

YEDİ ONİKİ YAŞ GRUBU ÇOCUKLARA ÇİZGİ FİLM YÖNTEMİ İLE MÜZE EĞİTİMİNİN VERİLMESİ*

Abdulgani ARIKAN**

ÖZET

Bu çalışma Müze Eğitimine yardımcı olacak şekilde çizgi film uygulamasına yönelik olarak yapılmıştır. Çalışmanın amacı ilköğretim okullarında 7-12 yaş grubu çocuklara sanat eğitiminde verilen müze eğitiminin çizgi filmle verilmesine yönelik bir araştırma ve uygulama oluşturmaktır.

Bu çalışmada görsel algının eğitimdeki yeri ve önemi incelenmiş, çocuk özellikleri incelenmiş, çizgi filminin eğitim bağlamında kullanımı ele alınmış ve çizgi filmle oluşturulacak yardımcı paket programların eğitime katkısının önemli boyutlarda olduğu belirlenmiştir.

Anahtar kelimeler: Çizgi film, Eğitim, Sanat Eğitimi, Müze ve Sanat Eğitimi

MUSEUM EDUCATION BY CARTOON ANIMATION TO CHILDREN OF THE 7-12 YEARS GROUP

ABSTRACT

This study was made for cartoon applications which will help the education about museums. The aim of the study is to establish an application and study for 7-12 years old primary school children for the education about museums which is given in the education of arts.

The importance of visual perception in education was examined, as well as the usage of cartoons in educational context and it's understood that there are lots of benefits of assisting programs that are composed by means of cartoons.

Keywords: Cartoons, Education, Education of Art, Education of Art and Museum

GİRİŞ

İletişimi sağlamak amacıyla çizgiyi kullanan insanlar, yaşadıkları ortamlarda, etkilendikleri olayları resimlerken de çizgiyi kullanıyorlardı. Çizdiklerinin gerçeğe yakın olması için çaba gösteriyorlardı. İnsanoğlu çizgi çizmeyi öğrendiğinden beri gerçeği tekrar yaşatmak amacı doğrultusunda çizimlerini canlandırmaya çalışmıştır. İspanya'daki Altamira mağaralarının duvar resimlerinde, Mısır'da firavunlar devrinden kalan duvar kabartmalarında bu çabalar açıkça görülmektedir. Sinemanın bulunuşu ile insanın asırlardır tasarlamaya çalıştığı hareketi canlandırabilme arzusu gerçekleşmiştir. Prudommeau adlı bir sanatçı, tarih öncesi Paleolitik mağara resimleri arasında bir bizonun çeşitli hareketlerini kapsayan tasvirleri tek kare olarak filme almış, filmde hayvanın koştuğu görülmüştür (İlgaz 1998: 10, Çelenk 1995: 6).

Geçmişten günümüze çizgi insan hayatında önemli bir yer tutmaktadır. Hem insanın kendisini ifade etmesinde hem de başkalarıyla iletişim kurmasında görsel bir unsur olarak önemini korumaktadır. Sinema alanındaki gelişmeler çizginin kullanımı ve etkisini kanıtlamaktadır. 19. yüzyılın sonlarına doğru sinema ve fotoğrafın gelişimine paralel olarak gelişmeye başlayan çizgi film, sinemanın bir dalı olarak karşımıza çıkmaktadır. Çizgi film kendine özgü tekniği, karakteri ve tasarımıyla farklı bir sanat dalı olmuştur. Bu farklı özelliği ile seyircisiyle bütünleşmiş ve özellikle çocuklar üzerinde çok

etkili olmuştur. Bu durum çizgi filmin etkileyciliğini kanıtlamıştır (Can 1996: 4-5).

Teknoloji hızla ilerlerken, kitle iletişim araçlarının çeşitliliği de günden güne artmaktadır. Televizyonlar hızla gelişmekte, yayın alanları ve hedef kitleleri genişlemektedir. Yeni teknolojiler de ucuzlayarak yaygınlaşmakta ve etkin bir kitle iletişim ağı kurulmaktadır. Artık coğrafi mesafeler ortadan kalkmakta; bilgisayar başından istenilen bilgiye ulaşılabilen ve kilometrelerce uzaktaki bir eğitim kurumunun derslerine iştirak edilebilmektedir. Bilimsel ve teknolojik yapılanmanın değişmesi ile toplum da farklı iletişim araçlarının etkisi altında kalmakta ve toplumun yaşama, düşünme biçimleri değişmektedir. Özellikle kitle iletişim araçlarından en yaygın olan televizyon, toplumların eğitim ve eğlence gereksinimlerini karşılar duruma gelmiştir denilebilir (İnce 1991: 2). Teknolojik gelişmeler paralelinde gelişen sunum ortamları da çizgi film, film, oyun gibi görsel unsurların ağırlıkta olduğu çalışmalar yaygınlaştırmakta ve bu çalışmalar eğlenceden eğitime kadar değişik amaçlar için kullanılmaktadır. Herkesin yararlanabileceği kitaplar, dergiler, sinema, televizyon, bilgisayar ve geziler öğrencinin yargı ve imgelem gücünü harekete geçiren eğitim ortamları olarak geliştiğçe eğitim sadece okula bağlı bir alan olmaktan çıkmakta ve hayatın her alanına yayılmaktadır (Alkan 1998:5). Toplumun eğitimlerini, kültür değerlerini kuşaktan kuşağa aktarmakta ve çocuğu sosyalleştirmekte ve çocuklara sosyal rolleri öğretmekte en önemli, en etkili sos-

* Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü'nce kabul edilen yüksek lisans tez özeti

** Arş. Gör., Selçuk Üniversitesi İletişim Fakültesi

yal kurum olan aile, bugün bu fonksiyonlardan bir kısmını kaybetmektedir. Eve giren bir radyo, bir televizyon, çizgi resim serüvenler, kitap, gazete, sinema, bilgisayar gibi etkili kitle yayın araçları bazen aileden daha etkili olabilmektedir (Tan 1992: 85).

Kitle iletişim araçları öğreticilik görevini üstlenerek yalıtılmış bölgelere ulaşabilme özelliğiyle değişikliğe giden yolu kısaltabilir. İletişim teknolojileri - televizyon, uydu, bilgisayar ağları- uzaklığı ortadan kaldırıyor, böylece geniş kitlelere sürekli eğitim sağlanabiliyor (Usluata 1994:). Kitle iletişim araçlarından özellikle televizyon çok geniş bir ağa sahiptir. Artık en alt gelir seviyesinden en üst gelir seviyesindeki ailelere kadar her ailede televizyon bulunmaktadır. Televizyonun eğitim- öğretime katkı sağlama imkanı çok geniştir. Bir iletişim ve bilgilendirme vasıtası olarak televizyonun son derece büyük potansiyele sahip olduğu bilinmektedir. En sığ programın sunduğu bilgi miktarı bile çok geniş. Televizyonla büyüyen çocuklar Tv' de gördükleri her şeyden -çizgi filmlerden reklamlardan bilgilendirilirler (Esslin 1991: 70).

Televizyon sunum ortamı açısından ele alındığında; en yaygın sunum ortamı pozisyonuna sahip iletişim aracı konumundadır. Hazırlanan eğitim amaçlı çizgi filmlerin kitleye öğrenciye ulaşabileceği Cd, Vcd, Dvd, İnternet gibi farklı ortamların olmasına karşın televizyon sayısal açıdan üstünlüğü elinde bulundurmaktadır. Bu bağlamda bakıldığı zaman alternatif metotlar etkin bir şekilde gelişmektedir. Artık orta gelir sınıfının altındaki aileler de çocuklarına bilgisayar alarak bu teknolojik gelişme ve alternatif metotları sağlamaya çalışmaktadır. Özel teşebbüsler de bu alternatif metotların gelişmesi ve kullanıcı sayısının artması için cazip kampanyalar düzenleyerek kullanım ortamlarını yaygınlaştırmaktadırlar. Üniversiteye hazırlık, yabancı dil eğitimi, lise hazırlık vs. kurslar için dersane ortamı dışında ev kullanıcılarına yönelik , etkileşimli programlar hazırlanmaktadır. Tüm bu teknolojik gelişmelerle beraber bu ortamlarda verilmeye çalışılan eğitim ve öğretim için; görsel efektler, üç boyutlu animasyonlar, filimler, çizgi filimler, illüstrasyonlar yardımcı unsur olarak kullanılmaktadır. Bu gelişmeler doğrultusunda çocukların çizgi filmlere olan ilgileri de dikkate alındığı zaman, bu görsel etkinin gelişen sunum ortamlarında eğitim öğretim amaçlı kullanımı önemli bir gelişme olacaktır.

PROBLEM

Eğitim, insanın doğumdan başlayan ve ölümüne kadar süren uzun bir süreci kapsamaktadır. Eğitim en genel anlamda insanı topluma ya-

rarlı hale getirmek amacıyla yapılan bütün faaliyet ve çabaları kapsamaktadır. Yaşam boyu süren eğitimin bir kısmı okulda verilir. Okulda planlı bir şekilde verilen bu kesite öğretim denmektedir. Eğitim okul ortamında gerçekleştirilen öğretime göre daha geniş kapsamlıdır. Eğitim öğrenmenin olduğu her durumda ve her türlü tecrübeye söz konusudur. Öğretim, planlı, programlı ve desteklidir (Küçükahmet 197: 12).

Eğitim faaliyetleri içerisinde bireyin öğrencinin topluma yararlı bir hale getirilmesi amaçlanmaktadır. Çocuk sağlıklı eğitim öğretim ortamından geçerek yaşadığı toplumu özümser, tanır, kültür değerlerini bilir ve faydalı bir birey olabilir. Ancak; endüstriyel ve teknolojik gelişmeler, nüfus hareketleri, coğrafi zorluklar, fırsat eşitliğinin sağlanamaması, okulların fiziki ve sayıca yetersizliği vs. faktörler eğitim ve öğretimi olumsuz etkilemektedir. Eğitim demografik, bilimsel, ekonomik, sosyal, siyasal faktörlerden değişik yönlerden etkilenmektedir. Demografik faktör; eğitim yönünden öğrenci artışı şeklinde belirmektedir. Yeni ortam gereksinimi, ek finansman, program, süreç ve yapılanma değişiklikleri eğitimi etkilemektedir. Hızlı bilgi artışı bireysel ve toplum yaşamını etkilemekte, eğitimde bilgi üretme, depolama, öğrenme ve kullanmada yeni sistemlerin geliştirilmesi gerekmektedir (Alkan 1998: 34).

Eğitimciler fazla sayıda öğrenciye, daha az zamanda, daha fazla bilgiyi vermek zorunda kalmaktadırlar. Bu da eğitim öğretim ortamlarında iletişim kopukluklarına, disiplin sorunlarına, bilginin aktarılamamasına, istenilen ve amaçlanan davranış tarzlarının oluşturulamamasına yani eksik eğitim öğretime sebep olmaktadır.

Toplumdaki gelişmeler karşısında mevcut geleneksel eğitim sistemleri birçok sorunlarla karşılaşmaktadır. Bu sorunlar; karşılanamamakta olan eğitim talepleri, kalabalık öğrenci mevcutları, yetersiz öğretmen, teknolojik imkanlara rağmen geleneksel sistemin yaygın olarak kullanımı, mali kaynak yetersizliği, yetersiz tesis ve araç gereçleri, imkan eşitliği yönünden dengesiz dağılım olarak sıralanabilir (Alkan 1998: 6).

Tüm bu gelişmeler paralelinde genel eğitim içerisinde sanat eğitimi ve müze eğitimi bağlamında da olumsuz bir durum söz konusudur. Yetersiz veya eksik sanat eğitimi ve yeterli tanıtım yapılamaması sonucunda yetişen kuşak sanat eserlerimize yeterince değer vermemekte anlamamakta ve bilmemektedir. Ders araç gereci olarak geleneksel sistemde kullanılan basit eğitim araçları bile kullanılmamaktadır. Sa-

nat eserleri bakımından çok zengin olan ülkemizde bu kültür ürünlerinden faydalanamamakta, müzelerde sergilenen sanatsal eserlerinin ve tarihi değer taşıyan eserlerin önemi yeteri kadar topluma aktarılamamaktadır. Müze eğitimi bağlamında da konuya yaklaşıldığında tüm bu olumsuzluklardan etkilenmektedir. Yeni araç gereçler kullanılmadığı gibi geleneksel sistemde kullanılan araç gereçler dahi kullanılmamaktadır. Aynı zamanda bu alana yönelik yeni araç gereç ve yöntemlerde geliştirilmemiş veya yaygınlaştırılamamıştır (Yılmaz 1998: 84).

Tüm bu olumsuzluklar nedeniyle, öğrenimin daha verimli olmasını sağlayacak yeni eğitim teknik ve yöntemlerin geliştirilmesi gerekmektedir. Eğitim problemleri içinde okullaşma oranı göz önüne alındığında çağdaş iletişim araçlarından yararlanılması ve etkilenilmesi kaçınılmaz görünmektedir (Alkan1998: 5, İnce 1991: 6).

ARAŞTIRMANIN AMACI ve ÖNEMİ

Bu araştırmanın genel amacı; İlköğretim okullarında belirtilen yaş grubu çocuklarına yönelik, çizgi filmlerin eğitim amaçlı kullanımının incelenerek müze eğitimi bilgisinin çizgi filmle verilmesi doğrultusunda, çizgi film uygulamasının kısa bir bölümünü oluşturmaktır.

Toplumun kalkınması ve gelişmesinde eğitimin rolü büyüktür. Uygur bir toplum oluşturma çabaları sağlıklı eğitim ve öğretimle mümkün olmaktadır. Bu eğitim süreci sadece okulla sınırlı kalmamaktadır. Çocukların okul dışı yaşantıları da bu sürece katkıda bulunmaktadır. Değişik kitle iletişim araçları televizyonlar, bilgisayarlar, kitaplar, dergiler, sinema vs. çoğunun ilgisini çekmekte ve eğitim sürecinde etkili olmaktadır.

Geleneksel eğitim metotları, eğitimde her geçen gün değişen ve sayıca artan talepleri karşılayamamaktadır. Eğitimle ilgili yaşanan sorunlara çözüm getirebilecek ve yardımcı olabilecek yeni eğitim araç gereç ve metotlar üzerine araştırmaların yapılması büyük önem arz etmektedir.

Yaşanan bu eğitim sürecinde, gerek okul içi gerekse okul dışı tecrübe ve bilgilendirme faaliyetlerinde görsel eğitim unsurları önemli yer tutmaktadır. Görsel unsurların sunum ortamları ve teknolojileri giderek gelişmekte ve yaygınlaşmaktadır. Bu bağlamda bakıldığında, görsel iletişim araçlarının yaygınlığı, hedef kitle tarafından kullanımı, hedef kitle üzerindeki etkileri ele alınarak, eğitim açısından konunun araştırılması gerekmektedir.

1. ÇİZGİ FİLM SANATI İLE İLGİLİ GENEL BİLGİLER

1.1.TANIMI

Çizgi film canlandırma yada animasyon kelimeleri ile de sıkça ifade edilmektedir. Tek tek resimleriçizimleri ya da hareketsiz nesnelere gösterim sırasında hareket duygusu verebilecek şekilde düzenlemek ve filme aktarma işlemi olarak tanımlanmaktadır. Tip, karakter ve ortam tasarımlarının her karede çizilerek oluşturulması ile yapılan çalışmaya "çizgi film" denmektedir. Çizgi film, çizim ve boyama ile gerçekleştirilen filmleri kapsamaktadır. Aynı ayrı resimleri yada hareketsiz cisimleri gösteri sırasında hareket duygusu verecek biçimde düzenleyerek çevirim yapma tekniğine canlandırma denmektedir (Can 1996: 3, Çelenk 1995: 6).

1.2 ÇİZGİ FİLMİN TARİHÇESİ

On dokuzuncu yüzyılın başlarında resimleri hareket ediyormuş gibi gösteren bazı oyuncaklar çizgi filme temel teşkil edecek nitelikte olduğu bilinmektedir. Bilinen anlamda görüntüyü ilk çizenin Hollanda'lı bilgin Picher Van Muschenbock olduğu sanılmaktadır. 1736 yılında yel değirmeninin çalışmasını tasvir eden bir slâytlar dizisi çizmiştir. 1881'de Beale ve Hughes, Cnoretoscope adlı araçları ile canlandırma sinemasında gelişme yaşamıştır. Reynaud yaptığı çalışmalarda film üzerine el çizim tekniği ile 10 15 dakikalık canlı filmler yapmıştır. Reynaud, sinemanın ortaya çıkmasından önce ilk canlandırma filmlerini gerçekleştirmiştir. Çizgi film (19081917) on yıl içinde seyircinin merakla incelediği bir "teknik harika" olmaktan çıkıp keyifle benimsediği yeni bir eğlence türü olarak ortaya çıkmıştır. Sanatçının çizdiği tipler basit ve konuşmalar kahramanların ağızlarından çıkan diyalog balonlarına yazılmasına rağmen gelişmişler, kişilik kazanmışlardır (İnanç 1981: 41, Çelenk 1995: 5,9).

Karikatür sanatıyla yakın ilişkisi ve etkileşimi olan çizgi filmin Türkiye'deki gelişimi karikatür sanatının gelişmesi ile olmuştur. Karikatürçüler, çizim tekniğini, yapmış oldukları çizimlerle geliştirmişlerdir. Bu çizim tekniği zaman sürecinde karikatür sanatçılarındaki birikim sağlamış ve çizgi filme eğilim artmıştır. Türkiye'de çıkan ilk mizah gazetesi "Terakki" isimli gazetesinin ilave nüshalarıdır. Terakki mizah gazetesini Tanzimattan sonra Karagöz, Hayal, Çingiraklı Tatar, Çaylak, Diyojen gibi mizah dergi ve gazeteleri takip etmiştir. Türkiye'de ilk çizgi filmcilik dönemini karikatürçüler başlatmış ve geliştirmişlerdir. 1930 yıllardan beri yabancı yapımları bilinen canlandırma filmlere

Türk çizerler de özellikle karikatür sanatçıları ilgi duymuşlardır. Yarattıkları tiplerin canlandırılması yolunda çalışmalar yapmışlardır. Bu alanda ilk denemelerin Cemal Nadir GÜLER tarafından yapıldığı bilinmektedir. Amcabey tipinin çizgi film yapılması düşüncesi teknik imkansızlıklar yüzünden yarım kalmıştır. 1948-1949'da İstanbul Devlet Güzel Sanatlar Akademisi'nde (Mimar Sinan Üniv.) Öğretim Görevlisi Vedat AR tarafından bir kurs açılmıştır. İlk çizgi film denemeleri de bu kurs ta yapılmış ve kısa metrajlı çizgi filmler gerçekleştirilmiştir (Çelenk 1995: 13, Alsaç 1994: 47).

2. ÇİZGİ FİLM VE EĞİTİM

2.1 ÇİZGİ FİMLERİN ÖZELLİKLERİ

Çizgi film yapısı içerisinde çok fazla görsellik taşıyan simgesel bir anlatım aracıdır. Çizgi filmler; sunulan konuların içeriği, söz ve davranışlar, iletilen konu, renk ve konunun sunulmuş biçimi ile insanları etkilemektedir.

Farklı yaş gruplarında çizgi yapımları izleyen deneklere, hangi çizgi kahraman tiplemesinden daha çok hoşlandığı, tercih ettiği sorusu yöneltilmiştir. %48.8'lik bir grup hayvan kahramanlar olarak, %23.8'lik bir grup insan kahramanlar olarak, %25.4'lük bir grup ise mekanik kahramanlar olarak cevaplanmışlardır. Alınan sonuca göre, çizgi kahramanlar içerisinde en yüksek yüzde ile % 48.8 hayvan kahramanlar oluşturmaktadır. İkinci sırada mekanik kahramanlar ile üçüncü sırada insan kahramanlar yer almaktadır (İnce 1991:73).

Çizgi filmlerin aynı zamanda toplumsal bir işlevi de üstlenmiş durumdadır. Bu durum çizgi filmin bir iletişim aracı olmasından kaynaklanmaktadır. Yazın alanında imgesel yazım, resim sanatında da görsel bir anlatım mevcuttur, günümüzün çizgi filmleri bu anlayışın kitlelere yaygınlaştırılmış halidir. Bu açıdan bakıldığında, çizgi filme resim, yazın karışımı bir sanat dalıdır denebilir. Hepsinde kullanılan dil, simgedir. Başka bir deyişle, her çizgi filmin bir iletişimi vardır ve bu iletişimi genellikle simgesel anlatımla verir (Can 1996: 89).

2.2 ÇİZGİ FİLMLE EĞİTİM

Çizgi filmin, sinema ve TV ile çok büyük kitlelere ulaşabilmesi ve yapısındaki yoğun dramatik potansiyel nedeniyle, verilmek istenen bildirinin, en kısa zaman birimi içinde aktarılabilmesi onu çağımız insanının önemli bir iletişim aracı durumuna getirmektedir. Eğitim dünyasında bugüne kadar geliştirilmiş en etkili kitle iletişim araçlarından olan televizyon, çok boyutlu, genel ve yaygın bir iletişim aracı nite-

liğindedir. Kodlanmış anlamlı bilgi örüntülerini değiştirme, iletme ve sunma kapasitesine sahiptir. Son gelişmeler televizyonu eğitimin bir parçası haline getirmektedir. Bazı özellikleri değişmekle birlikte televizyonlar hemen bütün ülkelerde eğitim amacıyla da kullanılmakta olduğu görülmektedir (Alkan 1998: 176). Bilimsel ve teknolojik gelişmelerin insan hayatını büyük ölçüde etkileyip değiştirmesi, günümüz insanının bu koşullar doğrultusunda yetiştirilmesini de zorunlu kılmaktadır. Bu durum, hızlı değişim ve gelişime dayalı bir eğitim arayışını da beraberinde getirmektedir (İlğaz 1998: 9).

Çizgi filmin eğitim alanında rol oynaması, çizgi filmin yapısında var olan görsel düzenlemeler ve hareket ilişkisine dayanır. Görsel işitsel bir iletişim aracı olarak çizgi filmin temel gücü; karmaşıklığı açıklığa çıkararak, görünmez olanı görselleştirmek, seçilebilir ve kolay algılanabilir olmasındandır. Çizgi filmler, süreci görüntüsel basitleştirme, öykülerini büyük bir hızla anlatma, doğayı stilize etme ve olayları anlaşılır zaman birimlerine ayırıp yalınlaştırma gibi karakteristik özelliği nedeniyle çağımızın gereksinimi olan hızlı eğitim araçlarından biri durumuna gelmiştir. Gelişmiş ülkelerde diğer eğitim araçlarının yanı sıra çizgi film kullanımının da büyük önem kazanarak yaygınlaştığı görülmektedir (Can 1996: 90, İnce 1991:4).

2.2.1 EĞİTİM FİMLERİ

Eğitim amaçlı çizgi filmler ilk kez 1910 yılında Thomas Edison ile başlamıştır. Edison, filmlerin sınırsız bir öğretim potansiyeline sahip olduğunu savunmuştur. 1917'ye kadar olan süreç içinde, endüstriyel ürünler, sağlık, sanayi ve makineler üzerine eğitim filmleri üretilmiştir. II. Dünya savaşı döneminde askeri eğitim amaçlı mühendislik problemleri ve teorilerini açıklayan birçok çizgi film hazırlanmış ve bunlarla ilgili eğitimler verilmiştir. Kitleleşme eğiliminde başarılı olan filmlerin, sınıflarda da kullanılması gereğini savunan düşünceler gelişti. Eğitim amaçlı filmlerin görsel - işitsel sunumunun öğretime katkısı bir çok üniversitede incelenmeye başlandı (Can 1996: 84-85).

Günümüzde de görselliğin ve ses unsurlarının beraberce kullanıldığı çizgi filmler eğitim öğretim açısından yardımcı unsurlar olarak kullanılmaktadır. Canlandırma filmlerde sadece çizgi filmler değil, kukla, çamur vs. türde de filmler kullanılmaktadır. Ancak değişik sunum ortamlarında en sık rastlanan canlandırma türünün çizgi filmler olduğu gözlenmektedir. Ancak yapılan çizgi filmler sadece eğitim amacıyla üretilmemekte aynı zamanda eğlendirici yanlarıyla eğitim sürecini sıkıcılıktan kurtar-

maktadır.

2.2.2 EĞİTİMDE GÖRSEL ALGI

İnsan, çevresiyle olan ilişkisinin büyük bir bölümünü görsel olarak sağlamaktadır. İletişim araçlarıyla kapsamları genişletilen anlatım biçimlerinin her türünün izlendiği günlük yaşamda, görsel algılama büyük yer tutmaktadır (İnce 1991:2). Gelişen iletişim teknolojileri görsellik ve sesi bir arada kullanarak çeşitli anlatım biçimleri geliştirmekte ve görsellik hakim unsur haline gelmektedir. İnsan hayatında bu denli büyük yer tutan görsellik ve görsel algı eğitim bağlamında da ele alınmakta ve kullanılmaktadır.

Görsel malzemeler; dikkati çekme, güdüleme, bilgi kaynağı olma, soru sorma, öğrenmeyi somutlaştırarak anlamlı kılma ve bilgi organizasyonuna yardımcı olma amaçları doğrultusunda kullanılabilir. Sadece metin veya sembol gibi tek bir ifade şekliyle sunulan bilgileri anlamakta zorluk çeken bireye görsel unsurlar yardımcı olabilmektedir. Çünkü görsel açıklamalar, bilginin ortaya çıkardığı ilişkilerin somut olarak resimsel ifadeleridir. Çevreyi algılamada ve çevre ile ilgili bilgilere anlam vermede, zihinsel olarak kolay algılanabilen görsel malzemeler tercih edilebilir (Akpınar 1999:62). Bir kavramın, objenin ya da davranışın hafızada yarattığı düşünce ya da nesne "anlam" olarak tanımlanabilmektedir. Öğrenme sürecinde edinilen bilgiler, gerçek olanın "anlam" lanmış şeklidir. Eğitim amaçlı çizgi filmlerde alıcıya görsel olarak ulaşan göstergeler, aktarılan anlamların tanımlanması ve çözümlenmesi ile oluşmaktadır (Can 1996: 93).

İnsanın beş duyusu öğrenme ve eğitim sürecinde etkin bir şekilde kullanılmaktadır. Beş duyu organının kullanılmasında değişik yollar izlenebilmektedir. Çizgi film görme ve işitme duyusunu kullanma açısından bu değişik metotlardan en etkinlerinden bir tanesi olarak ele alınabilir. Beş duyunun en etkin şekilde kullanılması eğitim öğretimde daha kalıcı ve etkili olmasını sağlamaktadır. Gerek öğretici gerekse öğrenen açısından beş duyunun kullanılması ve beş duyunun tümüne hitap edilmesi önemlidir.

Beş duyunun öğrenme üzerine etkisi şu şekilde belirtilmektedir: Görme duyusu: % 75, İşitme duyusu: %13, Dokunma duyusu: %6, Koklama duyusu: %3, Tat alma duyusu: %3. Beş duyunun eğitim öğretim üzerine etkisine bakıldığında görme ve işitme duyusunun toplam olarak % 88 gibi yüksek bir veriye ulaştığı görülmektedir. Olaya çizgi filmin eğitim amaçlı kullanımını açısından bakıldığında zaman her iki duyu organına da hitap eden çizgi filmlerin eğitim

öğretim sürecinde kullanılmasının faydalı olabileceği de ortaya çıkmaktadır. Görsel ve işitsel duyu organlarına hitap eden materyallerin kullanımı görsel ve işitsel araçların kullanımını görsel algı açısından gerekli kılmaktadır (Küçükahmet 1997: 44, 151).

2.3 ÇOCUK VE ÇİZGİ FİLM

Çizgi filmler çocukların büyük beğeni ve ilgiyle izledikleri, eğlendikleri bir görsel unsur olarak her geçen gün gelişmekte, etkinliğini ve yaygınlığını arttırmaktadır. Televizyonlar çocukların yoğun ilgisine maruz kalmakta ve çocuklar üç yaşından itibaren televizyonu tek başına açabilmektedir. Anne ve babanın çocuk üzerindeki yönlendirici etkisine televizyon da eklenmektedir. Çizgi filmler çocukların televizyonda en çok severek izledikleri programların başında gelmektedir (Çelenk 1995: 105).

Çizgi filmlerin çocukları olumsuz yönde etkileyebileceğine ilişkin haber ve görüşlerde zaman zaman belirtilmektedir. Geçmişte TRT de yayınlanan "Atom Karınca" örneğinde ve yakın geçmişte de "Pokemon" örneğinde olduğu gibi. Çocuk burada saldırganlık veya şiddetten daha ziyade kahramanla özdeşleşerek onun yaptığı olağan dışı hareketleri yapmaya çalışırken kendine fiziki zararlar verebilmektedir.

Dengeli bir çocuk çizgi filmlerdeki olumsuzluklardan etkilenmemektedir, çocuklar filmlerdeki kötü kahramanlara değil iyiliği temsil eden kahramanlara hayranlık beslemektedirler. Ancak doğru amaçlar için yapılmayan çalışmalar da zararlı olabilmektedir (Yörükoğlu 2000:99).

İletişim en basit bağlamda, üç öğeye dayanmaktadır. İletiyi gönderen, iletiyi alan ve bu iki kişi arasında iletinin gönderilmesinde kullanılacak bir iletişim kotlaması, bir ileti olarak belirlenebilir. İletiyi gönderene kaynak, alana hedef-kitle, iletişimde gönderilen bildirimde de ileti denmektedir. Çizgi film açısından konu ele alındığında kaynaktan alınan ileti (mesaj) kanal vasıtasıyla (çizgi film) hedef kitleye (çocuk) ulaştırılmaktadır (Oskay 1997: 16). İnsan hayatının bir parçası olan iletişim doğumdan itibaren başlar. Yeni doğan bebek ilk iletişimini anne ile kurar, açlığını ve ıstırabını ağlayarak belirtir. Ağlamak bebeğin kendini ifade biçimi, anne ile iletişim çabası olarak değerlendirilebilir (Yörükoğlu 2000:32). Sinemanın çocuğun psikolojik ve sosyal gelişiminde bir uyarım kaynağı olduğu belirlenmiştir. Çocuk ancak 7 yaşında, filme dikkatini vermeye başlar. Oynatılanın az çok ne olduğunu ve filmin gerçek olmadığını anlayabilmektedir (Yavuzer 1998:232).

Çizgi filmlerin kitleye ulaştırıldığı en yaygın yolun televizyonlar olduğu düşünüldüğünde, çocukla iletişim kolaylıkla kurulmakta ve çocuk eğlenmek, öğrenmek amaçları doğrultusunda hazırlanan çizgi filmlerle eğitilebilmektedir. Trafik eğitiminden, dış sağlığına kadar çok değişik aşamalarda istenen ve amaçlanan davranış tarzları geliştirilebilmektedir. Çizgi filmler çocuklarla iletişim bağlamındaki etkisi bilinmektedir. Leyla Küçükahmetoğlu'na göre "Eğitim bir iletişim sürecidir, iletişiminde bulunmaksızın eğitim yapmak imkansızdır." Olaya bu bağlamda bakıldığı zaman sağlıklı eğitim sürecinin ön koşulu olarak doğru ve sağlıklı iletişim kurma zarureti ortaya çıkmaktadır. Çizgi filmlerin çocuklar üzerindeki etkisi de dikkate alınarak, eğitim öğretimde uygun uyarıcılar olarak kullanılması yararlı olabilecektir.

3. YEDİ ONİKİ YAŞ GRUBU ÇOCUK ÖZELLİKLERİ

3.1 SON ÇOCUKLUKTA GELİŞİM

Son çocukluk adı verilen 6-12 yaş aynı zamanda okul çağı olarak da ele alınabilir. Bu dönemde çocuk, ergenliğe geçiş olgunluğunu kazanmaktadır. Çocuk daha sağlıklı olmaya başlar, temel eğitimin ilk yıllarında somut düşünme, son yıllarına doğru ise soyut düşünme evresi yer almaktadır. Çocuk sayısal semboller, soyut deyişler, genel kurallar ve temel mantık gibi daha soyut kavramları anlamaya başlar. Okul çağı, çocuğun aile yuvasından çıkıp, dış dünyaya açıldığı, sosyal çevre ile ilişkilerini arttırdığı çağdır. İlkokul yıllarını içine alan bu dönem ergenliğin ilk belirtileri 12 yaşta son bulmaktadır. Bu dönemde cinsel kimlik belirleme başlamaktadır. İyi kötüyü ayırt edebilme, üst benlik gelişmektedir. Anneye bağımlılık azalmakta, el kol becerileri daha da artmaktadır (Yavuzer 2000:13, Yörükoğlu 2000:76).

3.2 ÇOCUKTA İLGİ ALANLARI VE KİTLE İLETİŞİM ARAÇLARI

Öğrenme için gerekli olan güdülenmenin kaynağını oluşturmaları bakımından ilgiler önemli bir etkidir. Bir faaliyete karşı ilgi duyan bir çocuk, bunu gerçekleştirmek için daha fazla güç harcamaktadır. Toplumların uygarlık ve gelişmişlik düzeyleri çocuklara sağladıkları olanaklarla ölçüldüğü günümüzde, çocuklar eğitici araç gereç, oyuncak, kitap bolluğu içerisinde yetişmektedir. Çocuk daha uyarıcı ve geliştirici bir ortamda büyümektedir. Bu gelişmiş ortamda çocuğun ilgisini çekecek çok farklı unsurlar bulunmaktadır. Televizyonlar, sinemalar, müzik, resim, bilgisayarlar, dijital oyunlar, çizgi romanlar, çizgi filmler, oyuncaklar vs. (Yavuzer 1998:200, Yörükoğlu 2000:93).

3.3 ÇOCUKLARDA SANAT EĞİTİMİ

Sanat; çocukların eğitiminde önemli bir etken olarak ortaya çıkmaktadır. Çizme, boyama, inşa etme gibi etkinlikler karmaşık bir süreç olup, çocuk bu çabaları sırasında çeşitli öğeleri birleştirerek anlamlı bir bütün oluşturarak deneyim kazanmaktadırlar. Sanat eğitiminde önemli olan, çocuğun düşünmesi, duyması, algılaması ve çevresine karşı tepkileridir. Anaokulundan liseye kadar öğrencinin estetik duyarlılığına sahip olması gerekmektedir (Yavuzer1998: 209).

Sanat eğitimi; çocuğun algılama yeteneğinin gelişmesinde, duygu düşüncelerini görsel şekillere dönüştürmesinde, sanat yapıtları ile kendi kültürleri arasında ilişki kurmasında yardımcı olmaktadır. Sanat eğitiminin çocukların yaratıcılık yönlerini geliştirmek, temel sanat bilgilerini çocuğun düzeyine göre kazandırmak, çocukların çevre ile ilgili gözlemlerini, duygularını, düşüncelerini ve heyecanlarını ifade edebilme alışkanlığı kazandırmak, sanat eserlerini inceleyerek estetik duygularını geliştirmek gibi amaçları bulunmaktadır. Sanat eğitimi, çocuğun geniş anlamda gelişmesini içeren bir ortamdır. Çocuk kendi temposu paralelinde, doğal eğilimlerini uygulamakta ve kullanmaktadır. Yaratma süreci yönlendirilerek kontrol altında tutulmaktadır (Strocki ve Kırıçoğlu 1996:8, Türkdogan1984:21-22, Gökaydın1998:3).

3.3. MÜZE EĞİTİMİ

Müzeler, buldukları ülkelerin ya da bölgenin kültürel yapısını, kültürel düzeyini, düşünce sistemini ve değerlerini yansıtan kurumlardır. Müzeler farklı bölge ve ülkelerdeki insanlar arasında iletişimi sağlamaya da yardımcı olmaktadır. Müzeler sadece kültürü yansıtan değil aynı zamanda yeniden yaratılmasına da yardımcı olmaktadır. Bireye önceden ortaya konmuş değerleri topluca sergileyerek sanat deneyimleri geliştirme imkanı sunar (Erbay2001:26).

Dünyadaki eğitim sistemleri geleneksel olandan uzaklaşmakta ve yaratıcı, keşfedici, denetleyici, sorgulayıcı kafa yapısına sahip bireyler yetiştirmek amacıyla yönelmektedirler.

Çağdaş eğitimin gereği olarak öğrenmenin her aşamasında yaratıcılık belirleyici rol oynamaktadır. Eğitim bilimciler, çocuğunun ezberci ve pasif alıcı konumunda olduğu sistemden, kendi kendine faal olması, istek uyandıracak materyaller geliştirilmesi, derslerde gözlem ve inceleme yapması sistemine geçilmesine ihtiyaç olduğu tespitinde bulunmaktadırlar.

Klasik okul eğitiminde soyut kavramlar sürekli tekrarlanarak öğrencilerin zihinlerinde bilgi yitiliminde ve ezberci bir tutum izlenerek bu bilgilerin unutulmasına yol açılmaktadır. Öğrencinin sürece doğrudan katıldığı öğrenme biçimi daha kalıcı olmaktadır. Bu öğrenme şekliyle öğrencinin yaratıcılığı da desteklenmektedir. Yaratıcılık, gerek sanat yapınının oluşturulmasında, gerekse bir soruna getirilen çözüm veya yeni yöntem ve araç olarak da değerlendirilebilir. Bu bağlamda müze, eğitimde yeni bir alan ve araç olarak ortaya çıkmaktadır (Yıldırım ve ark.2000:31, Atagök1999:146).

Sanat eğitiminin dört temel disiplini olan uygulamalı çalışmalar, sanat tarihi, sanat eleştirisi ve estetik disiplinler etkin bir şekilde müze eğitimi ile de bağlantılıdır. Her dört disiplin içinde müze ortamları uygun uyarıcılar olarak nitelendirilebilir. Bu disiplinler için müze ve müze eğitiminin yanında sanat atölyeleri, galeriler vs. de önemli yer tutmaktadır. Özellikle sanat tarihi, sanat eleştirisi bakımından müzeler büyük önem arz etmektedir. Müzeler; insanlara araştırma, inceleme, analiz yapma, kıyaslama, uygulama imkanlarını sunar. Öğrenmenin en sistematik ve aktif olarak uygulandığı mekanlardır. Müzelerde bulunan müze nesnelere zihinsel uyarıcı özellikleriyle, düşünme gücünü ateşlemekte, uyarmakta ve yaratıcılığı kışkırtmak için kullanılabilir. Müzeler yaratıcı düşüncenin ve yeteneğin gelişmesi için uygun ortamlardır (Özsoy 1998:63, Gartenhaus 2000:33).

Öğrenmede yeni modeller ve materyaller kullanma zorunluluğunun arttığı bu dönemde, müzeler; yerinde öğrenme ve uygulama anlayışına en uygun yerlerden biridir. Müzeler, yaşayan tarih, kültür ve bilim yuvalarıdır. Öğrenmenin bir eğlenceye dönüştürülebileceği, oyunlaştırılabileceği mekanlardır. Müze sadece koruma amaçlı kullanılmamalıdır. Müzeler bilgi aktarımı öğretimi yanında, duyuşsal ve uygulamalı öğretim tekniklerini de kapsamalıdır (Atagök 1999:6). Gerek Avrupa ülkelerinde, gerekse ABD' de müzeler sanat eğitimi konusunda önemli görevleri üstlenmiş durumdadırlar. Animasyonlarla, resimli kitaplarla, konferans ve fuar etkinlikleriyle faaliyetlerini yürüterek sanat eğitimine katkıda bulunmaktadır.

SONUÇ

Daha iyi ve kaliteli eğitim talepleri her geçen gün artmaktadır. Topluma faydalı bireyler yetiştirmek ve bireyin bilgi ve becerilerinin en üst düzeye çıkartılması hemen hemen bütün eğitim öğretim sistemlerinin ulaşmak istediği bir durumdur. Ancak; nüfus artışı, okullaşma oranını ve öğretmen sayısındaki orantısızlıklar

eğitim öğretimde olumsuzlukları da beraberinde getirmektedir. Bu durum her dalda olduğu gibi Sanat Eğitiminde de geçerlidir. Sanat eğitimi içerisinde müze eğitiminin de yeterince verilemediği ortadadır.

Eğitim öğretim sürecinde olay sadece eğitilenlerdeki olumsuzluk ve eksiklikle de sınırlı değildir, aynı zamanda bu süreçte öğretmen konumunda da sorunlar bulunmaktadır. Eğitim öğretim sürecindeki olumsuzluklar her seviyede görülmektedir. Yaşadığı şehirdeki müzelerden habersiz, müzeler hakkında yetersiz bilgi, müzede uygun davranış tarzları geliştirememeye hatta yönetici pozisyonundaki kişilerin müzeler ve eserleri tahribata yol açacak karar verebilmeleri bu olumsuzlukların en bilinenleri olarak sıralanabilir. Bu durumda genel olarak eğitim öğretim süreci esnasında hem öğretmen doğru materyal kullanmalı ve doğru bilgilendirebilmeli, hem de öğrenci hedeflenen doğru bilgi ve davranışları kazanabilmelidir. Bu süreç doğru gerçekleşirse sonuçların da olumlu olabilmesi mümkün olacaktır.

Görsel unsurların eğitim öğretim sürecinde kullanılması hem öğrenme kolaylığı hem kalıcılık açısından önemlidir. Özellikle çizgi film gibi etkileyiciliği yüksek görsel ve ses unsurları, bilgi ve hedeflenen davranış tarzlarını öğrenciye daha çabuk ve de kolay verebilmektedir. Bu bağlamda bu unsurların eğitim öğretim ortamlarında kullanılması önemlidir. Öğretmen konumundaki insanlar, geniş kapsamlı olarak hazırlanan çizgi film gibi görsel malzemeleri kullanarak eğitim öğretim sürecinin daha kalıcı ve etkileyici olarak gerçekleşmesini sağlayabilirler. Bu durum sadece Sanat-Müze eğitimi için geçerli bir durum değildir; diğer dallarda da hazırlanan bu gibi materyaller sürece büyük katkıda bulunabilirler.

Teknolojik imkanların hızla geliştiği ve ucuzladığı günümüzde bu imkanlardan yararlanmak ve yararlanmayı öğrenmek herkes için geçerlidir. Teknolojik gelişmeler doğrultusunda, eğitim ve öğretim amaçlı filmler, oyunlar, materyaller oluşturmak ve geliştirmek gerekmektedir. Olaya Sanat-Müze eğitimi açısından bakıldığında; öğrencinin gezeceği müze hakkında önceden bilgi edinmesini çizgi film gibi etkileyici bir metotla sağlamak, sonucu olumlu yönde etkileyecektir.

KAYNAKLAR

- Akpınar Y (1999) Bilgisayar Destekli Öğretim ve Uygulamaları, Anı Yayıncılık, Ankara.
Alkan C (1998) Eğitim Teknolojisi, Anı Yayıncılık, Ankara.
Alsaç Ü (1994) Türkiye'de Çizgi Roman ve

Yedi Oniki Yaş Grubu Çocuklara Çizgi Film Yöntemi İle Müze Eğitiminin Verilmesi (22-29)

Çizgi Film, İletişim Yayınları, İstanbul.

Atagök T (1999) Yeniden Müzeciliği Düşünmek, Yıldız Teknik Ün. Basım Yayın Merkezi, İstanbul.

Can A (1996) Çocuk ve Çizgi Film, Öz Eğitim Yayınları, Konya.

Çelenk E (1995) TV'de Gösterilen Çizgi Filmlerin İlkokul Çağı Çocukları Üzerindeki Etkileri, Y. Lisans Tezi, Ege Ün. Sos. Bil. Enst., İzmir.

Erbay F (2001) Türkiye'de Sanat Derg, 48.

Esslin M (1991) TV Beyaz Camın Arkası, Murat Çiftkaya (çev.), Pınar Yayınları, İstanbul.

Gartenhaus AR (2000) Yaratıcı Düşünme ve Müzeler, Ruhiser Mergenci ve Bekir Onur (çev), Ankara Ün. Basımevi, Ankara.

Gökaydın N (1998) Eğitimde Tasarım ve Görsel Algı, Milli Eğitim Basımevi, İstanbul.

İlgaz S (1998) Çizgi Filmin Temel İlkeleri Yapım Tekniği, Leya Yayıncılık, İstanbul.

İnanç D (1981) Sanat Olayı Derg, 5.

İnce M (1991) Çizgi Filmlerin 6-18 Yaş Arası Bireylerin Yaşantılarında Yeri ve Önemi, Y. Lisans Tezi Gazi Ün. Sos. Bil. Enst., Ankara.

Küçükahmet L (1997) Eğitim Programları ve Öğretim, Gazi Kitabevi, Ankara.

Oskay Ü (1997) İletişimin ABC'si, Der Yayınları, İstanbul.

Özsoy V (1998) Yetmişbeşinci Yılda Sanat Eğitimi ve Öğretimi, Milli Eğitim, 139.

Strocki M ve Kırıoğlu O (1996) Sanat Öğretimi, Milli Eğt. Geliştirme Projesi, Ankara

Tan H (1992) Psikolojik Danışma ve Rehberlik, Milli Eğitim Basımevi, İstanbul.

Türkdoğan G (1984) Sanat Eğitimi Yöntemleri, Kadioğlu Matbaası, Ankara.

Usluata A (1994) İletişim, İletişim Yayınları, İstanbul.

Yavuzer H (1998) Çocuk Psikolojisi, Remzi Kitabevi, İstanbul.

Yavuzer H (2000) Eğitim ve Gelişim Özelliğiyle Okul Çağı Çocuğu, Remzi Kitabevi, İstanbul.

Yıldırım ve ark.(2000) Okulda Başarı İçin Ders Çalışma ve Öğrenme Yöntemleri, Seçkin Kitapevi ,Ankara.

Yılmaz MG (1998) Birleştirilmiş Sanat Eğitimi Yöntemlerine Göre İlköğretim II. Basamağında Sanat Eleştirisinin Uygulanması ve Sonuçları, Doktora Tezi , S.Ü. Sos. Bil. Enst., Konya.

Yörükoğlu A (2000) Çocuk Ruh Sağlığı, Özgür Yayıncılık, İstanbul. ■