	0,846		
Biçimsel Esneklik	Deney	23	2,362	0,797	-0,663	0,511
	Kontrol	23	2,507	0,681		
Anlamsal Özgünlük	Deney	23	3,681	0,762	9,306*	,000
	Kontrol	23	1,754	0,637		
Anlamsal Akıcılık	Deney	23	3,652	0,623	6,772*	,000
	Kontrol	23	2,275	0,750		
Anlamsal Esneklik	Deney	23	2,130	0,601	1,649	,106
	Kontrol	23	1,826	0,650		
Yaratıcılık Toplam Puan	Deney	23	2,959	0,345	5,814*	,000
	Kontrol	23	2,249	0,473		

P* < 0.05

Tablo incelendiğinde, deneysel işlem sonrasında deney ve kontrol gruplarındaki öğrencilerin sanatsal yaratıcılık rubriğinden almış oldukları; Biçimsel Özgünlük, Anlamsal Özgünlük, Anlamsal Akıcılık, Anlamsal Esneklik ve toplam sanatsal yaratıcılık ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılığın bulunduğu anlaşılmaktadır (p < 0,05). Bununla birlikte iki grubun Biçimsel Akıcılık ve Biçimsel esneklik puanları arasında anlamlı farklılık bulunamamıştır. Grupların ortalamalarına bakıldığında Deney grubunun Biçimsel Özgünlük, Anlamsal Özgünlük, Anlamsal Akıcılık, Anlamsal Esneklik ve toplam sanatsal yaratıcılık puan ortalamaları anlamlı olarak daha yüksek bulunmuştur. Ulaşılan bu sonuç, deney

grubunda uygulanan çizgi film temelli görsel sanatlar öğretim programının, mevcut MEB öğretim programına göre öğrencilerin yaptıkları çizgi film karakterleri resimlerinde; Biçimsel Özgünlük, Biçimsel Akıcılık, Biçimsel Esneklik, Anlamsal Özgünlük, Anlamsal Akıcılık, Anlamsal Esneklik ve toplam sanatsal yaratıcılık açısından daha başarılı olmasını sağlamıştır.

Tablo-4.5. Deney ve Kontrol Grubunun Görsel Sanatlar Dersine Yönelik Son Test Puanlarının Karşılaştırılması

Gruplar	N	\bar{X}	S.S:	-t-	-p-
Deney	23	4,309	0,505	2,467*	,017
Kontrol	23	3,951	0,510		

P* < 0.05

Tablo incelendiğinde, deneysel işlem sonrasında deney ve kontrol gruplarındaki öğrencilerin görsel sanatlar tutum ölçeğinden almış oldukları puanlar arasında anlamlı bir farklılığın bulunduğu anlaşılmaktadır (p < 0,05). Deney grubunun görsel sanatlar dersi tutum puan ortalamaları anlamlı olarak daha yüksek bulunmuştur. Ulaşılan bu sonuç, deney grubunda uygulanan çizgi film temelli görsel sanatlar öğretim programının, mevcut MEB öğretim programına göre öğrencilerin görsel sanatlar dersine yönelik daha olumlu tutumlar geliştirmelerini sağlamıştır.

Tablo-4.6. Deney ve Kontrol Grubunun Kaufman Alanlar Yaratıcılık Son Test Puanlarının Karşılaştırılması

Kaufman Yaratıcılık Ölçeği		N	\bar{X}	S.S.	T	-p-
Sanatsal Performans Yaratıcılığı	Deney	23	3,860	0,172	2,777*	,008
	Kontrol	23	3,585	0,443		
Sanatsal Yaratıcılık	Deney	23	3,878	0,268	1,720	,092
	Kontrol	23	3,678	0,489		

P* < 0.05

Tablo incelendiğinde, deneysel işlem sonrasında deney ve kontrol gruplarındaki öğrencilerin Kaufman Alanlar Yaratıcılık Testi, Sanatsal Performans

Yaratıcılığı ve Sanatsal Yaratıcılık alt ölçek puanları arasındaki karşılaştırma sonuçları görülmektedir. Analizlere göre sadece Kaufman Sanatsal Performans Yaratıcılığı puanlarında anlamlı bir fark bulunmuştur ($p>0,05$). Deneysel işlem sonrasında çizgi film temelli etkinliklerin gerçekleştirildiği deney grubu ile MEB görsel sanatlar öğretim programının uygulandığı kontrol gruplarında bulunan öğrencilerden Kaufman Yaratıcılık Testi, Sanatsal Performans Yaratıcılığı alt ölçek puanlarının daha yüksek olduğu görülmüştür.

BEŞİNCİ BÖLÜM

TARTIŞMA, SONUÇ VE ÖNERİLER

5.1. Nicel Bulgulara İlişkin Yorumlar

6. Sınıf Görsel Sanatlar dersinde çizgi filmlerin öğrencilerin yaratıcılığına etkisinin yarı deneme modeliyle incelendiği bu çalışmada oldukça anlamlı bulgulara ulaşılmıştır.

Analizlere göre deney grubunda uygulanan çizgi film temelli görsel sanatlar öğretim programının, mevcut MEB öğretim programına göre öğrencilerin yaptıkları çizgi film karakterleri resimlerinde; Biçimsel Özgünlük, Biçimsel Akıcılık, Biçimsel Esneklik, Anlamsal Özgünlük, Anlamsal Akıcılık, Anlamsal Esneklik ve toplam sanatsal yaratıcılık açısından daha başarılı olmasını sağlamıştır. Araştırmanın bu bulgusu literatürde bazı çalışmaların sonuçlarıyla benzerlik göstermektedir (Ülger 2016: 2024; Torrance, 1993: 232).

Ülgere göre (2016: s.2024) farklı yöntemlerle gerçekleştirilen genel sanatsal etkinliklerden özelde resim sanatı, öğrencilerin yaratıcılık becerilerini çok yönlü olarak geliştirebilecekleri önemli bir sanat ürünü olarak karşımıza çıkmaktadır. Benzer şekilde Torrance'a göre, (1993: 232) yaratıcı düşünme eğitim, öğrenme-öğretme süreci ile geliştirilebilir önemli bir beceridir. Türkiye'de 2004-2005 görsel sanatlar dersi öğretim programlarında yaratıcılığa temel bir beceri olarak önemli miktarda yer verilmiştir. Bununla birlikte görsel sanatlar alanında çocuklara yaratıcı etkinliklerin nasıl yapılacağı konusunda çok fazla miktarda belirsizlikler bulunmaktadır. Görsel sanatlar disiplini ürüne, sürece ve performansa dayalı bir alan olması sebebiyle yaratılışı geliştirici tekniklerin uygulamalı gerçekleşmesi önem taşımaktadır. Aral'a göre (1999: 11) görsel sanatlar alanında çocukların yaratıcı resim becerilerinin geliştirilmesinde duyarlılık, akıcılık, esneklik, özgünlük, çözümlenme, birleştirme, yeniden tanımlama, uyumlu (ahenkli) düzenleme gibi temel yaratıcılık ölçütlerinin yerine getirilemesi önem arz etmektedir. Bu tezde gerçekleştirilen çizgi film temelli görsel sanatlar etkinlikleri ile öğrenciler yaptıkları çizgi film karakterleri resimlerinde; biçimsel özgünlük, biçimsel akıcılık, biçimsel

esneklik, anlamsal özgünlük, anlamsal akıcılık, anlamsal esneklik ve bütüncül yaratıcılık unsurlarını başarılı bir şekilde gerçekleştirmişlerdir.

(Özsoy'a göre (2007, s.147) yaratıcılık unsurlarından akıcılık; bireyin herhangi bir konu ya da temada gerçekleştirdiği toplam yaratıcı ürün sayısını niceliğini, ayrıntınlık; görsel içeriklerin ne oranda ve düzeyde ayrıntılı çizilebildiği, esneklik; ortaya konan resimlerin farklı kategorilerde ve çeşitlilikte ürün unsurları taşınmasını, orijinallik ise; özgün düşünce içeren resimlerin gerçekleştirilmesi anlamına gelmektedir. Bu yönüyle tezde gerçekleştirilen çizgi film temelli görsel sanatlar etkinlikleri ile deney grubundaki öğrenciler özgünlük, akıcılık ve esneklik boyutlarındaki yaratıcılık unsurlarını hem biçimsel hem de anlamsal açılardan gerçekleştirmişlerdir.

Araştırmanın birinci alt probleminde ortaya çıkan bulgular aynı zamanda Torrance'ın (1993: 232) ortaya attığı görüşleri de desteklemektedir. Torrance'a göre (1993: 234) öğrenciler zengin, renkli ve heyecan verici görüntülerle yaratıcı bir şekilde öğrenmeyi tercih etmektedir. Bu süreçte görsel içerikleri anlamlandırarak, keşfederek, sorgulayarak, deneyimleyerek, manipüle ederek, yeniden düzenleyerek, değiştirerek, dinleyerek, bakarak, hissederek ve sonra yeniden düzenleyerek yaratıcı düşüncelerini ve yaratıcılık unsuru becerilerini geliştirebilirler. Yaratıcı problem çözme konusunda eğitim için çeşitli tekniklerin kullanılması önemli düzeyde yaratıcı gelişme göstermiştir. Yaratıcı gelişim, yaratıcı düşünme becerilerinin doğrudan öğretilmesi yerine yaşantılarla ve zengin uyarıcılarla gerçekleştiğinde, daha yüksek düzeyde gerçekleşmektedir. Torrance'a göre, her birey kendine özgü, değerli ve saygı duyulması gereken gizil güçlere sahiptir. Bu nedenle öğrenme öğretme süreci çocukların bu gizil güçlerini ortaya çıkaracak şekilde düzenlenmelidir.

Sonuç olarak çizgi filmleri neden ve nasıl kullanılacağına görsel sanatlar ve yaratıcılık perspektifinde kararlar verilmesi ve uygulamaya konulması, bu filmin eğitim amaçları doğrultusunda etkin bir şekilde sınıfta kullanımı, çocukların çok yönlü ve zengin imaj teknikleriyle etkileşime sokulması onları sanatsal anlamda uyarılmış, ders içeriğini zenginleştirmiş ve tüm bu faaliyetler sanatsal yaratıcılıklarını olumlu yönde etkilemiştir.

Bu tezde ulařılan bir diđer bulgu ise deneysel iřlem sonrasında deney grubunda uygulanan çizgi film temelli görsel sanatlar öđretim programının, mevcut MEB öđretim programına göre öđrencilerin görsel sanatlar dersine yönelik daha olumlu tutumlar geliřtirmeleridir.

Burnett ve Haydon'a, (2016: 201) göre, merak: yaratıcı öđrenme sürecinde en önemli faktörlerden birisidir. Renkli, zengin uyaranlı ortamlarda öđrenciler çođunlukla etkinlik gerçekleřtirmeye, fazla řey bilmeye ve bilgilerini arttırmaya isteklidirler. Bu tür eđlenceli öđrenme ortamlarında, öđrenciler genellikle arzu ve istekle bu olumlu süreci sürdürme ve yařantılara dönüřtürme eđilimi taşırlar. Ayrıca yaratıcı bir öđrenme ortamında meraklı öđrenciler etkinliklerin, fikirlerin, önerilerin, inançların, gözlemelerin ve ifadelerin ardındaki varsayımları tanımlamak ve bunlara meydan okumaktan hoşlanırlar. Tüm bu yönleriyle çizgi film temelli görsel sanatlar öđretim programının, mevcut MEB öđretim programı uygulamalarına kıyasla göre öđrencilerin görsel sanatlar dersine yönelik olumlu tutumlar geliřtirmelerine katkı sağladıđı dolaylı olarak da yaratıcı öđrenme süreçlerine güdülediđi düşünölmektedir.

Lukman ve Krajnc, (2012: 237) göre çizgi filmler, içerdiđi temalar ve mesajlar ile sunduđu görsel uyarılar, çocuđun eđitimi için önemlidir, çünkü tüm bunlar öđrenende zevklerin geliřmesine yardımcı olur. Çiz filmler, aynı zamanda, çocukların kiřisel fikirlere sahip olmalarını ve neyi sevip neleri sevmediklerini bilmelerini sağlar. Çizgi film temelli görsel sanat etkinlikleriyle, çocuklar dıř dünya ile hayal güçlerini etkileřime sokmuřlar, sanatsal aktivitelerinde olumlu yařam deneyimleri geliřtirmişlerdir. Bu yönüyle çizgi film temelli görsel sanat etkinlikleri sağladıđı hayal unsuru kahramanların sözel, görsel ve kinestetik imajları ile çocukların tutum ve motivasyonlarını derste harekete geçirmiřtir. Ona göre çizgi filmler bir öđretim yardımcı aracı olarak kullanılabilir. Çizgi filmler öđrenmeyi öđrenciler için daha eđlenceli, renkli ve daha iyi bir deneyim haline getirebilirler. Çizgi filmler çođu zaman konuları öđrenciler için büyüleyici kılmıřtır. Tüm bu yönleriyle görsel sanatlar derslerinde çizgi filmlerin kullanımı çocukların yaratıcı etkinlik ve içeriklere karřı olumlu tutumlar geliřtirmesini sağlayabilir.

Çocuklar uzun yıllar boyunca çizgi filmlerle çok daha fazla ilgilendiler ve bazı yařamlar için birincil eylem haline geldi. Genellikle, çocuklar televizyonda çizgi

film izlemeye altı aylıkken erken yaşta başlarlar ve iki ya da üç yaşından itibaren ortaokul yıllarına kadar çocuklar hevesli izleyiciler haline gelirler. Bu yönüyle görsel sanatlar derslerinde çizgi filmlerin kullanılması çocukların derse yönelik tutum ve davranışlarını olumlu yönde etkileyecektir.

Bu tezde ulaşılan bir diğer bulgu ise deneysel işlem sonrasında deney grubunda uygulanan çizgi film temelli görsel sanatlar öğretim programının, mevcut MEB öğretim programına göre öğrencilerin Kaufman Alanlar yaratıcılık testinin özellikle sanatsal performans boyutunda daha yüksek düzey elde etmeleridir.

Kaufman ve Beghetto'ya (2009: 1) göre sanatsal performansı güçlü olan öğrenciler ilginç bir yaklaşım veya bakış açısı kullanmayı gerektiren bir temayla özgün ürünler ortaya koyabilmekte, bir kişi ya da objenin taslağını çıkartmada yaratıcılık unsuru becerileri aktif olarak iyi düzeyde kullanmaktadır. Çizgi film temelli görsel sanat uygulamaları kapsamında öğrenciler film karakteriyle ilgili farklı bakış açılarıyla taslak çizimler yapmışlar ve özgün bir eser ortaya koymaya çalışmışlardır. İzlenen çizgi filmler bu açıdan öğrencilerde farklı ve özgün bir perspektif sağlamıştır.

Sonuç olarak çizgi film ve animasyonlar, bilim, sanat ve sanal gerçeklikle sentezleme teorisi ve pratiğine dayanan bir alandır. Çizgi filmler, karikatür ve animasyonlar, dijital iletişim teknolojilerinin hızla geliştiği çağımızda iletişim ve görsel sanatlarda gelişme açısından önemli kapılar açabilecek bir yapıdadır. Çizgi Film ve Animasyon alanı, iletişim alanındaki teorik bilgileri genelde pratik eğitimlere özeldir görsel sanatlar alanlarına aktarmada ve dönüştürmeye önemli katkılar sağlayabilme potansiyeline sahiptir.

4.2. Sonuçlar

6. Sınıf Görsel Sanatlar dersinde çizgi filmlerin öğrencilerin yaratıcılığına etkisinin yarı denem modeliyle incelendiği bu çalışmada oldukça anlamlı bulgulara ulaşılmıştır.

1. Deney grubunda uygulanan çizgi film temelli görsel sanatlar öğretim programının, mevcut MEB öğretim programına göre öğrencilerin yaptıkları çizgi film karakterleri resimlerinde; Biçimsel Özgünlük, Biçimsel Akıcılık,

Biçimsel Esneklik, Anlamsal Özgünlük, Anlamsal Akıcılık, Anlamsal Esneklik ve toplam sanatsal yaratıcılık açısından daha başarılı olmasını sağlamıştır.

2. Deney grubunda uygulanan çizgi film temelli görsel sanatlar öğretim programı, mevcut MEB öğretim programına göre öğrencilerin görsel sanatlar dersine yönelik daha olumlu tutumlar geliştirmelerini sağlamıştır.
3. Uygulanan çizgi film temelli görsel sanatlar öğretim programının, mevcut MEB öğretim programına kıyasla öğrencilerin Kaufman Alanlar yaratıcılık testinin sanatsal performans boyutunda daha yüksek düzey elde etmelerini sağlamıştır. Bununla birlikte Kaufman genel sanatsal yaratıcılık ölçümlerinde deney ve kontrol grubunun son test ölçümleri arasında anlamlı bir fark bulunamamıştır.

4.3. Öneriler

4.3.1. Uygulayıcılara Yönelik Öneriler

- 6. Sınıf öğrencilerinde çizgi film temelli görsel sanatlar öğretim programları geliştirilebilir.
- Çizgi film temelli görsel sanatlar öğretiminin nasıl gerçekleştirileceği konusunda öğretmenlere ve öğretmen adaylarına hizmet içi eğitimler ve seminerler verilebilir.
- Küçük çocukların görsel sanatlara ilgilerini ve tutumlarını artırmak için için TV lerde sanat temalı çizgi filmler gösterime sunulabilir.
- 6. Sınıf Görsel Sanatlar dersinde çizgi filmlerin öğrencilerin yaratıcılığına etkisinin yarı denem modeliyle incelendiği bu çalışmada okul öncesi eğitim kademelerinde gerçekleştirilmelidir.

4.3.2. Arařtırmacılara Yönelik Öneriler

- 6. Sınıf Görsel Sanatlar dersinde çizgi filmlerin öğrencilerin yaratıcılığına etkisinin MEB öğretim programıyla karşılařtırılmalı olarak incelendiđi bu çalışmada görsel sanatlar dersine yönelik tutumlar ve sanatsal yaratıcılık açısından anlamlı düzeyde farklar bulunmuřtur. Bu farkın kaynaklarını ortaya koymak için nitel arařtırmalar yapılmalıdır.
- Öğrencilerin yaratıcılık becerileri, görsel sanatlar dersi kazanımları ve tutumları arasındaki ilişkilere yönelik boylamsal ve çok deđişkenli arařtırmalar tasarlanabilir.

KAYNAKÇA

- Açıköz, K. (2005). *Etkili öğrenme ve öğretme* (6. Baskı). İzmir: Eğitim Dünyası Yayınları.
- Abel, J. & Madden, M. (2008) *Drawing Words and Writing Pictures: Making Comics: Manga, Graphic Novels, and Beyond*. New York: First Second.
- Abraham A., & Bubic A. (2015). Semantic memory as the root of imagination. *Frontiers in Psychology*, 6, 1–5.
- Amabile, T.M. (1989). Effects of external evaluation on artistic creativity. *J Pers Soc Psychol*, 37: 221–233.
- Anderson, D. R. ve Pempek, T. A. (2005). Television and very young children. *American Behavioral Scientist*, 48(5), 505-522
- Aral, N. (1999). Sanat eğitimi-yaratıcılık etkileşimi. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*,15,11-17.
- Arcavi, A. (2003). The role of visual representations in the learning of mathematics. *Educational Studies in Mathematics*,52, 215–241.
- Arslantaş, S. (2014). Görsel Sanatlar Dersine Yönelik Tutum Ölçeği Geliştirilmesi. *Uluslararası Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, 2, 186-196.
- Aspinwall, L., Shaw, K. L, & Presmeg, N. C. (1997). Uncontrollable Mental Imagery: Graphical Connections between a Function and Its Derivative. *Educational Studies in Mathematics*, 33, 3, 301-317.
- Aziz Zadeh L., Liew S. L., & Dandekar F. (2013). Exploring the neural correlates of visual creativity. *Social Cognitive and Affective Neuroscience*, 8, 475–480

Blasco, P.G., González-Blasco, M., Levites, M.R., Moreto, G., Tysinger, J.W. (2011). Educating through Movies: How Hollywood Fosters Reflection. *Creative Education*, 2, 174 - 180.

Blasco, P.G., Moreto, G., Roncoletta, A.F., Levites, M.R., Janaudis, M.A. (2006). Using movie clips to foster learners' reflection: improving education in the affective domain. *Fam Med*, 38(2):94-96.

Boccia M., Piccardi L., Palermo L., Nori R., & Palmiero M. (2015). Where do bright ideas occur in the brain? Meta-analytic evidence from neuroimaging studies of domain-specific creativity. *Frontiers in Psychology*, 6, 1195.

Borba, M.C.& Villarreal, M.E. (2005) Visualization, Mathematics Education and Computer Enviroments, in: Humans-with-Media and the Reorganization of Mathematical Thinking, A.J. Bishop Eds., Springer Science+Business Media: America

Britannica. (2019). What is animation. Eriřim: 2.4.2019, <https://www.britannica.com/art/animation>

Browne, K. D., Hamilton-Giachritsis, C. (2005). The Influence of Violent Media on Children and Adolescents: A Public-Health Approach. *The Lancet*, 365, s.702-710.

Burnett, C. and Haydon, K. P. (2016). Do we need a revolutionary approach to bring creativity into education?, *Creative Contradictions in Education*, 12, 201-220.

Can, A. (2013). *SPSS ile nicel veri analizi*. Ankara: Pegem A Yayıncılık.

CCSESA- California County Superintendents Educational Services Association. (2018). Integrating Arts Learning with the Common Core State Standards. Eriřim: 2.04.2019, <http://ccsesa.org/wp-content/uploads/2014/12/FINAL-Common-Core-Publication.compressed.pdf>

Çaplı, B. (1996).Çocuk ve televizyon. *Yeni Türkiye*, Sayı 12, 1-4

Çokluk, O., Şekercioğlu, G., & Büyüköztürk, Ş. (2012). *Sosyal bilimler için çok değişkenli SPSS ve LISREL uygulamaları*. Ankara: Pegem Akademi Yayıncılık.

Dietrich A., & Kanso R. (2010). A review of EEG, ERP, and neuroimaging studies of creativity and insight. *Psychological Bulletin*, 136, 822–848

Ellamil M., Dobson C., Beeman M., & Christoff K. (2012). Evaluative and generative modes of thought during the creative process. *NeuroImage*, 59, 1783–1794.

Ergen Kılıcı, Ş. (2009). Tüketim Toplumunun Bir Formu Olarak Çizgi Filmlerde Çocukluk ve Toplumsal Cinsiyet Temsilleri: Barbie, Bratz ve Winx Club. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Kocaeli Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü. Kocaeli.

Feldhusen, J.F. (2002). Creativity: The knowledge base and children. *High Ability Studies*, 13(2), 179-183.

Fink A., & Benedek M. (2014). EEG alpha power and creative ideation. *Neuroscience and Biobehavioral Reviews*, 44, 111–123

Gartenhaus, A.R. (2000). *Yaratıcı Düşünme ve Müzeler*. (Çev. Ruhiser Mergenci-bekir Onur). Yayına Hazırlayan: Bekir Onur, Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları, No:7, Ankara.

Glaveanu, V. P. (2011). Children and creativity: a most (un)likely pair? *Thinking skills and creativity*, 6 (2), 122-131

Grado, T. F. (2016). An educational proposal: using cartoons for production and creativity in the English language classroom. Erişim: 15.05.2019, <https://core.ac.uk/download/pdf/61561297.pdf>

Guilford, J.P. (1967). *Creativity: Yesterday, Today and Tomorrow*. Erişim: 15.05.2019, <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1002/j.2162-6057.1967.tb00002.x>

Güler, D.A. (1989). Çocuk, televizyon ve çizgi film. *A.Ö.F. İletişim Bilimleri Dergisi*, 5, 172-185.

Hu, W., Adey, P., Shen, J., Lin, C. (2004). The comparisons of the development of creativity between English and Chinese adolescents. *Acta Psychol Sinica*, 36, 718–731

Isham, M. ve Willams, R. (2019). Teaching with Cartoons. Erişim: 2.4.2019, <https://teach.its.uiowa.edu/teaching-cartoons>

ITS. (2019). Teaching with Cartoons: Details & Examples. Erişim: 1.41.2019, <https://teach.its.uiowa.edu/teaching-cartoons/teaching-cartoons-details-examples>

Karasar, N. (2002). *Bilimsel araştırma yöntemi*. Nobel Yayınları, 11. Baskı. Ankara.

Kaufman, J. C. (2012). Counting the muses: Development of the Kaufman Domains Of Creativity Scale (K–DOCS). *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts*, 6(4), 298–308

Kaufman, J. C., & Beghetto, R. A. (2009). Beyond big and little: The Four C Model of creativity. *Review of General Psychology*, 13(1), 1–12,

Kharkhurin A. (2014). Creativity.4in1: four-criterion construct of creativity. *Creat. Res. J.* 26 338–352.

Lukman, R., & Krajnc, M. (2012). Exploring Non-traditional Learning Methods in Virtual and Realworld Environments. *Educational Technology & Society*, 15(1), 237–247.

Mahesh Chandra G. B. P., Nabi, A. ve Raslana, R. (2013). Role of television in child development. *J Mass Communicat Journalism*, 3(3), 153-157. Doi:10.4172/2165-7912.1000153

Mayer, J., Mussweiler, T. (2011). Suspicious spirits, flexible minds: when distrust enhances creativity. *J Pers Soc Psychol*, 2011; 101: 1262–1277.

Moore M., Russ S. (2008). Follow-up of a pretend play intervention: effects on play, creativity, and emotional processes in children. *Creat. Res.*, J. 20 427–436.

Nalıcı, Z.G. (2014). Görsel sanatlar dersi öğretim programının yaratıcılık açısından değerlendirilmesi. *Ulakbilge*, 2 (3), s.1-18.

NAGC. (2019). Nurturing Creativity. Erişim: 1.4.2019, <http://www.nagc.org/nurturing-creativity>

Nemirovsky, R.& Noble, T., 1997, On mathematical visualization and the place where we live. *Educational Studies*, 33, 99–131.

Nie YG, Zheng X. A. (2005). Study on the developmental characteristics of children's and adolescent's creative personality (in Chinese). *Psychol Sci.* 2, 356–361.

Niu, W., Sternberg, R.J. (2001). Cultural influence of artistic creativity and its evaluation. *Int J Psychol.* 36, 225–241.

Novak Djokovic Fondation. (2019). Negative Impacts of Cartoons. 01.04.2019, from <https://novakdjokovicfoundation.org/negative-impacts-of-cartoons>

Obermann Center for Advanced Studies. (2016) Comics, Creativity, and Culture. The University of Iowa. Retrieved from <http://obermann.uiowa.edu/programs/humanities-symposium/comics-creativity-and-culture>

Ouda, N. J. (2012). The Effect of Using Animation on 6th Graders' Attitudes and Comprehension of Short Story in Gaza Governmental Schools.(M. A. Dissertation). <http://library.iugaza.edu.ps/thesis/109559.pdf> (Erişim 10.04.2019).

Özsoy, V. (2007). *Görsel sanatlar eğitimi*. Ankara: Gündüz Eğitim ve Yayıncılık.

Pınar, N. (2006). Görsel Medya ve Şiddet Kültürünün Ortaöğretim Öğrencileri Üzerine Etkisi. Yüksek Lisans Tezi. Selçuk Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği Anabilim Dalı, Konya.

Pagani, L. S., Fitzpatrick, C., Barnett, T. A. ve Dubow, E. (2010). Prospective associations between early childhood television exposure and academic, psychosocial, and physical well-being by middle childhood. *Arch Pediatr Adolesc Med.*, 164(5), 425-431

Persegani, C., Russo, P., Carucci, C., Papeschi, L., Trimarchi, M. ve Nicolini, M. (2002). Television viewing and personality structure in children. *Individual Differences*, 32, 977-990.

Presmeg, N. C., 2006, Research on visualization in learning and teaching mathematics, in A. Gutierrez, P. Borero (eds.) Handbook of Research on Psychology of Mathematics Education: Past, Present and Future 205-235. Sense Publishers, Rotterdam /Taipei.

Rizzolatti, G., Fadiga, L., Gallese, V., Fogassi, L. (1996). Premotor cortex and the recognition of motor actions. *Cogn. Brain Res.*, 3 131–141.

Runco, M. A., & Jaeger, G. J. (2012). The standard definition of creativity. *Creativity Research Journal*, 24(1), 92–96.

Russ, S. (2003). Play and creativity: developmental issues. *Scand. J. Educ. Res.* 47, 291–303.

Russell, W. & Byford, J. (2006). The evolution of man and his tools: A simulation from the MACOS project. *The Journal for the Liberal Arts and Sciences*, 10(3), 17-21.

Russell, W. (2004). Teaching With Film: A Guide For Social Studies Teachers. Erişim: 1.4.2019, <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED530820.pdf>

San, İ. (2008). Yaratıcılığı Geliştiren Bir Yöntem ve Yaratıcı Bireyi Yetiştiren Bir Disiplin: Eğitsel Yaratıcı Drama. *Yeni Türkiye*, Sayı:7, Ocak-Şubat, Ankara.

Scott, G., Leritz, L., Mumford, M. (2004). The effectiveness of creativity training: a quantitative review. *Creat. Res. J.*, 16 361–388.

Simonton, D.K. (2003). Scientific creativity as constrained stochastic behavior: The integration of product, person, and process perspectives. *Psychol Bull.*, 2003; 129: 475–494.

Sowden P., Clements L., Redlich C., Lewis C. (2015). Improvisation facilitates divergent thinking and creativity: realizing a benefit of primary school arts education. *Psychol. Aesthet. Creat. Arts*, 9,128–138.

Sternberg RJ, Lubart TI. (1999). The concept of creativity: Prospects and paradigms In: Sternberg RJ, editors. *Handbook of creativity*. New York: Cambridge University Press, pp. 3–15.

Sternberg, R.J., Lubart T.J. (1996). Investigating in creativity. *American Psychologist*, 7, 677–88

Şahin, F. (2016). Kaufman Alanları Yaratıcılık Ölçeği'nin Türkçeye Uyarlanması ve Psikometrik Özelliklerinin İncelenmesi. *Elementary Education Online*, 15(3), 855-867.

Tanrıöğren, A. (2002). Öğretmenlik Mesleğinde Yeni Yönelimler. Ankara: Çizgi Yayın Evi

Target Study, (2019). Importance of Cartons in Teaching. Erişim. 3.04.2019, <https://targetstudy.com/articles/importance-of-cartoons-in-teaching.html>

Torrance, E.P. (1993). Understanding creativity: *Where to start?*, *Psychological Inquiry*, 4, 3, 232-234.

Treffinger D, Young G, Selby E, Shepardson C, Florida S. (2002). Assessing creativity: A guide for educators. Storrs: National Research Center on the Gifted and Talented; 12, 121-132.

Treffinger, D. J. & Isaksen, S. G. (2005). Creative Problem Solving: The History, Development, and Implications for Gifted Education and Talent Development. *Gifted Child Quarterly*, 49(4), 342–353.

UNESCO. (2019). Nurturing creative thinking. Eriřim: 02.04.2019, <https://ec.europa.eu/jrc/en/publication/books/nurturing-creative-thinking>

Ülgen, G. (1990). Yaratıcılık ve eğitim. *Yaşadıkça Eğitim Dergisi*, 13, 11-15.

Ülger, K. (2016). Öğrencilerin resim yapma becerilerinde gözlemlenen yaratıcılık ile yaratıcı düşünme becerileri arasındaki ilişki. *Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 16 (4), 2023-2039.

Wang, X. (2003). A study about students' creative tendency and their perception of teachers' classroom behavior (in Chinese). M. Ed. Thesis. Beijing Normal University.

Willberschied, L. & Peiyan, M. (2004). Effect of Using Photos from Authentic Video as Advance Organizers on Listening Comprehension in an FLEs *Chinese Class*. *Foreign language Annals*, 37(4), 534- 540

Williams, R. M. (2008) Image, Text, and Story: Comics and Graphic Novels in the Classroom. *Art Education*, 61(6): 13-19.

Yi X, Hu W, Scheithauer H, Niu W. Cultural and Bilingual Influences on Artistic creativity performances: comparison of german and Chinese students. *Creativity Res J*. 2013; 25: 97–108

Yi, X. Hu, W., Scheithauer, H., Niu, W. (2013). Cultural and bilingual influences on artistic creativity performances: Comparison of German and Chinese students. *Creativity Res J*. 25, 97–108

Zaskis, R., Dubinsky, E., & Dautermann, J. 1996, Coordinating visual and analytic strategies: A study of students' understanding of the group D4. *Journal for Research in Mathematics Education*, 27, 435–457.

Zimmerman, F. J. ve Christakis, D. A. (2005). Children's television viewing and cognitive outcomes: a longitudinal analysis of national data. *Arch Pediatr Adolesc Med.*, 159(7), 619-25.

Zimmerman, W. and Cunningham, S., 1991, Editor's Introduction: What is Mathematical Visualization?, In W. Zimmerman and S. Cunningham (Eds.), *Visualization in Teaching and Learning Mathematics*. Mathematics Association of America.

EK: Kaufman Yaratıcılık Alanları Ölçeği Türkçe Formu (KAYÖ-TR)

Yönerge: Yaştlarınızla ve benzer yaşam deneyimlere sahip insanlarla kendinizi karşılaştırmak suretiyle aşağıda yer alan soruları yanıtlayınız. Doğru veya yanlış cevap yoktur. Akranlarımdan bu konuda;

5= Çok daha fazla yaratıcısım..... 1= Çok daha az yaratıcısım

	1	2	3	4	5
I. Faktör: Akademik Yaratıcılık					
1. Makale veya araştırmaları özgün/ güncel bir bakış açısını desteklemek üzere en iyi olasılıklar dahilinde sentezleme					
2. Bir dergi, gazete veya haber bülteni için yazı yazma					
3. Bir çalışma revize edilirken eleştiri ve önerilerin nasıl bir araya getireceğini ortaya koyma					
4. Kitapta yer alan temaları/ konuları analiz etme					
5. Editöre bir mektup yazma					
6. Bir konuya uygun yanıt oluşturma					
7. Okuduğu metine dayalı olarak yapıcı geri bildirim verme					
8. Tartışmalı bir konuyu kendi bakış açısına göre tartışma					
9. Kolayca ulaşılamayacak farklı kaynak türlerini kullanarak bir konuyu araştırma					
10. Güncel olmayan bir tartışma ile ilgili yenilikçi bir yöntem sunma					
11. Bir tartışmada kişisel olarak kabul etmediği tarafı/ boyutu tartışma					
II. Faktör: Bilimsel/ Mekanik Yaratıcılık					
12. Robot gibi mekanik bir şeyler yapma					
13. Virüslü veya standart uygulama dışında işlemlere izin vermeyen bir program yüklenmiş (frozen program) bilgisayarı çalışabilir hale getirme					
14. Bir bilgisayar programı yazma					
15. Makineleri sökme/ takma/ parçalara ayırma ve onların nasıl çalıştığını ortaya çıkarma					
16. Bilimsel bir deneyin tasarımına veya yapılmasına yardımcı olma					
17. Aritmetik veya geometrik bir problemi çözme veya ispat etme					
18. Matematik bulmacalarını çözme					
III. Faktör: Sanatsal Performans Alanında Yaratıcılık					
19. Orijinal bir şarkı besteleme					
20. İçinden geldiği anda bir şarkı sözü oluşturma					
21. Bir müzik aletini nasıl çalacağını öğrenme					
22. Topluluk önünde müzik aleti çalma					
23. Kafiye oluşturma					
24. Uyum içinde şarkı söyleme					
25. Komik bir şarkı sözü yazma					
26. Bir şiir yazma					
27. Bir oyunda oyunculuk yapma					
IV. Faktör: Öz/ Günlük Yaratıcılık					
28. İki arkadaş arasında bir sorun veya tartışma yaşandığında aracı olma					
29. İnsanlarda rahatlama ve gevşeme duygusu oluşturma					
30. İnsanlara yardımcı olmak için yeni yollar düşünme					
31. Arkadaşlarıyla herkesin ihtiyaçlarını karşılayabilecek bir olay veya gezi planlama					
32. Güç/ zor bir durumla karşılaşan insanlara yardımcı olma					
33. Kişisel problemlerini sağlıklı yollardan çözümleme					
34. Bir problem için en iyi çözümü seçme					
35. İş ve özel yaşamı dengeli biçimde sürdürme					
36. Birisine bir şeyi nasıl yapacağını öğretme					
V. Faktör: Sanatsal Yaratıcılık					
37. Düzensiz veya geometrik tasarımların resmini çizme/ karalamasını yapma					
38. Bir kişi veya objenin taslağını çıkarma					
39. Bir cömlek parçası veya bir heykel yapma					
40. İlginç bir yaklaşım veya bakış açısı kullanarak güzel bir tema oluşturacak bir fotoğrafı çekme					
41. Kendi fotoğrafları dışında gazete resimlerinden bir defter sayfası oluşturma					

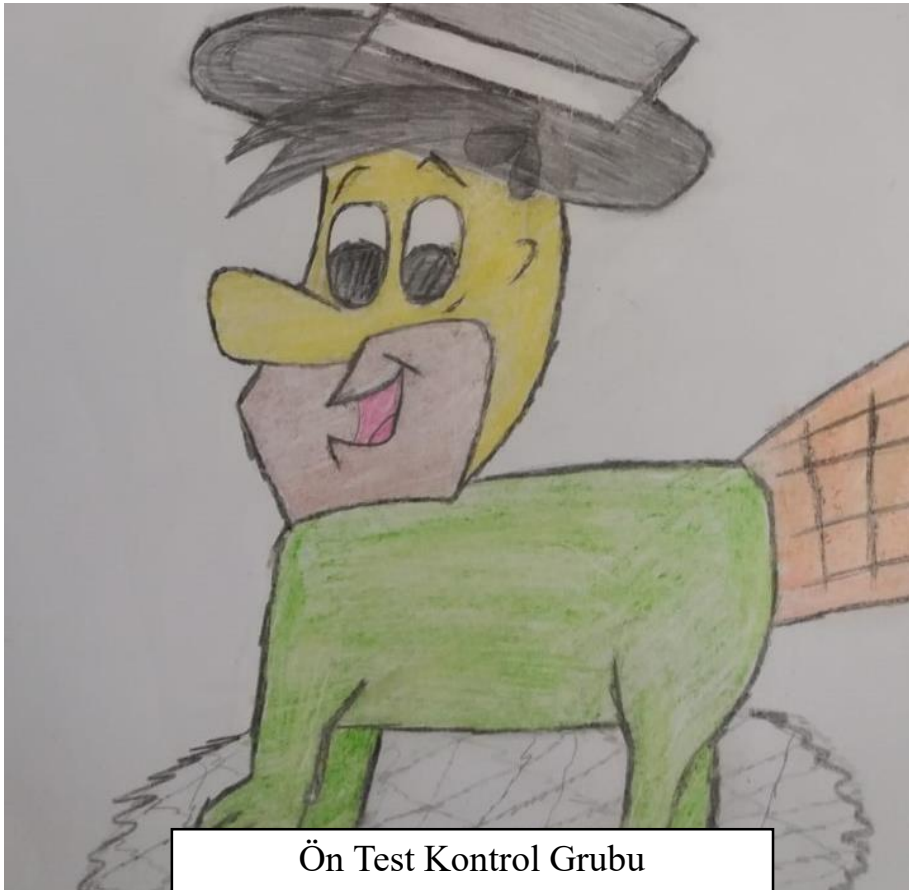
Ek 2. Sanatsal Yaratıcılık Rubriği

BOYUTLAR		DÜZEYLER				PUAN
		Çok İyi (4)	İyi (3)	Geliştirilebilir (2)	Zayıf (1)	
Biçimsel Yapı Puanı						
SANATSAL YARATICILIK	Biçimsel Yapı	Özgünlük	Eser tümüyle orijinal bir görsel tasarım kurgusuyla oluşturuldu. Eleman ve ilkelerin kendileri ve birbirleri tümüyle özgün.	Eser ağırlıklı olarak orijinal bir görsel tasarım kurgusuyla oluşturuldu. Eleman ve ilkelerin kendileri ve birbirleri arasında çoğunlukla özgün.	Eser ağırlıklı olarak özgün olmayan ve bilindik olası bir görsel tasarım kurgusuyla oluşturuldu. Eleman ve ilkelerin kendileri ve birbirleri arasında sayıda imge gösterge kullanıldı.	Eser tümüyle kopya bir görsel tasarım kurgusuyla oluşturuldu.
		Akıcılık	Eleman ve ilkeler çok çeşitli ve zengin kullanıldı.	Eleman ve ilkeler çeşitlendirilerek kullanıldı. Çeşitli imge-gösterge kullanıldı.	Ağırlık bir iki eleman ve ilkeye yer verildi. Sınırlı sayıda imge-gösterge kullanıldı.	Sadece tek bir eleman ya da ilkeye ağırlık verildi. Tek imge-gösterge kullanıldı.
		Esneklik	Eleman ve ilkeler tümüyle geleneğin dışında ve esnek kullanıldı. Tesadüf ve hatalarla esere tümüyle yenilikçi katkılar sağlandı.	Eleman ve ilkeler ağırlıklı olarak geleneğin dışında ve esnek kullanıldı. Tesadüf ve hatalarla esere çoğunlukla yenilikçi katkılar sağlandı.	Eleman ve ilkeler ağırlıklı olarak geleneksel kullanıldı. Tesadüf ve hatalarla esere çoğunlukla bir katkı sağlanmadı.	Eleman ya da ilkeler sabit ve katı sınırlar içinde kullanıldı. Tesadüf ve hatalara hiçbir şekilde yer verilmedi ya da katkı sağlanmadı.
	Anlamsal Yapı	Özgünlük	Anlamsal yapı tümüyle özgün ve orijinal fikir bağlantılarıyla ile kuruldu. Tümüyle özgün analogik veya metaforik ifadeler yer verildi.	Anlamsal yapı ağırlıklı olarak özgün ve orijinal fikir bağlantılarıyla kuruldu. Çoğunlukla özgün analogik veya metaforik ifadeler yer verildi.	Anlamsal yapı ağırlıklı olarak özgün değildir ve bilindik-olası fikir bağlantılarıyla kuruldu. Bilindik-olası analogik veya metaforik ifadeler yer verildi.	Anlamsal yapı hiçbir şekilde özgün değildir ve herhangi bir fikir bağlantıları yoktur kurulamadı. Analogik ve ya metaforik ifadeler yer verildi.
		Akıcılık	Eserde birden fazla ve tümüyle sürükleyici anlamsal ifadeler yer verildi. Birden fazla fikre yönelik birden fazla bakış açısına ağırlık verildi.	Eserde birden fazla ve ağırlıklı olarak sürükleyici anlamsal ifadeler yer verildi. Birden fazla fikre yönelik birden fazla bakış açısı oluşturuldu.	Eserde tek ve ağırlıklı olarak sürükleyici anlamsal ifadeye yer verildi. Tek fikre yönelik tek ama sürükleyici bakış açısı oluşturuldu.	Eserde tek ve sürükleyici olmayan anlamsal ifadeye yer verildi. Tek fikre yönelik, sürükleyici olmayan tek bakış açısı oluşturuldu.
		Esneklik	Tümüyle geleneğin dışında alternatif fikir ve anlam(lar) sunuldu. Tümüyle sıra dışı ve esnek anlamsal ilişkiler kuruldu.	Ağırlıklı olarak geleneğin dışında alternatif fikir ve anlam(lar) sunuldu. Çoğunlukla sıra dışı ve esnek anlamsal ilişkiler kuruldu.	Ağırlıklı olarak geleneksel fikir ve anlam(lar) sunuldu. Çoğunlukla sınırlı ve katı anlamsal ilişkiler kuruldu.	Tümüyle geleneksel sabit fikir ve anlam(lar) sunuldu. Anlamsal ilişkiler kurulmadı.
Yaratıcılık Puanı						
Toplamda Yaratıcı ve Sanatsal Başarı Puanı						

EK- DENEY VE KONTROL GRUPLARI ÖRNEK RESİMLER



Ön Test Kontrol Grubu



Ön Test Kontrol Grubu



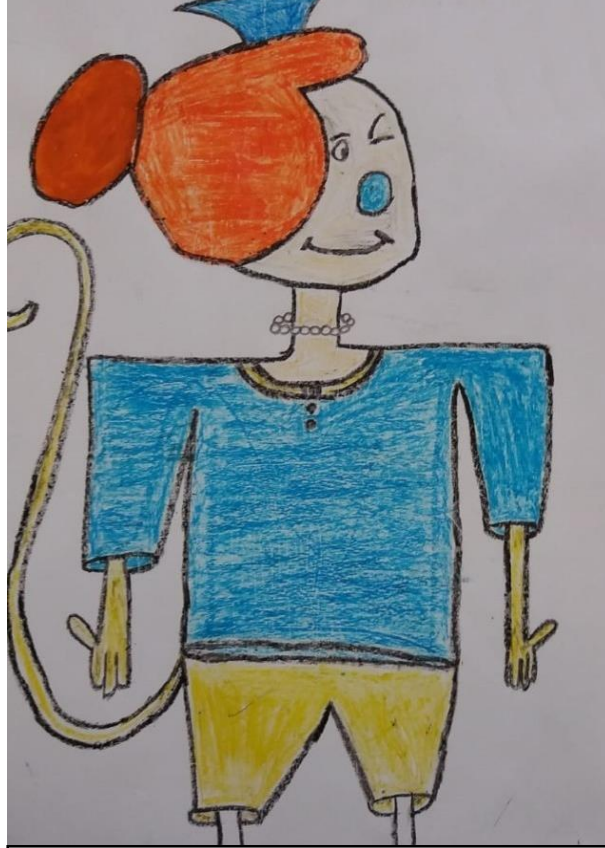
Ön Test Kontrol Grubu



Ön Test Kontrol Grubu



Ön Test Kontrol Grubu



Ön Test Kontrol Grubu



Ön Test Kontrol Grubu



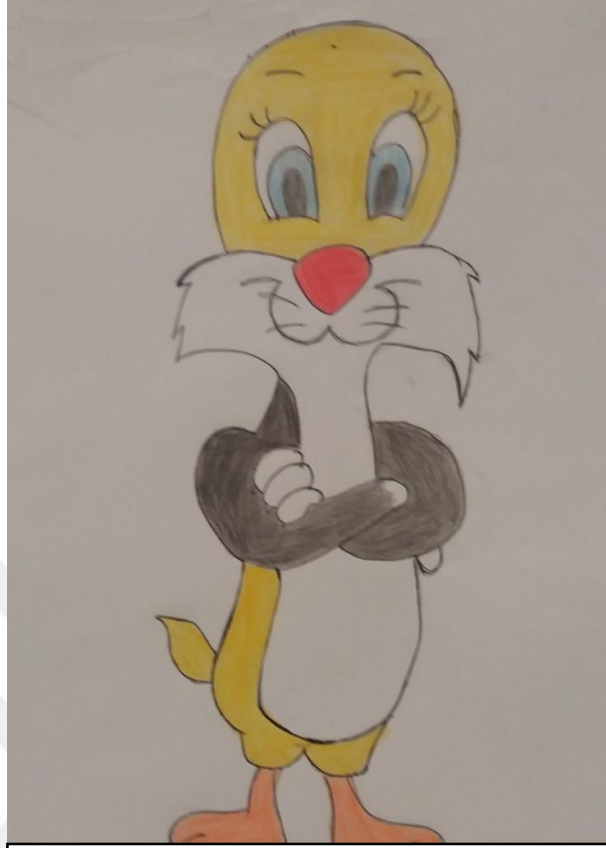
Ön Test Kontrol Grubu



Ön Test Kontrol Grubu



Ön Test Kontrol Grubu



Ön Test Deney Grubu



Ön Test Deney Grubu



Ön Test Deney Grubu



Ön Test Deney Grubu



Ön Test Deney Grubu



Ön Test Deney Grubu



Ön Test Deney Grubu



Ön Test Deney Grubu



Ön Test Deney Grubu



Ön Test Deney Grubu



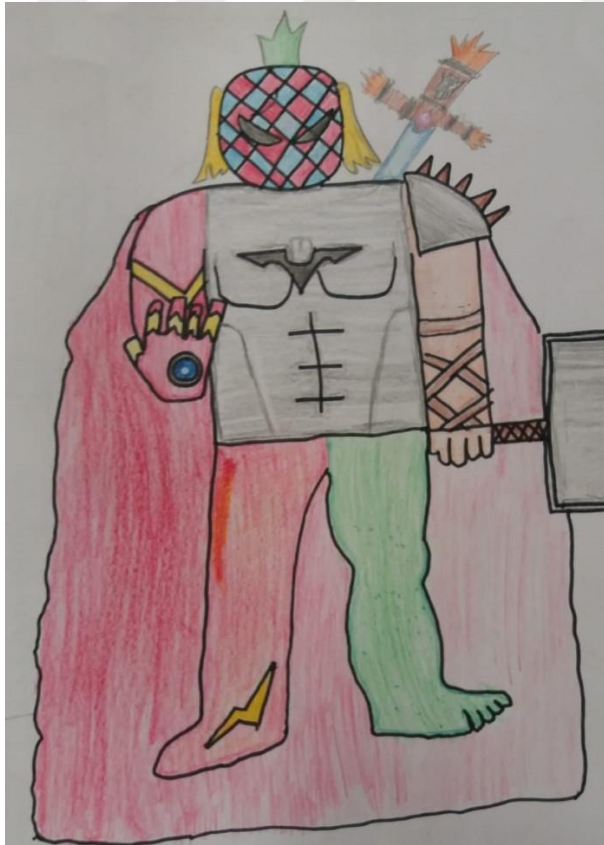
Son Test Kontrol Grubu



Son Test Kontrol Grubu



Son Test Kontrol Grubu



Son Test Kontrol Grubu



Son Test Kontrol Grubu



Son Test Kontrol Grubu



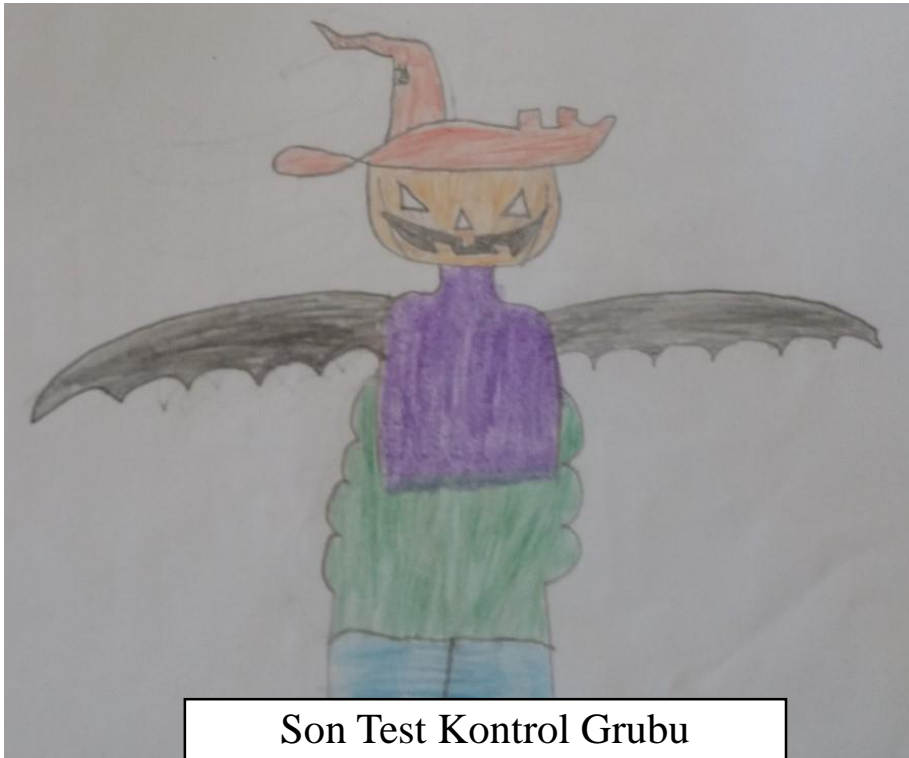
Son Test Kontrol Grubu



Son Test Kontrol Grubu



Son Test Kontrol Grubu



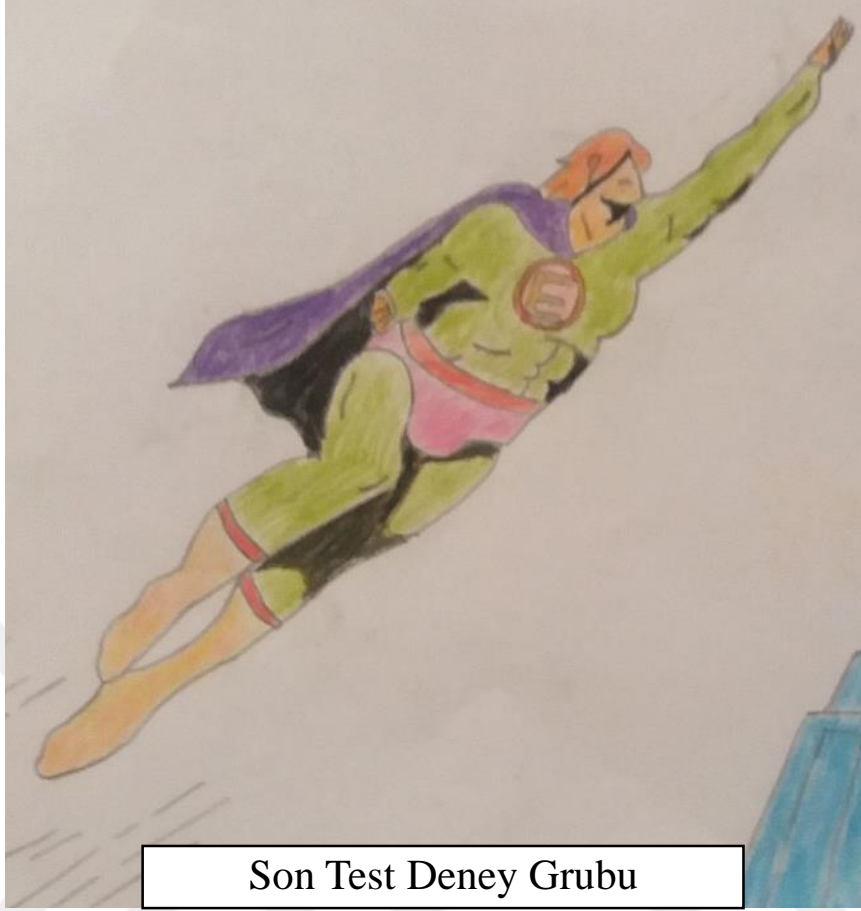
Son Test Kontrol Grubu



Son Test Deney Grubu



Son Test Deney Grubu



Son Test Deney Grubu



Son Test Deney Grubu



Son Test Deney Grubu



Son Test Deney Grubu



Son Test Deney Grubu



Son Test Deney Grubu



NECMETTİN ERBAKAN ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

Özgeçmiş

Adı Soyadı	BELKIS BUKET MERGİN			
Doğum Yeri	NİĞDE			
Doğum Tarihi	17.04.1985			
Medeni Durumu	EVLİ			
Öğrenim Durumu				
Derece	Okulun Adı	Program	Yer	Yıl
İlköğretim	CUMHURİYET İLKÖĞRETİM OKULU	İLKOKUL	NİĞDE	1996
Ortaöğretim	CUMHURİYET ORTAOKULU	ORTAOKUL	NİĞDE	1999
Lise	NİĞDE ANADOLU GÜZEL SANATLAR LİSESİ	RESİM	NİĞDE	2002
Lisans	NECMETTİN ERBAKAN ÜNİVERSİTESİ	RESİM İŞ EĞİTİMİ	KONYA	2007
Yüksek Lisans	NECMETTİN ERBAKAN ÜNİVERSİTESİ EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ	RESİM-İŞ EĞİTİMİ BİLİM DALI	KONYA	DEVAM EDİYOR
Becerileri:	RESİM			
İlgi Alanları:	SANAT, MODA, TİYATRO			
İş Deneyimleri:	2010 YILINDAN BERİ MEB. RESİM ÖĞRETMENLİĞİ			
Aldığı Ödüller:				
Hakkında bilgi almak için önerebileceğim şahıslar:	PROF. DR. MEHMET ŞİRZAD 0530 247 2356 PROF. TÜRKAN ERDEM 0537 417 9644			
Tel:	0553 211 3221			
Adres:	SAHRAYICEDİT MAH. ADİL NAŞİT SOK. NO:12 YASEMİN APT. D.49 KADIKÖY/İSTANBUL			