

FİLMİ İZLE HİKAYENİ YAZ

WATCH THE MOVIE WRITE YOUR STORY



ANTALYA
İL MİLLÎ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ

Fatma BARLAS¹

Ceren ÇOŞKUN²

Nida HOZAN³

Yağmur SARI⁴

^{1,2,3,4}Emine-Emir Bilim ve Sanat Merkezi, Eskişehir, Türkiye

^{1,2,3,4}Emine-Emir Science and Art Center, Eskişehir, Türkiye

fatmabarlas@yahoo.com
ORCID:0009-0002-3450-7718

cerencoskun.208@gmail.com
ORCID:0009-0006-7281-657X

nidahozann@gmail.com
ORCID:0009-0002-1605-5914

sysbsari2320@gmail.com
ORCID:0009-0006-9369-548X

MAKALE BİLGİSİ / ARTICLE INFORMATION

Geliş Tarihi / Date Received

06.06.2024

Kabul Tarihi / Date Accepted

02.07.2025

Yayın Tarihi / Date Published

Ekim / October 2025

Yayın Sezonu / Pub Date Season

Aralık - Haziran / December - June

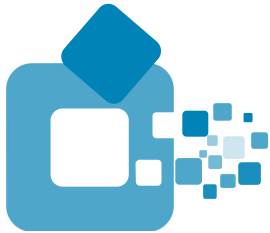
ATIF / CITE as

Barlas, F., Coşkun, C., Hozan, N., Sarı, Y. (2025). "Filmi İzle Hikayeni Yaz" / "Watch the Movie Write Your Story". Bilar: Bilim Armonisi Dergisi, 8 (1): 34-42 doi: 10.37215/bilar.1497128

<https://dergipark.org.tr/tr/pub/bilar>

Copyright © Published by Antalya İl Millî Eğitim Müdürlüğü Since 2018, Antalya, 07100 Turkey. All rights reserved.





FİLMİ İZLE HİKAYENİ YAZ

WATCH THE MOVIE WRITE YOUR STORY



ANTALYA
İL MİLLÎ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ

ÖZET

Çalışmanın amacı yabancı dil eğitiminde kullanılmak üzere bir yaratıcı yazma etkinliği tasarlayıp bu etkinlikle; değerler eğitimi açısından farkındalığı arttırmak, evrensel değerlerin toplumsal yaşantı ve insan ilişkileri açısından önemini vurgulamak, yaratıcı düşünme-yazma ve grupla işbirliği içinde çalışma becerilerini geliştirmektir. Çalışmada Amerikan Çocuk Edebiyatı yazarı Beth Ferry'in kitabı Stick and Stone'da yer alan temel insani değerlerden esinlenerek çalışma ekibinin hazırladığı sessiz stop motion animasyon filmi daha önce bu kitabı okumamış 7. ve 8. sınıf düzeyinde Emine Emir Şahbaz Bilim ve Sanat Merkezi'ne devam eden ÖYG (Özel Yetenekleri Geliştirme Programı) grubu öğrencilerine izletilerek hikaye yazmaları istenmiştir. Yabancı dil eğitiminde değerler eğitimi kapsamında yaratıcı yazma çalışması olarak tasarlanan bu etkinliğin kullanılabilirliğini derinlemesine tespit etmek için nitel araştırma tekniklerinden yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Görüşme formu aracılığıyla ve uygulayıcıların gözlemleriyle elde edilen veriler değerlendirilmiştir. Bulgular değerlendirildiğinde katılımcıların bu etkinlikle toplumsal değerler hakkında farkındalık geliştirmenin mümkün olduğuna ilişkin görüşlerinin öne çıktığı görülmektedir. Ayrıca katılımcıların kendilerinin de bu etkinliği uygulama sürecinde yaptıkları grup çalışmasıyla yardımlaşma ve dayanışma gibi değerleri bizzat deneyimledikleri gözlemlenmiştir.

Anahtar Sözcükler: Değerler Eğitimi, Yabancı Dil Eğitimi, Çizgi Film/Animasyon, Yaratıcı Yazma

ABSTRACT

The aim of the study is to design a creative writing activity to be used in foreign language education and to increase awareness in terms of values education, to emphasize the importance of universal values in terms of social life and human relations, and to develop creative thinking-writing and group collaboration skills. In the study, the silent stop motion animation film prepared by the research team, inspired by the basic human values in American Children's Literature author Beth Ferry's book Stick and Stone, was shown to the 7th and 8th grade students attending Emine Emir Şahbaz Science and Art Center at the 7th and 8th grade level who had not read this book before, and they were asked to write a story. In order to determine the usability of this activity, which was designed as a creative writing activity within the scope of values education in foreign language education, a semi-structured interview form, one of the qualitative research techniques, was used. The data obtained through the interview form and the observations of the practitioners were evaluated. When the findings are evaluated, it is seen that the views of the participants that it is possible to develop awareness about social values with this activity come to the fore. In addition, it was observed that the participants themselves experienced values such as solidarity and solidarity through the group work they did during the implementation of this activity.

Keywords: Values Education, Foreign Language Education, Cartoon/Animation, Creative Writing

1. GİRİŞ

Değerler, insanların tutum ve davranışlarını etkileyen, onların dünyaya bakış açılarını şekillendiren ve insanı insan yapan özelliklerdir. Değerler, toplumların kültürel yapısını oluşturan, bireylerin yaşamlarını yönlendiren ve toplumsal normları belirleyen unsurlardır. Değerler, ahlaki prensipler, inançlar, idealler, dürüstlük, adalet, saygı, sevgi gibi kavramları içerebilir. Ayrıca, değerler insanların tercihlerini, ilişkilerini ve yaşam tarzlarını belirleyen önemli unsurlardır. Bu kavramlar, sosyal bilimler, felsefe ve psikoloji gibi disiplinlerde de incelenmektedir. Değerler eğitimi ise bireylerin bu değerleri anlamalarını, içselleştirmelerini ve hayatlarına yansıtılmalarını hedefleyen bir eğitim alanıdır (Ulusoy ve Dilmaç 2012).

Kaynaklar incelendiğinde, değerler eğitimi kavramının eğitimin gerçekten dönüştürücü olabilmesi için karakter, etik ve değer gelişimini kapsamı gerektiği yönündeki genel anlayıştan ortaya çıktığı söylenebilir.

Değerler eğitimi konusunda öne çıkan eğitim teorisyenleri John Dewey, Lawrence Kohlberg ve Nel Noddings'in ahlaki gelişim modelleri, mevcut çocuk gelişimi teorileri için önemli çıkarımlara sahiptir. Connerty (1998) "Üç Gelişim Teorisi: Dewey, Kohlberg ve Noddings'in Ahlaki Gelişim Modellerinin Karşılaştırılması" isimli makalesinde Dewey, Kohlberg ve Noddings tarafından geliştirilen ahlak teorilerini karşılaştırmaktadır. Makale, ahlakın nesnel ve öznel doğasına, ahlakta aklın rolüne ve en yüksek etik formülasyonlarına odaklanarak, ahlaki gelişim modellerindeki temel farklılıkları incelemektedir. Dewey ve Kohlberg ahlakın içsel nesnellliğini ve aklın rolünü vurgularken, Noddings ahlakın öznel doğasını ve duygu ve ilişkinin rolünü vurgulamaktadır.

Dewey, Kohlberg ve Noddings tarafından önerilen ahlaki gelişim modellerinin modern eğitim sistemleri üzerinde önemli bir etkisi olmuştur. Sosyal ve duygusal öğrenmeye daha fazla vurgu yapılmasına, etik karar vermenin teşvik edilmesine, şefkat ve empatinin bütünleştirilmesine, ahlaki muhakemenin müfredata dahil edilmesine ve eğitime daha bütüncül bir yaklaşım getirilmesine yol açmışlardır. Bu modeller, akademik öğrenmenin yanı sıra ahlaki ve etik gelişime öncelik veren eğitim yaklaşımlarının geliştirilmesini etkileyerek öğrenciler, öğretmenler ve personel arasında şefkat, anlayış ve destekleyici ilişkilere değer veren bir okul kültürüne yol açmıştır (Connerty 1998).

Türkiye'de değerler eğitimi projesi, 2011-2012 eğitim-öğretim yılında bir proje olarak okullarda uygulanmaya başlanmıştır. Milli Eğitim Bakanlığı tarafından belirlenen değerler, belirli kurulların belirlediği bir programa bağlı olarak çeşitli etkinlikler yoluyla öğrencilere aktarılmaktadır. Bu

proje kapsamında işlenen değerler arasında sevgi, sorumluluk, saygı, hoşgörü, duyarlılık, özgüven, empati ve adil olma gibi değerler bulunmaktadır (Cihan 2014).

Türkiye'de, 2010 yılında Milli Eğitim Bakanlığı Talim Terbiye Kurulu Başkanlığı tarafından valiliklere ve tüm ilk ve orta dereceli okullara gönderilen bir genelge ile 2010-2011 Eğitim Öğretim Yılı'nın ilk haftasında okulöncesi, ilköğretim ve ortaöğretim okullarında ders içi ve ders dışında değerler eğitime yönelik faaliyetlerin gerçekleştirilmesi istenmiştir. Bu genelge, değerler eğitimi kapsamında şu temel noktaları ifade etmiştir: "Toplumsal hayatı oluşturan, insanları birbirine bağlayan, gelişmeyi, mutluluğu ve huzuru sağlayan, risk ve tehditlerden koruyan ahlaki, insani, sosyal, manevi değerlerimizin tüm bireylere kazandırılmasında en önemli etken eğitimidir. Bu kazanımlarımızın öğrencilerimize aktarılması da değerler eğitimi oluşturmaktadır." (MEB, Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığı: 2010; Cihan, 2014).

Bu proje kapsamında yapılan literatür taramasında, özellikle çizgi film/ animasyonlar ile değerler eğitimi, yabancı dil öğretiminde değerler eğitiminin kullanılması ve yaratıcı yazma konusunda yapılan incelemede aşağıdaki çalışmalara ulaşılmıştır.

Karaca (2019) tarafından hazırlanan "Çizgi Filmlerde Değerler Eğitimi, Değerler Eğitimi Açısından Rafadan Tayfa Çizgi Filminin İncelenmesi" yüksek lisans tezinde, değerlerin insan davranışları üzerindeki etkisi ve çocuklukta kazanılan değerlerin aile, çevre, okul ve iletişim araçları gibi unsurlarla şekillenebildiği vurgulanmaktadır. Tezde, Rafadan Tayfa çizgi filminin içeriğinin değerler eğitimi açısından incelendiği ve belirli değerlerin araştırıldığı belirtilmektedir. Çocukların izlediği programlarda değerlerin nasıl aktarıldığı ve çocukların bu değerleri nasıl öğrendiği konusunda çizgi filmlerin önemli bir rol oynadığı vurgulanmaktadır. Çizgi filmlerin, çocuklara değerler eğitimi verme konusunda önemli bir araç olabildiği ve bu değerleri hikaye anlatımı yoluyla çocuklara aktarabildiği ifade edilmektedir. Ayrıca, çizgi filmler aracılığıyla farklı kültürlerin ve insanların birbirlerine saygı göstermeleri, hoşgörü ve empati konularında da bilinçlendirme yapılabileceğine değinilmiştir.

Şentürk'ün (2020) "Sosyal Bilgiler Dersinde Eğitici Çizgi Roman ve Eğitici Çizgi Film Kullanımının Öğrencilerin Tutum, Motivasyon ve Akademik Başarılarına Etkileri" başlıklı doktora tezi çalışması 6. sınıf öğrencileri üzerinde yapılmıştır. Özellikle "Bilim, Teknoloji ve Toplum" öğrenme alanında eğitici çizgi roman ve eğitici çizgi film kullanımının öğrencilerin derse yönelik tutumları, motivasyonları ve akademik başarıları üzerindeki etkilerini araştırmayı

amaçlayan çalışma 2018-2019 eğitim-öğretim yılında Kilis il merkezinde öğrenim gören 266 6. sınıf öğrencisiyle gerçekleştirilmiştir. Çalışmanın sonuçlarına göre, eğitici çizgi roman ve eğitici çizgi filmlerin Sosyal Bilgiler dersinde öğretim materyali olarak kullanımının öğrencilerin derse ilişkin tutum, motivasyon ve akademik başarıları üzerinde belirli etkilere sahip olduğu görülmektedir. Öğrencilerin ölçme araçlarından aldıkları puan ortalamalarında istatistiksel olarak anlamlı farklar oluşmuş, ancak bu farkların matematiksel olarak çok büyük olmadığı belirtilmiştir. Ayrıca, öğrencilerle yapılan görüşmeler, eğitici çizgi roman ve eğitici çizgi filmlerin öğrenciler üzerindeki etkisinin büyüklüğünü ortaya koyarken öğrencilerin akademik başarıları, derse ilişkin tutumları ve motivasyonları üzerinde olumlu etkiler oluşturabileceğini göstermektedir.

Sevim (2013) tarafından hazırlanan “Çizgi Filmlerin Değerler Eğitimi Bakımından Karşılaştırılması” isimli yüksek lisans tezinde, çocukların en çok tercih ettiği yerli ve yabancı yapım çizgi filmlerin hangi değerleri ne şekilde yansıttığının belirlenmesi hedeflenmiştir. Araştırmada, çizgi filmler belirli değerler açısından karşılaştırılmıştır. Bu değerler şunlardır: sevgi, saygı, hoşgörü, işbirliği, adil olma, çalışkanlık, sorumluluk, temizlik, dürüstlük, yardımseverlik, aile birliğine önem verme, sağlıklı olmaya önem verme, paylaşma. Bu değerler çerçevesinde yerli ve yabancı yapım çizgi filmlerin incelenmesiyle hangi değerlerin ne şekilde yansıtıldığına dair bir karşılaştırma yapılmıştır. Yerli yapım çizgi filmlerde yardımseverlik değerinin ön planda olduğu, yabancı yapım çizgi filmlerde ise işbirliği ve paylaşma değerlerinin daha fazla vurgulandığı sonucuna ulaşılmıştır. Bu sonuçlar, çocukların izledikleri çizgi filmler aracılığıyla hangi değerleri öğrendiklerini anlamamıza yardımcı olabileceği gibi aynı zamanda çocukların eğitiminde ve gelişiminde çizgi filmlerin rolünü anlamamıza katkı sağlayabileceğini göstermektedir.

Özgökbil Bilis (2011) tarafından gerçekleştirilen “Çizgi Filmlerde Temsil Edilen Toplumsal Değerler Sistemi” adlı doktora tezinde, okul çağındaki çocuklara yönelik Nickelodeon kanalında yayınlanan “Süngerbob-Kareşort” ve D Çocuk kanalındaki “Winx Kulübü” çizgi film dizileri belirlenmiştir. Ayrıca, yetişkinlere yönelik olan ve her ikisi de CNBC-e kanalında yayınlanan “Family Guy” ve “Simpsonlar” çizgi film dizileri seçilmiştir. Her dört çizgi film dizisinin 01.03-14.04.2011 tarihleri arasında yayınlanan beş bölümü değer analizine tabi tutulmuştur. Bu çizgi filmlerin seçiminde, yüksek izlenme ve geniş kitle tarafından tanınma kriterleri önemli ölçüt olarak kabul edilmiştir. Elde edilen değerler, yedi farklı değer alanında gruplandırılmıştır. Yapılan değer analizi sonuçlarına göre, incelenen çizgi filmlerin tüm bölümlerinde hedonist değer alanında ortak değerlerin aktarıldığı gözlemlenmiştir.

Karakter temsilleri, haz alma, eğlence, macera ve rekabet ortamında kendini düşünme gibi davranışları sergileyerek izleyiciyi eğlendirmeye ve bireyselliklerini öne çıkarmaya yönelik bir temsil sunmaktadır. Değerler, karakterler arası diyalog ve eylemler aracılığıyla aktarılmaktadır. Bu değerlerin olumlu, olumsuz, çift anlamlı ya da doğrudan değil, gönderimde bulunularak ikincil değerler biçiminde aktarıldığı belirlenmiştir. Çift anlamlı olarak aktarılan değerler arasında “rekabet, egemenlik, güç, mücadele ve saygınlık/takdir edilme” değerleri bulunmaktadır. Dolayısıyla, olumlu kişisel özelliklere sahip bir karakterin bu değerleri aktarması olumlu olarak değerlendirilirken, aynı değerlerin kötü karakterler tarafından edinmeye çalışılması olumsuz bir değer yönelimi olarak kurgulandığı şeklinde vurgulanmıştır.

Güden Altmış (2021) tarafından hazırlanan “9-11 Yaş Grubu Çocuklara Yönelik Türk Yapımı Çizgi Filmlerde Değerler Eğitimi” doktora tezinde, TRT Çocuk kanalında yayınlanan 16 Türk yapımı çizgi filmde seçilen en çok izlenen 5 bölümdeki değerler belirlenmiştir. Bu değerler, içerik analizi yöntemi kullanılarak incelenmiştir. Bulgular, her bir çizgi filmde farklı sayıda değer tespit edildiğini göstermiştir. En fazla tespit edilen değer “özgüven” iken, diğer tespit edilen değerler arasında “sevgi”, “saygı”, “yardımseverlik”, “cesaret”, “sorumluluk”, “adalet”, “hoşgörü”, “paylaşım”, “dürüstlük”, “merak”, “bilim”, “sanat”, “doğa sevgisi” ve “milli değerler” yer almaktadır. Bu bulgular, çizgi filmlerin çocuklara değerler eğitimi vermede etkili bir araç olabileceğini göstermektedir.

Yıldız (2023), “Çizgi Filmlerin Fen Eğitimine Entegrasyonu: Durum Çalışması” adlı yüksek lisans tezinde tematik çocuk kanallarında yayınlanan çizgi filmlerin 5E öğrenme modeline uygun olarak fen eğitiminde kullanımını incelemeyi amaçlamaktadır. Çalışmada, öğrencilerin, fen bilimleri öğretmenlerinin ve fen eğitimi alanında çalışan öğretim üyelerinin görüşleri doğrultusunda belirlenen beş çizgi film, fen konularını bilimsel bir bakış açısıyla ve sorgularak olayların içinde işlemektedir. Belirlenen çizgi filmlerin fen bilimleri derslerinde kullanımı, 2018 Fen Bilimleri Öğretim Programı’nın konu alanı, ünite ve konuları çerçevesinde değerlendirilmiş ve 5E öğrenme modeline göre nasıl kullanılabilirdiği incelenmiştir. Çalışmanın sonucunda, çizgi filmlerin fen eğitiminde potansiyel bir materyal olarak kullanılabilirdiği ve öğrencilerin bu yolla fen konularını daha iyi anlayabileceği belirtilmiştir.

Tağman’ın (2023) “Anlama ve Anlatma Becerilerinin Geliştirilmesinde Çizgi Filmlerin Kullanımı Üzerine Bir Eylem Araştırması” adlı yüksek lisans tezi çizgi filmlerin anlama ve anlatma becerilerinin geliştirilmesinde kullanılabilirliğini

incelediği eylem araştırmasına dayanmaktadır. Bulgular, araştırmacının veri toplama araçları aracılığıyla elde ettiği gözlemler, görüşmeler, araştırmacı günlüğü, öğrenci günlükleri ve eylem planlarına dayandırılmıştır. Çalışmanın sonuçlarına göre, çizgi filmler öğrencilerin anlama ve anlatma becerilerinin geliştirilmesinde etkili bir araç olarak kullanılabilir. Öğrencilerin çizgi filmlerle ilgili olumlu tutumları, motivasyonlarını artırarak öğrenme sürecine katkı sağlamaktadır. Ayrıca, çizgi filmler öğrencilerin dinleme ve konuşma becerilerinin geliştirilmesine de yardımcı olmaktadır. Sonuç olarak, çalışma çizgi filmlerin eğitimde kullanımının önemini vurgulamaktadır ve öğretmenlere, öğrencilerin anlama ve anlatma becerilerini geliştirmek için çizgi filmleri kullanmaları konusunda öneriler sunmaktadır.

Güloğlu (2019) “Çizgi Film Karakterleri ve Yan Ürünlerinin Çocuklar Üzerindeki Etkileri” konulu yüksek lisans tezinde Winx Club çizgi filmi ve yan ürünlerinin çocukların tüketim alışkanlıkları ve kültür aktarımı üzerinde önemli bir etkiye sahip olduğunu göstermektedir. Ankete katılan öğrencilerin çoğunluğu Winx Club karakterlerini takip ettiğini belirtmiştir. Ayrıca, çocukların çizgi film karakterleri ve yan ürünleri hakkında olumlu düşünceleri olduğu ve bu ürünleri satın alma eğiliminde oldukları tespit edilmiştir. Bununla birlikte, çizgi filmlerdeki şiddet sahnelerinin çocuklar üzerinde olumsuz etkileri olduğu da belirtilmiştir. Sonuç olarak, çocukların tüketim alışkanlıklarının ve kültür aktarımının, çizgi filmler ve yan ürünler gibi popüler kültür ürünleri tarafından şekillendirildiği sonucuna varılmıştır.

Turp Özdemir (2020) “Türkiye’de Çocuk Kanallarında Yayınlanan Çizgi Filmlerin Değerler Eğitimi Açısından İncelenmesi Ve Bu Çizgi Filmlerin Türkçe Öğretime Katkısı” adlı yüksek lisans tezinde Türkiye’deki çocuk kanallarında yayınlanan çizgi filmlerin değerler eğitimi açısından incelenmesi ve bu çizgi filmlerin Türkçe öğretime katkısını ele almaktadır. Çalışma kapsamında elde edilen bulgulardan yola çıkarak TRT Çocuk ve MinikaGo adlı yerli çizgi film kanallarında yayınlanan çizgi filmlerin değerler açısından zengin içeriğe sahip olduğu, Türk diline katkısı bakımından atasözlerinin çok sık yer almadığı ama deyimler ve kalıp sözlerin daha fazla kullanıldığı sonucuna ulaşılmıştır. Türkçe öğretimi ve değerler eğitimi açısından çizgi filmlerden yararlanabileceği düşünülmektedir.

Ulaş Taraf (2011) “Özel İlköğretim Okulu Öğrencilerine İngilizce Zamanların Öğretiminde Otantik Çizgi Film Kullanımı” isimli yüksek lisans tezinde otantik çizgi filmlerin genç ikinci dil öğrencilerine zamanların öğretiminde kullanımının etkililiğini araştırmaktadır. Çalışmanın sonuçları, deney grubundaki öğrencilerin geleneksel dilbilgisi öğretim yöntemleriyle zaman öğretimi

yapılan kontrol grubuna göre önemli derecede başarılı olduklarını göstermektedir. Ayrıca, deney grubundaki öğrencilerin İngilizce dersine karşı olumlu bir tutum geliştirdikleri ve derslerde daha da güdüledikleri tespit edilmiştir. Ancak, röportaj yapılan öğretmenler tarafından bu yöntemin kullanışlı bulunmadığı belirtilmiştir.

Demirtaş (2019) “Dijital Öykülerin İlkokul Öğrencilerinin Dinlediğini Anlama ve Yaratıcı Yazma Becerilerine Etkisi” isimli yüksek lisans tezinde 4. sınıf öğrencileri üzerinde yapılan çalışmada kullanılan yöntem durum çalışmasıdır. Deney ve kontrol grupları oluşturulmuş ve deney grubuna dijital öykülerin dinleme anlama ve yaratıcı yazma becerileri üzerindeki etkisi incelenmiştir. Araştırmanın sonuçlarına göre dijital öykülerin öğrencilerin dinleme anlama ve yaratıcı yazma becerilerini geliştirmede etkili olduğu belirtilmiştir. Ayrıca dijital öykülerin öğrencilerin dil, teknoloji, izleyici, bağlam, sosyal hedefler ve güç arasındaki karmaşık ilişkileri anlamalarını kolaylaştırdığı tespit edilmiştir. Dijital öykülerin öğrencilerin tekrar yaparak pekiştirme ile zihinde kalıcılığı sağlamalarına yardım ettiği ve çok yönlü düşünme becerilerini geliştirmeleri üzerine olumlu etkileri olduğu da belirtilmiştir.

Indraprasta PGRI Jakarta Üniversitesi’nde gerçekleştirilen araştırmada yaratıcı yazma yoluyla 21. yüzyıl becerilerinin geliştirilmesinin önemi vurgulanmaktadır. Nitel analiz yöntemiyle yapılan araştırma, 4 C’nin (Creativity-Yaratıcılık, Critical Thinking-Eleştirel Düşünme, Collaboration-İşbirliği ve Communication-İletişim) yaratıcı bütünlük yaklaşımını kullanarak öğrencilerin yaratıcı yazma görevlerindeki unsurları analiz etmiştir. Araştırmanın sonuçları, öğrencilerin yaratıcı yazma görevleri aracılığıyla 21. yüzyıl becerileri olarak kabul edilen 4 C becerilerini geliştirdiğini göstermektedir. Araştırmada yaratıcı yazma projeleri öğrencilerin motivasyonunu artırarak, hayal gücünü ve yaratıcılığı teşvik ederek, gerçek iletişim ve işbirliği becerilerini geliştirmelerine olanak tanıdığı ve yanı sıra yabancı dil becerilerini de artırıcı bir rol oynadığı ifade edilmektedir. Bu bağlamda, yaratıcı yazma projelerinin öğrencilerin dil becerilerini geliştirmekle birlikte 21. yüzyıl becerilerini de desteklediği vurgulanmıştır (Pentury; Anggraeni; Pratama 2020).

Yapılan literatür taraması çizgi filmlerin Fen Bilimleri, Sosyal Bilgiler, Türkçe ve Yabancı Dil öğretiminde etkili bir şekilde kullanıldığını ortaya koymaktadır. Özellikle çocukların yoğun ilgi gösterdiği çizgi filmler, değerler eğitimi açısından güçlü bir araç olarak öne çıkmakta, öğrenmeyi hem eğlenceli hem de daha aktif hale getirmektedir. Dijital çağın dinamikleri doğrultusunda, eğitim ortamlarında dijital içeriklerin ve animasyon temelli materyallerin kullanımı kaçınılmaz hâle

gelmiştir. Bu bağlamda animasyonlar, öğrenme sürecine görsellik ve hareket katarak öğrencilerin dikkatini çekmekte, onları sürece daha etkin bir şekilde dahil etmektedir. Literatürde 21. yüzyıl becerilerinden olan “4C” (yaratıcılık, eleştirel düşünme, iş birliği ve iletişim) yetkinliklerini aynı anda destekleyen yaratıcı yazma etkinliklerine sınırlı sayıda rastlanmakta, özellikle değerler eğitimiyle yabancı dil öğretimini bütünleştiren çalışmalara nadiren yer verilmektedir. Bu durum, disiplinler arası yaklaşım gerektiren özgün uygulamaların geliştirilmesini önemli kılmaktadır.

Bu doğrultuda, çalışmanın amacı; yabancı dil eğitiminde kullanılmak üzere bir yaratıcı yazma etkinliği tasarlamak ve bu etkinlikle değerler eğitimi açısından farkındalık oluşturmak, evrensel değerlerin toplumsal yaşam ve insan ilişkilerindeki önemine dikkat çekmek, ayrıca yaratıcı düşünme, yazma ve grupla iş birliği içinde çalışma becerilerini geliştirmektir. Bu amaçla Beth Ferry'nin çocuk edebiyatı eseri Stick and Stone adlı hikâyesinden yola çıkılarak, stop motion tekniğiyle yazı veya ses içermeyen “sessiz hikâye” formatında bir animasyon filmi hazırlanmıştır. Öğrencilerin bu filmi izledikten sonra gruplar hâlinde sahnelere uygun bir kurgu geliştirerek hikâyeyi İngilizce yazmaları ve seslendirmeleri beklenmektedir. Böylece öğrencilerin hem iş birliği yapma ve grup içinde etkin rol alma becerileri gelişmekte, hem de yabancı dili yaratıcı bir şekilde kullanmaları teşvik edilmektedir. Ayrıca hikâyenin taşıdığı evrensel değerler aracılığıyla öğrencilerin toplumsal farkındalıklarının artırılması hedeflenmektedir.

2. MATERYAL VE METOT

2.1. Araştırma Deseni

Bu araştırma, nitel araştırma yöntemine dayalı olarak desenlenmiştir. Çalışmada, katılımcıların belirli bir durum hakkındaki deneyimlerini ve bakış açılarını derinlemesine anlamaya yönelik olarak durum çalışması (case study) deseni tercih edilmiştir. Durum çalışması, belirli bir olgunun kendi doğal bağlamı içinde, çeşitli veri toplama araçlarıyla ayrıntılı biçimde incelenmesine olanak tanıyan bir nitel araştırma desendir (Yin, 2003). Bu bağlamda, çalışma kapsamında Stick and Stone hikâyesine dayalı geliştirilen yaratıcı yazma etkinliğinin, öğrencilerin yabancı dil öğrenme süreciyle birlikte evrensel değerlere yönelik farkındalıklarını nasıl etkilediği araştırılmıştır.

2.2. Çalışma Grubu

Araştırmanın çalışma grubunu, Eskişehir Emine Emir Şahbaz Bilim ve Sanat Merkezi'nde öğrenim gören, 7. ve 8. sınıf düzeyinde Özel Yetenekleri Geliştirme (ÖYG) Programı'na devam eden öğrenciler arasından rasgele seçilen toplam 6 farklı gruptan oluşan 20 öğrenci oluşturmaktadır.

2.3. Verilerin Toplanması ve Analizi

Çalışmada kullanılan veriler, çalışma ekibi tarafından geliştirilen yaratıcı yazma etkinliğinin uygulanması sürecinde elde edilmiştir. Uygulama sürecinde ilk olarak, Beth Ferry'nin yazdığı ve Tom Lichtenheld'in resimlediği Stick and Stone adlı eserden esinlenilerek herhangi bir yazı veya ses içermeyen, “sessiz hikâye” formatında bir stop motion animasyon filmi hazırlanmıştır. Film, öğrencilerin yaratıcı düşünme ve yazma süreçlerini desteklemek amacıyla etkinliğin giriş materyali olarak kullanılmıştır.

Çalışma ekibinin hazırladığı 1876 kareden oluşan stop motion animasyon filminden bazı karelere aşağıda yer verilmiştir.



Şekil 1. Stop Motion Animasyon Filminden Kareler

Uygulama süreci, üç temel aşamadan oluşacak şekilde yapılandırılmıştır: (1) grup hâlinde hikâye kurgulama, (2) İngilizce olarak yazma, (3) yazılan hikâyenin seslendirilerek canlandırılması. Etkinlik, Emine Emir Şahbaz Bilim ve Sanat Merkezi'nde Özel Yetenekleri Geliştirme (ÖYG) Programı kapsamında eğitim gören, 7. ve 8. sınıf düzeyindeki toplam 20 öğrenciden oluşan 6 farklı grupla gerçekleştirilmiştir. Katılımcıların hiçbiri daha önce Stick and Stone kitabını okumamış olup, bu durum ön bilgi düzeyini dengelemek amacıyla gözetilmiştir.

Etkinlik tamamlandıktan sonra, sürece ilişkin öğrenci görüşlerini toplamak amacıyla nitel araştırma tekniklerinden yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Görüşme formu, öğrencilerin etkinlik sürecine yönelik algılarını, kazanımlarını, grup içi etkileşim deneyimlerini ve yabancı dili kullanma düzeylerine dair değerlendirmelerini ortaya koyacak soruları içermektedir. Elde edilen veriler, betimsel analiz yöntemiyle incelenmiş ve öğrencilerin deneyimlerine ilişkin temalar belirlenmiştir. Veriler, anonimleştirilerek etik ilkelere uygun biçimde raporlanmıştır.

3. BULGULAR

Değerler eğitimi yaratıcı yazma etkinliği olarak tasarladığımız bu proje çalışması Emine Emir Şahbaz Bilim ve Sanat Merkezi'ne devam eden ÖYG grubu 7 ve 8. sınıf öğrencilerinden oluşan altı farklı gruba toplam 20 öğrenciye uygulanmıştır. Etkinliğin değerlendirilmesi için yarı yapılandırılmış görüşme formu hazırlanmıştır. Bu görüşme formuyla ve uygulama esnasında yapılan gözlemlerle proje bulguları ortaya konmuştur.

Uygulama süreci üç aşamadan oluştu. Öncelikle her gruba Beth Ferry'nin çocuk edebiyatı eseri olan "Stick and Stone" isimli kitabını kullanarak stop motion tekniğiyle hazırlanan animasyon filmi izletildi. Sonra, öğrenci gruplarından grup çalışması şeklinde animasyon filmindeki sahneleri ele alarak kendi hikayelerini kurgulamaları ve yazmaları istendi. Ardından gruplar yazdıkları hikayeyi canlandırdılar ya da dublajlama tekniğiyle seslendirdiler. Etkinlik tamamlandığında görüşme formu aracılığıyla öğrencilerin etkinliği değerlendirmeleri istendi.

Görüşme formunun ilk sorusu "Yazdığınız hikaye aşağıdaki değerlerden hangilerini yansıtmaktadır? Dayanışma, hoşgörü, güven, özgürlük, adalet-şeflik, dürüstlük, çalışkanlık, misafirperverlik, sevgi, yardımlaşma, sevgi-saygı, merhamet, barış, sorumluluk, arkadaşlık-kardeşlik, mutluluk" şeklindedir. 20 öğrencinin hepsi bu soruya verdikleri cevapta "arkadaşlık-kardeşlik" ve "dayanışma" derken, 17 öğrenci "mutluluk", 16 öğrenci "yardımlaşma", 13 öğrenci "sevgi-saygı", 7 öğrenci "barış", "güven" ve "şefkat", 6 öğrenci "merhamet", 5 öğrenci "hoşgörü", 2 öğrenci "adalet", "sorumluluk" ve "özgürlük" değerlerini yazdıkları hikayelerde yansıttıklarını ifade etmişlerdir. Sorunun ikinci aşamasında verilen değerlerin dışında hikayelerinde yer verdikleri başka değerler sorulduğunda ise 4 öğrenci "dostluk" ve "cesaret", 2 öğrenci "alçakgönüllülük" ve "zorbalığa karşı duruş" şeklinde görüş belirtirken 1 öğrenci "özgüven" ve 1 öğrenci de "iyilik" olduğunu söylemiştir.

İkinci soruda "Yazdığınız hikayede en çok üzerinde durduğunuz değer (değerler) hangisidir?" diye öğrencilere soruldu. 13 öğrenci "arkadaşlık", 8 öğrenci "dayanışma", 9 öğrenci "yardımlaşma", 5 öğrenci "dostluk", 3 öğrenci "merhamet" ve "mutluluk" şeklinde yanıtladı. Sorunun ikinci aşamasında bu cevapları hangi sahnelerden yola çıkarak verdikleri sorulduğunda; 13 öğrenci "Karakterlerden birinin diğerini içinde bulunduğu zor durumdan kurtardığı sahne.", 11 öğrenci "Karakterlerden birinin diğerini zorbalığa karşı koruduğu sahne.", 9 öğrenci "Karakterlerin arkadaş oldukları, birbirleriyle vakit geçirdikleri ve eğlendikleri sahneler.", 3 öğrenci "Zorbalık yapan karakterin affedildiği sahne." ve 1 öğrenci de "Tüm sahneler." şeklinde yanıtlamıştır. Sorunun üçüncü

aşamasında "Yazılan hikayede en çok üzerinde durulan değer(ler)in günlük hayatımızdaki önemi sizce nedir?" sorusuna ise öğrenciler; insanlar arasındaki iletişimi güçlendirdiği, daha sağlıklı hale getirdiği, davranışları iyileştirdiği, empati kurma becerisini geliştirdiği, insanların birbirine daha barışçıl yaklaşımlarını sağladığı, yardımlaşmayı güçlendirerek dayanışmayı artırdığı, yalnızlaşmayı engellediği, daha anlayışlı ve sabırlı olunmasına ve daha mutlu bir hayat yaşamamıza katkı sağlayabileceği şeklinde görüşlerini ifade etmişlerdir.

Üçüncü soru ise "Grubunuzla bu etkinliği yaparken nasıl hissettiniz?" şeklindeydi. 13 öğrenci eğlendiklerini, 8 öğrenci mutlu hissettiğini, 2 öğrenci iyi hissettiğini, 1 öğrenci komik, 1 öğrenci heyecanlı bulduğunu söylemiştir. 1 öğrenci "İlk defa grup arkadaşlarımla bu kadar samimi oldum.", 1 öğrenci "Kendimi bir topluluğa ait hissettim." derken 1 diğer öğrenci de "Ben empati yaptım ve zor durum yaşayanlar için üzülüm ama yardımlaşma gibi olayları duyunca mutlu oldum." şeklinde yanıt vermiştir.

Dördüncü soruda "Bu etkinliğin grup dinamiğine olumlu bir katkıda bulunup bulunmadığına cevap arandı. 19 öğrenci grup dinamiğine katkı sağladığını belirtirken 1 öğrenci katkı sağlamadığını söylemiştir. 5 öğrenci "Birlikte çalıştığımız için takım çalışması ve işbirliğini güçlendirdi.", 1 öğrenci "Grup arkadaşlarımla daha önce hiç bu kadar etkileşime geçmemiştim." ve 1 başka öğrenci de "Grup çalışmalarını severim, farklı düşünceler ve yardımlaşmayı olumlu etkiler." şeklinde görüşlerini dile getirmişlerdir.

Beşinci soru "Bu etkinliğin en çok keyif aldığınız aşaması neydi? (kurgu, yazma, seslendirme)" şeklindedir. 14 öğrenci seslendirme aşamasından yani hikayenin son aşamasında hikayeyi seslendirme ya da canlandırma şeklinde sunmaktan, 5 öğrenci yazma aşamasından, 9 öğrenci ise kurgu aşamasından daha çok keyif aldıklarını ifade etmişlerdir. Bazı öğrencilerin birden fazla aşamadan çok keyif aldıkları görülmektedir. Özellikle seslendirme aşamasının öğrencilerin uygulama sırasında da en çok eğlendikleri aşama olduğu gözlemlenmiştir.

Altıncı soru "Sizce bu etkinlik toplumsal değerler konusunda farkındalık sağlar mı?" şeklinde sorulmuştur. 18 öğrenci toplumsal değerler konusunda farkındalık sağlayacağını belirtirken, 1 öğrenci "Zorbalık yapmamayı, insanlara iyi davranmayı ve yardımlaşmayı sağlar." şeklinde görüşünü bildirmiştir. 1 öğrenci "Bazı kişilerde belki hayır ama genelinde evet." derken, 1 öğrenci de "Eğer hedef kitle büyütülüp daha fazla kişiye ulaşması sağlanırsa farkındalık sağlayabilir." demiştir.

Yedinci soru ise "Sizce bu etkinliğin yabancı dilde uygulanması etkinliği daha ilgi çekici hale getiriyor mu?" şeklindedir. 16 öğrenci

“Evet” derken, 3 öğrenci “Hayır”, bir öğrenci de “Türkçe olsa daha iyi olurdu” yanıtını vermiştir. Evet diyenlerden 1 öğrenci “İngilizce yazmak daha çekici olduğundan evet.” derken bir diğeri “Yabancı dilde olduğundan İngilizcemiz geliyor ama bence Türkçe yapılırsa benim için daha rahat olur.” şeklinde açıklama yapmıştır. 3 öğrenci “Hem bilmediğimiz kelimeler öğreniyoruz hem de İngilizcemizi geliştiriyoruz.” şeklinde olumlu görüş belirtmiştir. Hayır diyen öğrencilerden birisi “Eğer Türkçe olsa idi daha ayrıntılı ve daha güzel bir iş çıkacaktı.” derken bir diğeri “Hikaye daha sade oluyor.” şeklinde yorumda bulunmuştur.

4. SONUÇ ve TARTIŞMA

Bu araştırmada, değerler eğitimi kapsamında yaratıcı yazma etkinliği olarak tasarlanan bir stop motion animasyon çalışmasının, öğrencilerin değerleri kavrama, yaratıcı düşünme ve işbirliği yapma becerileri üzerindeki etkileri incelenmiştir. Elde edilen bulgular, animasyon temelli yaratıcı yazma etkinliklerinin yalnızca değer aktarımı açısından değil, aynı zamanda 21. yüzyıl becerileri olarak kabul edilen yaratıcılık, eleştirel düşünme, iletişim ve iş birliği gibi yetkinliklerin gelişimine de katkı sağladığını ortaya koymaktadır.

Araştırma sonuçları, Karaca (2019) ve Sevim (2013) tarafından yapılan çalışmalarla paralellik göstermektedir. Bu çalışmalar, çizgi filmlerin çocuklara değerleri hikâye anlatımı yoluyla etkili biçimde aktarabildiğini ve özellikle yerli yapımlarda yardımseverlik, dürüstlük ve sorumluluk gibi değerlerin öne çıktığını belirtmektedir. Mevcut çalışmada kullanılan stop motion etkinliği de benzer şekilde, öğrencilerin yazılı anlatımlarında bu değerlere yer verdiğini ve içerikleriyle özdeşleştiklerini göstermektedir.

Şentürk’ün (2020) ve Güden Altmış’ın (2021) bulguları da bu çalışmayı destekler niteliktedir. Her iki çalışmada da eğitici çizgi içeriklerin öğrenci motivasyonunu artırdığı ve akademik başarıya olumlu katkı sağladığı belirtilmektedir. Bu araştırmada da öğrencilerin etkinlik sürecine yüksek katılım göstermeleri, grup çalışmalarısıyla birlikte düşünmeleri ve yaratıcı ürünler ortaya koymaları bu bulgularla örtüşmektedir.

Tağman’ın (2023) çalışmasında çizgi filmlerin anlama ve anlatma becerilerine olumlu etkisi vurgulanırken, Demirtaş (2019) dijital öykülerin yaratıcı yazma ve dinlediğini anlama becerilerini geliştirdiğini belirtmiştir. Mevcut çalışmada da stop motion süreci boyunca öğrencilerin düşünme, yazma ve seslendirme aşamalarında aktif rol almaları, bu becerilerin geliştiğini desteklemektedir. Bu da hayır diyenlerin aslında yabancı dilde kendilerini ifade etmekte zorlandıkları için etkinliğin ana dillerinde olmasını tercih ettiğini göstermektedir diyebiliriz.

Tüm bu bulgulara bakıldığında yaratıcı yazma etkinliği olarak tasarlanan bu etkinliğin yabancı dil eğitiminde değerler eğitimi konusunda öğrencilerde farkındalık yarattığı ve uygulanabilirliği vurgulanmaktadır.

Pentury, Anggraeni ve Pratama (2020) tarafından yapılan uluslararası çalışmada yaratıcı yazma projelerinin 4C (yaratıcılık, eleştirel düşünme, iletişim ve iş birliği) becerilerini desteklediği ifade edilmiştir. Bu araştırma da aynı şekilde, söz konusu becerilerin her birinin animasyonlu yazma etkinliği sürecinde somut biçimde geliştirilebildiğini göstermektedir.

Ancak bazı çalışmaların ortaya koyduğu uyarılar da dikkate değerdir. Özgökbel Bilis (2011) ve Güloğlu (2019), bazı çizgi film içeriklerinin hedonist, bireyci ve tüketim odaklı mesajlar taşıyabileceğini ve bunun çocuklar üzerinde olumsuz etkiler doğurabileceğini belirtmiştir. Bu açıdan, animasyon içeriklerinin eğitim ortamında kullanılmasında içerik seçiminin dikkatle yapılması gerektiği bu çalışmada da vurgulanmaktadır.

Sonuç olarak, bu çalışma çizgi film ve animasyon içeriklerinin doğru pedagojik yaklaşımlarla kullanıldığında yalnızca değerler eğitimi için değil, aynı zamanda dil becerileri, sosyal beceriler ve 21. yüzyıl yeterliliklerinin kazandırılması açısından da etkili bir araç olabileceğini göstermektedir. Çalışmanın özgün yönü, değerler eğitimi ile yabancı dil dersini yaratıcı bir etkinlik çerçevesinde bütünleştirmesi ve literatürde benzer bir örneğe sık rastlanmamasıdır. Gelecek araştırmalarda farklı yaş gruplarıyla ve daha uzun süreli uygulamalarla bu tür çalışmaların etkililiği daha ayrıntılı biçimde araştırılabilir.

KAYNAKLAR

- Cihan, N. (2014). Okullarda değerler eğitimi ve Türkiye'deki uygulamaya bir bakış. *International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic*, 9(2), 429–436. <https://www.acarindex.com/pdfler/acarindex-73d6b21d-f079.pdf>
- Connerty, M. J. (1998). Three theories of development: A comparison of Dewey, Kohlberg, and Noddings' models of moral growth (Master's thesis, University of Massachusetts Boston). ScholarWorks. https://scholarworks.umb.edu/cct_capstone/67
- Demirtaş, İ. (2019). Dijital öykülerin ilkökul öğrencilerinin dinlediğini anlama ve yaratıcı yazma becerilerine etkisi (Yüksek lisans tezi, Ahi Evran Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü).
- Ferry, B. (Yazar), & Lichtenheld, T. (İllüstratör). (2015). *Stick and stone*. Clarion Books. <https://www.youtube.com/watch?v=XTYfji4YiS0>
- Güden Altmış, Z. (2021). 9–11 yaş grubu çocuklara yönelik Türk yapımı çizgi filmlerde değerler eğitimi (Doktora tezi, Sakarya Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü).
- Güloğlu, H. (2019). Çizgi film karakterleri ve yan ürünlerinin çocuklar üzerindeki etkileri (Yüksek lisans tezi, Marmara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü).
- Karaca, S. S. (2019). Çizgi filmlerde değerler eğitimi: Değerler eğitimi açısından Rafadan Tayfa çizgi filminin incelenmesi (Yüksek lisans tezi, İzmir Kâtip Çelebi Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü).
- Milli Eğitim Bakanlığı, Talim Terbiye Kurulu Başkanlığı. (2010). Değerler eğitimi (Genelge No: 2010/53). Ankara.
- Özgökbel Bilis, P. (2011). Çizgi filmlerde temsil edilen toplumsal değerler sistemi (Doktora tezi, Ege Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü).
- Pentury, H. J., Anggraeni, A. D., & Pratama, D. (2020). Improving students' 21st century skills through creative writing as a creative media. *Deiksis*, 12(2), 164–178. <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Deiksis/article/view/5184>
- Sevim, Z. (2013). Çizgi filmlerin değerler eğitimi bakımından karşılaştırılması (Yüksek lisans tezi, Uşak Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü).
- Şentürk, M. (2020). Sosyal Bilgiler dersinde eğitici çizgi roman ve eğitici çizgi film kullanımının öğrencilerin tutum, motivasyon ve akademik başarısına etkileri (Doktora tezi, Atatürk Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü).
- Tağman, F. (2023). Anlama ve anlatma becerilerinin geliştirilmesinde çizgi filmlerin kullanımı üzerine bir eylem araştırması (Yüksek lisans tezi, Erciyes Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü).
- Turp Özdemir, Z. (2020). Türkiye'de çocuk kanallarında yayınlanan çizgi filmlerin değerler eğitimi açısından incelenmesi ve bu çizgi filmlerin Türkçe öğretimine katkısı (Yüksek lisans tezi, Yıldız Teknik Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü).
- Ulaş Taraf, H. (2011). Özel ilköğretim okulu öğrencilerine İngilizce zamanların öğretiminde otantik çizgi film kullanımı (Yüksek lisans tezi, Hacettepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü).
- Ulusoy, K., & Dilmaç, B. (2012). Değerler eğitimi. Pegem Akademi.
- Yıldız, V. (2023). Çizgi filmlerin fen eğitimine entegrasyonu: Durum çalışması (Yüksek lisans tezi, Marmara Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü).
- Yin, R. K. (2003). *Case study research: Design and methods* (3rd ed.). Sage Publications.