

İLK YARDIM KONUSUNUN ÖĞRETİMİNDE BİLGİSAYAR DESTEKLİ ANİMASYON KULLANIMI BİR UYGULAMA ÖRNEĞİ: BEŞİNCİ SINIFLAR

Sibel DEMİRKAN
İstanbul Beykent Üniversitesi, Türkiye
sibeldemirkan@hotmail.com.tr
<https://orcid.org/0000-0001-9537-6761>

ÖZ

İlkyardım, herkes için her zaman gerekli olabilecek bir konudur ve bunun öğrenilmesi esnasında akılda kalıcı yöntemlerin kullanılması oldukça önemlidir. Bu çalışmanın bilgi teknolojilerinin en son ürünlerinden biri olan animasyon sistemleri ile öğrenme becerilerinin gelişimi üzerine odaklanması, eğitim faaliyetleri için kullanılan yöntem ve materyalleri de özetlemeyi içermektedir. Bu çalışmanın amacı ilkyardım derslerinde bilgisayar destekli animasyon sistemlerinin kullanılmasının etkilerini anlamaktır. Bu araştırma kapsamında nitel araştırma yöntemlerinden eylem araştırması yöntemi kullanılmıştır. Sonuçlar çocukların bilgisayar destekli sistemler ile öğrenirken eğlendiklerini göstermektedir. Bilgisayar destekli sistemler, çocukların dikkatlerinin dağılmasını da engellemektedir. Yine bu sistemler ile sanal uygulamalar yapmak da mümkün olmaktadır. Yapılan uygulamanın yalnızca Muhsine Zeynep Ortaokulu öğrencilerini kapsaması, çalışmanın sınırlılığı olarak kabul edilmektedir.

Anahtar Kelimeler: İlkyardım, İlkyardım Eğitimi, Animasyon, Bilgisayar Tabanlı Eğitim

USE OF COMPUTER ASSISTED ANIMATIONS IN TEACHING FIRST AID AND AN APPLICATION EXAMPLE: FIFTH GRADES

ABSTRACT

The first aid can be needed in everywhere or for everyone so it should be taught by the catchy methodologies. This study focuses on the development of learning skills with animation systems, one of the latest products of information technologies, and summarizes the methods and materials used for educational activities. The goal of this study is to determine how the computer aided animation methodologies effect on first aid learning on the primary school fifth grade students. To reach this goal, the literature review and a case study has been done in the study. The results showed that the children enjoy during they are learning if the computer based system would be used. The computer aided systems also prevent loosing attraction. Also these systems let students to have virtual experiments. The case study has been done only in Muhsine Zeynep Primary School and this is the limitedness of this study.

Keywords: First Aid, First Aid Education, Animation, Computer Aided Education

GİRİŞ

Eğitilmiş insan ve eğitim hayatı her gün hayatımızın içerisinde olan kavramlar olarak karşımıza çıkmaktadır. Eğitim, insanın doğal gözlemci ve belleğine yerleştirici bir varlık olması sebebi ile aile içinde başlamakta, zihinsel fonksiyonlar devam ettiği sürece de devam etmektedir. Beyin fonksiyonlarının öğrenme becerisini bitirmediği durumlarda öğrenme sürekli ve her yaşta gerçekleşmektedir ve kimi zaman bu durum bilinçsiz bir biçimde akmaktadır. Bu noktada eğitimin ne olduğunun da açıklanması gerekmektedir. Gündelik dilde sıklıkla karşılaşılan eğitim kelimesinin tanımı çok boyutludur.

Filologlara göre, bu kelime batıdan doğuya doğru aktarılmıştır ve temelinde beslemek ile yetiştirmek anlamları bulunmaktadır (Tosun, 2010: 4). Eğitim kelimesinin tam olarak ne ifade ettiğini anlamak için eğitilmiş olmanın ne olduğuna ve eğitilmiş birey karşısında diğer insanların beklentilerinin nasıl şekillendiğine bakmak gerekmektedir (Yayla, 2014: 2). Buradan hareketle, eğitim için, diğer insanların istediği ve onayladığı davranış, inanış, düşünce ve yaşayış biçimi oluşturma sürecidir demek mümkün hale gelmektedir (Tosun, 2010: 4). Bu kelimenin en sade tanımı için Türk Dil Kurumu Güncel Sözlüğü'ne de bakmak faydalı olacaktır. Sözlükte, eğitim kelimesi “çocukların ve gençlerin toplum yaşayışında yerlerini almaları için gerekli bilgi, beceri ve anlayışları elde etmelerine, kişiliklerini geliştirmelerine okul içinde veya okul dışında, doğrudan veya dolaylı yardım etme, terbiye” ifadeleri ile açıklanmaktadır (TDK, 2016).

Ailede başlayan eğitim sınırlı seviyede de olsa, büyüyen insanın ilk gelişimini yaşadığı çevreyi tanıma, mensup olduğu milletin konuştuğu dili kavrama ve aşına olma, ahlak kuralları örf adet ve kültür gelişimlerine bağlı olarak ebeveynlerinin yaşadığı hayat tarzının kapsamlı şekilde bireye aktarılması ve benzerleri şeklinde gerçekleşmektedir. Bu eğitimler kişiliğin oluşumunun ilk adımlarıdır. Kişilik oluşumu, ailenin kişilik anlayışının etkisinde şekillenmekte, bireyin sosyal ortama girmesi ve yaşadıklarını kaydetmesi ile gelişmektedir. Ama asıl eğitim, hem ailenin yanında ve doğrudan denetiminde ilerleyen bilgi ve kültür aktarımı hem de ana sınıfı ve ilkökul eğitiminin başladığı anda ayırt etme gücünün de yavaş yavaş oluşmaya başladığı ilk sosyal ve birlikte hareketin yapılmasıyla başlamaktadır. Okul eğitiminin çocuk üzerinde en önemli etkisi ise, topluma mensup olunmanın öğrenilmesidir. Çocuk aile içinden çıkarak diğer insanlarla etkileşim haline geçmekte, burada çeşitli olaylar yaşayarak öğrenmeye devam etmekte, sorumluluk alma, arkadaşlık kurma gibi derslerin dışındaki insani becerileri de elde etmektedir. Bu beceriler oluşurken deneyimlenen olaylar, kişinin algı ve davranışlarını da belirlemede yardımcı olmakta, kişilik oluşumu üzerinde önemli bir rol oynamaktadır. Bu anlamda bireyin kendi ayakları üzerinde durmasının ve birlikte hareket ederek beraberlik duygusunun oluşmasının, kişinin birey olabilmesinin de ilk adımı olmasına da büyük katkısı bulunmaktadır. Çocuğun sağlam bir eğitim alabilmesi ve iyi yetişmiş bir birey haline gelebilmesinin yolu ise ilk başladığı andan itibaren planlı bir eğitime tabi olmasından geçmektedir. Bu eğitimin aile kanalıyla verilebilmesi mümkün olmamaktadır. Bu eğitimin resmi kanallarla verilmiş olması ise tek başına yeterli olmamakta uluslararası seviyede bir eğitimin verilmesi artık zorunluluk haline gelmektedir. Bu zorunluluk bilgi çağının getirdiği zorunluluklardır.

Bilgi kavramının özellikle bilgisayarın icadından ve bilgisayar dünyasının teknolojiye entegrasyonu ile birlikte dünyadaki her türlü problemleri çözmek ve çözüm stratejilerinin kullanılmasıyla gerçekten ortaya çıktığı, insanlığın gelişmesinde büyük kolaylıklar sağladığı söylenebilmektedir. İnsana strateji kullanma ve sorunları çözmeye adına teknolojik gelişmeler sayesinde geldiği noktada bilginin sağladığı en büyük kolaylık olmaktadır. Bilişsel düzenleme becerileri de olarak adlandırılan bu yönelim ise bilginin daha eğitimin ilk anlarından itibaren “Planlama”, “Gözlem”, “Değerlendirme”, “Hata ayıklama” ve “ Bilgiyi Yönetme” usulleri kullanılarak bireye bilgi aktarımından oluşmaktadır (Bağçeci, 2011: 554). Çözüm için de bu durum çalışma aşamasında önemli olanın ne kadar emek sarf edildiği ve en kısa yolun ne olduğu konusunda fikir vermek değil; çözüme ulaşmak için en mantıklı ve en uygun yöntemin ne olduğu konusunda yol göstermesi olmaktadır.

Görülmektedir ki eğitimin yapıtaşı olan bilgi aktarımında değerlendirme ve planlama ön planda olmaktadır. Hataları ayıklama ve bilgiyi yönetme ise eksik olan tarafların tamamlandıktan sonra gerekli stratejinin uygulanmasını içermektedir. Okul öncesi eğitim planının uygulanması birçok faktörün incelenmesi zorunluluğunu gerektirmektedir. Bu dönemin incelenme zorunluluğu çocuğa verilmesi gereken eğitimin temelini iyi oluşturması amacını taşımak ve ailenin ana üyesi olan ebeveynlerin çocuğu eğitirken kendilerinde bulunması gereken birikimi de öğrenmeleri ve bunu sağlamalarından kaynaklanmaktadır. Bu birikimlerin çocuğa olan etkilerini ve bu dönemin aile eğitim ilişkisi aşağıdaki başlıklar halinde incelenecektir.

ARAŞTIRMANIN AMACI VE HİPOTEZLER

Bu araştırmanın ana amacı ilk yardım konusunun öğretiminde bilgisayar destekli animasyon kullanımının İlköğretim ikinci kademesi olan 5. sınıflar üzerindeki öğrenme düzeylerine etkili olup olmayacağını incelenmesidir. Yukarıda belirtilenler kapsamında bu araştırmanın alt problemleri şu şekildedir: Geleneksel öğrenme yöntemi kullanılan çalışma grubunun ilkyardım tarama testine verdikleri yanıtlar nasıldır? Bilgisayar destekli öğrenme yöntemi kullanılan çalışma grubunun ilkyardım tarama testine verdikleri yanıtlar nasıldır? İlk yardım konusunun öğretiminde flaş animasyon tekniği ile anlatılan deney grubu ile klasik öğretim yöntemi ile anlatılan kontrol grubunun tarama testi puanları arasında anlamlı bir fark var mıdır?

ÖNEM

İnsanların acil durumda doğru biçimde ilkyardım müdahalesi alabilmesi, onların yaşamlarını devam ettirebilmeleri ya da sakatlık gibi sorunlarla karşı karşıya kalmamaları açısından oldukça önemlidir. Bunun için her bireyin ilkyardım konusunda eğitilmesi gerekmektedir. Çocuk ve gençlerin okul döneminde eğlenceli ve etkin biçimde ilkyardımı öğrenmeleri gerekmektedir. Bu çalışmada, flaş animasyon tekniği ile ilkyardımın etkin biçimde öğretilip, öğrencilerin animasyon ile öğretime yönelik görüşleri tespit edilmektedir.

Özellikle çocukluk çağında öğretilen bilgiler geleceğe ışık tutmaktadır. Ayrıca çocukların yaşamları boyunca karşılarına çıkabilecek kaza gibi durumlarda ne yapacakları konusunda bilinçli olmaları, gelecek nesillerin de daha sağlıklı ve bilinçli olmaları anlamını taşımaktadır. Bu kapsamda 5. Sınıf öğrencilerine İlk Yardım Konusunun Öğretiminde bilgisayar destekli animasyonları etkinlikler içerisinde kullanarak öğrenme üzerine olan etkilerini tespit etmektir.

Daha fazla katılımcının bulunması ve farklı yaş gruplarında bireylerin uygulamaya katılması, sonuçların daha gerçekçi olabilmesi açısından önem taşımaktadır. Ayrıca, öğrenmenin verimliliğinin ölçülebilmesi için birden fazla metot kullanılması, daha gerçekçi sonuçlara ulaşmayı sağlayacaktır. Ancak çalışmada uygulamaya katılanların sayısı ve ölçme aracı sınırlıdır. Araştırma esnasında sadece animasyon ile öğretim yöntemi ve geleneksel öğretim yöntemi ele alınmıştır.

GÖRSEL VE DENEYSEL ÖĞRETMENİN ETKİSİ

Öğrenmenin yönetsel olarak teoride kalması, gerekli verimin alınmamasına sebep olmaktadır. Bunun oluşumuna ana etken ise ilgi çekici ve algılara hitap eden yöntemlerin kullanılmaması, kendisini asıl olan temel bilgilere veremeyen öğrenci ezber seviyesinde kalan bilgi aktarımının tam olarak yapılamamasından kaynaklanmaktadır. Görsel ve ilgi çekici öğelerle zenginleştirilmiş bir öğretimin öğrenci üzerinde kısa sürede öğrenmeye olan etkisi deneysel olarak da kanıtlanmaktadır. Deneysel olarak araştırmalar görsel faktörlerin beyinde yazılı ve düşünsel öğelere göre daha fazla kalıcılık oluşturduğunu göstermektedir. Genel olarak beyin fonksiyonları iki boyutlu olarak algılama yapmakta ve bilgileri kayıt etmektedir. Bu iki boyutlu kullanım sayesinde beyin dış dünyayla ilişkileri görsel olarak sunum haline getirmekte ve bu sunum sayesinde etkileşimlerin tekrar hatırlatılmasını sağlamada kolaylık sağlamaktadır. Öğretmenlerin ise bu araştırma sonucunda iki boyutlu zihin haritasının hafıza ve öğrenme açısından öğrencilere doğrudan fayda sağlamada bu yöntemleri görsel beyin kayıtlamamasına göre eğitim vermesi yolu seçilmekle olumlu sonuçlar alınmaktadır.

Tablo 1. Beynin Baskın Olan Bölümleri ve Özellikleri

Sol Yarıküresi Baskın Kişinin Özellikleri	Sağ Yarıküresi Baskın Kişinin Özellikleri
Analitik Ardışık Ayrıntı Sağlar Mantığa Dayalı Fikir Yürütür Otomatik Tekrarları Sever Sıraya Koyar Sözel Öğretime Tepki Verir Anlamaların Oluşturulması için Sözlere ve Dile İhtiyaç Duyar	Bütüncü Eş Zamanlı Sezgisel Mantık Yürütür Yeniliği Sever Görsel ve Devinsel Öğretime Tepki Verir Anlamaların Oluşturulması İçin Görsellere İhtiyaç Duyar

Kaynak: Nasırlı, 2012: 18.

Öğrenciler ve iki boyutlu beyin sistemi üzerindeki araştırmalarda da alınan sonuçlar kavram karikatürleri olarak adlandırılan kayıtlama yönteminin ortaya çıktığını göstermektedir. Kavram karikatürleri beynin fonksiyonlarının iki taraflı çalışmasıyla doğrudan alakalıdır. Bu sayede beyin günlük oluşan olaylar karşısında türlü bakış açıları ve sözel ve düşünsel etkileri bir karikatüre benzer şekilde beyinde oluşturarak karşılıklı konuşma tarzına çevirmekte bu sayede beyinde kayıtlama daha rahat ve kalıcı şekilde yapılmakta alternatif bakış açısının kuvvetlenmesi, bu görsel karikatür sayesinde artmakta, öğrenimin verimliliği bu sayede tam bir şekilde istenen amaca ulaşmaktadır (Evrekli, 2010: 5).

Türkiye'yle ilgili araştırmada özellikle ilkokul seviyesindeki öğrenciler üzerinde yapılan araştırmada eğitim sisteminin düz anlatım ve basit ezbere dayalı yöntemlerin müfredatta fazla olmasından kaynaklanan yanlışlıklara sıklıkla rastlanmaktadır. Bu yöntemler sebebiyle eğitim gören öğrencilerin sınıfta çoğuna ulaşamadığı, yeterince derse katılmadıkları ve konulara hâkim olmada yetersiz kaldıkları sonucuna ulaşılmaktadır. Genel olarak işitsel öğelerin hâkim olduğu ders anlatma stiline sınıftaki öğrencilerden sadece bir veya iki tanesine hitap ettiği, sınıfın geneline hitap ettiğinin düşünülmesinin mümkün olmadığı sonucuna ulaşılabilmektedir. Yapılan düzenleme çalışması sonucu çıkan araştırma verilerine göre görsel bazı yöntemlere göre eğitim verilen öğrencilerden derse katılım anlamında daha iyi sonuçlar alındığı gözlemlenmektedir. Buna benzer şekilde benzeri birçok araştırmada aynı sonuçlara rastlandığı; rasyonel eğitime dayalı görsel ders anlatma stiline akademik başarılar alınmasında yararlarının olduğunu kanıtlayan birçok çalışmaya rastlanmıştır. Literatür taramalarından çıkan bu sonuçların Türkiye örneğindeki yapılan araştırmada benzerlik göstermesi gözleme dayalı eğitimin sınıfın geneline hitap eden genellenebilir bir sonuç olarak karşımıza çıkmaktadır. Ayrıca dokunsal ve kinetik olarak da yapılan deneylere dayalı görsel eğitim tarzından dolayı düşük başarıların ve düşük benlik katsayısına sahip öğrencilerin durumlarında da düzleme görüldüğü sonucuna ulaşılmaktadır. Bu durum ise sosyal bilgiler alanında daha çok veri toplanan bu çalışmada akademik başarı, derse katılma tutumu ve bilginin kalıcı olmasına dair olumlu etkileri olduğu sonucuna ulaşılmaktadır (Hasırcı, 2005: 308). Öğrenme ve öğretme konusundaki tanımlamaların yapılmasıyla birlikte bu çalışmanın bilgi teknolojilerinin en son ürünlerinden biri olan animasyon sistemleri ile öğrenme becerilerinin gelişimi üzerine odaklanması, eğitim faaliyetleri için kullanılan yöntem ve materyalleri de özetlemeyi gerektirmektedir.

Unutulmamalıdır ki öğrenme ve öğretme becerilerinin yanı sıra, bu sürecin verimli olabilmesi için seçilen yöntem, materyal ve çevrenin de oldukça büyük bir etkisi mevcuttur. Öğrenme ve öğretme ortamında öğrenciler bilgi ile buluşacaklarını bilmeli ve buna hem hazır hem de istekli olmalıdırlar. Burada öğreticinin tutumu, öğrencinin yetenekleri ve kullanılacak materyallerin büyük bir önemi bulunmaktadır. Birbiri ile etkileşimde bulunacakları için öğreticinin istekliliği ile diğer öğrencilerin bilgi düzeylerinin de bu süreçte önemli bir yeri vardır. Kullanılacak olan eğitim araçları, düşünce, olay ya da

konuyu anlatmak için uygun, öğrencileri isteklendirici nitelikte olmalıdır. Bu araçlar sayesinde öğrenciler görsel, işitsel ve deneysel olarak bilgiye erişebilmekte, bunu zihinlerinde daha kolay kayıt altına alabilmektedirler. Öğrencilerin daha kolay öğrenebilmesi, daha hızlı hatırlayabilmesi ve öğrenme istekliliklerinin devam edebilmesi için, eğitim materyallerinin bilgiyi doğru biçimde sunmaya olanak tanınması gerekmektedir. Öğrencilerin öğretim – öğrenme sürecine etkin katılımını sağlayan yöntemler, onların, hızla değişen dünya koşullarına uyma becerilerini arttırmaktadır. Bu nedenle öğrencilerin keyifli ve etkin bir eğitim öğretim hayatı geçirebilmeleri için doğru materyallerin ve doğru öğretim programlarının yapılması hayati öneme sahiptir. Programlama öğrencinin bilgi düzeyine, öğrenme ihtiyaçlarına, yeteneklerine ve yaş grubunun gereksinimlerine göre yapılmalı, materyaller eğlenmeyi ve öğrenmeyi içeren, konuyu net biçimde anlatan, anlamayı kolaylaştıran ve daha fazla merak etmeye sevk eden şekillerde tasarlanmalı ve kullanılmalıdır. Benzer biçimde, ders içeriğine sahip bilgisayar destekli sistemlerde de aynı özellikler bulunmalı, bu programların içerikleri mutlaka konuya hakim ve deneyimli uzmanların kontrolünde yapılmalıdır (Çakmak, 2010: 92).

ÖĞRENMEDE BİLGİ TEKNOLOJİLERİ ve ANİMASYON

Öğrenmede kullanılan görsele dayalı sistemin işitsel ve ezberci sisteme göre çok daha fazla öğrenci üzerinde etkili olduğu yukarıda incelenmiştir. Çeşitli araştırmacıların öğrenme kuramlarına bakıldığında dış uyarıcıların doğru planlanması ve kullanılması halinde öğrenme aşamalarını hızlandırdığı konusunda hemfikir olduklarını görmek mümkündür. Araştırmalar da göstermiştir ki gözleme dayalı eğitim sistemi öğrenciyi hem ilgi çekme ve algılarını açma açısından hem de biyolojik olarak beynin farklı çalışma sistemi sayesinde beynin iki yönünün de etkili olarak kullanılmasıyla öğrenmeyi kolaylaştırdığı sonucuna ulaşmaktadır. Görsel eğitimin etkili olması aslında bilgi çağının getirdiği imkanların, araçların ve yöntemlerin kullanılması, bunların da eğitime uyarılması sonucu olumlu sonuçlarını vermektedir. Bu yöntemlerin uygulanmasını sağlayan araçlar ve gelişen teknolojik imkanlar bu kolaylığı daha da artırmıştır. Son yıllarda artan bilgisayar kullanımı ve bu aletlerin içerisine yerleştirilebilecek programların çeşitli hale gelmesi, ucuz ve kolay ulaşılabilir olması, eğitim amaçlı kullanımı da ön plana çıkartmıştır. İnsanın doğal öğrenme yetenekleri, teknolojinin kolaylaştırıcı etkileri ile artırılmaktadır (Engin, Tösten ve Kaya, 2010: 69-70).

Bilgi teknolojilerinin üretilmesi sonucu özellikle bilgisayarın üretilmesiyle bu aracın bilginin aktarımına sağladığı katkının çocuklar üzerindeki etkisinin, bilgisayar oyunlarının yaygınlaşmasından daha az olması, çocukların gelişim çağında algılarının ihtiyaçtan daha çok eğlenceye yöneldiklerini göstermektedir. Bu yönelimin ezici şekilde teknoloji ve bilginin bilgisayar oyunlarından geri kalması öğrenmenin daha etkili verilebilmesi amacını güden insanları teknolojik olarak çareler aramaya itmektedir. Bu nedenle görsel öğelerin sadece davranış ve derse dayalı yöntemlerle değil teknolojik imkanların da kullanılmasıyla olumlu sonuçlar alınmasını amaçlamıştır. Kimya alanında yapılan çalışmada 21. Yy. da uluslararası eğitim ve gelişmelerle birlikte teknolojik öğrenim stilleri gelişmiş ve stratejiler oluşturulmuştur. Teknolojinin sınıflarda ders amacıyla doğrudan uygulanması yeni öğrenme ortamlarının oluşmasını sağlamakta ve öğrenimi çok iyi derecede kolaylaştırmaktadır. İletişim ve teknolojik araçların öğretimde kullanılması sadece öğrenme ortamlarının artması anlamında yarar sağlamakta kalmayıp aynı zamanda pedagojik anlama da kişilerin gelişmesine katkı yapmaktadır. Animasyonun kullanılması ve hazırlanması aşamaları; öğrencinin hazırlanma aşamasında doğrudan üretmek ve insanlara hitap ederek katılım sağlayabildiği gibi aynı zamanda soru cevap ya da görsel olarak algıların artması şeklinde sınıfın geneline yayılan sonuçlar ortaya çıkmaktadır. Bunun asıl faktörü ise bu ortamların öğrenmeyi kolaylaştırıcı ortamları hazırlarken aynı zamanda sosyal etkileşimleri de artırması kişilik gelişimi ve motivasyon seviyesini artırmakta, derse odaklanmayı sağlayıcı etkiye sahiptir (Pekdağ, 2010: 81).

İLK YARDIM DERSLERİNDE BİLGİSAYAR TABANLI ANİMASYONLA DENEYSEL ÖĞRENME

İlkyardım derslerinin bilgisayar tabanlı sistemler ile öğretilmesi, öğrencilerin diğer derslerde olduğu gibi eğlenceli biçimde konuyu öğrenmelerine olanak tanıyacaktır. Bunun yanı sıra, öğrenciler ihtiyaç duyduklarında konuya geri dönebilecek, bilgisayar sistemlerini kullanarak detaylı araştırmalar yapabileceklerdir. Bunun yanı sıra bilgisayar tabanlı eğitimlerde fiziksel olarak öğretmen ve öğrencinin bir arada olması şartı da ortadan kalkmakta, eğitim her coğrafyaya yayılabilmektedir. Yine, bilgisayar destekli sistemlerde, öğrencilerin bilgisini ölçmek ve psikolojilerinin ilkyardıma öğrenme konusunda elverişli olup olmadığını anlamak da mümkündür. Ancak, bu sistemlerin, hedef öğrencilerin kullanımına uygun ve amaçlara hizmet edecek biçimde tasarlanması gerekmektedir. Öğrenciler, üç boyutlu olarak ilkyardım sistemini görebilmeli, uygulamalar yapabilmeli, stres altında karar verme becerileri incelenebilmelidir. Bunun yanı sıra, ilkyardım konusunda öğrencilerin dikkatlerini kendisine çeken ve onları daha fazla merak etmeye ve araştırmaya iten yazılımlar ile ilkyardım dersleri sunulmalıdır (Yücel, 2015: 1-8).

Çocuklar öğrenirken kimi zaman soyut kavramları algılamakta zorluk çekmektedirler. İlkyardım derslerinde de çeşitli terimleri açıklamak için görsellerden ya da çeşitli malzemelerden faydalanmak gerekmektedir. Çocukların bedeninin bölümlerini net anlayabilmeleri, buralara nasıl müdahale edeceklerini kavrayabilmeleri gibi pek çok nedenden dolayı animasyon destekli eğitim faydalıdır. Anlamlı öğrenme sağlayabilmek için öğrencilerin tüm duyu organlarına hitap eden araç-gereçleri sınıf ortamında kullanmak gerekmektedir. Eğitim ile ilgili araştırmalar öğrencilerin büyük çoğunluğunun okuduklarının %10'unu, duyduklarının %20'sini, gördüklerinin %30'unu, hem gördüklerinin hem duyduklarının %50'sini, söylediklerinin %70'ini ve yapıp söylediklerinin %90'ını hatırlayabildiklerini göstermektedir. Bu açıdan bakıldığında, ilkyardım gibi hayati önem taşıyan bir dersin de çeşitli materyallerle desteklenmesinin önemi ortaya çıkacaktır. (Daşdemir, 2012: 20).

ANİMASYON TANIMI

Animasyon kelimesi Latince kökenlidir ve anlamı canlandırmaktır. Animasyonlar bilgisayarlar aracılığı ile yapılmakta ve yine bilgisayar tabanlı sistemler üzerinden oynatılabilmektedir. Animasyonlar ile bazı şeylerin ortaya çıktığını, bazı şeylerin yok olduğunu, şekillerin veya renklerin değişmeye uğradığını görmek mümkündür. Grafikler, resimler ya da karikatürler animasyonlar haline getirilerek çeşitli öyküleri canlandırmak bilgisayar sistemleri ile günümüzde en çok tercih edilen görsel şovlardır. Bir resimde hareket mevcut değilse bu bir animasyon olmayacaktır. Ancak resimde olan nesne ya da kişilerin canlı gibi görünmesi ve hareket etmesi halinde bu bir animasyon anlamına gelmektedir (Karaşahinoğlu, 2013: 60).

Animasyonlar, bilgisayar ortamında nesnelere ya da canlı figürlere hareket ve ses kabiliyeti kazandırma olarak özetlenebilir. Binlerce küçük görüntünün ekranda yer değiştirmesi ile nesnelere hareket ettiği algısı yaratılmaktadır. Bu nesnelere çizilmesi ve hareket edebilir hale gösterilebilmesi için grafik tekniklerinden ve özel yazılımlardan faydalanılmakta, uzmanlar tarafından animasyon içerikleri hazırlanmaktadır (Karadeniz, 2010: 20). Gündelik yaşamda kullanılan nesnelere, insan ya da hayvanların ses ve görüntü teknikleri ile hikâye anlatılabilir hale getirilmesi anlamına gelen animasyon, günümüzde sinema, reklam, eğitim gibi pek çok alanda kullanılmaktadır ve kullanım ağı her geçen gün artmakta, animasyonların kalitesi ve izlenebildiği platformlar gelişmektedir (Efe, 2015: 130).

Animasyonun ortaya çıkmasında insanların canlandırmaya olan merakı bulunmaktadır. Mağaralardaki kalıntılarda bile insanların çeşitli resim ve süslemeler ile etraflarındaki nesnelere, canlıları ya da yaşanan olayları, hatta oluşturdukları hikayeleri canlandırdıkları görülmektedir. Çoğu zaman animasyon denildiğinde çizgi film akla gelmekte, gündelik yaşamda animasyon kelimesi çizgi filmleri açıklamak için kullanılmaktadır. Ancak çizgi film, animasyon tekniklerinden yalnızca biridir. Bu nedenle animasyon tekniklerini kısaca açıklamak, animasyonun ne olduğunu anlatmak adına önemlidir (Kahraman, 2013: 12 ve 69-73): **Geleneksel Animasyon:** Geleneksel animasyon el ile çizilen animasyonları ifade etmektedir. Bu tür animasyonlarda her bir kare tek tek tasarlanmakta ve birbirlerine bağlanmaktadır. Özellikle bilgisayar destekli animasyon sistemleri öncesinde bu teknikle

faaydalanılmıř, pek ok ğretim filmi, sinema ya da eęence amalı izgi filmler bu sayede yaratılmıřtır. Resimleri ieren kareler bir saniyede 24 tane geecek hıızla ekrana yansıtılmaktadır ve bu resimler birbirine ok benzemektedir. Bu sayede kopukluk olmadan, resmedilen cismin hareket ettięi izlenimi oluřturulabilmektedir. **Karakter Animasyon:** oęunlukla sinema filmlerinde tercih edilen yntem olan karakter animasyonda sanatsal kaygıların yanında ifade, fiziksel hareket estetięinin de dikkatle kullanılması sz konusudur. Karakter animasyonda, olaęan karakterler, insanlar, yaratıklar ve hayvanlardan oluřur, bu animasyon trnde karakterler dans eden cansız cisimler, konuřan iekler ya da hayvanlara dnřtrlebilmektedir. Nesnelerdeki derinlik, hareketlerdeki uyum ve tasarımıdaki detaylar bu animasyonun en fazla ne ıkan karakteristik zelliklerindedir. **Limited Animasyon:** Detaylı tasarlanmıř animasyon karelerinin yksek maliyetli olmasından dolayı oluřturulan bu yntemde klasik animasyon teknięine uygun olarak kısa yollar kullanılmaktadır. Daha az izim ile daha fazla etki yaratma abası bulunmaktadır. 1960'lardan bu yana kullanılan limited animasyon teknięi, daha az izim yapılarak anlatımın tamamlanması esasına dayanmaktadır ve genellikle dřk btli projelerde bu teknik tercih edilmektedir. **amur Animasyon:** Temeli stop motiona dayanan bu teknikte, karakterler amur ya da plastik materyaller ile yaratılmakta, bu karakterlere gereken Őekil verilerek hareket izlenimi oluřturulmaktadır. Ancak ekim esnasında malzemelerde Őekil deęiřiklikleri olabilmekte, art arda sıralanan grntlerde bazen hareket kopmaları oluřabilmektedir. amur, plasitin ya da kolay ekil verilebilen madde metal bir iskelet zerine sarılmakta, metal iskelet Őekillendirilmekte, bu Őekiller art arda kayıt altına alınarak hıızla bu kayıt izlenmekte ve hareket oluřturulmaktadır. Her bir kare iin ayrı figrlerin fotoęrafları ekilmektedir. Wallece&Gromit ve Chicken Run bu yntemle oluřturulan en gncel animasyon filmlerine rnek gsterilebilecektir. **Cutout Animasyon:** Kęit, bez, plastik gibi pek ok materyalin kesilmesi ve birleřtirilmesi ile oluřturulan iki boyutlu animasyon trdr. Bilgisayar ortamındaki vektrel alıřan programlar aracılıęı ile hazırlanan bu animasyona en iyi rnek Southpark'tır. Cut-out teknięinde hikyeler somut basit ve figrlerin hareketleri kısıtlıdır. Zemin yatay olup ve kaydırmalar kamera alıřmadıęı zamanlarda yapılmaktadır. Genellikle insan figrlerinin kullanıldıęı bu yntem eęitim amalı hazırlanan programlarda da en fazla tercih edilen ve en eski olan yntemler arasındadır. **Nesne Animasyonu:** Nesne animasyon, oyuncaklar, bloklar gibi tam olarak Őekillendirilemeyen nesnelerin animasyon hareketlerini kapsayan stop motion animasyonun bir trdr. Nesne animasyonlarda hayvan ya da insan kullanılmamakta, konu cansız nesnelere ile iřlenmektedir. oęu zaman kısa srede anlatılabilecek konularda kullanılmakta olsa da, uzun metrajlı ve nesne animasyonu teknięine dayanan filmler de bulunmaktadır. **Brickfilm Animasyon:** Bu animasyon trnde de LEGO ya da buna benzer plastik oyuncaklar kullanılmakta, bunlara Őekiller verilerek fotoęrafları alınmakta, bu fotoęraflar hıızla izleyiciye gsterilmekte ve hareket diyor izlenimi oluřturulmaktadır. **Piksel Animasyon:** Canlı aktrler ile izimlerin birleřtirildięi stop motion teknięine dayanan animasyon trdr. Bu yntemde, bir ereve ekilirken tekrar ederek poz verilmekte ve bir sonraki ereveye geerken poz yavařa deęiřtirilmektedir. Piksel animasyon gerek insan karakterlerinin ve dekorların tek tek kareler halinde hareket ettirilerek filme aktarılması olması sebebi ile film tekniklerine en yakın olandır. **Bilgisayar Animasyon:** Maliyeti daha dřk olmasına raęmen daha yksek kalitedeki animasyonların oluřturulması iin en fazla tercih edilen yntemler arasındadır. eřitli programlar ile resim kareleri art arda ekrana getirilmektedir. Bu animasyon bir bilgisayar ekranında hazırlanmakta ve oynatılmaktadır. İki boyutlu ve  boyutlu olarak farklı grafik programları vasıtası ile yapılmaktadır. Animasyon tekniklerinin ok olmasının temelinde hıızla geliřen teknoloji ve bilgisayar ile yapılabilen modelleme yeteneklerinin artıřı bulunmaktadır. Temelde hareket ile yk anlatma abası bulunan animasyon tekniklerinde i ie gemiř yntemler ile birbirinin uzantısı olan yntemleri de bir arada grmek mmkn olmaktadır.

ANİMASYONUN ĞRENMEDE KULLANIM TARİHESİ

ęrenci ve ğretmen ile okul kavramı ortaya ıktıęından bu yana iřitsel ve grsel eęitim-ęretim materyallerinden faydalanılmıř, insanların daha kolay nasıl ğreneceęi konusunda arařtırmalar ve deneyler gerekleřtirilmiřtir. Bireylerin grdkleri ve deneyler ile pratik yaptıkları konuları daha kolay hafızalarına aldıkları ve bu bilgileri daha sonra ok daha hıızlı biimde hatırlayabildikleri, ayrıca farklı konulardaki bilgiler arasında baęlantı kurmayı da bu sayede daha kolay ğrendikleri ortaya ıkmıř,

modern okullarda da eğitim materyalleri buna göre tasarlanmaya başlamıştır. Resimler ve modeller en eski okullardan bu yana kullanılan en önemli eğitim materyalleridir. Bunlar, teknolojinin gelişmesi ile bilgisayar ortamlarına aktarılmış, grafik, animasyon ve diğer yazılımların yaratılabilir hale gelmesi ile hareket ve sesler ile desteklenerek daha eğlenceli ve kullanımı kolay hale getirilmiştir. Özellikle nüfusun hızlı artışı ve bilginin sürekli güncellenmesi konusundaki zorunluluk eğitim ile teknolojinin daha yaygın biçimde kullanılmasına neden olmuş, eğitim teknolojileri gelişerek animasyonlu sistemlerin de öğretme amaçlı kullanım çalışmalarına başlamıştır. Bu eğitim sistemlerinde başlangıçta basit çizim ve hareketler, ardından ise öğrencilerin vereceği tepki olasılıklarını algılayan ve bunlara yanıt veren sistemler geliştirilmiş, animasyon öğretim içerisinde yaygın bir kullanım alanı bulmuştur (Daşdemir, 2012: 13-14).

Eğitim materyali olarak animasyonun kullanılması aslında animasyonun gelişimi ile birlikte başlanan bir yöntemdir. Animasyonların ilk örnekleri olan ve resimleri hareket ediyormuş gibi gösteren oyuncaklar ile çocukların bazı unsurları eğlenerek öğrenmesi amaçlanmış, bu şekilde de animasyon ve eğitim aslında ilk defa birlikte kullanılır olmuştur. "Thaumatrope" adı verilen basit bir oyuncak, ilk animasyon sistemi olarak kabul edilmektedir. Bu oyuncaklar, iki yüzünde birer resim olan, yanlarından iplere bağlı bir diski ve ipler parmakların arasında çevrildiği zaman bu iki resim birbirinin ardı sıra gözün önünden geçerek hareket eden tek bir resimmiş gibi görünmekteydi. Sonrasında bu oyuncaklar da geliştirilmiş ve animasyon daha hızlı bir gelişme göstermeye başlamıştır. Pierre Devignes tarafından icat edilen ve "hayat tekerleği" anlamına gelen "Zoetrope", bir kaide üzerinde dönen ve çevresinde eşit aralıklarla açılmış göz delikleri bulunan silindir, izleyicisine art arda dizilen resimlerin hareket ettiği izlenimini vermiştir. Bu oyuncaklar çocuklar için geliştirilmişse de, sinemanın da atası olarak sayılmış ve 1900'lü yıllara dek sinemalar bu oyuncakların sistemleri ile çalıştırılmıştır. On yıllık bir süre içerisinde animasyon inanılmaz bir gelişme göstermiş, bilgisayar sistemlerinin gelişmesi ile animasyon dünyasında da daha gerçekçi ve uzun soluklu çalışmalar yapılabilir hale gelmiştir (Şenler, 2005: 101). Öğretmenlerin bilginin aktarılması ve bunun test edilmesi aşamasında yetersiz bir hızda kalması ve öğrencilerin sayısal olarak artması, yine konuların çoğalmasında gibi pek çok sebep önce bilgisayar teknolojilerinin sonrasında da hızla animasyonun eğitim ile buluşturulmasını sağlamış, zihinsel süreçleri daha etkili kullanmayı sağlayan eğitim ve öğretim yöntemlerinin de tespit edilmesi ile sanal öğrenme ortamları oluşturulmaya başlamıştır. Animasyonların gelişmesi, öğrencilerin pek çok duyu organını aynı anda çalıştırmasını sağlamaktadır ve bu durum bilgiyi tek yönlü değil; daha detaylı ve kısa sürede aktarmaya yardımcı olmaktadır. Günümüzdeki anlamıyla animasyon filmler (kısa film, sanatsal yapımlar, reklam, eğitim filmi vb. gibi) 1880'lerden bu yana kullanılmaktadır ve eğitim alanında animasyonların tercih edilmeye başlanması da aynı dönemde başlamıştır. Elbette bu durum derhal teknoloji ve animasyonun eğitimde kullanımının etkilerinin neler olduğunu aklı getirmiştir ve araştırmalar da bu sistemlerin kullanımı ile birlikte başlamıştır. Animasyon ve grafiklerin teknik olarak öğrencileri daha kolay derse adapte edebildiği sonucuna varılması ile animasyonların ders materyali olarak kullanım ağırlıklarında da artış görülmeye başlamıştır (Riel, 2014: 180-181).

Animasyonların ev ortamında da eğitime destekleyici olmasına ve sınıflarda öğrencilerin kontrolünde bilgisayarların kullanılmasına 1980'lerde başlamıştır. Yalnızca eğitimi destekleme amacı bulunmayan bu kullanımların tercih edilme sebebi hızlı işlem güçleri ve yüksek depolama alanları olmuştur. Yine özellikle Amerika sınıflarda bilgisayar kullanımını gelecekte daha iyi yazılımlar yapan nesiller için desteklemiş bir ülkedir (Holmes, 1986: 194). Konu hakkında yapılan araştırmalar da temel eğitimini bilgisayar sistemleri ile alan çocukların gelecekte bilgisayar teknolojileri konusunda daha başarılı olduklarını göstermektedir. Bu nedenle, eğitim ve öğretim amaçlı hazırlanan animasyonlarda şu özelliklerin yer alması oldukça önemlidir (Lavin, Korte ve Davies, 2014: 2-3): Öğrenci merkezli olmalıdır. Konu hakkında detaylara yer vermeli ve merak uyandırmalıdır. Kontrolü kolay, ilgi çekici ve öğrenciyi heyecanlandırıcı nitelikler taşımalıdır. Erişimi kolay ve hızlı olmalıdır. Uzmanlar tarafından hazırlanmalı, ders ile ilgili bir konuya odaklanmalı ancak diğer konular ile bağlantı kuran bilgiler taşımalıdır. Öğrencilerin anlayabileceği şekilde, konu basitten zor ve karmaşık olana doğru anlatılmalı, yeterli sayıda örnek verilmeli, öğrenciye deneme hakkı tanınmalıdır.

ANİMASYONUN ÖĞRENMEYE UYARLANMASI

Bilgisayar destekli eğitim materyallerinde animasyon sıklıkla kullanılmakta, öğrenciye izleyerek ve uygulayarak öğrenme seçenekleri sunulurken diğer taraftan dikkati çekilmekte, eğlenerek öğrenmesi mümkün hale getirilmektedir. Eğitsel içeriklerin animasyonlar ile birleştirilmesi, öğrencilerin öğrenme süreçlerini daha kolay kabul edebilir ve daha keyifli gerçekleştirebilir hale getirmektedir (Karaca, 2010: 2). Animasyonlar aracılığı ile dersin konusuna göre ilişkileri gözlemlene olanağı sunulan öğrencilerin anlama başarılarının da yükselmesi beklenmektedir. Örneğin fen bilimleri derslerinde hücrelerin neye benzediği, madde alışverişinin nasıl gerçekleştiği, organellerin görevlerinin neler olduğu gibi hayal etmesi ya da bir çizim ile anlaşılması güç konular, animasyonlar aracılığı ile daha kolay anlaşılır hale gelebilecektir (Daşdemir, 2013: 1288).

Animasyonların öğretici olabilmesi ve beklenen başarı hedeflerini gerçekleştirmeye yardım edebilmesi için, yeterli bilgi birikimine sahip, çocuk psikolojisinden anlayan, eğitimcilerin destekleri ile hazırlanması gerekmektedir. Animasyonlar, dikkat dağıtıcı olmamalı, öğretmenlerin anlattıkları konuları eğlenceli biçimde tekrar etme amacı taşımalıdır. Öğrencilerin renkli ve eğlenceli olan teknolojik ürünlere ilgisi kolaylıkla çekilebilmekte, ancak animasyonların kontrollü izletilmemesi ise dikkat dağıtıcı ve zaman kaybettirici bir unsur olarak eğitimciler ile ebeveynlerin önüne çıkabilmektedir. Ayrıca animasyonların çocukları deney ve gözlem yapmaya yönlendirici özelliklerinin de olması önemlidir. Çocukların bilgisayar teknolojileri ile dersleri aracılığı ile tanışmaları, gelecekte çok değerli bilgisayar temelli işlemler yaparak yeni buluşlara imza atmaları açısından da önem taşıdığından, eğitim materyali olarak tercih edilecek animasyonların onları bilişim teknolojilerine de heveslendirecek yapıda olmaları özellikle Amerika'da dikkat edilen bir konudur (Kasmanian, 2000).

Görüntü, ses ve hareket özelliklerine sahip olan ve çok sayıda sunuş biçimi bulunan televizyon ise bilgisayarla birlikte sunum ve animasyon yöntemleri için eğitim alanında yaygın biçimde kullanılmaktadır. Televizyon ve animasyonun başlıca yararlarını şu şekilde sıralayabiliriz (Seferoğlu, 2006: 88): Okur-yazarlık gibi temel eğitim sorunlarını çözmeye bir seçenek olabilmekte, Eğitim hizmetlerini yaygınlaştırma işlevi görebilmekte, Okulların sağlayamadıkları ders araçlarını sunarak eğitimde maliyeti düşürmekte, Eğitimin kalitesini yükseltmekte, Öğretmene zaman kazandırarak bireysel ilgilenmelere zemin hazırlayabilmekte, Yetişkin eğitime yaptığı katkılarla toplumsal kalkınmayı hızlandırmaktadır.

VARSAYIMLAR

Araştırmanın varsayımları şu şekildedir: Veri toplama araçlarının güvenilir olduğu, katılımcıların veri toplama araçlarına samimi ve içten yanıt verdikleri, geliştirilen öğretim materyalinin ilkyardım becerilerini öğretmede yeterli olduğu varsayılmıştır.

SINIRLILIKLAR

Bu araştırma uygulama yapılan katılımcılar ve kullanılan ölçme aracı ile sınırlandırılmıştır. Araştırma 2016 – 2017 eğitim öğretim yılı bahar döneminde elde edilen verilerle sınırlıdır. Yapılan uygulama beşinci sınıflarda iki ders saatinde yapılmış uygulama ile sınırlıdır. Araştırmada elde edilen bulgular katılımcıların veri toplama araçlarına verdikleri yanıtların içtenliği ve dürüstlüğü ile sınırlıdır.

ARAŞTIRMA MODELİ

Bu araştırma kapsamında nitel araştırma yöntemlerinden eylem araştırması yöntemi kullanılmıştır. Geleneksel yöntemden farklı olarak eylem araştırması, bir grubun problemi tanımlaması üzerinde düşünmesi ve çözümler üretmesi tatmin olmadığı kısımlar var ise bunlar üzerinde tekrarlar yapılması ile doğru sonuca ulaşmasını hedefleyen kısaca yaparak ve yaşayarak öğrenmeyi gerçekleştirmektedir. (O'Brien, 2003). Bu tanımdan anlaşılacağı üzere bu çalışma kapsamında düzenlenen animasyon yöntemi ve geleneksel yöntemin öğrenenlerin öğrenme düzeyleri arasındaki farklılığın belirlenmesi

amaçlanmıştır. Bu kapsamda öğrenenlere yenilikçi bir eylem olarak araştırmacı tarafından düzenlenen animasyonlu öğrenme materyali uygulanmıştır.

EVREN VE ÖRNEKLEM

Bu araştırmanın evrenini 2. Kademe 1. Sınıf öğrencileri oluşturmaktadır. Bu durumun sebebi bu kademedeki öğrencilerin fen ve teknoloji dersi kapsamında ilkyardıma ilişkin ilk terim ve kavramları öğrenmeye başlamasıdır.

Araştırma modeline uygun olacak şekilde nitel örnekleme yöntemlerinden amaçlı örnekleme yöntemi kullanılmıştır. Böylece fen ve teknoloji dersini başlangıç seviyesinde bilen katılımcıların araştırmaya dahil edilmesi amaçlanmıştır. Diğer yandan katılımcılara derinlemesine uygulama yapmak ve veri toplamının sürdürülebilir derecede mümkün olması için kolay ulaşılabilir örnekleme yöntemi kullanılmıştır.

Belirtilen kapsamında araştırmanın örneklemini, İstanbul ili Muhsine Zeynep Ortaokulu 5-A ve 5- D sınıflarında eğitimlerine devam eden 50 öğrenci oluşturmaktadır. Katılımcıların animasyon ve geleneksel öğrenme uygulamaları için deney ve kontrol çalışma gruplarının oluşturulmasında sınıf faktörü göz önünde bulundurulmuştur. Bu sayede öğrencilerin ilkyardım konusunda bilgi sahibi olma durumları tespit edilerek öğrencilerin ilkyardım animasyonlarından bilgi öğrenme düzeyleri ölçülmüş olacaktır.

VERİ TOPLAMA ARAÇLARI

Araştırma kapsamında animasyonla öğrenen deney grubunda kullanılan öğrenme materyali olarak kullanılan animasyon Kızılay'ın (<http://www.ilkyardim.org.tr/ilk-yardim-animasyonlari.html>) web sitesinde yer alan animasyon parçalarının araştırmacı tarafından birleştirilmesi sonucunda oluşturulmuştur.

Araştırmada veri toplam aracı olarak araştırmacı tarafından hazırlanmış olan ilkyardıma yönelik sorulardan oluşan öğrencilerin becerilerini ölçen bir tarama testi kullanılmıştır. Araştırmacı tarafından geliştirilen tarama testinin güvenilirliğini sağlamak amacıyla 1 konu uzmanı ile üzerinden geçilmiş ve gerekli değerlendirmeler yapılarak nihai hali verilmiştir. Daha sonra, tarama testinin güvenilirliğinin onanması amacıyla 7 akademik uzman tarafından değerlendirilmiştir. Buna göre öğrencilere ilkyardım bilgilerini uygulama sonrasında ölçmek üzere sorular yöneltilmiş, sonrasında bilginin artıp artmadığı ölçülmeye çalışılmıştır. Animasyon uygulamaları ile ilkyardımın daha etkin bir biçimde öğrenilip öğrenilmediği konusundaki yorumlar elde edilen verilere göre gerçekleştirilmiştir.

VERİLERİN ANALİZİ VE DEĞERLENDİRİLMESİ

Veri toplamada kullanılan tarama testi 18 çoktan seçmeli ve 2 boşluk doldurma olmak üzere toplam 20 sorudan oluşmaktadır. Testin değerlendirilmesinde her soru eşit puana (5 puan) sahip olup, bir katılımcının testten alabileceği maksimum puan 100 olarak belirlenmiştir. Tarama testinde yer alan sorular 4 şıktan oluşmakta ve her sorunun tek bir doğru yanıtı bulunmaktadır. Şıklar arası analizler için şıklara 1 ile 4 arasında rakamsal bir değer atanmıştır.

Tarama testinden elde edilen verilere ilişkin bulgular çalışmanın ilgili bölümünde frekans yüzde değerleri olarak sunulmuştur. Ayrıca çalışma gruplarının sorulara verdikleri yanıtlar arasındaki farklılığın tespit edilmesi için bağımlı gruplar t testi kullanılmıştır.

BULGU VE DEĞERLENDİRME

Araştırmanın bu bölümünde, örneklem grubundan elde edilen verilerin uygun istatistiksel yöntem ile analizi sonucunda ortaya çıkan bulgulara ve bu bulgulara yönelik yorumlara yer verilmiştir.

Demografik Bulgular

Bu çalışma 2. Kademe 1. Sınıf öğrencisi olan aynı eğitim seviyesindeki 50 katılımcıdan oluşmaktadır. Tablo 2’de görüldüğü üzere katılımcıların %25’i kadın, % 25’i erkek öğrencilerden oluşmaktadır. Katılımcıların tamamı 11 yaşındadır.

Tablo 2. Katılımcıların cinsiyet değişkenine göre frekans ve yüzde değerleri

Gruplar	f	%
Kadın	25	50
Erkek	25	50
Toplam	50	100

Geleneksel öğrenme ve animasyonlu öğrenme ortamları ile öğrenen katılımcıların doğru sayıları ve tarama testi puanları Tablo 3’de sunulmuştur.

Tablo 3. Çalışma gruplarının tarama testine verdikleri doğru cevap sayıları ve toplam puanları

Geleneksel öğrenme		Animasyonlu öğrenme	
Doğru sayısı	Toplam puan	Doğru sayısı	Toplam puan
7	35	16	80
10	50	17	85
8	40	19	95
7	35	14	70
6	30	20	100
8	40	12	60
7	35	13	65
8	40	11	55
9	45	13	65
7	35	13	65
11	55	9	45
10	50	12	60
10	50	8	40
8	40	15	75
9	45	10	50
10	50	11	55
9	45	12	60
8	40	15	75
4	20	14	70
9	45	11	55
9	45	11	55
6	30	10	50
9	45	10	50
Grup ortalaması	41.08696	Grup ortalaması	64.34783

Tablo 3’de görüldüğü üzere animasyonla öğrenen öğrencilerin sınav puanları ortalaması 64,35 olarak belirlenmiştir. Geleneksel yöntemle öğrenen öğrencilerin başarı puanları ortalaması ise 41,09 olarak

hesaplanmıştır. Bu surum Bilgisayar destekli ve animasyonla öğrenen öğrencilerin geleneksel öğrenenlere göre açık ara daha iyi öğrenme kazanımları elde ettiğini göstermektedir.

Bu çalışmada da çocuklara ilkyardıma öğretirken animasyon sistemlerinin kullanılmasının öğrenme sürecine nasıl bir katkı sağlayacağı araştırılmıştır. Buna göre çocuklara ilkyardıma ilişkin sorular yöneltilmiş ve iki farklı gruptan birine animasyon ile ilkyardım dersleri verilmiştir. Çıkan sonuçlara bakıldığında, destekli animasyon kullanımı olmadan önce “Hasta veya yaralının solunumunu tespit etmek için aşağıdakilerden hangisine dikkat etmek doğru olmaz?” ifadesine öğrencilerin 14’ünün; “Aşağıdakilerden hangisi bir acil durum müdahale kontrol çeşidi değildir?” ifadesine öğrencilerin 6’sının; yine burun kanamalarında ilk yardım için aşağıdakilerden hangisi yapılamaz?” ifadesine öğrencilerin 6’sının doğru yanıt verdiği görülmüştür. Bunun yanı sıra, gündelik yaşamda sıklıkla öğrencilerin başına gelebilecek olan, ayakkabı ipine basarak düşme gibi konularda öğrencilerin neler yapması gerektiğini bilmediği görülmüştür.

Bu birkaç örneğe bakıldığında, bilgisayar destekli animasyon kullanımı olmadan önce “Aşağıdakilerden hangisi Tolga’nın yapmış olduğu hatalı davranışlardan değildir?” ifadesine öğrencilerin hiçbiri doğru cevap vermemiştir. Öğrencilerin ilkyardım konusunda bilinçlilik düzeylerinin çok düşük olduğunu anlamak mümkün olacaktır. Buna karşılık animasyonlar ile ilkyardım derslerinin verilmesinin ardından pek çok soruya verilen yanıtların doğru olarak değiştiği gözlemlenmiştir. Örneğin, kan şekerinin düştüğünü gösteren belirtilere ilişkin bir soruda, yanıtlar animasyonların izlenmesi sonrasında anlamlı biçimde değişmiştir.

SONUÇ

Özellikle 2000 ve sonrasında animasyon ve simülasyonların eğitim materyali olarak kullanılabilmesi konusunda daha yüksek bütçeler oluşturulmaya başlanmıştır. Bunun nedeni artan öğrenci nüfusu ve dezavantajlı öğrencilerin de topluma kazandırılması isteğidir. Bilginin hem ekonomik hem de kültürel gelişim için daha önemli hale geldiği 21. Yüzyılda, daha çok insana hitap edebilmek, daha çok bilgiyi daha kısa sürelerde sunabilmek ve iletişimi güçlendirmek için animasyon ve simülasyon yöntemleri tercih edilmeye başlanmış, bu eğitim sistemleri gündelik eğitim yaşantısının vazgeçilmez unsurları haline gelmiştir. Animasyonun eğitimde kullanımının öğrenciye katkısının dışında zamanı etkin kullanma, az görülen olayları ve karmaşık sistemleri basitleştirerek görselleştirme gibi faydaları da yadsınamayacaktır. Öğrencileri potansiyel tehlikelerden uzak tutarak ve deneyler için sürekli kaynak ayırmak zorunda kalmadan animasyon ve simülasyon yöntemleri ile eğitmek mümkün hale gelmektedir. Öğrenciler sanal ortamlarda karmaşık deneyler yapabilmekte, hatta tıp ve kimya gibi alanlarda eğitimler alırken sanal pratikler gerçekleştirebilmektedirler. Görsel zekaya fazlasıyla hitap eden bu sistemler, kavrama hızı üzerinde de olumlu etkilere sahiptir (Kahraman, 2013: 98).

Animasyon ve simülasyonlar ile öğrencilerin görme ya da deneme imkanı bulunmayan olayları denemesi mümkün hale getirilmektedir. Öğrenciler, bu programlar sayesinde gündelik yaşamlarında yer almayan makro ve mikro çevreler ile tanışmaktadırlar. Animasyon ve simülasyonlar ile öğrencilere yapay ve zararsız, aynı zamanda da eğitimcinin de kontrolünde olan bir çevre oluşturulmakta ve öğrenciler gerçek olaylara hazırlanmaktadır. Bu yönüyle animasyon tabanlı eğitim yazılımlarının yalnızca teorik bilgi kazandırmadığını, aynı zamanda deneysel olarak da öğrencileri desteklediğini söylemek de yanlış olmayacaktır (Efe, 2015: 134).

Animasyon ile öğrenci tüm duyu organlarını işe koşarak bilişsel, duyuşsal ve psikomotor davranışlarında gelişme sağladığı için öğrenme daha kolay, bilgiler daha kalıcı olur. Günümüzde animasyon teknikleri bilgisayar teknolojisi ile paralel ilerlemektedir. Bilgisayar animasyonlu öğrenmenin öğrenme – öğretme sürecinde kavramları öğretmede geleneksel yöntemlere göre anlamlı bir üstünlük sağladığı, eğitim davranışları pekiştirmede ve öğrencinin kendi bilgisini yapılandırmada etkisi olduğu vurgulanmaktadır (Kahraman, 2013: 98).

İlkyardım, insanların başlarına istenmeyen bir durum geldiğinde ve sağlıkları söz konusu olduğunda, kişiye, profesyonel yardım gelinceye kadar yapılması gereken müdahaleleri ve uygulanması gereken prosedürleri ifade etmektedir. Bu nedenle toplumsal sağlıklılık hali için oldukça önemlidir. Acil bir durum, herhangi bir bireyin başına, herhangi bir zamanda ve herhangi bir şekilde gelebilecektir ve bu nedenle özellikle çocukluk çağından başlanarak konuya ilişkin eğitimin verilmesi hem bireysel hem de toplumsal gelişim açısından oldukça önemlidir. Ancak ilkyardım, gerekli olduğu kadar aynı zamanda riskli de bir iştir. Yanlış müdahalenin neticesinde hasta kişide kalıcı hasar kalabilmekte, hatta hayati tehlike bile oluşabilmektedir. Bu nedenle eğitimin oldukça dikkatli ve detaylı biçimde verilmesi gerekmektedir.

Türkiye'yle ilgili araştırmada özellikle ilkökul seviyesindeki öğrenciler üzerinde yapılan araştırmada eğitim sisteminin düz anlatım ve basit ezbere dayalı yöntemlerin müfredatta fazla olmasından kaynaklanan yanlışlıklara sıklıkla rastlanmaktadır. Bu yöntemler sebebiyle eğitim gören öğrencilerin sınıfta çoğuna ulaşamadığı, yeterince derse katılmadıkları ve konulara hâkim olmada yetersiz kaldıkları sonucuna ulaşılmaktadır. Genel olarak işitsel öğelerin hâkim olduğu ders anlatma stiline sınıftaki öğrencilerden sadece bir veya iki tanesine hitap ettiği, sınıfın geneline hitap ettiğinin düşünülmesinin mümkün olmadığı sonucuna ulaşılabilmektedir. Yapılan düzenleme çalışması sonucu çıkan araştırma verilerine göre görsel bazı yöntemlere göre eğitim verilen öğrencilerden derse katılım anlamında daha iyi sonuçlar alındığı gözlemlenmektedir. Buna benzer şekilde benzeri birçok araştırmada aynı sonuçlara rastlandığı; rasyonel eğitime dayalı görsel ders anlatma stiline akademik başarılar alınmasında yararlarının olduğunu kanıtlayan birçok çalışmaya rastlanmıştır. Literatür taramalarından çıkan bu sonuçların Türkiye örneğindeki yapılan araştırmada benzerlik göstermesi gözleme dayalı eğitimin sınıfın geneline hitap eden genellenebilir bir sonuç olarak karşımıza çıkmaktadır. Ayrıca dokunsal ve kinetik olarak da yapılan deneylere dayalı görsel eğitim tarzından dolayı düşük başarıların ve düşük benlik katsayısına sahip öğrencilerin durumlarında da düzleme görüldüğü sonucuna ulaşılmaktadır. Bu durum ise sosyal bilgiler alanında daha çok veri toplanan bu çalışmada akademik başarı, derse katılma tutumu ve bilginin kalıcı olmasına dair olumlu etkileri olduğu sonucuna ulaşılmaktadır (Hasırcı, 2005: 308).

Öğrenme ve öğretme konusundaki tanımlamaların yapılmasıyla birlikte bu çalışmanın bilgi teknolojilerinin en son ürünlerinden biri olan animasyon sistemleri ile öğrenme becerilerinin gelişimi üzerine odaklanması, eğitim faaliyetleri için kullanılan yöntem ve materyalleri de özetlemeyi gerektirmektedir.

Unutulmamalıdır ki öğrenme ve öğretme becerilerinin yanı sıra, bu sürecin verimli olabilmesi için seçilen yöntem, materyal ve çevrenin de oldukça büyük bir etkisi mevcuttur. Öğrenme ve öğretme ortamında öğrenciler bilgi ile buluşacaklarını bilmeli ve buna hem hazır hem de istekli olmalıdırlar. Burada öğreticinin tutumu, öğrencinin yetenekleri ve kullanılacak materyallerin büyük bir önemi bulunmaktadır. Birbiri ile etkileşimde bulunacakları için öğreticinin istekliliği ile diğer öğrencilerin bilgi düzeylerinin de bu süreçte önemli bir yeri vardır. Kullanılacak olan eğitim araçları, düşünce, olay ya da konuyu anlatmak için uygun, öğrencileri isteklendirici nitelikte olmalıdır. Bu araçlar sayesinde öğrenciler görsel, işitsel ve deneysel olarak bilgiye erişebilmekte, bunu zihinlerinde daha kolay kayıt altına alabilmektedirler. Öğrencilerin daha kolay öğrenebilmesi, daha hızlı hatırlayabilmesi ve öğrenme istekliliklerinin devam edebilmesi için, eğitim materyallerinin bilgiyi doğru biçimde sunmaya olanak tanınması gerekmektedir. Öğrencilerin öğretme – öğrenme sürecine etkin katılımını sağlayan yöntemler, onların, hızla değişen dünya koşullarına uyma becerilerini arttırmaktadır. Bu nedenle öğrencilerin keyifli ve etkin bir eğitim öğretim hayatı geçirebilmeleri için doğru materyallerin ve doğru öğretim programlarının yapılması hayati öneme sahiptir. Programlama öğrencinin bilgi düzeyine, öğrenme ihtiyaçlarına, yeteneklerine ve yaş grubunun gereksinimlerine göre yapılmalı, materyaller eğlenmeyi ve öğrenmeyi içeren, konuyu net biçimde anlatan, anlamayı kolaylaştıran ve daha fazla merak etmeye sevk eden şekillerde tasarlanmalı ve kullanılmalıdır. Benzer biçimde, ders içeriğine sahip bilgisayar destekli

sistemlerde de aynı özellikler bulunmalı, bu programların içerikleri mutlaka konuya hâkim ve deneyimli uzmanların kontrolünde yapılmalıdır (Çakmak, 2010: 92).

Özellikle çocukluk döneminde bilginin yerleşebilmesi için görsel, işitsel ve diğer duyu organları ile hissedebilen şekilde derslerin programlanması gerekmektedir. Pek çok çocuk, görsel olarak destek olmadan ilkyardım sistemlerini anlayamayacaktır. Anlayamadığı bir konuyu dinlemekten de kaçınması muhtemeldir. Bunun yanı sıra, anlayamadığı yerleri yeniden görmek, konuya ilişkin denemeler yapmak ve dersin eğlenceli biçimde verilmesi de öğrenmenin kalıcı ve etkin olması açısından önem taşımaktadır. Eğitim, kişinin beklentilerine, yeteneklerine ve ilgi alanlarına yanıt vermelidir. Özellikle çocukluk çağında, eğitim esnasında merak da pekiştirilmeli ve çocuk öğrenmeye daha istekli hale gelmelidir. Oyun, eğitimin önemli bir parçası olduğundan, eğitim programları hazırlanırken, çocuğun oyun oynar gibi keyif alması sağlanmalıdır. Özellikle bilgisayar destekli eğitim sistemlerinde, hem çocuklar arasında bilgi eksikliğini kapatmak, hem istenilen anda bilgiye erişim sağlamak, hem eğlence ile öğretmek hem de çocukların deneyler yapmasına yardımcı olmak mümkündür. Günümüzde pek çok konu, bilgisayar tabanlı eğitim sistemlerinin en önemlisi olan animasyon programlar aracılığıyla sunulmaktadır.

Bu çalışmada çıkan sonuç farklılıklarının çeşitli sebepleri olabilecektir. Örneğin çocuklar bir defa izleme ile konuyu anlamamış olabileceklerdir. Bunun yanı sıra deney yapmamaları ve uygulamalara katılmamaları da öğrenmeleri üzerinde olumsuz etki sahibi olabilecek olasılıklardır. Animasyonların, eğitim esnasında hangi alanlarda etkisiz kaldığının ya da çocukların neden animasyonları izlemelerine rağmen doğru yanıtı bulamadıklarının cevaplarının araştırılması ve buna göre animasyonlarda düzenlemeler yapılması gerekmektedir.

Bu çalışmadan elde edilen bulgular kapsamında geliştirilen öneriler şu şekildedir: İlköğretim düzeyindeki öğrencilerin müfredatında düzenli olarak sunulması için eğitim planlaması yapılmalıdır. K12 seviyesi öğrenenlerin çoklu ortam bileşenleri ile daha etkili bir biçimde öğrendiklerinden hareketle ilkyardım gibi uygulamalı eğitimlerin sunulması için animasyonlu materyaller geliştirilmelidir. Animasyonlu materyallerin öğretmenler tarafından dersleri kapsamında geliştirilmesi için hizmet içi eğitimler düzenlenebilir. Animasyonlu içeriklerin öğretmen ve öğrenenler arasında paylaşılması için web destekli bir platform kurulabilir. Gelecek çalışmalarda öğrenenlerin öğrenme ortamına katılması için etkileşimli ve animasyon içeren simülasyon ortamları tasarlanabilir.

KAYNAKÇA

Yayla A, (2014), *Eğitim Kavramının Etik Açısından Analizi*, Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, Cilt: 2, Sayı: 1, s. 1-12.

Bağçeci B, (2011), Mustafa Kemal Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, Cilt: 8, Sayı: 16, s. 551-566.

Demirkan S, (2017) *Türk Dil Kurumu Güncel Sözlük*, www.tdk.gov.tr Erişim: (01.02.2017)

O'Brien, R. (2001). *An overview of the methodological approach of action research*. R. Richardson (Editör). Theory and Practice of Action Research, <http://www.web.net/~robrien/papers/arfinal.html> Erişim: (16 Haziran 2017)

Demirkan S, (2017), *İlkyardım Konusunun Öğreniminde Bilgisayar Destekli Animasyon Kullanımı ve Bir Uygulama Örneği: Beşinci Sınıflar*, T.C. Beykent Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi

Tosun T, (2010), *Tanzimat'tan Günümüze Türkiye'deki Mesleki ve Teknik Eğitim Politikaları*, T.C. Süleyman Demirel Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi.

Karashinoğlu, Şadi, (2013), *E-Öğrenme Uygulamalarında Animasyon Kullanımı ve Temel Hentbol Oyun Kurallarını Anlatan Bir Animasyon Uygulaması*, T.C. Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Grafik Anasanat Dalı, Yüksek Lisans Tezi.

Özlem Kaf Hasırcı, (2005), *Görsel Öğrenme Stillerine Göre Düzenlenen Öğretimin Akademik Başarı Ve Kalıcılığa Etkisi*, Çukurova Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, Cilt 14, Sayı 2, ss.299-314, sayfa 308.

Margaret Riel, (2014), *The Impact of Computers in the Classrooms*, *Journal of Research on Computing in Education*, Volume: 22, Issue: 2, pp. 180-190.

Bülent Pekdağ, (2010), *Kimya Öğreniminde Alternatif Yollar: Animasyon, Simülasyon, Video ve Multimedya ile Öğrenme*, Türk Fen Eğitimi Dergisi, Yıl 7, Sayı 2, ss. 81-97.

Angeline M. Lavin, Leon Korte ve Thomas L. Davies, (2014), *The Impact of Classroom Technology on Student Behavior*, *Journal of Technology Research*, <http://www.aabri.com/manuscripts/10472.pdf> Erişim: 26.02.2017.

Gülşah Karadeniz, (2010), *Fizik Dersi Öğretiminde Geleneksel ve Bilgisayar Destekli Öğretim Yaklaşımlarının Rule Space Modeli ile Değerlendirilmesi*, T.C. Bahçeşehir Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Bilgi Teknolojileri Programı, Yüksek Lisans Tezi.

Hülya Aslan Efe, (2015), *Animasyon Destekli Çevre Eğitiminin Akademik Başarıya, Akılda Kalıcılığa ve Çevreye Yönelik Tutuma Etkisi*, Bilgisayar ve Eğitim Araştırmaları Dergisi, Cilt: 3, Sayı: 5, ss. 130-143.

Hülya Aslan Efe, (2015), *The Effects of Animation Supported Environmental Education on Achievement, Retention of Ecology and Environmental Attitude*, *Journal of Computer and Education Research*, Cilt: 3, Sayı: 5, ss. 130-143.

Sinan Çakmak, (2010), *İki Boyutlu Eğitici Animasyonlar ile Eğitici Yayın İllüstrasyonlarının Karşılaştırılması ve 10-12 Yaş Öğrencilerinin Öğrenmelerine Etkisi*, T.C. Selçuk Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı, Resim-İş Öğretmenliği Bilim Dalı, Yüksek Lisans Tezi.

Yücel, Fırat (2015), *Bilgisayar Destekli Eğitim: Tanımı, Kuramsal Temelleri, BDE Uygulamaları*, T.C. Akdeniz Üniversitesi Enformatik Bölümü Ders Notları

İkramettin Daşdemir, (2013), *Animasyon Kullanımının Öğrencilerin Akademik Başarılarına, Öğrenilen Bilgilerin Kalıcılığına ve Bilimsel Süreç Becerilerine Etkisi*, Kastamonu Eğitim Dergisi, Cilt: 21, Sayı: 4, ss. 1287-1304.

Peter Holmes, (1986), *The Impact of Computers on School Statistics Teaching*, *Centre for Statistical Education Sheffield, UK*, <http://iase-web.org/documents/papers/icots2/Holmes-3.pdf> Erişim: 26.02.2017.

Ali Osman Engin, Rasim Tösten ve M. Dursun Kaya, (2010), *Bilgisayar Destekli Eğitim, Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, Sayı: 5, ss. 69-80.

O'Brien, R. (2001). *An overview of the methodological approach of action research*. R. Richardson (Editör). *Theory and Practice of Action Research*, <http://www.web.net/~robrien/papers/arfinal.html> Erişim: 16 Haziran 2017

Sinan Çakmak, (2010), *İki Boyutlu Eğitici Animasyonlar ile Eğitici Yayın İllüstrasyonlarının Karşılaştırılması ve 10-12 Yaş Öğrencilerinin Öğrenmelerine Etkisi*, T.C. Selçuk Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı, Resim-İş Öğretmenliği Bilim Dalı, Yüksek Lisans Tezi.

Kate Kasmanian, (2000), *The Impact of Computers on Schools: Two Authors, Two Perspectives*, The Technology Source Archives at the University of California, http://technologysource.org/article/impact_of_computers_on_schools/ Erişim: 27.02.2017.

Ahmet Ömer Kacar, Nurettin Doğan (2007), *Okul Öncesi Eğitimde Bilgisayar Destekli Eğitimin Rolü*, Akademik Bilişim, Dumlupınar Üniversitesi, Kütahya 31 Ocak-2 Şubat 2007, ss. 4.

EKLER

İLK YARDIM SORULARI

1. ‘Ali ailesi ile yaptığı bir yolculuk sırasında önlerindeki aracın bir yayaya çarptıklarını görürler. Ali’nin babası yaralı için hemen arar.’

Yukarıda ki parçaya göre Ali’nin babası aşağıdaki acil durum numaralarından hangisini aramıştır?

- a) 110
- b) 175
- c) **112**
- d) 155

2. ‘Hasta veya yaralı değerlendirmenin amacı ‘

Yukarıdaki cümlelerin doğru bir şekilde tamamlanabilmesi için aşağıdaki yargılardan hangisiyle devam ettirilmesi gerekir?

- a) **İlk yardımı doğru yapmaktır**
- b) İkinci değerlendirmedir
- c) Solunum değerlendirmedir
- d) Dolaşım değerlendirmedir

3. Olay yerinde müdahale sırası nasıl olmalıdır?

- a) İlk önce omuzu kırık olana müdahale edilir.
- b) **İlk önce sessiz durana müdahale edilir.**
- c) İlk önce basıdan yaralananana müdahale edilir
- d) İlk önce iç organları hasar almış olana müdahale edilir.
- **Ağız içini kontrol ederiz.**
- **Yabancı cisim varsa dikkatlice çıkartırız.**
- **Baş çene pozisyonu veririz.**

4. Yukarıdaki maddeler aşağıdakilerden hangisinin açıklama ve uygulamasını anlatmaktadır?

- a) **Solunum yolu açıklığının sağlanması**
- b) Dolaşım değerlendirmesi
- c) Rol oynama
- d) Boşaltım değerlendirme

5. Aşağıdakilerden hangisi doğrudur?

- a) Nabız aynı anda iki taraftan bakılabilir
- b) Nabız şah damardan bakılamaz
- c) Nabız bilekten bakılamaz

d) Nabıza aynı anda iki taraftan birden bakılamaz

6. Hasta veya yaralının solunumunu tespit etmek için aşağıdakilerden hangisine dikkat etmek doğru olmaz?

- a) Solunum hızlı mı
- b) Vücut sıcak mı**
- c) Solunum yavaş mı
- d) Solunum düzenli mi

7. Aşağıdakilerden hangisi bir acil durum müdahale kontrol çeşidi değildir?

- a) Yüz kontrolü
- b) Boyun kontrolü
- c) Dış kontrolü**
- d) Bacaklar ve kolların kontrolü

8. Aşağıdakilerden hangisi Tolga'nın yapmış olduğu hatalı davranışlardan değildir?

- a) Bisikletini yolun ortasına doğru hızlı sürmesi
- b) Bisikletini binmeden önce kontrol etmemesi
- c) Bisikleti ile kaldırımdan inmesi**
- d) Kaskını dizlik ve dirsekliklerini takmaması

9. “ damar bütünlüğünün bozulması sonucu kanın damar dışına akmasıdır. “ boş bırakılan alana aşağıdakilerden hangisi getirilmelidir?

- a) Kanama**
- b) İç kanama
- c) Dış kanama
- d) İlk yardım

10. Burun kanamalarında ilk yardım için aşağıdakilerden hangisi yapılamaz?

- a) Burun kanalları 5 dakika süre ile sıkılır
- b) Hasta veya yaralının üzeri örtülür**
- c) Hasta veya yaralı oturtularak başı hafif öne eğilir
- d) Kanama durmazsa sağlık kuruluşuna gidilir

11. “Tolga aceleyle ayakkabılarını giydi; bağlamadan kapıdan çıkarak hızla merdivenlerden inmeye başladı Annesi arkasından yavaş olması için onu uyardı, ama Tolga dinlemedi. Tam en alt basamağa gelmişti ki ayakkabısının bağına basarak yuvarlandı. Bağırarak merdivene oturdu, dizi kan içindeydi. Turbo ve Tülin hemen onun yanın koştular.”

Tolga düşmemek için hangi güvenli davranışları göstermeliydi?

- a) Ayakkabı bağcıklarını çıkartmalıydı**
- b) Yavaş ve dikkatli davranmalıydı
- c) Ayakkabı bağcığını bağlamalıydı
- d) Merdivenleri dikkatli inmeliydi

12. “ Çarpma vurma kesilme gibi olaylar sonucu deri ya da deri altı dokusunun bütünlüğünün bozulmasıdır.” Tanım aşağıdaki kelimelerden hangisine aittir?

- a) Kesik yara
- b) Delici yara
- c) Yara**

d) Ezik yara

13. Aşağıdakilerden hangisi kan şekeri düşmesi ile ilgili güvenli davranışından biri değildir?

- a) Okula gitmeden önce kahvaltımı mutlaka yaparım
- b) Okulda beslenmemi mutlaka yaparım
- c) Aç karnıma koşup oynamam
- d) **Bol bol su içerim**

14. Resimlerin altındaki noktalı alanlara ilkyardımın temel uygulamalarından uygun olanının ismini yazınız.

(KORUMA - BİLDİRME - KURTARMA)



15. Aşağıdaki resimleri doğru sırasına göre numaralandırın.



()

()



()

- a) 1, 3, 2
- b) 2, 3, 1
- c) 3, 1, 2
- d) 1, 2, 3

16. Aşağıdakilerden hangisi kan şekeri düşmesinin belirtilerinden biri değildir?

- a) Aniden acıkmak
- b) Terlemek
- c) **Karın ağrısı**
- d) Yorgunluk hissetmek

17. Aşağıdakilerden hangisi arı sokması sonucu yapılan ilkyardımlardan biridir?

- a) **Yaralı bölge su ile yıkanır**
- b) Kişi hareket ettirilmez
- c) Kişi yatar pozisyonda tutulur
- d) Kişi şok pozisyonuna alınır

18. Kırıktan şüpheleniliyorsa aşağıdaki ilkyardım basamaklarından hangisi uygulanmaz?

- a) Hasta veya yaralı hareket ettirilmez
- b) Tıbbî yardım için 112 Acil Yardım Servisi aranır
- c) Sert malzemelerle kırığın ön ve arkasındaki eklemleri içine alacak şekilde tespit edilir
- d) **Hasta veya yaralının ateşi ölçülür**

19. Aşağıdakilerden hangisi kırık belirtilerinden biri değildir?

- a) Şekil bozukluğu
- b) **Kızarıklık**
- c) Hareket kaybı
- d) Şişlik

20. Aşağıdakilerden hangisi sindirim yolu ile zehirlenme belirtilerinden biri değildir?

- a) Bulantı
- b) Kusma
- c) **Ciltte kızarıklık**
- d) Karın ağrısı

ANİMASYON EKLAN GÖRÜNTÜLERİ

