

Değerler Eğitimi Bağlamında Animasyonlar: “Kung Fu Panda 3” Film İncelemesi

Burhan Mikdat ALBAYRAK*
Ayça KARTAL**

Özet

Filmler çocukların hayal dünyalarını etkileyen önemli araçlardır. Çocukların karakterine doğrudan etki edebilecek öneme sahip filmler, değer eğitimi açısından da kullanılabilir materyallerden biri olarak karşımıza çıkmaktadır. Kullanılan filmin niteliği, seviyesi ve barındırdığı unsurlar göz önünde bulundurulduğunda ilkökul düzeyindeki öğrenciler açısından filmlerin değer eğitiminde etkili olduğu bilinmektedir. Bu çerçevede araştırma problemi “Kung Fu Panda 3 filmi öğrenciler açısından nasıl değerlendirilmektedir?” olarak belirlenmiştir. Çalışma 2017-2018 eğitim öğretim yılında Ağrı ilinde MEB’e bağlı bir ilkökulda öğrenim görmekte olan üçüncü sınıftan altı ve dördüncü sınıftan on dört olmak üzere toplamda yirmi öğrenci ile gerçekleştirilmiştir. Çalışma nitel araştırma yöntemlerinden fenomenolojik yaklaşım çerçevesinde yürütülmüştür. Bu kapsamda seçilen öğrencilerle Kung Fu Panda 3 filmi izlenmiş, öğrencilerin bu filme yönelik görüşleri alınmıştır. Araştırmada veri toplama araçları olarak öğrencilerin görüşlerini almak amacıyla yarı yapılandırılmış görüşme formu ve kişisel bilgi formu kullanılmıştır. Her iki formun geliştirilmesinde uzman görüşüne başvurulmuştur. Araştırmadan elde edilen veriler nitel veri analiz yöntemlerinden içerik analizine tabi tutulmuştur. Veri analizi gerçekleştirilirken öğrenci görüşlerinden elde edilen veriler bilgisayar ortamına aktarılmış ve verilerin öncelikle kodlar halinde ifade edilmiştir. Bu işlemin ardından elde edilen kodlardan ortak temalara ulaşılmıştır. Elde edilen bulgular yurt içi ve yurt dışında yapılan çalışmalarla karşılaştırılarak, değer eğitiminde kullanılan filmlerin özellikle birleştirilmiş sınıf öğrencileri gözüyle değerlendirilmiştir. Araştırma sonuçlarına göre öğrenciler izledikleri filmde kendilerine yakın gördükleri karakterlerle kendilerini eşleştirmişlerdir.

Anahtar Kelimeler

Değer Eğitimi
İlkokul
Film Analizi
Kung Fu Panda
Birleştirilmiş Sınıf

Makale Hakkında

Gönderim Tarihi: 08.04.2020

Kabul Tarihi: 23.06.2020

Elektronik Yayın Tarihi: 28.12.2020

DOI: 11..11111/ted.xx

* Öğretmen, Ağrı İl Milli Eğitim Müdürlüğü, Ölçme Değerlendirme Merkezi, burhanmikdat@albayrak@gmail.com , ORCID: 0000-0001-8819-2294

** Dr. Öğr. Üyesi, Muş Alparslan Üniversitesi Eğitim Fakültesi Temel Eğitim Bölümü Sınıf Eğitimi Anabilim Dalı Merkez/ MUŞ, a.kartal@alparslan.edu.tr , ORCID: 0000-0002-4297-8002

Animations in the Context of Values Education: The Examination "Kung Fu Panda 3"

Burhan Mikdat ALBAYRAK*
Ayça KARTAL**

Abstract

Movies are important tools that affect children's imaginary worlds. Films with prescriptive qualities that can directly affect the character of children are confronted as one of the materials that can be used in terms of value education. Considering the quality, level and elements of films that used, it is known that films are influential in values education in terms of primary school students. In this framework the question of research is "How do primary school students evaluate the Kung Fu Panda 3?". The study was carried out with a total of twenty students from the sixth and fourth grades in the third year of education in a primary school in Ağrı province in the academic year of 2017-2018. The study was conducted within the framework of phenomenological approach from qualitative research methods. Kung Fu Panda 3 film was watched by selected students and students' opinions were taken for this film. Semi-structured interview form and personal information form were used to collect the opinions of the students as data collection tools in the research. Expert opinion has been applied to the development of both forms. Data obtained from the research were subjected to content analysis from qualitative data analysis methods. The data obtained from the student views are transferred to the computer environment and the data were expressed primarily in codes. It is aimed to reach common themes from the obtained codes. According to the results of the research, the students were able to match the characters in films that they watched.

Keywords

Value Education
Primary School
Film Analysis
Kung Fu Panda

About Article

Sending Date: 08.04.2020
Acceptance Date: 23.06.2020
Electronic Issue Date: 28.12.2020

DOI: 11..11111/ted.xx

GİRİŞ

Bilginin yaşamdaki işlevselliği, okulda toplumsal normların öğrencilere kazandırılması noktasında önem arz etmektedir. Nitekim eğitim, bireyin hem kültür hem bilgi yönünden donanımlı hale getirilerek, toplumun istediği "tipleri" yaratmayı hedefler. Bu durum, diğer bir deyişle kültürleme süreci, sosyalleşmeye bağlı olarak kişinin yaşantısı boyunca toplum tarafından beklenen, istenen insan olma süreci kapsamında gerçekleşir (Güvenç, 1996). Bu noktada değerler ve normların, kültürel kimliğin şekillenmesinde etkili olan kültür unsurları olduğu söylenebilir (Tural, 1992). Toplumların uzun yıllar ömürlerini devam ettirebilmesi

* Öğretmen, Ağrı İl Milli Eğitim Müdürlüğü, Ölçme Değerlendirme Merkezi, burhanmikdatabayrak@gmail.com , ORDIC: 0000-0001-8819-2294

** Dr. Öğr. Üyesi, Muş Alparslan Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Temel Eğitim Bölümü Sınıf Eğitimi Anabilim Dalı Merkez/ MUŞ, a.kartal@alparslan.edu.tr , ORDIC: 0000-0002-4297-8002

için geleceğe güvenli bir şekilde miras bırakabilecekleri değerlerin, sağlıklı bir gelecek amacına ulaşmasında önemli bir yere sahip olduğu düşünülmektedir (Beldağ, 2012). Çocukların gelişim dönemleri dikkate alındığında dürüstlük, saygı, adalet, sevgi, haklar, sorumluluklar vb. deęersel ifadelerin ilköğretim çocukları için anlamlı olduğu görülmekte; bununla birlikte çocuklar, dürüstlük ve adil olma gibi terimlerin ne demek olduğunu gözlemleyerek benimsemektedir (Doęan, 2007). Dolayısıyla çocukların gelişim dönemlerindeki kültürel aktarımın özenli şekilde yapılması gerekmektedir.

Medyanın toplumsal yaşamdaki yeri göz önünde bulundurulduğunda aile ve okulun değerleri aktarmasından önce çocukların televizyonlarda belirli kültürel aktarımlara maruz kaldığı söylenebilir. Bu maruz kalma olumlu yönde olabileceği gibi olumsuz yönde de olabilmektedir. Dolayısıyla kültürel aktarımların yerinde ve daha sağlıklı olabilmesi önem arz etmektedir. Çocuğun okul öncesi dönemde öğrendiği değeri sadece öğrenmesi, ilköğretim döneminde ise öğrendiği değeri bilerek ve bilinçli bir şekilde öğrenmesi (Karakuş, 2015) ilköğretim okullarını değer eğitiminin verildiği ve kültüre ait olan değerlerin paylaşıldığı önemli kurumlardan biri haline getirmektedir (Ersoy, 2010). Dolayısıyla ilköğretim kurumlarında teknolojinin değer aktarımında nasıl anlamlandırıldığı önem arz etmektedir. Literatür incelendiğinde değer aktarımının toplum açısından önemine ilişkin birçok çalışmanın mevcut olduğu ve bu çalışmalarda özellikle çizgi filmlerin ve animasyonların etkilerinin somut işlemler döneminde olan anaokulu ve ilköğretim öğrencileri için önemli bir yer teşkil ettiği görülmüştür (Ayhan, 2016; Beldağ ve Yarar Kaptan, 2017; Erdoğan, 2010; Karakuş, 2015; Kurnaz, 2012; Sevim, 2013; Türkmen, 2012; Yaman, Bayburtlu, Tekir ve Kırman, 2015).

Özellikle görsel ve işitsel araçların öğrencilerin öğrenmelerindeki yüksek etkisi göz önünde bulundurulduğunda (Küçükahmet, 1997), çocukların dikkatini çeken ve en çok ilgilendikleri program olarak çizgi filmlerin ortaya çıktığı söylenebilir. TÜİK'in (2013) yaptığı araştırma sonuçları incelendiğinde her on çocuktan dokuzunun hemen her gün TV izlediği, 06-15 yaş grubundaki çocukların %92,5'inin hemen her gün TV izlediği; bu oranın 6-10 yaş grubundaki çocuklarda %94,8 ve 11-15 yaş grubu çocuklarda ise %90,2 olduğu görülmüştür. Öte yandan 6-10 yaş grubu çocuklarda en çok izlenen program türünün %93,8 ile çizgi film, 11-15 yaş grubu çocuklar tarafından en çok izlenen program türünün %76,8 ile film ve diziler olduğu tespit edilmiştir. Dolayısıyla çizgi filmlerin çocukların yaşamında önemli bir yere sahip olduğu söylenebilir (Aral, Ceylan ve Bıçakçı, 2011; Ayan ve Baş, 2015; İşsever, 2008; Türkmen, 2012).

Günlük hayatlardan farklı olarak ilgi çekici dünyalar sunması bakımından oldukça ilgi çekici olan çizgi filmlerde (Sevim, 2013) konu, karikatürler aracılığı ile eğlendirici şekilde çocukların ilgisini çekerek, akılda kalıcılığı artırarak, bilgilendirme işlevini sağlar ve çizgi filmler somut işlemler dönemindeki çocukların etkili öğrenmesine katkıda bulunur (Eskandari, 2007). Yağlı (2013), çizgi filmlerin çocuklara evrensel ve milli değerleri eğlenerik ve düşündürerek öğrettiğini ifade etmiştir. Görsel-işitsel materyallerin eğitim-öğretimdeki başarıya etkisi ve çizgi filmlerin çocuklarca beğenilmesi, ders materyali olarak kullanılması fikrini ortaya çıkarmaktadır (Bursalı ve Topçuoğlu Ünal, 2015). Bir anlamda eğlendirirken öğretmek, çocuklar için soyut kavramları somut hale dönüştürerek değer eğitime katkıda bulunmak çizgi filmlerin temel özelliklerindedir (Eskandari, 2007). Ders materyali olarak kullanıldığında çocuklar kendilerine sunulan kurmaca dünyadan hareketle özdeşim kurmakta ve bu kurmaca dünyada bulunan karakterlerin davranışlarından etkilenmektedir

(Erdoğan, 2010). Kurmaca dünyada kendilerine model olarak seçtikleri kahramanın özelliklerini hayatına aktaran çocukların, kahraman davranışlarını yaşamına aktararak olumlu veya olumsuz şekilde etkilendiği düşünülmektedir (İşsever, 2008; Yavuzer, 2004; Sevim, 2013). Çocukların uygun koşul ve şartlarda belirli saatlerde çizgi film izlemeleri öğrenmelerine, eğlenmelerine vb. birçok olumlu özelliğe sahip olmalarına katkı sağlarken; sınırsız ve yaşlarına uygun olmayan çizgi filmleri izlemeleri şiddete, eğitim hayatlarında aksamaya, sosyalleşmenin azalmasına vb. zararlara neden olmaktadır (Çoban Keneş, 2015). Bu noktada değer aktarımında örnek teşkil etmesi için çizgi film ve animasyon seçimine özen gösterilmesi gerektiği söylenebilir. Bu çalışmada da büyük bir izleyici kitlesine ulaşan ve 400 bine yakın gişe yapan “Kung Fu Panda 3” animasyon filmi inceleme konusu olarak alınmıştır.

“Kung Fu Panda” animasyon filminin günlük hayatta kırtasiye malzemelerinden sürpriz yumurtalara kadar çocukların karşısına neredeyse her alanda çıkan, oyuncaklara kadar beğeniyle takip edilen bir animasyon filmi olduğu görülmüştür. Film 2016 yılı Amerika ve Çin ortak yapımı olarak, yönetmenliği Jennifer Yuh Nelson ve Alessandro Carloni tarafından yapılmış, İngilizce olarak vizyona girmiştir. Türkiye’de Türkçe dublaj ile sinemalarda 18 Mart 2016 tarihinde izlenilmeye başlanmıştır ve serinin üçüncü filmidir. Bundan önce Kung Fu Panda, Kung Fu Panda 2 yayınlanmıştır. 95 dakikalık filmde ana karakter Po’nun uzun süredir kayıp olan panda babasının ortaya çıkması, onunla tekrar bir araya gelişi, babası ve Po’nun yeni pandalarla tanışmak için gizli pandaların gizli köyüne doğru yola çıkması, bu sırada kötü adam Kai’in Çin’deki tüm kung fu ustalarını yenmeye başlaması üzerine Po’nun imkânsız bir görevi Usta Ugvey aracılığıyla “Ejderha Savaşçısı” unvanıyla başarmak durumunda kalması ve bu sebeple bir köy dolusu sakar pandayı eğiterek onları panda ustası haline getirmesi ve bu kurtulma çabası sonucunda içinde olan Ejderha Savaşçısı’nı ortaya çıkarması konu edinilmektedir.

Gerçeğinden yola çıkarak izlediklerini rol model alan öğrencilerin konu açısından bakıldığında böyle bir animasyon filminin hayatlarının her alanında görmesinin (televizyon, kıyafet, yiyecek-ıçecek etiketleri, internet vb.) filmde geçen karakterlerin değer özelliklerinin incelenmesi bakımından önemli olduğu düşünülmektedir. Öte yandan bu filmdeki karakterlerin değer özelliklerinin incelenmesinin daha sonraki çalışmalara yol göstermesi açısından örnek teşkil edeceği düşünülmektedir. Bu doğrultuda “Kung Fu Panda 3” animasyon filminin öğrencilerin değer eğitiminde kullanılmasının öğrenciler açısından değerlendirilmesi araştırmanın önemini arttırmaktadır. Ayrıca bu araştırmanın öğrencilerin eğlenerek de öğrenebileceği, animasyon filmlerinden de eğitimde yararlanılabileceği ve ilkokul öğretmenlerine bu yönde bir öneri olması açısından yardımcı olacağı düşünülmektedir.

Bu çerçevede araştırmanın temel problemi şu şekilde ifade edilebilir: “Kung Fu Panda 3 filmi öğrenciler açısından nasıl değerlendirilmektedir?”. Bu temel problem çerçevesinde cevap aranan alt problemler şu şekilde ifade edilebilir:

- Öğrencilerin Kung Fu Panda 3 filminde gördükleri karakterler hangileridir?
- Öğrencilere göre Kung Fu Panda 3 filmindeki ana karakterler hangileridir? Neden?
- Öğrencilerin Kung Fu Panda 3 filminde gördükleri mekânlar hangileridir?
- Öğrencilere göre Kung Fu Panda 3 filminin konusu nedir?

- Öğrencilerin Kung Fu Panda 3 filminden çıkardıkları dersler nelerdir? Neden?
- Öğrencilerin Kung Fu Panda 3 filminde kendilerine en yakın gördükleri karakterler hangileridir? Neden?

YÖNTEM

Araştırma Deseni

Araştırmada, ortak düşüncelere ulaşmayı sağlamak amacıyla nitel araştırma yaklaşımlarından fenomenolojik desen kullanılmıştır. Fenomenolojik araştırma deseni bireyin deneyimlerine vurgu yapar ve bir olgu ya da deneyime ilişkin anlaşılana ve bireylerde oluşan algıyı incelemeye yoğunlaşır (Oyman, 2016; Yıldırım ve Şimşek, 2008). Fenomenolojik çalışmalar temelde insanların yaşantılarına ve insanların deneyimlerine ne şekilde anlam yüklediklerine odaklanır (Kulaoğlu Tonger, 2013). Fenomenolojik desen, farkında olduğumuz fakat üzerinde odaklanarak düşünmediğimiz ve ayrıntılı olarak incelemeye çalışmadığımız olgulara odaklanır (Soydemir, 2015). Bireylerin bazı olguları nasıl yaşadıkları, nasıl algıladıkları, tanımladıkları, hakkında ne düşündükleri, nasıl hatırladıkları, yaşadığını nasıl anlamlandırdığı hakkında metodolojik olarak tedbirli ve geniş çerçevede anlamayı ve tanımlamayı gerektirmektedir (Oyman, 2016). Öğrencilere uygulanan yarı yapılandırılmış görüşme formu sonucunda çıkan karaktere yönelik değerlendirmeler ile öğrencilerin düşüncelerini ortak bir paydada toplamak amaçlanmıştır.

Çalışma Grubu

Araştırmanın çalışma grubunu Ağrı ili merkez ilçesi sınırları içinden seçilen MEB'e bağlı bir ilkokulda birleştirilmiş sınıfın; üçüncü ve dördüncü sınıfında öğrenim görmekte olan 19 öğrenci oluşturmaktadır. Çalışma grubunun seçiminde kolay ulaşılabilir durum örnekleme temel alınmıştır. Bu tür örneklemede araştırmacı kimlerin seçileceği konusunda kendi yargısını kullanır ve araştırmanın amacına en uygun olanları örnekleme alır (Balcı, 2016, s. 104). Çalışma grubuna ait bilgiler Tablo 1'de verilmiştir.

Tablo 1. Öğrencilere Ait Demografik Bilgiler

Değişkenler	3. SINIF		4. SINIF		
	f	%	f	%	
Cinsiyet	Kız	3	60	7	50
	Erkek	2	40	7	50
	Toplam	5	100	14	100
Anne Öğrenim Durumu	Okula gitmemiş	2	40	4	28,6
	İlkokul	3	60	9	64,3
	Ortaokul	0	0	1	7,1
	Toplam	5	100	14	100
Baba Öğrenim Durumu	Okula gitmemiş	2	40	1	7,1
	İlkokul	2	40	13	92,9
	Ortaokul	1	20	0	0
	Toplam	5	100	14	100
Anne Meslek	Ev Hanımı	5	100	10	71,4
	Çiftçi	0	0	4	28,6
	Toplam	5	100	14	100
Baba Meslek	Çalışmıyor	1	20	0	0

	İşçi	3	60	5	35,7
	Serbest Meslek	1	20	1	7,1
	Çiftçi	0	0	5	35,7
	Ticaret	0	0	3	21,4
	Toplam	5	100	14	100
Kitap Okuma (Haftalık)	1-5 Saat	2	40	9	64,3
	5-10 Saat	0	0	3	21,4
	10-20 Saat	2	40	1	7,1
	20 Saat ve Üzeri	1	20	1	7,1
	Toplam	5	100	14	100
TV İzleme (Haftalık)	Hiç İzlemiyorum	0	0	1	7,1
	1-5 Saat	3	60	5	35,7
	5-10 Saat	0	0	3	21,4
	10 Saat ve Üzeri	2	40	5	35,7
	Toplam	5	100	14	100

Veri Toplama Aracı

Araştırmada animasyon filmi öğrencilere izletildikten sonra öğrencilerin filme yönelik görüşleri yarı yapılandırılmış görüşme formları kullanılarak alınmıştır. Yarı yapılandırılmış görüşmeler, soruların iyi hazırlanması durumunda etkili olabilmektedir. Sorular hazırlanırken çoklu soru sorulmamasına, soruların yönlendiricilikten uzak olmasına dikkat edilmeli ve evet/hayır cevabı gerektiren soruların sorulmamasına dikkat edilmelidir (Merriam, 2015, s. 92). Bu noktada yarı yapılandırılmış görüşme formu hazırlanırken soruların açık uçlu ve anlaşılır olmasına dikkat edilmiş, hazırlanan sorular sınıf eğitimi alanında doktora çalışmaları yürütmekte olan iki uzmanın görüşüne sunulmuştur. Uzman onayı alınan sorular öğrencilere sunulmuştur. Öğrencilerin görüşlerini mümkün olduğunca serbest bir şekilde ifade etmeleri sağlanmıştır. Anlaşılmayan noktalar öğrencilere sorularak üzerinden geçilmiştir.

Verilerin Analizi

Öğrencilerden elde edilen görüşme formlarının analizinde tümevarımsal yaklaşımın temel alındığı içerik analizi kullanılmıştır. Ham verilerin anlamının dışa aktarılma süreci olarak da ifade edilen veri analizinde öncelikle elde edilen veriler sınıflandırılır, sonrasında sınıflandırılan verilerden kodlar ve temalar oluşturulur (Merriam, 2015). Bu çerçevede öğrenci görüşlerinden elde edilen veriler öncelikle bilgisayar ortamına aktarılmış, sonrasında verilerin sınıflandırılması aşamasına geçilmiştir. Her öğrenciye kod isimleri verilmiş, veriler araştırmacıdan biri tarafından kodlanmış, diğer araştırmacı ile kod ve tema oluşturma işleminde fikir birliği sağlanmaya çalışılmıştır. Son olarak sınıf eğitimi alanında doktora çalışması yürüten bir uzmana belirlenen kod ve temalar sunulmuş ve tekrar gözden geçirilmiş ve bulgulara son şekli verilmiştir. Bulgular tablolar halinde sunulmuştur.

BULGULAR

Öğrencilerin yarı yapılandırılmış görüşme formlarına verdikleri cevaplar doğrultusunda elde edilen bulgular alt problemlere göre sıralanmış ve tablolar halinde sunulmuştur.

Öğrencilerin İzledikleri Filmin Karakterlerine İlişkin Görüşleri

Öğrencilerin Kung Fu Panda 3 filminin karakterlerine ilişkin görüşleri Tablo 2’de ifade edilmiştir.

Tablo 2. Film Karakterleri

Kodlar	Tekrar Eden Öğrenciler
Panda Pou	İpek, Derya, Burak, Merve, Rıza, Aynur, Ferda, Melda, Zeynep, Arzu, Cenk, Reyhan, Cihat, Emre, Fuat, Berk, Bedri, Suat, Mert
Kai	İpek, Derya, Burak, Merve, Rıza, Aynur, Ferda, Melda, Zeynep, Arzu, Cenk, Reyhan, Cihat, Emre, Fuat, Berk, Bedri, Suat, Mert
Kaplan	Derya, Aynur, Ferda, Melda, Zeynep, Arzu, Cenk, Reyhan, Emre, Fuat, Berk, Bedri, Suat, Mert
Panda Pou’nun Babası	Merve, Melda, Arzu, Cenk, Emre, Fuat, Berk
Usta Ugvey	Aynur, Melda, Arzu, Reyhan, Emre, Berk, Bedri
Panda Pou’nun Biyolojik Babası	Derya, Merve, Ferda, Zeynep, Arzu
Usta Şifu	Arzu, Cenk, Fuat

Tablo 2’de görüldüğü üzere öğrencilerin tamamı karakterleri ifade ederken “Panda Pou” ve “Kai”yi ilk sırada ifade etmişlerdir. Sırasıyla “Kaplan”, “Panda Pou’nun Babası”, “Usta Ugvey”, “Panda Pou’nun Biyolojik Babası” ve “Usta Şifu”, filmin diğer karakterleri olarak ifade edilmiştir.

Öğrencilerden bazılarının görüşleri şu şekildedir:

İpek: “Panda Pou: Göbeği beyaz, bacakları siyah, kolları siyah. Kai: Zincirleri var. Herkesin Çi’sini alıyor.”

Aynur: “Panda: Ailesini kurtarmak için Kai’yla savaştı. Panda anne ve babasına benziyor. Kai: Pandanın ailesine çok zarar veriyor. Bir de bütün pandalara zarar veriyor. Kaplan: Pandaya çok iyi davranıyor. Usta Ugvey: Bütün pandalara çok iyi davranıyor.”

Ferda: “Panda Pou: Çocukları koruyan, ejderha savaşçı, pandalara Kungfu öğretti. Kai: Pandayla savaşan kişidir. İnsanları öldürüyor. Kai boğadır. Herkesi öldürmeye çalıştı. Kaplan: Çocuklara hiç kızmayan onları seven kimseye kızmayan o da kungfu panda gibi ejderhayla savaştı kaplana benzedi. Panda’nın Biyolojik Babası: Tavus kuşuyla pandaya yardım etti.”

Fuat: “Panda Pou; Çok iyi bir kişidir ve Kai’yi yenerek ejderha savaşçısı oldu ve panda köyünü tehlikeden kurtardı. Kai: Kötü birisidir ve her yeri dağıtıyor. Kaplan; çizgili birisidir. O da savaşta pandaya yardım etti ve savaştı. Usta Şifu; Pandaya güvendi ve güveni boşa gitmedi. Pandanın önceki babası iyi bakmış.”

Öğrencilerin İzledikleri Filmin Ana Karakterlerine İlişkin Görüşleri

Öğrencilerin Kung Fu Panda 3 filminin ana karakterlerinin neler olduğu ve buna dair gerekçelerine ilişkin görüşleri Tablo 3’te ifade edilmiştir.

Tablo 3. Filmin Ana Karakteri

Temalar	Kodlar	Tekrar Eden Öğrenciler
Panda Pou	İyi Bir Savaşçı	Arzu, Cenk, Reyhan, Emre, Bedri, Mert
	Öğretici	İpek, Zeynep, Reyhan, Berk
	Çi Ustası	Ferda, Zeynep, Bedri, Suat
	-	Cihat, Fuat
	Güçlü	İpek, Derya
	Çok İyi Biri	Merve, Arzu
	Koruyucu	Ferda, Zeynep
	Kurtarıcı	Aynur
	İnançlı	Melda
	Korkusuz	Melda
Panda Pou ve Arkadaşları	Sabırlı	Zeynep
	Arkadaşlarını seviyor	Arzu
Panda Pou ve Arkadaşları	Kurtarıcı	Suat

Tablo 3'te öğrencilerin filmin ana karakterine ilişkin görüşleri "Panda Pou" ve "Panda Pou ve Arkadaşları" olmak üzere iki tema altında toplanmıştır. "Panda Pou" teması altındaki kodlar incelendiğinde "İyi Bir Savaşçı" kodu başta olmak üzere, "Öğretici", "Çi Ustası", "Güçlü", "Çok İyi Biri", "Koruyucu", "Kurtarıcı", "İnançlı", "Korkusuz", "Sabırlı", "Arkadaşlarını Seviyor" kodları ön plana çıkmaktadır. "Panda Pou ve Arkadaşları" teması altında ise "Kurtarıcı" kodu vurgulanmıştır. Öğrencilerin görüşlerinden örnekler şu şekildedir:

Reyhan: "Panda Pou. Çünkü, bir ejderha savaşçısı olduğu, en iyi kungfucu olduğu ve Kai'yi yok ettiği için."

Mert: "Panda Pou diye ve bir ejderha çizdi ve kötü Kai ile savaştı ve kazandı. Karanlık dünyaya götürdü."

Arzu: "Filmin ana karakteri Panda Pou, panda ejderha savaşçısı ve çok iyi bir insandı. Dövüşmeyi çok iyi bilirdi. Kai ile savaşıp dövüş yapıyordu. Panda arkadaşlarını çok seviyordu. Panda gitmemek için Kai ile savaştı, çok kötü oldu, panda üzüldü."

Suat: "Filmin ana karakteri Panda ve arkadaşlarıdır. Çünkü, panda ve arkadaşları dünyayı kurtarıyorlar. Çünkü, panda güçlü ve ejderha savaşçısı olduğu için onun çisini alıp güçlü olmak için ve panda güçlü ve cesur biridir."

Öğrencilerin İzledikleri Filmde Geçen Mekanlara İlişkin Görüşleri

Öğrencilerin izledikleri filmde geçen mekanlara ilişkin görüşleri Tablo 4'te ifade edilmiştir.

Tablo 4. Filmdeki Mekanlar

Kodlar	Tekrar Eden Öğrenciler
Ruhlar Alemi	İpek, Derya, Merve, Rıza, Ferda, Melda, Zeynep, Arzu, Reyhan, Cihat, Emre, Fuat, Berk, Bedri, Suat, Mert
Gizli Panda Köyü	İpek, Derya, Burak, Aynur, Ferda, Melda, Arzu, Cenk, Cihat, Emre, Fuat, Berk, Suat, Mert
Kung Fu Şehri	Ferda, Melda, Arzu, Cenk, Reyhan, Cihat, Emre, Fuat, Berk, Bedri, Suat

Dünya Alemi	Ferda
Kai'nin Sarayı	Zeynep

Tablo 4'te görüldüğü üzere öğrencilerin filmin mekanlarına ilişkin düşünceleri "Ruhlar Alemi" başta olmak üzere sırasıyla "Gizli Panda Köyü", "Kung Fu Şehri", "Dünya Alemi", "Kai'nin Sarayı" kodları altında toplanmıştır. Bu kodlara ilişkin öğrenci görüşlerinden örnekler şu şekildedir:

Melda: "Ruhlar alemi: Kay ile Pou kavga ediyordu. Ugveyin evi oradaydı. Kungfu Köyü: Orda kavga ediyorlardı ve dövüş öğreniyorlardı. Panda Köyü: Çi ustası orada oldu."

Cihat: "Kungfu Köyü; Kungfu yapılan yer. Ruhlar Alemi; Kay ile ruhlar aleminde savaştılar. Panda Köyü; Panda köyünde pandalar yaşıyor."

Ferda: "Kungfu Şehri, Ruhlar Alemi, Dünya Alemi, Panda Köyü."

Emre: "Kungfu Köyü. Ruhlar Alemi; UgveyKai ile ruhlar aleminde yaşıyor. Bir gün Kai ruhlar aleminden kaçıp dünyaya geldi ve Şifu ustayla savaşmış onları esir aldı. Pou onları kurtardı. Panda Köyü; Kai panda köyüne geldi, Pou onu durdurdu. Kai'yi ruhlar alemine götürdü, orada ejderha savaşçısı oldu."

Öğrencilerin İzledikleri Filmin Konusuna İlişkin Görüşleri

Öğrencilerin izledikleri filmin konusu ve buna ilişkin gerekçelerine ilişkin görüşleri Tablo 5'te ifade edilmiştir.

Tablo 5. Filmin Konusu

Temalar	Kodlar	Tekrar Eden Öğrenciler
Panda Pou	Arkadaşlarıyla Kazandığı Zafer	Burak, Merve, Melda, Emre, Bedri, Suat
	Tek Başına Kazandığı Zafer	İpek, Rıza, Cenk, Cihat, Fuat, Mert
	Öğreticiliği	Derya, Zeynep, Berk
	İyiliği (Karakter Olarak)	Aynur, Bedri
	Maceraları	Arzu, Reyhan
İnsani Değerler	Cesareti	Cenk
	Birlik ve Beraberlik	Derya, Merve, Berk
	Kavga	Ferda
	Barışmak	Ferda
	Mutlu Olmak	Ferda
	Dostluk	Ferda
	Arkadaşlık	Ferda
	Neşeli Olmak	Ferda
	İyilik Yapmak	Ferda
	Ülke İçin Savaşmak	Ferda
	Kazançlı Olmak	Ferda
Kaybetmek	Ferda	

Tablo 5'te öğrencilerin filmin konusu üzerine ifade ettikleri görüşler incelendiğinde "Panda Pou" ve "İnsani Değerler" olmak üzere iki tema oluştuğu görülmektedir. Bu temalardan "Panda Pou" başlığı altında ifade edilen kodlar özellikle "Arkadaşlarıyla Kazandığı Zafer" koduna yönelik ifade edilmekle birlikte sırasıyla "Tek Başına Kazandığı Zafer", "Öğreticiliği", "İyiliği (Karakter Olarak)", "Maceraları" ve "Cesareti" kodları altında toplanmıştır. "İnsani Değerler" teması altında ifade edilen kodlar ise özellikle "Birlik ve

Berberlik" kodu altında ifade edilmekle birlikte sırasıyla "Kavga", "Barışmak", "Mutlu Olmak", "Dostluk", "Arkadaşlık", "Neşeli Olmak", "İyilik Yapmak", "Ülke İçin Savaşmak", "Kazançlı Olmak" ve "Kaybetmek" kodları altında toplanmıştır. Bu konuya ilişkin öğrenci görüşlerinden örnekler şu şekildedir:

Burak: "Panda ve arkadaşları Kai ile savaştılar. Kai' yi ruhlar alemine götürdüler."

Cenk: "Kungufu pandanın cesur olması ve ejderha savaşçısıdır. Babası onu gizli panda köyüne götürdü."

Ferda: "Kavga, barışmak, mutlu olmak, dostluk, arkadaşlık, neşeli olmak bu ülke için savaşmak, iyilik yapmak, kazançlı olmak, kaybetmek."

Merve: "Kai ile panda dövüşmüşler arkadaşları pandayı kurtarmış. Panda arkadaşları ile Kai'yi yenmişler."

Öğrencilerin İzledikleri Filmde Çıkardıkları Derslere İlişkin Görüşleri

Öğrencilerin izledikleri filmde çıkardıkları dersler ve bunun gerekçelerine ilişkin görüşleri Tablo 6'da ifade edilmiştir.

Tablo 6. Kıssadan Hisseler

Temalar	Kodlar	Tekrar Eden Öğrenciler
Değerler	(Büyükler) Saygı	İpek, Derya, Merve, Aynur, Ferda, Melda, Zeynep, Arzu, Reyhan, Cihat, Emre, Fuat, Berk, Bedri, Suat, Mert
	(Küçükler) Sevgi	İpek, Melda, Cenk, Ferda, Arzu, Fuat, Berk, Suat
	Birlik-Berberlik	İpek, Rıza, Fuat
	Küçükleri Koruma	İpek
	İyilik	Suat
	Vefa	Reyhan
Fiziki Rutin	Düzenli Yemek Yemek	Suat

Tablo 6'da öğrencilerin izledikleri filmdeki kıssadan hisseler üzerine ifade ettikleri görüşler incelendiğinde "Değerler" ve "Fiziki Rutin" olmak üzere iki tema ön plana çıkmaktadır. Bu temalardan özellikle "Değerler" teması incelendiğinde öğrenci görüşlerinin "(Büyükler) Saygı" kodu başta olmak üzere sırasıyla "(Küçükler) Sevgi", "Birlik-Berberlik", "Küçükleri Koruma", "İyilik", "Vefa" kodları altında toplanmıştır. "Fiziki Rutin" teması altında ise "Düzenli Yemek Yemek" kodu ifade edilmiştir. Bu konuya ilişkin öğrenci görüşlerinden örnekler şu şekildedir:

İpek: "Filmde Pou'nun büyükler saygısı var. Küçükleri seviyor. Kaplan küçük kızını koruyor. Pandalar Pou'ya güçlerini verdiler. Birlik ve beraberliği sağladılar."

Berk: "Ustasına vurmamak için geri geri kaçmaya başladı. Kaplan panda bebeği kurtarmak için savaştı. Büyükler saygı gösterdi panda. Küçükleri korumak için savaştı. Ve yine dünyayı kurtarıp bütün köyü Kay'ın elinden kurtardı."

Rıza: "Panda bütün pandaların bu yüzden ejderha savaşçı oldu. Kai yeni arkadaşları ile birlikte."

Reyhan: “Panda Pou’nun usta Şifu’ya vurmaması büyük bir saygıdır. Panda Pou bir plan yapıp öbür pandaları kurtarması. Panda Pou Ugvey’i Kai’yın elinden kurtarması. Panda Pou gerçek babasını bulunca ördek babasından vazgeçmemesi.”

Öğrencilerin İzledikleri Filmde Kendilerine Yakın Gördükleri Karaktere İlişkin Görüşleri

Öğrencilerin izledikleri filmde kendilerini en yakın gördükleri karaktere ilişkin görüşleri ve gerekçeleri Tablo 7’de verilmiştir.

Tablo 7. Kendine Yakın Görülen Karakterler

Temalar	Kodlar	Tekrar Eden Öğrenciler
Panda Pou	İyi Kalpli	Burak, Ferda, Arzu
	Kurtarıcı	Merve, Aynur, Reyhan
	Saygılı	Ferda, Arzu, Emre
	Savaşçı	Rıza, Cenk
	Seviliyor	Aynur, Mert
	Sevgi Dolu	Arzu, Emre
	Güçlü	Ferda
	Usta	Berk
	Kaplan	Çocuk Sevgisi
İyi Kalpli		Melda, Zeynep
Koruyucu		Zeynep
Seviyorum		Derya
Güçlü		İpek
Akıllı		İpek
Çekirge	Yardımsaver	Bedri
	Savaşçı	Bedri
	Güçlü	Suat
	Saygılı	Suat
	İyi Kalpli	Suat
Kai	Kötü	Fuat
	Güçlü	Fuat
	Güvenilir	Fuat
Usta Şifu	-	Cihat

Tablo 7’de öğrencilerin izledikleri filmde kendilerine yakın gördükleri karakterlere ilişkin görüşleri “PandaPou” başta olmak üzere, “Kaplan”, “Çekirge”, “Kai” ve “Usta Şifu” temaları altında toplanmıştır. Bu temalardan “Panda Pou” ile ilgili “İyi Kalpli”, “Kurtarıcı”, “Saygılı”, “Savaşçı”, “Seviliyor”, “Sevgi Dolu”, “Güçlü” ve “Usta” şeklinde ifade edilen kodlar oluşmuştur. “Kaplan” temasına ilişkin ise “Çocuk Sevgisi”, “İyi Kalpli”, “Koruyucu”, “Seviyorum”, “Güçlü” ve “Akıllı” kodları oluşmuştur. Yine “Çekirge” temasına yönelik “Yardımsaver”, “Savaşçı”, “Güçlü”, “Saygılı” ve “İyi Kalpli” kodları ön plana çıkmıştır. “Kai” temasında ise “Kötü”, “Güçlü” ve “Güvenilir” kodları ifade edilmiştir. Son olarak “Usta Şifu” teması da öğrencilerin kendilerine yakın gördükleri karakter olarak ifade edilmiştir. Bu konuya ilişkin öğrenci görüşlerinden örnekler şu şekildedir:

Arzu: “Ben kendime yakın Pandayı benzettim. Sevgi ve saygı göstermesini çok ve çok sevdim. Ben iyi bir insanım ve kendimi panda gösterdim. Ben iyi bir insanım ve panda da iyi bir insan. Usta Şifu da çok iyi bir insan. Ben istiyorum her insan da iyi olsun istiyorum. Ama Kai çok kötü oldu ve çok kötü davranış yaptı.”

Burak: "Panda iyi kalpli olduğu için ben kung fu öğreneceğim. Kung fu öğrenirsem Dünya'yı kurtaracağım. Kötülerin elinden kurtaracağım ve kötülerini öldüreceğim ve kahraman olacağım."

Emre: "Ben Pou'yu kendime yakın hissediyorum. Çünkü Ejderha savaşçısı olduğu için. Ben o karakteri kendime yakın görüyorum. Büyüklere saygısı, küçüklere sevgisi. Ejderha savaşçısı olduğu için. Kay ile savaştı. Şifu ustayı dövmeden savaştığı için. Pou Panda köyündekileri çok seviyor."

Aynur: "Ben pandanın karakterini kendime yakın görüyorum çünkü panda diğer pandaların hayatını kurtardı. Panda diğer pandaları çok sever. Tüm pandalar da onu seviyor."

SONUÇLAR

Araştırma sonucunda incelenen Kung Fu Panda 3 animasyon filmi alt problemlere göre incelenerek şu sonuçlara ulaşılmıştır.

Araştırmanın birinci alt problemde filmin karakterlerine ilişkin öğrenci görüşlerinden elde edilen sonuçlarda iyi karakter olarak Panda Pou ve kötü karakter Kai ilk sırada ifade edilmiştir. Sırasıyla Kaplan, Panda Pou'nun Babası, Usta Ugvey, Panda Pou'nun Biyolojik Babası ve Usta Şifu da diğer karakterler olarak ifade edilmiştir. Bu sonuç, çocukların çizgi film ya da animasyon karakterleri ile kendileri arasında bir bağ kurarak, onlara kendi yaşantı ve toplumsal bağları çerçevesinde değer yüklemesinden kaynaklı olabilir. Bu noktada seçilen çizgi filmde ulaştırılmak istenen mesajın, kültüre has özelliklerle harmanlanarak izleyiciye sunulmasının da etkili olduğu düşünülmektedir. Literatürde çocukların çizgi film ya da animasyonlardaki karakterleri benimsediği ve onlarla özdeşim kurması ile bu durumun çocukların davranışlarında ve sosyalleşmesinde belirleyici rol oynadığı ifade edilmektedir (Erdoğan, 2010; Luther ve Legg, 2010; Yıldız, 2016). Öte yandan bu rollerin çizgi filmlerin yapıldığı ülkenin kültürü ya da aktarılmak istenen değerleri bağlamında şekillendiği ve bu doğrultuda farklı değerlerin çocuğa yansıtıldığına ilişkin çalışmalar da mevcuttur (Lehman, 2001; Rojek, 2006; Kamacıoğlu, 2017). Dolayısıyla araştırmadan elde edilen sonucun literatürdeki diğer çalışmalarla paralel olduğu söylenebilir.

Araştırmanın ikinci alt problemde filmin ana karakterlerine ilişkin öğrenci görüşlerinden elde edilen sonuçlarda Panda Pou ve Pou'nun arkadaşları Pou ile ön plana çıkmıştır. Öğrencilerin Panda Pou'yu ana karakter olarak belirlemede en büyük sebep iyi bir savaşçı olmasının yanında öğretici/egitimci kimliği, güçlü olması ve iyi bir karaktere sahip olması ifade edilmiştir. Bu sonuç çerçevesinde, okullarda ya da aileler tarafından seçilen animasyon/çizgi filmlerdeki karakterlerin çocuklar tarafından benimsenmesi için karakterin olumlu ve güçlü özellikler sergilemesi, kendi kültürüne yakın değerleri yansıtması gerektiği söylenebilir. Seçilen karakterin öğrencilere rol model oluşturduğu düşünüldüğünde, bu durum önem arz etmektedir. Televizyonda gösterilen çizgi filmlerin/animasyonların izleyicilerin yaşantılarında etken ve izleyiciler için önemli olduğu saptanmıştır (İnce, 1991). Örneğin Pepee adlı çizgi film üzerine yapılan bir çalışmada Türkmen (2012), bu çizgi filmi izleyen çocukların Pepee'ye özenerek onu örnek aldıklarını ve Türk kültür motiflerini benimsedikleri sonucuna ulaşılmıştır. Kamacıoğlu (2017, s.5) yaptığı çalışmada çizgi filmlerin/animasyonların geleneksel anlatıları çizgi film yoluyla çocuklara aktarmada önemli olduğunu vurgulamış, Batı'nın pek çok çizgi filme kültürel

kodları yerleştirerek değer aktarımı sağladığını ifade etmiştir. Öte yandan Çin'in animasyon film kültürünün de son dönemde uluslararası pazarda etkili olduğu söylenebilir. Nitekim literatürde bu animasyon filmlerinin çocukları derinden etkilediği ifade edilmektedir (Liujin, 2017, s. 627). Bu yönüyle araştırmadan elde edilen sonuçların literatürle paralel olduğu söylenebilir.

Araştırmanın üçüncü alt probleminde öğrencilerin filmde izledikleri mekânlara ilişkin görüşlerinden elde edilen sonuçlarda Ruhlar Âlemi başta olmak üzere sırasıyla Gizli Panda Köyü, Kung Fu Şehri, Dünya Âlemi ve Kai'nin Sarayı ön plana çıkmıştır. Burada öğrenciler özellikle kendi kültürleri ile kısmen de olsa benzerlik gösteren Ruhlar Âlemi'ne vurgu yapmıştır. Burada Çin kültürünün ve inancının etkilerini görmek mümkündür. Antik Çin'de Çi enerjisinin dengelenmesinin, insanın yaşamı boyunca ruhsal rahatlamasının sağlanması açısından önemli olduğu ve bu enerjinin alınması ile bireyin öldüğü ve başka bir âleme göç ettiği ifade edilmektedir (Li, 2012, s. 248). Nitekim animasyonda Antik Çin'in tedavi ilimlerinin, Çi enerjisinin çıkış noktası ve bu çerçevede Ying ve Yang'ın vurgulandığı sahneler ve bu sahnelerin işaret ettiği mekânlar, bu etkinin yansıması olarak kabul edilebilir. Öğrencilerin bu vurguda kendi inanış ve değerleri ile örtüşen mekânları ön plana çıkardığı görülmektedir.

Araştırmanın dördüncü alt probleminde öğrencilerin filmin konusu üzerine ifade ettikleri görüşler incelendiğinde Panda Pouile birlikte değerlerin ön plana çıktığı görülmüştür. Öğrenciler Panda Pou'dan bahsederken onun arkadaşları ile olan birliği ve beraberliğine vurgu yapmış, yine eğitimci yanını ön plana çıkararak cesur ve iyi oluşunu vurgulamışlardır. Değerler başlığı altındaysa daha çok birlik ve beraberlik vurgulanmıştır. Literatür incelendiğinde çizgi filmlerin ve animasyonların incelenmesi, değer aktarımındaki rolü ve katkısına ilişkin çalışmalar bulunmaktadır (Oruç, Tecim ve Özyürek,2011; Karakuş, 2015; Yaman, Bayburtlu, Tekir ve Kırman, 2015; Yorulmaz, 2013; Erdoğan, 2010; Türkmen, 2012; İşsever, 2008; Sevim, 2013; Beldağ ve Yarar Kaptan, 2017). Bu çalışmada da birinci, ikinci, üçüncü ve dördüncü alt problemlerden elde edilen sonuçlara bakıldığında öğrencilerin karakterlere yönelik algılarının, karakterin temsil ettiği değerle bağlantılı olarak olumlu ya da olumsuz şekilde değiştiği tespit edilmiştir. Özellikle ahlaki içerikli davranışların çocukları ileri düzeyde etkilediği görülmüştür.

Araştırmanın beşinci alt probleminde öğrencilerin izledikleri filmdeki kıssadan hisseler üzerine ifade ettikleri görüşlerden elde edilen sonuçlarda değerler temasının ön plana çıktığı görülmüştür. Öğrencilerin bu çerçevede büyüklere saygı, küçüklere sevgiyi vurguladığı, birlik ve beraberlik değerini ön plana çıkardığı tespit edilmiştir. Bununla birlikte iyilik, vefa ve koruma başlıkları da vurgulanan diğer toplumsal değerler olarak ifade edilmiştir. Yorulmaz (2013), Caillou çizgi filminin din ve değer eğitimi açısından değerlendirilmesi üzerine yaptığı çalışmada değerler eğitimi geliştirici özelliklerinin bulunduğu ve olumlu özelliklere sahip Caillou'nun genellikle olumlu özelliklere sahip olduğu ve çocuklara iyi örnek teşkil ettiği sonucuna ulaşılmıştır. Elde edilen sonuçlar bu araştırmanın beşinci alt probleminde elde edilen sonuçlarla örtüşmektedir. Benzer şekilde Karakuş (2015), okul öncesi 2-6 yaş grubu için hazırlanmış Niloya çizgi filminin Sosyal Bilgiler Öğretim Programı'nda bulunan değerler göz önünde bulundurularak incelenmiştir. İncelenen 18 bölümde 157 değer tespit edilerek bu değerlerden en çok "hoşgörü, sevgi, duyarlılık, iyilik" değerleri ön plana çıkmıştır. Yaman, Bayburtlu, Tekir ve Kırman (2015), Dede Korkut Hikâyeleri çizgi filmini incelemiş ve dostluk, saygı, yardımseverlik, sabır vb. birçok

değerden bahsetmişlerdir. Bu çerçevede bakıldığında araştırmada elde edilen bu sonuçla toplumsal değerlerle bağlantılı olarak hazırlanan animasyon, çizgi film vb. daha kolay ve etkili bir şekilde birlik ve beraberliği sağlamada kullanılabilmesi söylenebilir.

Araştırmanın altıncı alt probleminde öğrencilerin izledikleri filmde kendilerine yakın gördükleri karakterlere ilişkin görüşlerinden elde edilen sonuçlarda Panda Pou başta olmak üzere, Kaplan, Çekirge, Kai ve Usta Şifu ön plana çıkmıştır. Bunlardan özellikle Panda Pou'yu iyi kalpli, kurtarıcı, saygılı, savaşçı ruhlu olması, güçlü ve sevilen bir karakter olması sebebiyle kendilerine örnek aldıkları görülmüştür. Kaplan karakterinin ise çocuk sevgisi olması, iyi kalpli, koruyucu, güçlü ve akıllı olması sebebiyle örnek alındığı tespit edilmiştir. Bu noktada öğrencilerin bu karakterleri tercih sebebinin animasyonda kendi dünyalarına ve kültürlerine hitap eden bir dil ve üslup kullanımının olması ve bu karakterlerin çocukların hayal dünyalarındaki kahraman tanımına yakın olmasından kaynaklı olduğu söylenebilir. Bununla birlikte dijital çağda, kültür aktarımından kültür oluşumuna kadar animasyonların olumlu ya da olumsuz insan üzerindeki etkisinin fazla olduğu da kaçınılmaz bir gerçektir (Liu Jin, 2017). Bu durumun çocuklar açısından çok daha fazla önem arz ettiği söylenebilir. Nitekim İşsever (2008) ilköğretim okullarında öğrenim görmekte olan beşinci sınıf öğrencilerinin çizgi filmlerdeki saldırgan davranışlardan etkilenip etkilenmediği araştırmış ve sonuçta, çizgi film kahramanlarının şiddete yönelik davranışlarının öğrencileri olumsuz şekilde etkilediği sonucuna ulaşmıştır. Öte yandan görsel işitsel materyallerin eğitim-öğretimdeki başarıya etkisi ve çocukların çizgi filmleri izlemesi, bu filmlerin eğitsel materyal olarak kullanılabilmesi fikrini ortaya çıkarmış (Bursalı ve Topçuoğlu Ünal, 2015); kaliteli ve incelenmiş çizgi filmler ve animasyon filmleri sayesinde kültürel değerlerin aktarımında büyük fayda sağlayacağı belirtilmiştir (İnce, 1991).

ÖNERİLER

Yukarıdaki sonuçlar çerçevesinde araştırmada şu önerilerde bulunulabilir:

Araştırmanın birinci ve altıncı alt probleminden elde edilen sonuçlar çerçevesinde öğrencilerin çizgi film/animasyon karakterlerini kendileriyle özdeşleştirdiği ve kültür aktarımında bu filmlerin yapıldığı ülkenin değerlerinin de etkili olduğu görülmüştür. Bu doğrultuda ailelerin ya da öğretmenlerin seçeceği çizgi film ya da animasyonların, yapıldığı ülkelerin kültürel kodları ile Türk kültür kodlarının bağdaşmasına özen göstermesi gerekmektedir. Bu noktada okullarda velilerle iş birliği yapılarak bir "çizgi film/animasyon seçim kurulu" oluşturulabilir.

Araştırmanın ikinci alt probleminden elde edilen sonuçlara göre öğrencilerin rol model aldığı karakterlerin kendi kültürüne yakın, olumlu ve güçlü özellikler sergilediği görülmektedir. Bu noktada özellikle seçilen çizgi film ya da animasyonlarda öğrencilere farklı özelliklere sahip karakterlerin de gösterilerek, kendi değer yargılarını ve rol modelini oluşturmalarına katkı sağlanabilir. Bu noktada öğretmenlerin yol gösterici olarak iyi bir rehber olması gerekmektedir.

Araştırmanın üçüncü alt probleminden elde edilen sonuçlarda öğrencilerin kendi inanış ve değerleriyle örtüşen mekanları ön plana çıkardığı görülmüştür. Bu çerçevede mekân algısının kültürle doğrudan ilişkisi olması noktasında farklı kültürlerle ait mekan ve inanışların, Türk kültürü ile olan benzerlik ya da farklılıklarını vurgulayacak şekilde animasyonların seçilmesi önerilebilir. Bu noktada Türkistan'da yer alan Türk

Cumhuriyetlerin Türkiye ile kültür bağının arttırılması için Batı ülkelerinin yanı sıra, bu ülkelerin animasyon ve çizgi filmlerinin kullanılması tavsiye edilebilir.

Araştırmanın dördüncü ve beşinci alt probleminden elde edilen sonuçlara göre çocukların karakter gelişiminde özellikle değer ve ahlak boyutunda çizgi film ve animasyonların önemli etkisi olduğu vurgulanmıştır. Bu noktada ailelerin ve okulların seçeceği çizgi film ve animasyonların, Türk kültür ve değerleri ile paralel olması tavsiye edilebilir. Bu noktada Dede Korkut, Ergenekon, Oğuz Kağan gibi destanların çocukların seviyesine indirgenmiş şekilde hazırlandığı animasyonların seçilmesi tavsiye edilebilir.

Araştırma sadece Kung Fu Panda filmi temel alınarak birleştirilmiş sınıfın üçüncü ve dördüncü sınıf öğrencileriyle yürütülmüştür. Farklı araştırmalarda bu sınırlılığın giderilmesi adına farklı sınıf seviyeleri ve farklı çizgi film ya da animasyon çalışmalarının incelenmesi önerilebilir.

KAYNAKÇA

- Aral, N., Ceylan, R., & Bıçakçı, M. R. (2011). Çocukların televizyon seyretme alışkanlıklarının yaş ve cinsiyete göre incelenmesi. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 19(2), 489-498.
- Ayan, S., & Baş, B. (2015). Çizgi filmlerdeki söz varlığıyla ilköğrencilerinin söz varlığı üzerine bir araştırma. *Ana Dili Eğitim Dergisi*, 3(4), 84-99.
- Balcı, A. (2016). Sosyal bilimlerde araştırma yöntem teknik ve ilkeleri. Ankara: Pegem Akademi Yayıncılık.
- Beldağ, A. (2012). İlköğretim yedinci sınıf sosyal bilgiler dersindeki değerlerin kazanılma düzeyinin çeşitli değişkenler açısından incelenmesi (Erzurum İli Örneği). Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi'nden edinilmiştir (Tez No: 319663).
- Beldağ, A., & Yarar Kaptan, S. (2017). Arabalar filminin içerdiği değerlere ilişkin bir inceleme. *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 18(2), 487-499.
- Bursalı, H., & Topçuoğlu Ünal, F. (2015). Çizgi dizilerin 5. ve 6. sınıf öğrencilerinin söz varlığına katkısı. *Mustafa Kemal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 12(29), 60-74.
- Çoban Keneş, H. (2015). Punky ve Afacan Toto isimli çizgi filmlerde 'Öteki'nin temsili. *İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, 49(2), 31- 50.
- Doğan, Y. (2007). İlköğretim çağındaki 10-14 yaş grubu öğrencilerinin gelişim özellikleri. *Uludağ Üniversitesi Fen- Edebiyat Fakültesi Dergisi*, 8(13), 155-187.
- Erdoğan, S. (2010). Erken çocukluk eğitiminde televizyonun sosyal gelişim ve değerler eğitimine etkisi. *Confederence New Trends in Education and Their Implications*, 11-13 Kasım, Antalya.
- Ersoy, A. (2010). İlköğretimde değer kazanımlarının incelenmesinde karikatür kullanımı: Dayanışma Değeri Örneği. *Ondokuz Mayıs Üniversitesi Eğitim Fakültesi*, 29(2), 79-103.

- Eskandari, M. (2007). İran'da tv'de yayımlanan çizgi filmlerin ilkökul öğrencilerinin eğitimine etkisi. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi'nden edinilmiştir (Tez No: 205404).
- Güven, B. (1997). İnsan ve kültür (3. Baskı). Ankara: Remzi Kitabevi.
- İnce, M. (1991). Çizgi filmlerin 6-18 yaş grubu bireylerin yaşantılarındaki yeri ve önemi. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi'nden edinilmiştir (Tez No: 18041).
- İşsever, M. S. (2008). Çizgi filmlerdeki şiddetin ilkökul öğrencileri ile ilişkisi. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi'nden edinilmiştir (Tez No: 235387).
- Karakuş, N. (2015). Okulöncesi döneme hitap eden tema içerikli çizgi filmlerin değerler eğitimine katkısı yönünden değerlendirilmesi (Niloya örneği). Değerler Eğitimi Dergisi, 12(30), 251- 277.
- Kulaoğlu Tonger, S. (2013). Piyanonun Türk kültürüne uyumunun eğitim fakültesi bünyesinde incelenmesi. Yayımlanmamış Doktora Tezi, Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi'nden edinilmiştir (Tez No: 349001).
- Kamacioğlu, B. (2017). Çizgi filmlerin kültür aktarımındaki rolü ve Hayao Miyazaki çizgi filmleri. Anadolu Üniversitesi Sanat & Tasarım Dergisi, 7(13), 1-18.
- Kurnaz, A. (2012). Üstün yetenekli çocuklarda değerler eğitimi. Geleceğin Mimarı Üstün Yetenekliler Sempozyumu, Namık Kemal Üniversitesi Sağlık Hizmetleri Meslek Yüksek Okulu, 27 Nisan 2012, Tekirdağ.
- Küçükahmet, L. (1997). Eğitim bilimine giriş. Ankara: Gazi Kitabevi Yayıncılık.
- Lehman, C., P. (2001). Black characters and social commentary in animated cartoons. Journal of Popular Film and Television, 29 (2), 74-81.
- Li, X. T. (2012). Investigation on the Mechanism of Qi-Invigoration from a Perspective of Effects of Sijunzi Decoction on Mitochondrial Energy Metabolism; InTech: Rijeka, Croatia, 247-275.
- Liujin, L. (2017). Research on the cartoon culture and national image construction. Advances in Social Science, Education and Humanities Research, 119, 671-675.
- Luther, C. A., & Legg Jr., J. R. (2010). Gender differences in depictions of social and physical aggression in children's television cartoons in the US. Journal of Children and Media, 4(2), 191-205, DOI: 10.1080/17482791003629651.
- Merriam, S. B. (2015). Nitel araştırma: Desen ve uygulama için bir rehber (S. Turan, Çev.). Ankara: Nobel Yayıncılık.
- Oktay, A. (1999). Yaşamın sihirli yılları: Okulöncesi dönem. İstanbul: Epsilon Yayıncılık.
- Oyman, N. (2016). Türk yüksek öğretim kurumlarındaki güç ilişkilerinin alan kuramı ve dramaturjik yaklaşım bağlamında incelenmesi. Yayımlanmamış Doktora Tezi, Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi'nden edinilmiştir (Tez No: 431414).
- Önder, A., & Balaban Dağal, A. (2005). Televizyon ve okul öncesi dönem çocuğu (Okul Öncesi Eğitimde Güncel Konular). Ankara: Morpa Yayınları.

- Rojek, C. (2006). Disney culture. UK: Routledge. <http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/02614369300390111> 11.11.2018 tarihinde alınmıştır.
- Sevim, Z. (2013). Çizgi filmlerin değerler eğitimi bakımından karşılaştırılması. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi'nden edinilmiştir (Tez No: 344660).
- Soydemir, D. (2015). Hekim ve hemşirelerin hata raporlama engelleri. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi'nden edinilmiştir (Tez No: 408492).
- Tural, S. (1992). Kültürel Kimlik Üzerine Düşünceler. Ankara: Ecdad Yayınevi.
- TÜİK (2013). www.tuik.gov.tr. 06-15 Yaş Grubu Çocuklarda Bilişim Teknolojileri Kullanımı ve Medya (10.08.2018 tarihinde alınmıştır.)
- Türkmen, N. (2012). Çizgi filmlerin kültür aktarımındaki rolü ve pepee. Celal Bayar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 36(2),139- 158.
- Yaman, E., Bayburtlu, F.İ., Tekir, B., & Kırman, S. (2015). Dede Korkut çizgi filminde yer alan değerler. Değerler Eğitimi Dergisi, 13(29), 245- 269.
- Yağlı, A. (2013). Çocuğun eğitiminde ve sosyal gelişiminde çizgi filmlerin rolü: Cailou ve Pepee örneği. Turkish Studies, 8(10), 707-719.
- Yavuzer, H. (2004). Çocuk psikolojisi. Remzi Kitabevi: İzmir.
- Yıldırım, A., & Şimşek, H. (2008). Sosyal bilimlerde araştırma yöntemleri. Ankara: Seçkin Yayınları.
- Yıldız, C. (2016). 3-6 yaş çocuklarının tercih ettikleri çizgi filmlerdeki şiddet içeriklerinin analizi. Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 16(2), 698-716.