



ISSN 1304-8120 | e-ISSN 2149-2786

Araştırma Makalesi * Research Article

Animasyon Filmlerinde Kullanılan Bilgi Türlerinin Dağılımı Üzerine Bir Araştırma*

A Research on the Distribution of Information Types Used in Animated Films

Sakine HAKKOYMAZ

Dr. Öğr. Üyesi, Hasan Kalyoncu Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Temel Eğitim Bölümü, Sınıf Eğitimi Ana Bilim Dalı
sakine.hakkoymaz@hku.edu.tr
Orcid ID: 0000-0002-3005-7900

Bilginer ONAN

Prof. Dr., Hatay Mustafa Kemal Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Türkçe Eğitimi Bölümü bilgineronan@gmail.com
Orcid ID: 0000-0002-1051-5329

Öz: Bu çalışmanın amacı, 2009-2018 yılları arasında Türkiye'deki sinema salonlarında gösterime girmiş animasyon filmlerinde geçen bilgi türlerini incelemektir. Bu araştırmadaki animasyon filmlerinde; çocuk yaş aralığının eğitim çağında olan çocuklara ve genel izleyici kitlesine uygun olması; Internet Movie Database (IMDb) puanlarının 5 ve üzeri olması ve Box Office gişe verilerine göre en çok izlenme oranına sahip olması ölçütleri aranmıştır. Bu çalışma, nitel araştırma yöntemlerinden durum çalışmasına göre desenlenmiş ve veriler doküman incelemesi tekniğiyle toplanmıştır. Çalışmaya dâhil edilen animasyon filmleri, araştırmacılar tarafından ilgili literatür taranarak ve farklı alanlarda yapılan benzer çalışmaların veri toplama araçları incelenerek geliştirilen "Animasyon Filmlerinde Yer Alan Bilgi Cümlelerini Bilgi Türlerine Göre Değerlendirme Formu" ile incelenmiş, bu filmlerden elde edilen bilgiler, oluşturulan forma kaydedilmiştir. Elde edilen verilerin analizinde ve yorumlanmasında, içerik analizi yöntemi kullanılmıştır. Araştırma sonuçlarına göre incelenen animasyon filmlerinin tamamında bilgi türlerine yer verildiği, araştırma sonucunda görülmüştür. Bu filmler, bilgi türü dağılımına göre incelendiğinde filmlerde en çok gündelik bilgi, bilimsel bilgi ve teknik bilginin, en az ise sanatsal, felsefi ve dini bilginin yer verildiği tespit edilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Animasyon filmleri, epistemoloji, bilgi türü.

Abstract: This study examined the information types in the animated films released in Turkey between 2009 and 2018. The animation films included in the research in this study are suitable for children in the age range of education and for the general audience; Internet Movie Database (IMDb) scores of 5 and above and having the highest viewing rate according to Box Office box office data were sought. This study was designed according to the case study, one of the qualitative research methods, and the data were collected by document analysis technique. The researchers developed "An Assessment Form for Information Sentences and Types in Animated Films" after conducting a literature review and examining similar studies and data collection tools. The animated films were examined using this assessment form. The descriptive analysis method was used to analyze and interpret the study data. It was concluded that all the animated films included certain information types. The films mainly involved everyday information, scientific information, and technical information in terms of the distribution of information types. The least addressed types in the films were artistic, philosophical, and religious information.

Keywords: Animated films, epistemology, information type.

*Bu çalışma birinci yazarın ikinci yazar danışmanlığında hazırladığı doktora tezinden üretilmiştir.

Geliş Tarihi:06.04.2021

Kabul Tarihi:18.04.2022

Yayın Tarihi: 30.04.2022

Atıf: Hakkoymaz, S. & Onan, B. (2022). Animasyon Filmlerinde Kullanılan Bilgi Türlerinin Dağılımı Üzerine Bir Araştırma. *Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 19(2), 62-76. Doi: 10.33437/ksusbd.910719

GİRİŞ

Animasyon; sinema veya televizyonda tek tek resimleri veya hareketsiz cisimleri gösterim sırasında hareket duygusu verebilecek bir biçimde düzenleme ve filme aktarma işi (TDK, 2009) ya da bilgisayar ortamında görselleştirme ve temsil metotları ile oluşturulan ürün elde edinimi olarak tanımlanmaktadır (Tüzel, 2009: 32). Animasyon; zamandan gerçek anlar kopartarak, herhangi bir anı ya da özel anları kırarak, kısıtlamalı bir ifade biçimi yerine boş bir alana sanatçı tarafından cansız nesnelerin eklenmesi ve hareketlendirilerek birbirleriyle veya seyirci ile iletişim içerisine girmeleri sonucunda ortaya çıkaran bir anlatı türüdür (Deleuze, 2014: 113). Bu kavramın ortak noktasının nesnelere ve hareketsiz varlıkları hareket ediyor gibi gösterme ya da birçok farklı çizimi canlandırma ve böylelikle onlara hayat verme edimi olduğu söylenebilir.

Animasyon; 20. yüzyıl boyunca eğlence, reklamcılık, eğitim, sanat ve propaganda filmlerinde, daha sonra da video endüstrisinde, 21. yüzyılda ise web ve çoklu ortam alanlarında en sık tercih edilen materyal olarak kabul edilmiştir (Chapman, 2004: 242). İçinde bulunduğumuz 21. yüzyılda takip etmekte ve hızına yetişmekte zorlandığımız, dijital teknolojiler, hızla gelişerek yaşamımızın her alanında etkisini hissettirmekte ve toplumlarda çok ciddi dönüşüme yol açmaktadır. Son yüzyılda başlayan ve devam etmekte olan bilim ve teknolojiye baş döndürücü hız, kendini her alanda olduğu gibi film sektöründe de göstermiştir. Son on yılda televizyon programları arasında özellikle animasyon türü filmlerin çocuklar tarafından daha çok tercih edildiği görülmektedir (Beldağ ve Yazar Kaptan, 2017: 488). Animasyon filmlerinin 21. yüzyıldaki öğretim süreci ve ortamında öğrenenler üzerinde etkin kalıcılık sağlayarak bilgi sunumu, süreç ve becerilerin geliştirilmesi, kavramların öğrenilmesi ve bilgiyi transfer etme aşamasında önemli bir teknolojik materyal konumunda olduğu söylenebilir.

Öğretim süreci ve ortamında, bilgiye ulaştıracak, bilginin kullanılmasını, üretilmesini ve iletilmesini sağlayacak her türlü materyali kullanmak zorunluluğu vardır (Kurbanoglu ve Akkoyunlu, 2001: 82). Çünkü öğretim ortamında teknolojik araçların kullanılması ile öğrenme ortamının zenginleşir, somut bir öğrenme gerçekleşir, ulaşılabilirliğinin esnekliği sayesinde öğrenmenin olumlu yönde gerçekleşmesini ve çocukların görsel ve işitsel duyularına eş zamanlı hitap ederek çocukların bilgiyi işleme süreçlerine bütünlük katkı sağlanır (Choy, Wong ve Gao, 2009; Kuşkaya-Mumcu, 2017; Mayer ve Chandler 2001; Tversky, Morrison ve Betrancourt, 2002; Yüceliyiğit ve Aral, 2016). Çocukların tekrar tekrar izleme fırsatı bulduğu animasyon filmleri ile çocukların bilgi zeminlerini harekete geçilerek, dinleme/izleme, okuma, konuşma ve yazma becerilerini ve söz varlıklarını geliştirilebilir ve onların olumlu yönde gelişimine katkı sağlanabilir. Bu sayede kalıcı öğrenme ve eğlenceli öğretim yapılabilir.

Bilgi; insanın bilinçli eylemleriyle kendine doğru ya da başka bir nesneye yönelmesinin bir sonucu olarak ve aynı zamanda insanın çevresiyle olan etkileşimin ortaya çıkan bir üründür (Onan ve Arısoy, 2013, 80). Bilgi, taşıdığı özellikler ve ulaşılma yöntemlerine göre çeşitli türlere ayrılmaktadır. Bilgi felsefesi alanında üzerinde fikir birliğine varılan altı bilgi türü yer almaktadır (Bolay, 2010; Cevizci, 2010; Çüçen, 2017: Tunalı, 2009). Bunlar; gündelik bilgi, sanat bilgisi, felsefi bilgi, teknik bilgi, bilimsel bilgi ve dinî bilgidir. Gündelik bilgi, insanların günlük deney, gözlem ve tecrübelerine dayanarak oluşturdukları bilgi (Cevizci, 2010: 49); sanat bilgisi güzelliklerin ortaya konulması sırasında oluşan bilgi (Bolay, 2010: 21); felsefe bilgi, evreni, dünyayı, insanı ve toplumu kendisine konu yapan her şeyi sorgulayabilen evrensel bir bilgi (Çüçen, 2017: 23); teknik bilgi, insanın el ve zihin becerisine dayalı olarak oluşturduğu bilgi (Tunalı, 2009: 17) ve dinî bilgi ise insanların dinî inançlarını, inançlarının kaynaklarını ve dine ait olan tüm olguları içinde barındıran bilgi (Çüçen, 2017: 19) türü olarak tanımlanmaktadır.

Çocukluk dönemi, kişinin tüm yetişkinlik hayatını etkileyen bilişsel, psikososyal, ruhsal temellerin atıldığı kritik dönemlerden biridir. Bu dönem; çocukların gelişim alanlarının tamamında hızlı bir gelişimin yaşandığı sihirli yıllar olarak kabul edilmekte; sosyal, duygusal, bilişsel ve dil becerilerinin kazandırılmasında kritik bir önem taşımakta; bu dönemde kazanılan davranışlar, elde edilen bilgi ve beceriler insan hayatında son derece kalıcı olmaktadır (Tanju-Aşlışen ve Hakkoymaz, 2020: 1484). 21. yüzyıldaki çocuklardan bilgiyi bulabilmeleri, doğru kullanabilmeleri ve elde ettikleri bilgiden yola çıkarak yeni bilgi üretebilmeleri beklenmektedir. Çocukların bilgiye ulaşma yollarını bilmesi; doğru bilgiye ulaşması, ulaştığı bilgiyi karşılaştırması, yorumlaması ve sonuç çıkarması amacıyla onlara uygun

fırsatlar verilmelidir (Ayvacı ve Ünal; 2017: 120). Bu fırsatlar formal olarak çocuklara sağlanabileceği gibi informal olarak da sağlanabilir. Literatürdeki araştırmalar öğrenmenin çizgi film ya da animasyon filmi izleme esnasında da gerçekleşebileceğini ortaya çıkarmaktadır (Aslan ve Yılar, 2019; Rice ve Woodsmall, 1990; Troseth, 2003; Uchikoshi, 2006). Bu durum, günümüz dünyasında çocuklara bilgi aktarımı için çizgi film ya da animasyon filminin kullanılmasının oldukça etkili bir yöntem olabileceğini göstermektedir. Animasyon filmlerinin informal bir şekilde bilgi aktarımı yapan materyal olduğu düşüncesinden hareketle çocukları erken yaşlardan itibaren nitelikli animasyon filmleriyle tanıştırmaların onların bilgiyi yapılandıran aktif bireyler olarak var olmasını sağladığı söylenebilir (Beaty ve Pratt, 2003). Bu noktada animasyon filmleri bilgiyi yapılandırma ve transfer etme aşamasında zengin ve önemli bir teknolojik materyal olarak değerlendirilebilir.

Bu araştırmanın amacı, çocuğun bilgi zeminini etkileme gücüne sahip olan animasyon filmlerinde yer alan bilgi türlerini derinlemesine incelemektir. Bu araştırmayla günümüz çocuklarının yaşamında önemli bir yere sahip olan animasyon filmlerinin, niteliklerine bağlı olarak, çocukların bilgi zeminini nasıl oluşturduğu ve etkilediğini anlamaya çalışmanın doğru bir yaklaşım olacağı düşünülmektedir. Bu genel amaç doğrultusunda araştırmanın veri setine dâhil edilen animasyon filmlerindeki bilgi türlerini, bilgi türlerinin hangi sıklıkta kullanıldığını, türünü ve bilgi türlerinin filmlere göre dağılımını belirlemek için aşağıdaki soruya cevap aranmıştır:

2009-2018 yılları arasında Türkiye'deki sinema salonlarında gösterime girmiş animasyon filmlerindeki bilgi türlerinin dağılımı nasıldır?

YÖNTEM

Araştırma modeli

Bu çalışma sosyal bilimlerde yaygın olarak kullanılan nitel araştırma yöntemlerinden durum çalışması desenine göre tasarlanmıştır. Nitel araştırmalarda veriler görüşme, gözlem, günlük ya da doküman incelemesi gibi yöntemlerle toplanmaktadır. (Yıldırım ve Şimşek, 2018: 189). Durum çalışmaları, olgu ve bağlam arasındaki sınırların açıkça belirgin olmadığı zamanlarda derinlemesine çalışma ve karşılaştırma yapılmasını sağlayan bir araştırma yöntemidir (Patton, 2018; Yin, 2017). Aynı zamanda durum çalışması güncel bir olguyu kendi gerçek yaşam çerçevesi içinde çalışan ve araştırmacı tarafından kontrol edilemeyen bir olgu ya da olayı derinliğine incelemeye imkân tanıyan bir araştırma yöntemidir (Yıldırım ve Şimşek, 2016: 289). Bu araştırmada doküman incelemesi tekniği kullanılmıştır. Doküman incelemesi, doküman olarak nitelendirilen belgelerin sistematik olarak analiz edilmesi (Wach ve Ward, 2013: 423) ve araştırılması amaçlanan durumlar hakkında bilgi içeren yazılı materyallerin analizi için kullanılan bir nitel araştırma tekniğidir (Yıldırım ve Şimşek, 2018: 189). Bu araştırmada animasyon filmlerindeki bilgi türleri ile ilgili betimsel analiz yapılmıştır.

Araştırmanın Veri Seti

Bu araştırmanın veri setini 2009-2018 yılları arasında Türkiye'deki sinema salonlarında gösterime girmiş animasyon filmleri oluşturmuştur. Bu filmlerin seçilmesinde; çocuk yaş aralığının eğitim çağında olan çocuklara ve genel izleyici kitlesine uygun olması; Internet Movie Database (IMDb) puanlarının 5 ve üzeri olması; Box Office gişe verilerine göre en çok izlenme oranına sahip olması ve tamamının animasyon tekniğiyle yapılmış olması ölçütleri göz önünde bulundurulmuştur. Belirlenen ölçütleri sağlayan 20 animasyon filmi araştırmanın veri setini oluşturmuştur. Animasyon filmlerine ilişkin bilgiler Tablo 1'de yer almaktadır.

Tablo 1. 2009-2018 Yılları arasında Türkiye'deki sinema salonlarında gösterime girmiş animasyon filmlerine ilişkin künye bilgileri

Animasyon Filmi	Yayı n Yılı	IMDb Puanı	Boxoffice	Süresi	Türü
			Türkiye İzlenme Oranı (Toplam Seyirci Sayısı)		
Rafadan Tayfa Dehliz Macerası	2018	7.2	1.801.516	89 dk	Aile

İnanılmaz Aile 2	2018	8,1	1.267.415	118 dk	Aksiyon, Macera
Otel Transilvanya 3: Yaz Tatili	2018	6,3	571.708	97 dk	Aile Komedi
Coco	2017	8,4	982.347	105 dk	Aile Komedi Macera
Şirinler: Kayıp Köy	2017	6	840.130	90 dk	Aile Komedi Macera
Patron Bebek	2017	6,3	614.845	97 dk	Aile Komedi Macera
Kayıp Balık Dori	2016	7,3	617.320	97 dk	Aile Komedi Macera
Angry Birds	2016	6,3	449.825	97 dk	Macera, Aksiyon
Minyonlar	2015	6,4	964.454	91 dk	Aile Komedi Macera
Ters Yüz	2015	8,2	489.265	95 dk	Aile Dram Komedi
6 Süper Kahraman	2014	7,8	610.651	102 dk	Aile Komedi Macera
Lego Filmi	2014	7,8	143.017	100 dk	Aile Fantastik Macera Komedi
Çılgın Hırsız 2	2013	7,4	697.180	98 dk	Aile Fantastik Macera Komedi
Uçaklar	2013	5,7	398.721	91 dk	Aile Komedi Macera
Buz Devri 4: Kıtalar Ayrılıyor	2012	6,6	1.883.004	88 dk	Aile Komedi Macera
Madagaskar 3: Avrupa'nın En Çok Aranılanları	2012	6,9	482.540	93 dk	Komedi Macera
Rio	2011	6,9	377.359	90 dk	Komedi Macera
Arabalar 2	2011	6,2	690.709	106 dk	Aile Aksiyon Macera
Oyuncak Hikâyesi 3	2010	8,3	337.599	103 dk	Aile Fantastik Macera Komedi
Yukarı Bak	2009	8,3	284.904	96 dk	Aile Komedi Macera

Verilerin Toplanması ve Analizi

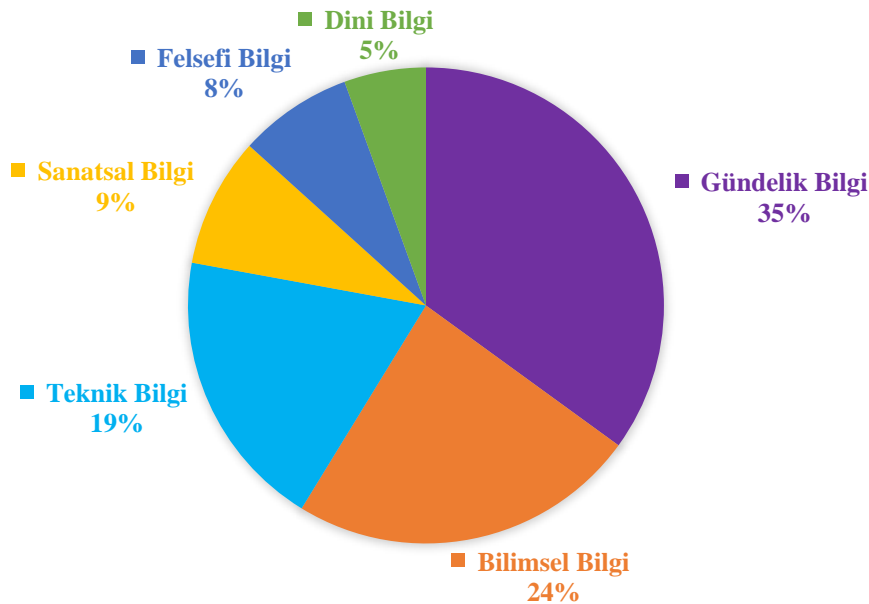
Araştırma kapsamındaki animasyon filmlerinin yasal CD'leri satın alınmıştır. Verilerin analizi ve yorumlanmasında içerik analizi yöntemi kullanılmıştır. "İçerik analizinde temel amaç, toplanan verileri açıklayabilecek kavramlara ve ilişkilere ulaşmaktır" (Yıldırım ve Şimşek, 2018: 242). Araştırmanın veri setini oluşturan 20 animasyon filmini incelemek üzere, araştırmacılar tarafından çalışmanın amacına yönelik olarak "Animasyon Filmlerinde Yer Alan Bilgi Cümlelerini Bilgi Türlerine Göre Değerlendirme Formu" geliştirilmiş, bunun için ilgili literatür taranmış, benzer çalışmaların veri toplama araçları dikkatle incelenmiştir. Bu doğrultuda çalışmanın verileri, epistemolojinin de üzerinde uzlaştığı gündelik bilgi, bilimsel bilgi, dini bilgi, felsefi bilgi, sanatsal bilgi ve teknik bilgi olmak üzere toplamda altı bilgi türü temel alınarak temalandırılmıştır. Animasyon filmleri üzerinde araştırmacılar dışında başka bir alan uzmanı da veri setinden rastgele seçilen 5 film üzerinde incelemeler yapmıştır. Ortaya çıkan verilerin güvenilirliğini belirleyebilmek için Miles ve Huberman'ın (2019) önerdikleri formül (P (Uzlaşma Yüzdesi%) = $[Na$ (Görüş Birliği) / Na (Görüş Birliği) + Nd (Görüş Ayrılığı)] X 100) kullanılarak yapılan hesaplama sonucunda, kodlayıcılar arası uyumun %89 olduğu tespit edilmiştir. Miles ve Huberman'a (2019) göre, kodlayıcı güvenliği için en az %80'lik bir uyum aranmalıdır. Araştırmanın kodlayıcı güvenliğine ilişkin sonuçları iç tutarlığın yüksek olduğunun önemli bir göstergesidir. Belirlenen temalara göre elde edilen dokümanlar değerlendirilmiştir. Verilerin çözümlenmesinin son aşaması bulguların yorumlanması aşamasıdır. Çözümlenen veriler, araştırmanın problemi doğrultusunda temalandırılmış, kodlanmış ve sistematik bir biçimde tablolaştırılarak bulgular kısmında frekans (f) değerleri ile sunulmuştur. Daha sonra, tablolardaki veriler uygun yerlerde doğrudan alıntılarla desteklenmiştir.

Bulgular

Bu başlık altında araştırmanın alt problemlerinden hareketle elde edilen bilgi türlerine yönelik veriler incelenmiş ve aşağıda tablolar halinde sunulmuştur.

Animasyon Filminde Geçen Bilgi Türlerinin Dağılımına İlişkin Bulgular

Araştırma kapsamında incelenen animasyon filmlerinde yer alan bilgi türü toplamalarına ait yüzdelik dilimleri gösteren veriler Şekil 1'de sunulmuştur.



Şekil 1. Animasyon filmlerinde geçen bilgi türleri

Şekil 1'de görüldüğü üzere, toplam bilgi türünün %35'ini gündelik %24'ünü bilimsel bilginin, %19'unu teknik bilginin, %9'unu sanatsal bilginin, %8'ini felsefi bilginin ve %5'ini ise dini bilginin

oluşturduğu görülmektedir. Bu verilere göre animasyon filmlerindeki bilgi türleri bakımından en fazla orana sahip bilgi türünün gündelik bilgi, en az oranında dini bilgilere ait olduğu görülmüştür.

Animasyon Filmlerinde Geçen Gündelik Bilgi Türü Dağılımına İlişkin Bulgular

Araştırma kapsamında incelenen animasyon filmlerinde yer alan gündelik bilgi türünün dağılımına ilişkin veriler Tablo 2’de sunulmuştur.

Tablo 2. 2009-2018 Yılları arasında gösterime giren animasyonlardaki gündelik bilgi türü dağılımı

Animasyon Filmi	f
İnanılmaz Aile 2	28
Rafadan Tayfa Dehliz Macerası	25
Ters Yüz	24
Şirinler: Kayıp Köy	22
Patron Bebek	21
Buz Devri 4: Kıtalar Ayrılıyor	19
Lego Filmi	14
Angry Birds	13
Oyuncak Hikâyesi 3	13
Coco	12
Otel Transilvanya 3: Yaz Tatili	12
Minyonlar	11
6 Süper Kahraman	10
Kayıp Balık Dori	10
Yukarı Bak	10
Çılgın Hırsız 2	9
Arabalar 2	8
Madagaskar 3: Avrupa'nın En Çok Aranılanları	8
Rio	4
Uçaklar	1
Toplam	274

Tablo 2 incelendiğinde 20 animasyon filmi içinde toplam (f=274) gündelik bilgi türü olduğu görülecektir. Animasyon filmleri gündelik bilgi cümlesi dağılımına göre incelendiğinde gündelik bilgi türü dağılımı yönünden en zengin animasyon filmi *İnanılmaz Aile 2* (f=28)'dir. *İnanılmaz Aile 2* animasyon filmi *Rafadan Tayfa Dehliz Macerası* (f=25) ve *Ters Yüz* (f=24) filmleri izlemektedir. Gündelik bilgi türüne en az rastlanılan film ise *Uçaklar* (f=1) filmidir. Bu filmlerde geçen gündelik bilgi türüne örnek olabilecek cümleler aşağıda sunulmuştur.

Bu işten kurtulmak istiyorsanız önce aklınızı başınıza toplamalısınız. (İnanılmaz Aile 2, Filmin 00:09:30 dakikasında geçen cümlede gündelik bilgi türü vardır. Aklını başına toplamak atasözü de diğer atasözleri gibi insanların uzun gözlem ve tecrübeleri sayesinde kazanabileceği günlük bir bilgi türüdür.)

Artık bayramda dayının elini öpmeye dehlizden gidersin. (Rafadan Tayfa Dehliz Macerası, Filmin 00:15:36 dakikasında geçen cümlede gündelik bilgi türü vardır. Sevgi ve saygının bir göstergesi olan el öpme geleneği gündelik hayatta olan bilgilerimize örnek teşkil eder.)

Çekilin kırmızı alarm. Tehlikeli bir durum var çocuklar. (Ters Yüz, Filmin 00:03:30 dakikasında geçen cümlede gündelik bilgi türü vardır. Günlük hayatta kimi acil durumlarda gördüğümüz bir uyarı sistemi olan kırmızı alarm, günlük tecrübelerle dayanan bir bilgi türüdür.)

Animasyon Filminde Geçen Bilimsel Bilgi Türü Dağılımına İlişkin Bulgular

Araştırma kapsamında incelenen animasyon filmlerinde yer alan bilimsel bilgi türünün dağılımına ilişkin veriler Tablo 3'te sunulmuştur.

Tablo 3. 2009-2018 Yılları arasında gösterime giren animasyonlardaki bilimsel bilgi türü dağılımı

Animasyon Filmi	f
Kayıp Balık Dori	21
6 Süper Kahraman	18
Rafadan Tayfa Dehliz Macerası	15
Uçaklar	13
İnanılmaz Aile 2	12
Minyonlar	12
Rio	12
Ters Yüz	11
Patron Bebek	9
Angry Birds	9
Otel Transilvanya 3: Yaz Tatili	7
Yukarı Bak	7
Şirinler: Kayıp Köy	6
Buz Devri 4: Kitalar Ayrılıyor	6
Madagaskar 3: Avrupa'nın En Çok Aranılanları	6
Çılgın Hırsız 2	5
Arabalar 2	4
Lego Filmi	2
Coco	1
Oyuncak Hikâyesi 3	1
Toplam	177

Tablo 3 incelendiğinde 20 animasyon filmi içinde toplam (f=177) bilimsel bilgi türü olduğu görülecektir. Animasyon filmleri bilimsel bilgi cümlesi dağılımına göre incelendiğine bilimsel bilgi türü dağılımı bakımından en zengin animasyon filmi *Kayıp Balık Dori* (f=20)'dir. Kayıp Balık Dori animasyon filmini *6 Süper Kahraman* (f=18) ve *Rafadan Tayfa Dehliz Macerası* (f=15) filmleri izlemektedir. Bilimsel bilgi türüne en az rastlanılan film *Oyuncak Hikâyesi 3* (f=1) filmidir. Bu filmlerde geçen bilimsel bilgi türüne örnek olabilecek cümleler aşağıda sunulmuştur.

Anafora dikkat et tatlım. Unutma anafora dikkat etmemiz gerekiyor. (Kayıp Balık Dori, Filmin 00:01:43 dakikasında geçen cümlede bilimsel bilgi türü vardır. Anafor, deniz sularının bir eksen çevresinde dönme hareketiyle oluşturduğu girdaptır. Bu bilgi bilimsel bilginin bir alt alanı olan doğa bilimlerinin kapsamındadır.)

Çocuk eğitimiyle ilgili bir kitap mı almalıydım? (Altı Süper Kahraman, Filmin 00:06:10 dakikasında geçen cümlede bilimsel bilgi türü vardır. Bilimsel bilgi insanı araştırma konusu yapan bir bilgi türüdür. Bu cümlede de çocuk eğitiminin bilinçli bir şekilde yapılabilmesi için kitaplardan faydalanılabileceği ifade edilmiştir.)

Yaşlanınca ilk koku duyusu kaybolur derler zaten. (Uçaklar, Filmin 00:02:46 dakikasında geçen cümlede bilimsel bilgi türü vardır. Canlıları inceleyen bilim dalı olan biyoloji insanların insanların gelişim durumunu da kendisine konu alanı yapar.)

Animasyon Filminde Geçen Teknik Bilgi Türü Dağılımına İlişkin Bulgular

Araştırma kapsamında incelenen animasyon filmlerinde yer alan teknik bilgi türünün dağılımına ilişkin veriler Tablo 4'te sunulmuştur.

Tablo 4. 2009-2018 Yılları arasında gösterime giren animasyonlardaki teknik bilgi türü dağılımı

Animasyon Filmi	f
Arabalar 2	20
6 Süper Kahraman	16
Uçaklar	16
Rafadan Tayfa Dehliz Macerası	14
Lego Filmi	12
Şirinler: Kayıp Köy	9
İnanılmaz Aile 2	8
Çılgın Hırsız 2	7
Angry Birds	6
Oyuncak Hikâyesi 3	6
Madagaskar 3: Avrupa'nın En Çok Aranılanları	5
Yukarı Bak	5
Coco	4
Ters Yüz	3
Minyonlar	3
Kayıp Balık Dori	2
Otel Transilvanya 3: Yaz Tatili	2
Patron Bebek	1
Buz Devri 4: Kıtalar Ayrılıyor	1
Rio	1
Toplam	141

Tablo 4 incelendiğinde 20 animasyon filmi içinde toplam (f=141) teknik bilgi türü olduğu görülecektir. Animasyon filmleri teknik bilgi cümlesi dağılımına göre incelendiğine teknik bilgi türü dağılımı bakımından en zengin animasyon filminin *Arabalar* (f=20)'olduğu tespit edilmiştir. *Arabalar* animasyon filmini *6 Süper Kahraman* (f=16) ve *Uçaklar* (f=16) filmleri izlemektedir. Teknik bilgi türüne en az rastlanılan film ise *Rio* (f=1) filmidir. Bu filmlerde geçen teknik bilgi türüne örnek olabilecek cümleler aşağıda sunulmuştur.

Hey babalık, yine yağ sızdırıyorsun. Contalarından olmalı. (Arabalar, Filmin 00:04:08 dakikasında geçen cümlede teknik bilgi türü vardır. İnsanın aklı ve becerisi sayesinde etrafındaki nesnelere düzen ve biçim vererek araçlar üretmesi teknik bilgisi kapsamındadır.)

El fenerlerimizin pili bitiyor. Sen bunlara yeni pil koymadın mı? (Rafadan Tayfa Dehliz macerası, Filmin 00:32:40 dakikasında geçen cümlede teknik bilgi türü vardır. İnsanoğlu teknik bilgisi sayesinde bu cümledeki el feneri gibi günlük hayatını kolaylaştıracak araçlar üretir.)

Haritama göre bu geniş, taş ve yüksek duvarın önünde duruyoruz. (Şirinler Kayıp Köy, Filmin 00:23:40 dakikasında geçen cümlede teknik bilgi türü vardır. İnsanoğlunun aklını ve el becerisini kullanarak oluşturduğu haritalar yeryüzünün tümünü ya da bir bölümünü göstermeye yarar. İnsanoğlu bu teknik bilgisi sayesinde yaşam koşullarını iyileştirmiştir.)

Animasyon Filminde Geçen Sanatsal Bilgi Türü Dağılımına İlişkin Bulgular

Araştırma kapsamında incelenen animasyon filmlerinde yer alan sanatsal bilgi türünün dağılımına ilişkin veriler Tablo 5'te sunulmuştur.

Tablo 5. 2009-2018 Yılları arasında gösterime giren animasyonlardaki sanatsal bilgi türü dağılımı

Animasyon Filmi	f
Coco	20
Oyuncak Hikâyesi 3	6
Lego Filmi	5
Minyonlar	5
Rafadan Tayfa Dehliz Macerası	3
İnanılmaz Aile 2	3
Patron Bebek	3
Angry Birds	3
Buz Devri 4: Kıtalar Ayrılıyor	2
Madagaskar 3: Avrupa'nın En Çok Arananları	2
Çılgın Hırsız 2	2
Rio	2
6 Süper Kahraman	1
Şirinler: Kayıp Köy	1
Ters Yüz	1
Arabalar 2	1
Uçaklar	1
Otel Transilvanya 3: Yaz Tatili	1
Yukarı Bak	1
Kayıp Balık Dori	0
Toplam	63

Tablo 5 incelendiğinde 20 animasyon filmi içinde toplam (f=63) sanatsal bilgi türü olduğu görülecektir. Animasyon filmleri sanatsal bilgi cümlesi dağılımına göre incelendiğine sanatsal bilgi türü dağılımının en çok *Coco* (f=20)'animasyon filminde yer aldığı tespit edilmiştir. *Coco* animasyon filmini *Oyuncak Hikâyesi 3* (f=6) ve *Lego Filmi* (f=5) izlenmektedir. Sanatsal bilgi türüne en az rastlanılan film *Yukarı Bak* (f=1) filmidir. Bu filmlerde geçen sanatsal bilgi türüne örnek olabilecek cümleler aşağıda sunulmuştur.

Gelecek sezon Evita Müzikali, Hamlet oynasak daha iyi değil mi? (Oyuncak Hikâyesi 3, Filmin 01:37:21 dakikasında geçen cümlede sanatsal bilgi türü vardır. Arjantin devlet başkanının eşinin hayatını konu alan Evita Müzikali ve Shakespeare'in en önemli eserlerinden biri olan Hamlet sanat bilgilerimize örnek teşkil eder.)

Hatırla beni

Senden ayrılısam da hatırla beni

Sakin hiç ağlama çok uzaklarda olsam da

Sen hep kalbimdesin

Özel bir şarkı söylerim

Biz ayrı olsak da hatırla beni

Uzaklara gitsem de hatırla beni (*Coco*, Filmin 00:06:09 dakikasında geçen cümlelerde sanat bilgisi vardır. Filmde şarkı sözü olarak geçen bu cümleler sanatçının öznel çabasıyla ve estetik bir anlayışla ortaya koyduğu sanatsal bilgiye örnek teşkil eder.)

Siz ne çekiyorsunuz, film mi? Ünlü oyuncu var mı? (Filmin 00:05:47 dakikasında geçen cümlelerde sanat bilgisi vardır. Film ve oyuncu terimleri sanatsal bilgi kapsamında değerlendirilen bilgi türüdür.)

Animasyon Filminde Geçen Felsefi Bilgi Türü Dağılımına İlişkin Bulgular

Araştırma kapsamında incelenen animasyon filmlerinde yer alan felsefi bilgi türünün dağılımına ilişkin veriler Tablo 6'da sunulmuştur.

Tablo 6. 2009-2018 Yılları arasında gösterime giren animasyonlardaki felsefi bilgi türü dağılımı

Animasyon Filmi	f
İnanılmaz Aile 2	6
Coco	6
Arabalar 2	6
Patron Bebek	5
Lego Filmi	5
Minyonlar	5
Angry Birds	4
Şirinler: Kayıp Köy	3
Kayıp Balık Dori	3
Buz Devri 4: Kıtalar Ayrılıyor	3
Otel Transilvanya 3: Yaz Tatili	3
Madagaskar 3: Avrupa'nın En Çok Arananları	3
Ters Yüz	2
Uçaklar	2
Rafadan Tayfa Dehliz Macerası	1
6 Süper Kahraman	1
Oyuncak Hikâyesi 3	1
Rio	1
Yukarı Bak	0
Çılgın Hırsız 2	0
Toplam	60

Tablo 6 incelendiğinde 20 animasyon filmi içinde toplam (f=60) felsefi bilgi türü olduğu görülecektir. Tabloya göre filmler felsefi bilgi cümlesi dağılımına göre değerlendirildiğinde felsefi bilgi türü dağılımı bakımından en zengin animasyon filmleri *İnanılmaz Aile 2* (f=6), *Coco* (f=6), *Arabalar 2* (f=6)'dir. Felsefi bilgi türüne en az rastlanılan filmler *Rafadan Tayfa Dehliz Macerası* (f=1), *6 Süper Kahraman* (f=1) *Oyuncak Hikâyesi 3* (f=1) ve *Rio* (f=1) filmleridir. *Yukarı Bak* (f=0), ve *Çılgın Hırsız 2* (f=0) filmlerinde felsefi bilgi türüne hiç rastlanmamıştır. Bu filmlerde geçen sanatsal bilgi türüne örnek olabilecek cümleler aşağıda sunulmuştur. Bu filmlerde geçen felsefi bilgi türüne örnek olabilecek cümleler aşağıda sunulmuştur.

Eğer gitmek istiyorsan gidebilirsin. Güven kendine. (Kayıp Balık Dori, Filmin 00:54:32 dakikasında geçen cümlede felsefi bilgi türü vardır. Birey olarak varoluşunu gerçekleştirip kendine güven duymanın önemli olduğu bilgisi felsefi bilgilerimizle elde edeceğimiz bir bilgi türüdür.)

Öfke bahçemizde büyüyen yabani bir ot gibidir. (Angry Birds, Filmin 00:08:49 dakikasında geçen cümlede felsefi bilgi türü vardır. Farklı bir bakış açısıyla olayları değerlendirme bilgisi felsefenin konu alanına girmektedir çünkü felsefi bilgi içe dönük, sorgulayan ve derinliği olan bir bilgi türüdür.)

Artık her şeye farklı bir açıdan bakmaya başlamalısın. (İnanılmaz Aile 2, Filmin 01:06:55 dakikasında geçen cümlede felsefi bilgi türü vardır. Farklı bir bakış açısıyla olayları değerlendirme bilgisi felsefenin konu alanına girmektedir çünkü felsefi bilgi içe dönük, sorgulayan ve derinliği olan bir bilgi türüdür.)

Animasyon Filminde Geçen Dini Bilgi Türü Dağılımına İlişkin Bulgular

Araştırma kapsamında incelenen animasyon filmlerinde yer alan dini bilgi türünün dağılımına ilişkin veriler Tablo 7’de sunulmuştur.

Tablo 7. 2009-2018 Yılları arasında gösterime giren animasyonlardaki dini bilgi türü dağılımı

Animasyon Filmi	f
Coco	10
Oyuncak Hikâyesi 3	5
Kayıp Balık Dori	4
Uçaklar	3
Buz Devri 4: Kıtalar Ayrılıyor	3
Rafadan Tayfa Dehliz Macerası	2
Şirinler: Kayıp Köy	2
Patron Bebek	2
Otel Transilvanya 3: Yaz Tatili	2
Yukarı Bak	2
Rio	2
Arabalar 2	1
Minyonlar	1
Angry Birds	1
Madagaskar 3: Avrupa'nın En Çok Aranılanları	1
İnanılmaz Aile 2	0
6 Süper Kahraman	0
Ters Yüz	0
Lego Filmi	0
Çılgın Hırsız 2	0
Toplam	41

Tablo 7 incelendiğinde 20 animasyon filmi içinde toplam (f=41) dini bilgi türü olduğu görülecektir. Animasyon filmleri dini bilgi cümlesi dağılımına göre incelendiğinde dini bilgi türü dağılımı bakımından en zengin animasyon filmi *Coco* (f=10)’dir. *Coco* animasyon filmi *Oyuncak Hikâyesi 3* (f=5) ve *Kayıp Balık Dori* (f=4) filmleri izlemektedir. Dini bilgi türüne en az rastlanılan filmler *Arabalar 2* (f=1), *Minyonlar* (f=1), *Angry Birds* (f=1) ve *Madagaskar 3: Avrupa'nın En Çok Aranılanları* (f=1) filmleridir. *İnanılmaz Aile 2* (f=0), *6 Süper Kahraman* (f=0), *Ters Yüz* (f=0), *Lego Filmi* (f=0) ve *Çılgın Hırsız 2* (f=0) filmlerinde dini bilgi türüne hiç rastlanmamıştır. Bu filmlerde geçen dini bilgi türüne örnek olabilecek cümleler aşağıda sunulmuştur.

Sen ve ben iki yarım ama kader ağlarını ördü ve bizi bir araya getirdi. (Otel Transilvanya 3: Yaz Tatili, Filmin 01:10:50 dakikasında dini bilgi vardır. Bu cümlede geçen kader, kişilerin ellerinde olmadan başlarına gelen iyi ya da kötü durumları nitelendirmekte ve dini bilgi kapsamında değerlendirilmektedir.)

O ve ailesi şarkı söyler dans eder ve şükrederlermiş. (*Coco*, Filmin 00:01:26 dakikasında geçen cümlede hem dini bilgi hem de sanatsal bilgi türü vardır. Şarkı söylemek ve dans etmek sanatsal bilgi türüne girerken şükretmek her şey için Tanrı’ya şükranını sunmak ise dini bilgi türüne girmektedir.)

Bunu birine anlatırsan bir daha seninle konuşmam. Şimdi yemin et, hadi. (Yukarı Bak, Filmin 00:05:43 dakikasında geçen cümlede dini bilgi türü vardır. Bir şeyi yapacağı ya da yapmayacağı üstüne kutsal kabul edilen bir varlık üzerine verilen söz olan yemin dini bilgi kapsamındadır.)

SONUÇ ve TARTIŞMA

Bu araştırmada 2009-2018 yılları arasında Türkiye'deki sinema salonlarında gösterime girmiş animasyon filmlerinde geçen bilgi türlerinin dağılımları ve nitelikleri incelenmiştir. 20 animasyon filminin incelendiği bu araştırma sonucunda farklı geçme sıklıklarına sahip toplam da 737 bilgi cümlesi tespit edilmiştir. Animasyon filmleri bilgi türü dağılımlarına değerlendirildiğinde en fazla (f=258) gündelik bilgi türünün yer aldığı cümlelerin kullanıldığı tespit edilmiştir. Bilginin büyük bir güç olarak kabul edildiği günümüz dünyasında, özellikle çocukluk çağında öğretilen bilgilerin geleceğe ışık tuttuğu söylenebilir (Demirkan, 2020: 384). Gündelik yaşamda gereksinim duyulan bu temel bilgiler sayesinde insanlar ihtiyaçlarını kolaylıkla ve kısa yoldan karşılar (Cevizci, 2010: 48-49). Bu bağlamda animasyon filmlerinde çocukların günlük yaşamlarında kullanabilecekleri somut ve onlara pratiklik sağlayacak gündelik bilgilerin daha fazla yer almasıyla çocukların etkin bir yaşam süreçleri düşünülmektedir.

Animasyon filmlerinde gündelik bilgiden sonra en sık yer (f=175) verilen bir diğer bilgi türü bilimsel bilgidir. Nitelikli bireyler yetiştirmeyi amaçlayan eğitim sistemleri çağın ve toplumun ihtiyaçları doğrultusunda tüm dünyada değişmektedir. Dünyayla birlikte Türkiye'de de 21. yüzyılın beklentilerini yerine getirebilmek amacıyla öğretim programları, bilgiyi doğrudan alan değil de bilgi üreten, öğrendiği yeni bilgileri günlük yaşamla ilişkilendirebilen, bilimi ve bilimsel bilgiyi hayatın her aşamasında kullanabilen, çözüm üreten bireyler yetiştirmeyi amaç edinmiştir. (MEB, 2019). Evrensel bir bilgi türü olan ve kişiden kişiye ya da toplumdan topluma değişmeyen bilimsel bilgiyi (Cevizci, 2010: 52; Çüçen, 2017: 21); çocukların zihninde canlandırabilmek için somut öğretim materyalleriyle desteklemek gerekebilir. Animasyon filmleri bu şekilde kullanılabilir teknolojik materyaller arasındadır. Bu araştırmalardan elde edilen sonuçlara göre çocuklar tarafından beğenilerek izlenen animasyon filmlerinin içeriklerinin çocukların bilimsel bilgi türüyle tanışmasında önemli bir rol üstlendiği söylenebilir.

Animasyon filmlerinden elde edilen bulgulara göre en sık (f=141) geçen bir diğer bir bilgi türünün teknik bilgi olduğu sonucu tespit edilmiştir. Araştırma kapsamında incelenen animasyon filmlerinde, çocukların beceri ve yaratıcılıklarının gelişmesine imkân tanıyan teknik bilgi türüne ait ifadelerin geçme sıklığının sanat, felsefi ve dini bilgi türüne göre daha çok olduğu söylenebilir. Bir şeyin pratik kullanıma dönüştürülmesi bilgisi olan teknik bilgide amaç bilme ve anlamadan öte, üretimdir (Çüçen, 2017: 21). Teknik bilgi; çocuklara kazandırılması gereken önemli bir amaç olarak belirlenmelidir. Bu nedenle teknik bilgi ifadelerinin animasyon filmleri de dâhil olmak üzere tüm öğretim materyallerinde artırılması gerektiği söylenebilir.

Animasyon filmlerinden elde edilen bir başka sonuç da sanatsal bilgi türünün gündelik, bilimsel ve teknik türlerine göre daha az (f=65) olduğudur. İçinde bulunan bilgi çağında, çevresindeki güzelliklere ve çirkinliklere karşı duyarlı olan ve bunları algılayabilen, estetik yargısı gelişmiş ve yaratıcı bireylere ihtiyaç duyulmaktadır (Acer, 2015, 1680). Çocuklardaki bu özelliklerin küçük yaşlardan itibaren desteklenmesinde ise sanat önemli bir araçtır. Çünkü sanat yaşamımızın vazgeçilmez bir kaynağıdır, her ne kadar fark etmesek de bizi besler ve düşüncelerimizi biçimlendirir (Çelik ve Tuğluk, 2020: 901). Beceri, yaratma ve üretim etkinliği olarak güzellik duygusuna hizmet eden ve güzelliğin ortaya çıkarılması sırasında var olan (Çüçen, 2017: 20-21) sanatsal bilgiyi çocuklara çok erken yaşlardan itibaren sunmak aslında onların tüm gelişim alanlarına katkı sağlamaktadır. Dolayısıyla çocukların estetik zevkler kazanmaları amacıyla animasyon filmlerinin içeriğindeki sanatsal bilgi türüne ait ifadelerin kullanımının artırılması gerektiği düşünülmektedir.

İncelenen animasyon filmlerinde felsefi bilgi türünün yer alma sıklığının oldukça az (f=60) olması bu araştırmanın dikkat çekici sonuçlarından biridir. İnsan, diğer varlıklardan farklı olarak dünyaya geliş nedenini, dünyada ne aradığını, ne bulmak istediğini, yaşamın ve evrenin anlamını sorgular. Onun birtakım sorularına bilim, din ya da sanatla cevap vermek mümkün iken birtakım sorularına diğer bilgi türlerinin verileriyle cevap vermek mümkün görünmemektedir. Felsefi bilginin, diğer bilgi türlerinin aksine bilgi üzerine bilgi olmak gibi bir özgürlüğü vardır (Bayraktar, 2013: 9). Dünyayı tanıma ve anlama ihtiyacı içinde olan çocuk, yetişkinlere nazaran daha fazla bilgi arama ve öğrenme ihtiyacı hisseder. Sokrates'in "sorgulanmayan bir hayat yaşanmaya değer" özdeyişiyle de ifade ettiği gibi felsefe, hayatın anlamını keşfetmeye yönelik bir yolculuktur. Çocuk, bu yolculuğa ne kadar erken başlarsa, hayatta yol alması da o kadar hızlı olacaktır (Dirican ve Deniz, 2020: 423). Çok yönlü, zengin ve dikkat çekici

unsurları bünyesinde barındıran animasyon filmleri aracılığıyla çocuklara felsefi düşünüş, kazandırılabilir.

İncelenen animasyon filmlerindeki ifadelerde en az dini bilgi türü (f=41) yer almıştır. Dini bilgi, yaygın olan ve toplumda tüm insanlara hitap eden bir bilgi türüdür. Ayrıca gündelik yaşantı içerisinde karşılaşılan her soruya cevap verebilen bir özelliğe sahiptir (Apalı, 2015: 191). Tüm dinlerin ortak paydasında adil olma, yardımlaşma, bağışlayıcı olma, eşitlik, doğayı ve hayvanları koruyup sevgi, aile birliğine önem verme, paylaşma, çalışkanlık, merhamet, dürüstlük, hoşgörü, yardımseverlik, saygı ve dostluk gibi manevi ve ahlaki değerler bulunmaktadır. Bu değerler, insan ilişkilerinin sağlıklı bir şekilde olmasını sağlayan, hem toplumsa hem de evrensel huzur ve barışa hizmet eden inançlardır (Akbaş, 2012; Tarhan, 2014). Çocuklara animasyon filmlerindeki rol modeller aracılığıyla evrensel ve ahlaki unsurlar benimsetilebilir.

Bilgi türlerinin varlığı ve niteliklerinin incelendiği bu çalışma 2009-2018 yılları arasında Türkiye'deki sinema salonlarında gösterime girmiş mevcut 20 animasyon filmiyle sınırlı tutulmuştur. Bu çalışma sonucunda çocukların yaşamında önemli bir yerde olan animasyon filmlerinin çocuklara bilgi aktarmada işlevsel bir araç olarak kullanılabileceği söylenebilir.

Tüm bu bilgiler ışığında ve araştırmadan elde edilen sonuçlar neticesinde şu önerilerde bulunulabilir:

- Bu araştırma 2009-2018 yılları arasında Türkiye'deki sinema salonlarında gösterime girmiş 20 animasyon filmiyle sınırlı tutulmuştur. Yıl aralığı geniş tutularak başka çalışmalar gerçekleştirilebilir.
- Yapım şirketlerine bilgi türlerinin dengeli bir şekilde yer aldığı animasyon filmleri üretmeleri, bu eserlerde felsefi ve sanatsal bilgi türlerine daha fazla yer vermeleri önerilebilir.
- Bilgi türlerinin yoğun olarak işlendiği animasyon filmlerinden bazı bölümler Türkçe ders kitaplarında dinleme/izleme metni olarak öğrencilere sunulabilir.
- Anne babalar, öğretmenler animasyon filmlerinde yer alan bilgi türlerini çocuklara nasıl değerlendirebileceklerini öğretebilirler.

KAYNAKÇA

- Acer, D. (2015). Okulöncesi dönem çocuklarının sanat hakkındaki düşünceleri: "çocuk sanatçı-sanatçı çocuk projesi". *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 23(4), 1679-1694.
- Akbaş, O. H. (2012). Japonya'da Ahlak ve Değerler Eğitimi. Değerler ve Eğitimi – II. Sempozyum bildirileri kitabı içinde (s. 643-652), İstanbul.
- Apalı, Y. (2015). Bilgi sosyolojisi açısından din ve zihniyet. *Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi SBE Dergisi*, 5(1), 189-213.
- Aslan, O., & Yılar, Ö. (2019). Halk bilimi unsurlarının gelecek kuşaklara aktarımında çizgi filmlerin rolü: Rafadan Tayfa örneği. *Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi SBE Dergisi*, 9(2), 646-669.
- Ayvacı, H. Ş. & Ünal, S. (2017). *Kuramdan uygulamaya okul öncesinde fen eğitimi*. Pegem Akademi Yayıncılık.
- Bayraktar, L. (2013). *Felsefe ile*. Ankara: Aktif Düşünce.
- Beatty, J. J. & Pratt, L. (2003). *Early literacy in preschool and kindergarten*. Merrill Prencite Hall.
- Beldağ, A., & Kaptan, S. Y. (2017). Arabalar filminin içerdiği değerlere ilişkin bir inceleme. *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 18(2), 487-499.
- Bolay, S. H. (2010). *Felsefeye giriş*. Ankara: Akçağ Yayınları.
- Cevizci A. (2010). *Bilgi felsefesi*. İstanbul: Say Yayınları.
- Chapman, N., & Chapman, J. (2004). *Digital multimedia*. England: John Wiley & Sons Ltd.

Choy, D., Wong, A. F. L., & Gao, P. (2009). Students teachers' intentions and actions in integrating technology into their classrooms during students teaching: a singapore study. *Journal of Research on Technology in Education*, 42(2), 175-195.

Çelik, G., & Tuğluk, M. N. (2020). Okul öncesi öğretmenlerinin sanat etkinliklerine yönelik tutumlarının ve öz yeterlik algılarının incelenmesi. *Ulakbilge Sosyal Bilimler Dergisi*, 51, 900-915.

Çüçen, A. (2017). *Bilgi felsefesi*. İstanbul: Sentez Yayıncılık.

Deleuze, G. (2014). *Hareket - imge / sinema - 1*, çev. Soner Özdemir, İstanbul: Norgunk Yayıncılık.

Demirkan, S. (2020). İlk yardım konusunun öğretiminde bilgisayar destekli animasyon kullanımı: bir uygulama örneği: beşinci sınıflar. *İstanbul Aydın Üniversitesi Dergisi*, 12(4), 382-401.

Dirican, R., & Deniz, Ü. (2020). Felsefe etkinliklerinin okul öncesi dönem çocukların felsefi tutum ve davranışlarına etkisinin incelenmesi. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 28(1), 421-430.

Hakkoymaz, S., & Aslışen, E. H. T. (2020). Erken okuryazarlık alanında gerçekleştirilmiş lisansüstü tez çalışmalarının incelenmesi: bir içerik analizi. *Ana Dili Eğitimi Dergisi*, 8(4), 1483-1498.

Kurbanoğlu, S., & Akkoyunlu, B. (2001). Öğrencilere bilgi okuryazarlığı becerilerinin kazandırılması üzerine bir çalışma. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 21(21), 81-88.

Mayer, R. E. & Chandler, P. (2001). When learning is just a click away: does simple user interaction foster deeper understanding of multimedia messages? *Journal of Educational Psychology*, 93(2), 390-397.

MEB. (2019). *Türkçe dersi (1-8. Sınıflar) öğretim programı*. Ankara: Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığı Yayınları.

Miles, M. B. & Huberman, A. M. (2019). *Genişletilmiş bir kaynak kitap nitel veri analizi*. (S. Akbaba Altun ve A. Ersoy, Çev. ed.). Ankara: Pegem Akademi.

Mumcu, F. K. (2017). Öğretmen adaylarının bit'i öğrenme ve öğretme sürecine entegre etmeye hazır olmaları: bilgi ve inançtaki değişim. *Eğitim Teknolojisi Kuram ve Uygulama*, 7(1), 31-56.

Onan, B., & Arısoy, A. M. (2013). Türkçe öğretiminde epistemolojik bir yaklaşım. *Ana Dili Eğitimi Dergisi*, 1(1), 78-91.

Patton, M. Q. (2018). *Nitel araştırma ve değerlendirme yöntemleri*. (M. Bürün ve S.B. Demir, Çev. Ed.). Ankara: Pegem Akademi.

Rice, M. L. & Woodsmall, L. (1988). Lessons from television: children's word learning when viewing. *Child Development*, 59(2), 420-429

Tarhan, N. (2014). Değerler psikolojisi. *Uluslararası sempozyum insani değerlerin yeniden inşası u içinde* (s.185-217), Erzurum: Atatürk Üniversitesi.

Troseth, G. L. (2003). TV guide: two year old children learn to use video as a source of information. *Developmental Psychology*, 39(1), 140-150.

Türk Dil Kurumu, (2009). *Türkçe sözlük*. Ankara: Türk Dil Kurumu.

Tunalı, İ. (2009). *Felsefeye giriş*. İstanbul: Altın Kitaplar Yayınevi.

Tüzel, S. (2009). *Animasyon film ve Türk masal kahramanlarının özelliklerinin çocuk eğitimi açısından karşılaştırılması*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Onsekiz Mart Üniversitesi.

Tversky, B., Morrison, J.B. & Betrancourt, M. (2002). Animation: can it facilitate?, *Int. J. Human-Computer Studies*, 57, 247-262.

Uchikoshi, Y. (2006). English vocabulary development in bilingual kindergarteners: what are the best predictors? *Bilingualism: Language And Cognition*, 9(1), 33-49.

Wach, E., & Ward, R. (2013). Learning about qualitative document analysis. *IDS Practice Paper in Brief*, 13, 1-11.

Yıldırım, A. & Şimşek, H. (2018). *Sosyal Bilimlerde Nitel araştırma yöntemleri (Onbirinci Baskı)*. Ankara: Seçkin Yayınevi.

Yin, R. K. (2017). *Durum çalışması araştırması uygulamaları (İ. Günbayı, Çev.)*. Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.

Yücelyigit, S., & Aral, N. (2016). Üç boyutlu (3d) animasyon filmler ve etkileşimli uygulamaların okul öncesi dönem çocuklarının görsel algı gelişimi üzerine etkileri. *Eğitim ve Bilim*, 41(188).