



(ISSN: 2602-4047)

Aslan, Ş., Tay, B. & Uçuş Güldalı, Ş. (2021). Primary School Teachers' Opinions Regarding the Use of Cartoons and Animations in Life Science Education, *International Journal of Eurasian Education and Culture*, 6(14), 2113-2165.

DOI: <http://dx.doi.org/10.35826/ijoecc.434>

Article Type (Makale Türü): Research Article

## PRIMARY SCHOOL TEACHERS' OPINIONS REGARDING THE USE OF CARTOONS AND ANIMATIONS IN LIFE SCIENCE EDUCATION<sup>1</sup>

**Şule ASLAN**

Graduate Student, Kırşehir Ahi Evran University, Kırşehir, Turkey, [suleaslan40@gmail.com](mailto:suleaslan40@gmail.com)  
ORCID: 0000-0002-6195-7880

**Bayram TAY**

Prof. Dr., Kırşehir Ahi Evran University, Kırşehir, Turkey, [bayramtay@ahievran.edu.tr](mailto:bayramtay@ahievran.edu.tr)  
ORCID: 0000-0003-2466-1527

**Şükran UÇUŞ GÜLDALI**

Assoc. Prof. Dr., Kırşehir Ahi Evran University, Kırşehir, Turkey, [sukran.guldali@ahievran.edu.tr](mailto:sukran.guldali@ahievran.edu.tr)  
ORCID: 0000-0002-7992-9802

Received: 05.04.2021

Accepted: 18.07.2021

Published: 07.09.2021

### ABSTRACT

This study aims to find out primary school teachers' opinions about the use of cartoons and animations in life science lesson. In accordance with this purpose, case study design from qualitative research models is used. The research data are collected through group discussions in five sessions. The data of the research, which uses criterion sampling from purposive sampling methods, are elicited from 29 primary school teachers who currently teach life science lesson. The data collected for the research are content-analyzed with Maxqda. Primary school teachers are found to have been using cartoons and animations for various purposes such as to visualize the subject, to enhance retention in students, to concretize the subject, to increase the attention span, to enable knowledge transfer, to keep the teaching process up-to-date, to support the teaching process, to provide a model and also as a method and technique. Primary school teachers stated that cartoons and animations that are intended to be used in life sciences lesson should feature special heroes and be attention-grabbing, thematic, eye-catching and intriguing in addition to being suitable for the level of students, individual differences, multiple intelligence theory, acquisitions, culture, reality and national notions. Primary school teachers stated that the following points should be paid attention to when using cartoons and animations: messages should be clear, content should be in line with the objectives and goals of the lesson and they should be designed appropriately to give national and moral values as well. In this study, primary school teachers drew attention to some aspects related to the use of cartoons and animations. In this context, professional trainings can be organized for teachers in order to improve primary school teachers' competencies and skills in terms of using cartoons and animations.

**Keywords:** Animation, cartoons, life science, primary school teachers.

<sup>1</sup> This study was produced by the master's thesis of Şule ASLAN, which was supervised by Prof. Dr. Bayram TAY and Assoc. Prof. Dr. Şükran UÇUŞ GÜLDALI at Ahi Evran University Graduate Education Institute

## INTRODUCTION

“Computer Assisted Instruction” models emerged as we started to use computers, which have become indispensable in daily life over the time, in education. In these models, computers can be used as a presentation tool to reinforce learning by giving the students new and unknown subjects or by reminding them the subjects that they actually know (Katircioğlu & Kazancı, 2003): 1). It can be said that computer-assisted instruction contributes to the academic achievements of students in terms of concretizing abstract knowledge, grabbing attention, and enhancing the retention of knowledge. Utilization of audiovisual tools, including computers, in education are thought to be effective in improving the above-mentioned aspects. Widespread use of audiovisual tools in our day has led to using listening skill together with watching skill, which ultimately enriched the genres of children’s literature with cartoons/series where listening/watching skills are intensively used (Bursalı & Topçuoğlu Ünal, 2015: 2). In this regard, it can be said that teachers may utilize cartoons, animations and series when they are teaching many of the subjects. According to Kaya & Çengelci (2011: 3), movies play a significant role in teaching the students historical, cultural, geographical, social and political subjects related to individuals, societies or nations. These features of movies make it possible to use them in lessons especially in social studies, life science, science and Turkish lesson. Furthermore, considering such features of movies, it can be said that they can even support the socialization of individuals. Life science lesson is one and also the first of the lessons that contribute to the socialization of individuals. The content of life science lesson is created from social sciences, science, art, thoughts and values by taking into account children’s opinions. It is the first lesson of the citizenship education program which on the grounds of collective education intends to get students to know and recognize themselves, to make them better human beings in a global world, a good national citizen and then a good world citizen (Tay, 2017: 6). Considering the acquisitions of this lesson, it is thought that the cartoons and animations that children enjoy watching during the daily life can be used in life sciences lesson.

A cartoon is a type of movie that is created for broadcasting in the digital world and often includes drawings, characters and graphics animated by using various methods according to a script (scenario). Cartoons can be grouped into two main categories such as 2D and 3D. They often illustrate the stories of fictional characters. The most distinguishing aspect of cartoons from the other types of movies is the animating technique. Unlike the movies, cartoons can be created from various objects such as pictures, caricatures and modeling. This aspect of a cartoon distinguishes it from the other types of movies and prevents it blend in movies or other films broadcasted on TV (Çizgi Film Sektörel Bilgilendirme Raporu, 2016: 3).

Cartoon (animation), whether it is produced as a commercial or for experimental purposes, is generally regarded as a part or an extension of the art of humor. In particular, there are some productions that intensively employ Turkish humor elements and discuss common intersection points. These projects are generally based on Turkish culture and they communicate messages through cultural value judgements (Uçarcan, 2010: 39). This makes it possible to use these cartoons in education. Prior to using cartoons for

educational purposes, it is necessary to know their effects on children. As a matter of fact, in terms positive effects on children, cartoons entertain, teach, support imagination, inform about the distant places, serve as a model, help children get to know themselves, improve personality, support language development; offer thinking, questioning and criticizing opportunities; make them happy by resting. On the other hand, cartoons have some negative effects such as making children more prone to violent behaviors, diverging them from reality, decreasing safe behaviors but increasing risky ones due to superstitions or elements that are excessively violent, and screen addiction (Yaman, Bayburtlu, Tekir & Kirman, 2015: 261).

Animation is another educational tool that can be used with cartoons in the education of children. With the broadest definition, animation can be defined as the art of animating or making the objects to appear moving (Stephenson, 1973). The word animation stems from the Latin “animare” meaning to endow with a particular spirit, enliven and change. The basic feature of animation is to enliven and to make a static object to appear moving (Köroğlu, 2016: 18).

Animation is a technique that can be defined as basically changing the movement points in a static image and photographing these successive image frames to make them appear moving by using analog or digital tools in order to create an illusion in the visual perception of viewers (Kozan, 2015: 5). The core meaning of animation, which has become a widely used genre in almost every type of visual media, is a kind of streaming visual media that is produced by playing successive drawings, images or objects very fast in a sequence. Animations have developed in line with the art of cinema and developing technology, and ultimately became a distinct branch of art as it evolved into different genres (Göktepe, 2015: 53).

Animations, which are one of the most viewed and influential genres of movies, are indeed not only for children but also for teenagers and adults (Güngör, 2015: 2). Considering the standpoint of students, it can be said that subjects taught with animations motivate students more and vivify them by making the lessons more entertaining (Daşdemir & Doymuş, 2012: 35). Furthermore, animations, which are regarded as an art, an industry and a field of education, are one of the most effective means of mass media and propaganda. They are influential on raising new generations, transferring cultural values to next generations, giving a new perspective, enhancing the culture of art and aesthetic pleasures (Animasyon Sektörü Raporu [ASR], 2017: 23). Animations as a medium of education and entertainment, offer a new framework for the development of children particularly in terms of educational process and behavioral development.

In an environment where new technologies make significant improvements and contributions to education, animations or different genres of movies are not only attractive and entertaining but they also enhance retention. When students are offered motivating activities that enable learning while having fun, the classroom atmosphere positively changes, which leads to positive experiences and impressions. Based on these arguments, it can be said that animation movies, which are extremely effective in terms of education, should not be considered only as spare-time and entertainment productions. Children look up to the heroes featuring in movies as role models. In this way, movies support children to acquire primary and the most basic values

such as solidarity, helping each other, struggling, tolerance and goodness. In this context, according to Köşker (2005), the use of cartoons or animations as an educational material increases success of students, improve their creativity, support them to acquire new knowledge and self-expression skills. Because of this and many other similar reasons, it can be argued that cartoons and animations should be used in life science lesson. Teachers' level of knowledge, attitudes, thoughts and awareness of the cartoons and animations have an important effect on the use of cartoons and animations in life science lesson. In this regard, knowing the primary school teachers' view point may be important. For this reason, this research intends to determine primary school teachers' views regarding the features, their purpose of use, the points to be considered in their use, and suggestions regarding the cartoons and animations. In this way, the importance of using cartoons and animations in life science education is depicted from the standpoint of primary school teachers. The starting point of this study is the fact that there aren't any studies in the literature reviewing neither cartoons and animations from the standpoint of primary school teachers nor the opinions of primary school teachers about the use of cartoons of animations in life science education. Therefore, this research is expected to fill the lack of such a study.

When the literature is reviewed, it is seen that within the context of social studies lesson, studies have reviewed the effects of cartoons on students' achievements (Eker & Karadeniz, 2014; Oruç & Teymuroğlu, 2011; Özer, 2012; Oruç & Teymuroğlu, 2016; Al-Rabaani & Al-Aamri, 2017), pre-service teachers' opinions about using the movies (Kaya & Çengelci, 2011) and the effect of school and teacher themed movies on pre-service teachers' professional attitudes and perceived self-efficacy (Kaşkaya, Ünlü, Akar & Sağırılı, 2011). Additionally, there are studies (Keogh & Naylor, 1999; Dalacosta, Kamariotaki-Paparrigopoulou, Palyvos & Spyrellis, 2009; Rosen, 2009; Daşdemir & Doymuş, 2012; Polk, 2013; Islam, Ahmed, Islam & Shamsuddin, 2014) reviewing the effects of cartoons and animations on students' achievements, retention of knowledge and scientific process skills within the context of science education. It is also determined that, regarding the Turkish education, there are studies reviewing the effects of cartoons on students' vocabulary knowledge and language learning (Abuzahra, Farrah & Zalloum, 2018; Rule & Auge, 2005; Bursalı & Topçuoğlu Ünal, 2015). It is also seen that students' opinions about the cartoons and animations in life science lesson (Tay, Baş & Aslan, 2018), and the effect of media-supported teaching on academic achievements and retention (Bütün Kar & Elma, 2017) have been studied. From this point of view, it is seen that there is only one study that reviews life science lesson, cartoons and animations together. This study is expected to contribute to the literature of life science lesson, cartoons and animations. The results that will be obtained related to cartoons and animations from this study regarding the life science lesson are expected to add to life science education and the use of cartoons and animations in life science lesson. These results are expected to serve as a resource for primary school teachers to use cartoons and animations in life science lesson. In order to achieve this goal, answers the following questions have been sought:

1. Why do you use cartoons and animations in life science lesson?
2. What features do you think that cartoons and animations should have?

3. What are the important points that should be considered when using cartoons and animations in life science lesson?
4. What are your suggestions regarding the use of cartoons and animations in life science lesson?

**METHOD**

This study is conducted in accordance with case study design from qualitative research models. Shram (2006) remarks that “even though you think case study is a method of conceptualizing or summarizing the social behaviors of human beings, indeed the strategic importance of case study is hidden in its ability to draw attention to what you can learn from one single case.” and suggests focusing on the complexity of this case, its uniqueness and its relations with the social context that it is a part of (as cited in Glesne, 2012: 31). In this study, cartoons and animations are dealt with as a case within the context of life science lesson, and it is reviewed within the context of primary school teachers’ opinions about cartoons and animations. The data are collected through group discussions in accordance with qualitative research rules.

**Sampling Group of the Study**

Criterion sampling from purposeful sampling methods is used in accordance with research design and the nature of research topic. Accordingly, sampling group consists of primary school teachers who currently teach 1st, 2nd, and 3rd grade levels. The study group of the research consists of 29 primary school teachers working in the spring semester of the 2018-2019 academic year of in the center of Kirşehir city. Demographic details of the primary school teachers in the sampling group are listed in Table 1.

**Table 1.** Years of seniority, Gender and School Type of Primary School Teachers in the Sampling

Years of Service	Gender	School Type		Total
		State School	Private School	
6 to 10 years	Women	1	-	1
	Women	1	-	1
11 to 10 years	Men	1	-	1
	Women	1	-	1
16 to 10 years	Men	1	-	1
	Women	7	3	10
21 years and more	Men	12	2	14
	Women	10	3	13
Total	Men	14	2	16
	Total	24	5	29

44,8% and 55,2% of the sampling are female teachers and male teachers, respectively. In terms of years of seniority, a great majority of the primary school teachers (82,8%) that participated in the research have 21 years of service and more. However, it is seen that each two of four teachers have 11-15 and 16-20 years of service, respectively, and one teacher has 6-10 years of service. Five of the primary school teachers work at private schools while 24 of them work at state schools.

## Research Process

This research is designed and conducted in accordance with the steps of discussions since the data are collected through focus group discussions. According to Kaya & Çengelci (2016: 160) focus group discussions consist of 7 interrelated steps. These steps and activities carried out during these steps are as follows.

**1. Reviewing the Purpose of the Research in Terms of The Method to Be Used:** Qualitative research methods are preferred when the purpose of a research requires an in-depth review of a limited case. Focus group discussions from qualitative research methods have more positive aspects than the interview method, which makes it possible to reach groups of 6-8 at once (Yıldırım & Şimşek, 2016: 161). Since this research intends to determine primary school teachers' opinions about the use of cartoons and animations in life science lesson, the focus group discussion that has more positive aspects is preferred, and 5 sessions of focus group discussions were made. Four of these discussions involved 6 teachers while one discussion involved 5 teachers.

**2. Developing Focus Group Discussion Questions Based on Research Questions:** Focus group discussion questions are prepared on the grounds of the research questions. The literature related to cartoons and animations are reviewed and a question form comprising 4 questions is developed. This form has been submitted to 5 academicians from Kırşehir Ahi Evran University (3), Gazi University (1) and Muğla Sıtkı Koçman (1) University for their suggestions and to be evaluated as "suitable (2)", "can be used after making changes (1)", "not suitable (0)". Evaluations of experts are compared with their own categories and free-marginal kappa coefficient is calculated as 0.92. Since this value is above 0.70, it shows that the level of agreement between the evaluators is adequate. However, the questions have been corrected in the light of the experts' suggestions in terms of statement.

**3. Planning the Venue and Technology:** This research is conducted at two manager's offices, two teachers' lounge and one meeting room, at 5 different schools, all of which were highly comfortable, adequately illuminated, noise-free and spacious. These discussions were recorded with a high-end video recorder that has a high image quality and with a voice recorder. Each focus group discussion lasted approximately 1 and half an hour to 2 hours. According to Patton (2018: 385), focus group discussions usually last 1 to 2 hours. Therefore, it can be said that the focus group discussions in this research lasted within the time interval specified in the literature.

**4. Pilot-Testing of the Whole Process:** A pilot-testing has been made with the participation of a group of 6. Discussion questions and the environment is checked out and necessary improvements and changes were made to provide a basis for the next discussions.

**5. Selecting and Inviting the Participants:** The number of participants has been determined considering the purpose of the research. The details about the participants are listed in the Sampling Group of the Study

section. The participants were informed about the purpose, venue, date and time of the discussion before being invited to the discussion.

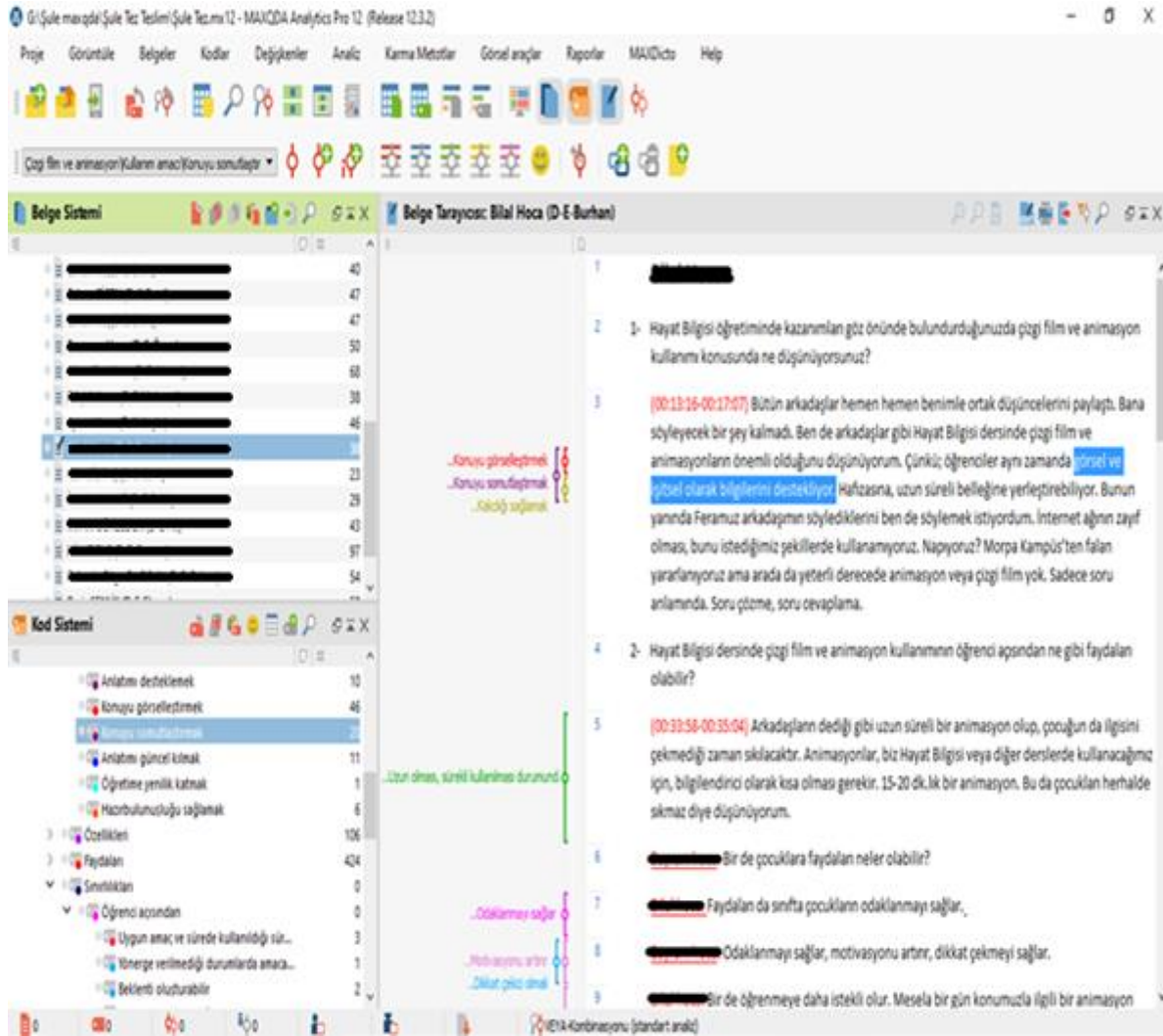
**6. Qualifications of the Moderator and Carrying out Discussions:** Glesne (2012: 177) remarked that “for the focus group discussions, researchers should have facilitator or moderator qualifications, recording these sessions could be challenging, trying to take notes and at the same time trying to moderate could be very difficult during discussion sessions that are not moderated by the participants”. In this research, the first three focus group discussions were moderated by the advisor academic lecturers, while the last two ones were moderated by a researcher (thesis student) who was known to have adequate experience.

**7. Processing and Analysis of the Data:** In this step, auditory data recorded on the video recorder were carefully converted to text. The data that were obtained with this method were analyzed with Maxqda 12 software. Content analysis consists of four steps (Yıldırım & Şimşek, 2016: 243). The following steps were followed in the analysis of the research data.

A) Coding the Data: In this step, the data that were obtained through focus group discussions and imported to Maxqda 12 software were coded. Three approaches were used for coding purposes. According to Bilgin (2006: 14), identifying the categories as messages are reviewed and processed is called open approach. In this context, the features of the analysis units were determined by repeatedly scanning the statements of the teachers.

B) Forming the Themes: Considering the codes that were identified in the first step have common points, they are merged under the themes.

C) Arrangement of Codes and Themes: The codes that were created in the first and second steps were arranged and finalized in this step. Below are the examples of the codes and themes made with Maxqda 12 software.



The first and second researchers created separate codes and themes. The categories of analysis units created by the researchers were compared with their own categories. Through this comparison, the number of agreements and disagreements were determined and the reliability of the codes and themes were calculated with Miles and Huberman's (1994) formula (Reliability= agreements/agreements + disagreements). The procedures related to the themes and the codes that were generated from the answers of questions are listed in the Table 2.

**Table 2.** The Procedures Related to the Codes and Themes

	1. Number of categories created by the researcher	2. Number of categories created by the researcher	Procedure	Reliability coefficient of the categories
Question 1	16	17	Features improved	0.94
Question 2	20	18	Two categories distributed to the other categories	0.90
Question 3	25	27	Features improved	0.93
Question 4	8	8	Accepted without making any changes	1.00
The mean of reliability coefficient of the categories				0.94



In Table 2, the coefficients of concordance (0.94; 0.90; 0.93; 1.00) that were calculated indicate that the categories are highly reliable. Considering the general average (0.94), it is seen that the categories can be used with high reliability according to the coefficients of concordance.

D) Identification and Interpretation of the findings: In this step, the findings are presented through frequency charts and tables which were produced with Maxqda 12 software and quotations from participants were included to support the researcher’s interpretations. These quotations are presented by coding the documents with notations, for example “S-M-Ali” or “P-W-Kadriye”. The first letter in the notation indicates whether the teacher works at a state school (S) or a private school (P), while the second letter “W” or “M” in the notation indicates the gender of the teacher. The names in the notations are pseudonyms.

**FINDINGS**

Primary school teachers’ opinions about the purpose of using cartoons and animations in the Life Studies lesson are presented in Table 3.

**Table 3.** Primary School Teachers’ Opinions About the Purpose of Using Cartoons and Animations in Life Science Lesson

<b>Cartoons and animations/Intended purpose</b>	<b>f</b>
To visualize the subject	28
To enhance retention	27
To concretize the subject	20
To draw attention	15
To increase attention span	2
To enable knowledge transfer	15
To keep the teaching process up-to-date	11
To support the teaching	10
To use as a method and technique	
Cliffhanger technique	2
Creating a sample case	8
To form a model	9
To teach the values and morals	7
To develop skills	
To develop observation skills	1
To develop critical thinking skills	1
To develop empathy skills	4
To improve readiness and prior knowledge	6
To improve the imaginary world of children	4
To reinforce	4
To storify	2
To make innovations in teaching	1
To make behavior changes	1
<b>Total</b>	<b>178</b>

In Table 3, it is seen that primary school teachers’ opinions about the purpose of using cartoons and animations in life science lesson are grouped into 17 categories. Among these categories, “to visualize the subject” is the most stated category with 28 times. This category is followed by “to enhance retention”, “to concretize the subject”, “to draw attention” and “to enable knowledge transfer” which were stated 27, 20, 17 and 15 times,

respectively. “To make innovations in education” and “to make behavior changes” are the least stated categories, once each. Below are the examples of primary school teachers’ opinions:

S-M-Cavit: “Children's primary sense organ of learning are the eyes. Cartoons and animations are visual as well.”

S-M-Ekrem: “Retention is essential in life science lesson. They are effective in terms of being a role model and improving retention.”

S-W-Deniz: “They make the subject concrete. They directly show the places that we can’t visualize in children’s mind.”

S-W-Leyla: “We can draw children’s attention when we teach with animations. We can even involve the children that are disengaged.”

S-M-Osman: “They increase the attention span.”

S-M-Emre: “They enable transferring the knowledge.”

S-W-Melek: “Only to draw attention or for repetition, not for the whole lesson.”

S-M-Bekir: Animations should be used as a sample case and “Children should not see the whole animation; it must be paused at certain points, and they should be asked ‘what would you do if you were in the shoes of the character?’ Is there any wrong behavior?”

S-M-Bekir: “As also stated by my friend, children learn from movies in the daily life. They do the same things. Children look up to them.”

S-M-Osman: “They facilitate finding their character. They also facilitate teaching the values.”

S-M-Cavit: “They should be used to activate prior knowledge.”

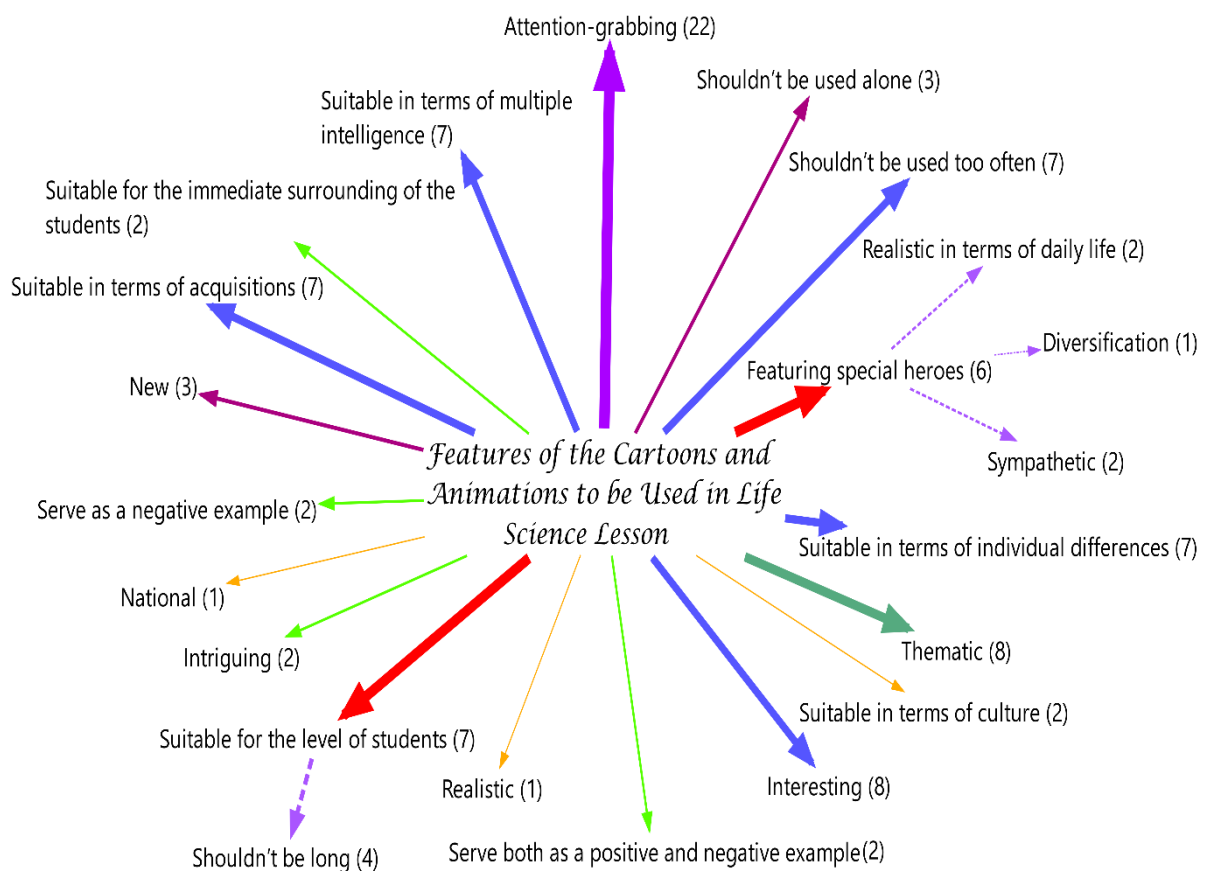
S-M-Orhan: “Children’s observation skills improve, too.”

S-M-Orhan: “I use animations for inquiry-based education purposes.”

S-M-Orhan: “Children improve their imaginary world.”

S-M-Erdal: “We reinforce. It becomes more permanent.”

Primary school teachers’ opinions about the features of the cartoons and animations to be used in Life Studies lesson are presented in Figure 1.



**Figure 1.** Primary School Teachers' Opinions About the Features of the Cartoons and Animations to be Used in Life Science Lesson

Primary school teachers' opinions about the features that cartoons and animations should have are grouped into 18 categories. Among these categories, "attention-grabbing" is the most stated one with 22 times. It is seen that this category is followed by the categories "suitable for the level of students", "should feature special heroes", "should be thematic" and "attention-grabbing" which were stated 11, 8, 7 and 7 times, respectively, and also "should be suitable for individual differences", "shouldn't be used too often", "should be in accordance with the acquisitions" and "should be suitable in terms of multiple intelligence". "Should be suitable in terms of culture" stated twice, "should be national and domestic" and "should be realistic" are the least stated categories, once each. Below are the examples of primary school teachers' opinions:

P-M-Kadir: "They draw students' attention and can easily enter into their world. Children's world is colorful, not black and white."

S-M-Fikret: "... They should be suitable for the level of the children in order for them to learn the subjects."

S-W-Demet: "They get bored even while teaching with animations. Therefore, length of animations should be limited. In other words, they shouldn't last too long. They should give the subject and the things in a certain duration."

S-M-Osman: "The heroes created are very important."

P-M-Kadir: "Cartoons must be sympathetic like Keloğlan."

S-W-Ayşe: "They will be produced considering the individual differences. In other words, they will be appealing to everyone from bottom to the top."

S-M-Cavit: "Cartoons and animations should be given through storification. They should not give only the rules that they set. They should be given through storification. Children have different types of intelligence."

S-M-Osman: "Too much use of animations in every lesson may not be attention-grabbing. They can be used in teaching some subjects of life science lesson but using them in all subjects will not be appealing."

S-W-Deniz: "They should be used at the right time with the right duration."

S-M-Osman: "Animations should not be outdated. Cartoons should be up-to-date."

P-W-Kadriye: "We can get the opportunity to show the negative things as well. I mean going from negative to positive. Even sometimes from positive to negative."

S-M-Fikret: "In terms of retention, they should be from the immediate surrounding of students."

S-M-Orhan: "Cartoons should give positive behaviors as well as negative ones."

S-M-Ahmet: "They should be free of slang words and the language should be soft, warm and suitable for our culture."

Primary school teachers' opinions about the important points that should be paid attention to when using cartoons and animations in Life Studies lesson are presented in Table 4.

**Table 4.** Primary School Teachers' Opinions About the Important Points That Should Be Paid Attention to When Using Cartoons and Animations in Life Science Lesson

In terms of important points that should paid attention to when using, cartoons and animations should be:	f
Clear in terms of messages given	23
In line with the objectives with regards to content	19
Neither too short nor too long	18
Suitable for the level of students	17
Suitable in terms of acquisitions	16
Suitable in terms of national and moral values	13
Featuring characters that are chosen carefully	12
Suitable for the imaginary world of students	11
Containing values	11
Cheerful and funny	10
Paused and resumed time to time to involve students	10
Suitable for a child	10
Providing suitable role models for children	9
Used partially, not during the whole lesson	8
Attention-grabbing	7
Suitable in terms of subject and duration	6
Soft and kind in terms of language tone, there shouldn't be slang words	5
Fostering the accurate and effective use of Turkish language	4
Didactic	3
Satisfactory in terms of volume level and image quality	3
Watched by the teachers prior to the lessons	2
Evaluated at the end	2
Establishing equality of opportunity	1
Informative	1
Able to give multiple acquisitions correctly	1
Suitable in terms of social rules	1
Engaging	1
<b>Total</b>	<b>224</b>

Teachers who stated that they didn't use cartoons and animations also expressed their opinions about this question. When giving the frequency of the opinions, the codes that they repeated were taken into account. Table 4 indicates that primary school teachers' opinions about the important points that should be paid attention to when using cartoons and animations in life science lesson are grouped into 27 categories. Among these categories, "The messages should be clear" is the most stated one with 23 times. This is followed by "Content should be in line with the objectives and goals of the lesson", "Duration should be neither too short nor too long", "They must be suitable for the level of students", "They should be in accordance with the acquisitions", "They should be suitable in terms of national and moral values", "Characters should be chosen specially", "They should be suitable for the learner's imaginary world" and "They should be based on the values" categories which were stated 19, 18, 17, 16, 13, 12, 11 and 11 times, respectively. "They should establish equality of opportunity", "They should be informative", "They should be able to give multiple acquisitions correctly", "They should be suitable in terms of social rules" and "They should be engaging" are the least stated categories, once each. Below are the examples of primary school teachers' opinions:

P-W-Sevda: "First of all, the messages should be clear."

P-W-Kadriye: "The messages should be chosen carefully."

S-M-Ahmet: "They should be suitable in terms of objectives, goals and acquisitions."

S-M-Cavit: "They should be short and concise. They should be in line with the duration and acquisitions."

S-M-Ömer: "They shouldn't be long. They should be able to give messages quickly."

S-M-Mahmut: "Level of students. If it is boring for me then it means it will be only too boring for the students. They shouldn't overwhelm students"

S-M-Erdal: "We should be cautious that they are suitable in terms of national and moral values as well."

S-M-Ahmet: "They should be suitable in terms of our national and cultural values."

S-M-Bekir: "They should be national and domestic. They should be domestic and culturally suitable."

S-M-Orhan: "They should be suitable for the imaginary world of students."

P-M-Kadir: "It draws their attention and can easily enter into their world. Children's world is colorful, not black and white."

S-W-Mehtap: We can pause and 'ask what will happen next?' You will have activated their thoughts."

S-W-Mehtap: They should be suitable for a child."

S-W-Melek: "They should be produced in a way to give positive behaviors"

S-W-Demet: "We should not rely on only animations during the lessons."

S-M-Osman: "They should be attention-grabbing for children"

S-M-Ahmet: "They should have a soft and kind language, there shouldn't be slang words"

S-W-Leyla: Language matters"

S-M-Osman: "In this age of computers, they should support using Turkish correctly and effectively."

S-M-Ahmet: "Sound level and quality, and image quality"

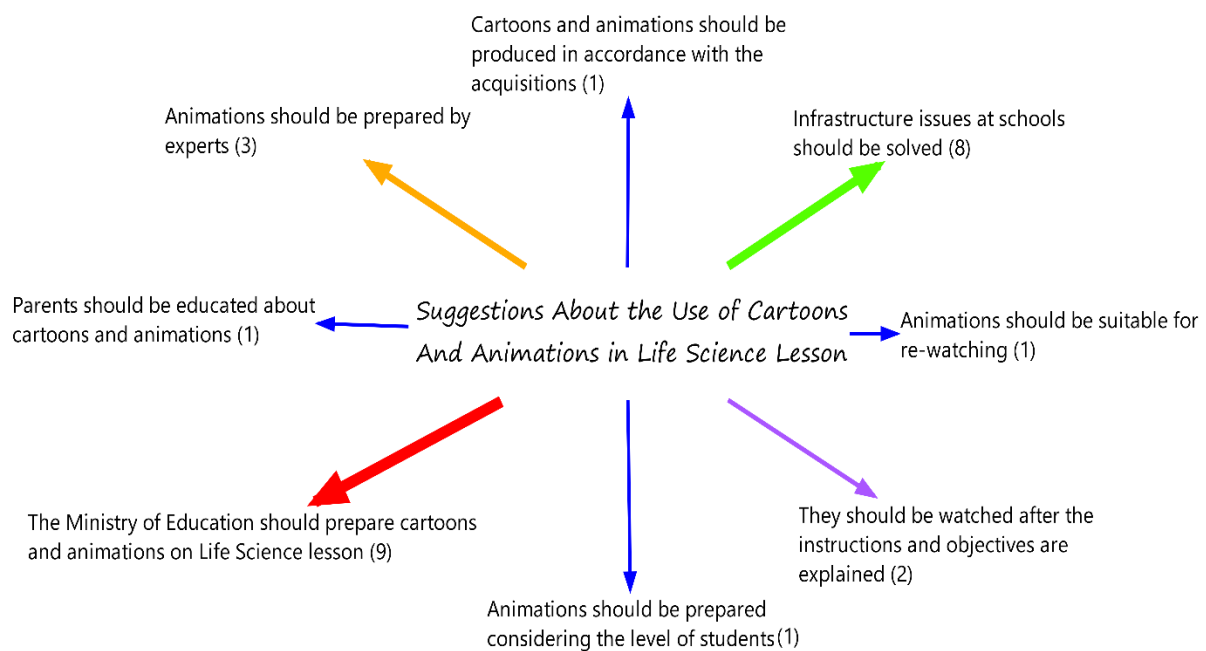
S-M-Ahmet: “We must watch the animations prior to the lesson just like we have to prepare materials to get ready for the lesson.

P-M-Hasan: “There should be an evaluation part. If you are teaching something, then there should be a follow-up evaluation part. Did they understand what they watched or listened? We watched but to extent have we achieved the goals? “There should be evaluation questions.”

S-M-Erdal: “They should be suitable in terms of social rules”

S-M-Emre: “They should be engaging”

Primary school teachers’ suggestions related to the use of cartoons and animations in Life Studies lesson are presented in Figure 2.



**Figure 2.** Primary School Teachers’ Suggestions Related to the Use of Cartoons and Animations in Life Science Lesson

Teachers who stated that they didn’t use cartoons and animations also expressed their opinions about this question. When giving the frequency of the opinions, the codes that they repeated were taken into account. Figure 2 indicates that primary school teachers’ suggestions related to the use of cartoons and animations in life science lesson are grouped into 8 categories. Among these categories, “The Ministry of Education should provide us with educational CD’s for life science lesson” is the most stated category with 9 times. This is followed by the categories “Inefficiency issues related to the infrastructure of schools must be solved”, “Animations should be designed by experts”, “Instructions and objectives should be explained prior to viewing” which were stated 8, 3 and 2 times, respectively. “Parents should be educated on the use of cartoons and animations”, “Cartoons and animations should be designed in accordance with the acquisitions”, “Animations should suitable in terms of the levels of students”, “Animations should be suitable for re-watching” categories are the least stated categories, once each. Below are the examples of primary school teachers’ opinions:

S-M-Erdal: "I think, using CDs and other video resources rather than books in life science lesson and in all other lessons can be more effective."

S-M-Ömer: "I think they are very beneficial. However, there are some issues. The ministry of education should provide projectors, smart boards and a robust Internet network."

S-M-Ahmet: "Those companies or people who produce these animations must be expert in this field."

S-M-Ali: "I think that instructions and objectives should be given in order to raise an awareness, so that users and viewers will know what they should focus on."

P-M-Hasan: "Parents should be educated on which cartoons are good or bad, so that children can watch these cartoons in a controlled way."

S-M-Ahmet: "They should be adjusted in accordance with the level of children."

S-M-Ahmet: "They should be kept digitally stored. Children should be able to watch them any time they want."

### **CONCLUSION and DISCUSSION**

Considering the opinions of primary school teachers' about the use of cartoons and animations in life science lesson, it is concluded that cartoons and animations can be used in life science lesson for the following purposes. These purposes are as follows:

- To visualize the subject
- To enhance retention
- To concretize the subject
- To draw attention
- To increase attention span
- To enable knowledge transfer
- To keep the teaching process up-to-date
- To support teaching
- To use as a method and technique (Cliffhanger; Creating a sample case)
- To form a model
- To teach the values and morals
- To develop skills (to develop observation, critical thinking and empathy skills)
- To improve readiness and prior knowledge
- To improve the imaginary world of children
- To reinforce
- To storify
- To make innovations in teaching
- To make behavior changes

It is found that among the above-mentioned objectives "to visualize the subject", "to enhance retention", "to concretize the subject" and "to draw attention" are the most stated ones. Based on these objectives, it can be

said that with the use of cartoons and animations in life science lesson primary school teachers draw the students' attention by visualizing the subject and enhance retention by concretizing the subject. Relevant studies in the literature suggest that as a symbolic tool, cartoons are purely visual by nature and they affect children with the embedded content, narrations and behaviors, communicated message, color and with the way they present the subject (Arıkan, 2001: 25; Od, 2013: 506). Furthermore, the art of cartoons benefits from both visual and auditory components together. The set of images deals with the visual aspect of the message or the situation that are intended to be delivered, which is in the meantime supported by music to enhance the sense of reality (İmik, 2011: 4). It is seen that these aspects of cartoons are effective in terms of drawing the attention of children and that primary school teachers depicted this situation in accordance with the literature. For example, the statements "It draws attention and increases the attention span" and "Children watch visually presented things more attentively" made by the teachers coded as S-M-Osman and S-W-Emel, respectively, are in line with the literature in terms of cartoon and animations' feature of drawing attention. Additionally, Yağlı (2013: 12) lists the contributions of cartoons to the development and education process of children and emphasizes that visual and auditory components in cartoons improve the efficiency of learning in children. In other words, an efficient learning can be achieved through the visual and auditory aspects of cartoons and animations as they appeal to more sense organs. The following statements "Retention is essential in life science lesson. They are efficient in modeling and retention.", "They can enable transferring the information to the long-term memory.", "Of course teaching in this way would be more efficient in terms of retention. I'm positive about them as long as they are related with the subject. They are great." made by the teachers S-M-Ekrem, S-M-Burhan and S-W-Sevil, respectively, highlight the efficiency of cartoons and animations in terms of enhancing retention.

According to Güler (1989: 169), cartoons enhance learning in children by giving the abstract concepts in a concrete way. The teachers that participated in the research expressed this fact through statements such as "They concretize the abstract concepts" (The teacher coded as S-M-Emre). In the literature it is suggested that seeing accounts for 83% of a human being's learning process and information created with visual arrangements would be more effective (Kaba, 1992: 4). It is also suggested that cartoons can empower gaining skills in children since it is an active perception process that activates seeing, awareness (development of visual awareness) and clarification of everything visual; and they can serve for the goals of the art education (Alan, 2009: 233). The teacher coded as S-M-Cavid, like many of the primary school teachers participating in the research, stated "Eyes are children's primary sense of learning. Cartoons and animations are visual" and he emphasized that subjects in life science lesson can be concretized through cartoons and animations, and they are effective in enhancing the retention.

In the light of the primary school teachers' opinions about the features of cartoons and animations to be used in life science lesson, it can be concluded that cartoons and animations that are intended to be used in life science lesson should have the following features:



- Attention-grabbing
- Suitable for the level of students
- Shouldn't be long
- Featuring special heroes (there should be multiple heroes, these heroes should be real and sympathetic)
- Thematic
- Interesting
- Suitable for individual differences
- Suitable in terms of multiple intelligence
- Suitable in terms of acquisitions
- Shouldn't be used too often
- Shouldn't be used alone
- New
- Intriguing
- Suitable for the immediate surrounding of the students
- Serve both as a positive and negative example
- Suitable in terms of culture
- Reasonable in terms of daily life
- National

The findings of the research indicate that primary school teachers emphasize the “attention-grabbing” feature from the above-mentioned features. According to Çelik (2015: 82), movies and cartoons are attention grabbing and entertaining in addition to their significant contribution to permanent learning. It is a fact that students are not always introduced motivational activities that offer having fun while learning and learning while having fun. Therefore, they are always happy to do any activity that prevents them from getting bored. “It draws their attention and can easily enter into their world. Children’s world is colorful, not black and white” statements made by the teacher coded as P-M-Kadir emphasize the attention-grabbing aspect of cartoons and animations. In this context, it can be said that the relevant literature and primary school teachers’ thoughts are consistent with each other, animations and cartoons have a strong influence on the attention of children (Dalacosta, Kamariotaki-Paparrigopoulou, Palyvos & Spyrellis, 2009; Eker & Karadeniz, 2014; Kleeman, 2006; Islam, Ahmet, Islam & Shamsuddin, 2014).

According to primary school teachers, cartoons and animations that will be used in life science lesson “should be suitable for the level of students” and “attention-grabbing”. According to Yağlı (2013: 12), films for children should be selected carefully considering their age, interests and expectations.

Primary school teachers remarked that cartoons and animations that will be used in life science lesson should feature special heroes. For instance, the teachers coded as S-M-Osman and S-M-Cavid emphasized this with

their following statements “The heroes created are very important” and “Characters should be chosen carefully”, respectively. Gülden (2015: 9) remarked that if cartoons feature attention-grabbing, interesting and successful characters the objective of social learning can be achieved, while Güler (1989: 175) argues that the reason why children watch cartoons is that cartoons are cognitive, emotional and they appeal to children’s behaviors and children can easily identify with the heroes in the cartoons. In a study carried out with school children, Eskandari (2007: 121) emphasized that 91% of boys and 80% of girls look up to the heroes in cartoons, and a great majority of parents (parents of 81% of boys, parents of 76% of girls) stated that cartoons influenced the life style of their children. Additionally, there are studies arguing that children look up to the heroes in cartoons, they pattern the behaviors and style of speaking of these heroes, they identify with these heroes, they can learn on their own volition with the heroes in cartoons or with other renowned heroes when some humor and witty remarks added, children are often happy to watch cartoons, watching cartoons and modeling the heroes in cartoons have positive effects on children, children identify with the heroes of the same gender and they attribute positive meanings to these heroes, and art has been an art that presents a different world to the viewers (Çelenk, 1995: 58; Can, 1995: 5-6; Oruç, Tecim & Özyürek, 2011: 316; Yücel, 2015: 128; Çelik, 2015: 8). It is seen that the necessity that cartoons used in life science lesson should feature special heroes is supported by the relevant literature.

The primary school teachers that participated in the research emphasized that cartoons and animations used in life science lesson should be national. For example, the primary school teacher coded as S-M-Osman stated that “Cartoons should be up-to-date and national”. In this context, while listing the contributions of cartoons to the development and education of children, Yağlı (2013: 12) emphasized that cartoons and animations enrich children’s individual perspective on life and help them learn universal and national values with fun. According to Köroğlu (2016: 25), cartoons, which are rich in visual and auditory elements by nature, improve children’s speaking, listening and comprehension skills, and lead to positive changes in behaviors. It also facilitates learning concepts, national and moral values that are difficult to learn for children. In this context, it can be said that the arguments in the literature that cartoons and animations should be national and domestic are congruent with the primary school teachers’ thoughts.

With regards to features of cartoons and animations to be used in life science lesson, the primary school teachers stated that cartoons and animations should be suitable in terms of culture. Some studies in the relevant literature suggest that cartoons are important products of the popular culture; children from all ages enjoy watching cartoons; beyond being used as a presentation of information, cartoons can be used as an efficient instrument in acculturation which is very important in terms of social structure; cartoons featuring tolerance and love which reflect our culture, have a positive impact on primary school children’s education thanks to their visual and auditory aspects; cartoons have an important role in transferring the cultural values to new generations, giving children and youth a perspective, enriching the culture of art and aesthetic pleasures (as cited in Kramer, 2004; Birkök, 2008: 4; Alan, 2009: 16- 233; ASR, 2017: 23). Türkmen (2012: 152) argues that cartoon characters using the idioms and proverbs properly can raise an awareness in viewers about

the existence and meaning of such idioms and proverbs as well as where and how to use them accurately. To benefit from this great capacity of cartoons, even as a minor step, there is a great need for cartoons containing Turkish cultural codes. In this respect, the primary school teacher coded as S-M-Ahmet highlighted this need with his statement “.....they should be suitable for our culture”.

According to primary school teachers, one of the features that cartoons and animations should have is that they should serve both as a positive and negative example. For instance, regarding the subject, the teachers coded as S-M-Bekir and S-M-Orhan stated that “Cartoons should deal with the subject from a positive and a negative view point” and “Cartoons should give positive behaviors as well as negative ones”, respectively. Güler (1989: 169) remarked that television, which is regarded as one of the most efficient appliances that affect the human behavior in the education process starting with birth, accounts for a significant part of children’s interaction in their learning process; this process includes the period in which personality development and learning begins; cartoons are a kind of programs that children are exposed to in this process; the main intention in these movies is to teach whether they cause a positive or negative effect. Similarly, Eskandari (2007: 2) argued that television has many positive and negative effects on children’s development and education. In the context of these statements, it can be inferred that cartoons and animations already have both positive and negative examples together. Having a positive or negative example can arise an opinion that it is necessary when considered educationally. Because it may be not easy to explain the positive and to reveal its value without the negative. In this regard, the statement of teachers that cartoons and animations should have both positive and negative examples is congruent with the relevant definitions.

According to the primary school teachers’ statements about the important points and features that should be paid attention to while using cartoons and animations in life science lesson, animations and cartoons should be:

- Clear in terms of messages given
- In line with the objectives with regards to content
- Neither too short nor too long
- Suitable for the level of students
- Suitable in terms of acquisitions
- Suitable in terms of national and moral values
- Featuring characters that are chosen carefully
- Suitable for the imaginary world of students
- Containing values
- Cheerful and funny
- Paused and resumed time to time to involve students
- Suitable for a child
- Providing suitable role models for children

- Used partially, not during the whole lesson
- Attention-grabbing
- Suitable in terms of subject and duration
- Soft and kind in terms of language tone, there shouldn't be slang words
- Fostering the accurate and effective use of Turkish language
- Didactic
- Satisfactory in terms of volume level and image quality
- Watched by the teachers prior to the lessons
- Evaluated at the end
- Establishing equality of opportunity
- Informative
- Able to give multiple acquisitions correctly
- Suitable in terms of social rules
- Engaging

According to the statements above made by the primary school teachers, cartoons and animations should be didactic, informative, role model and have specially selected characters. Adak Özdemir and Ramazan (2012: 160) and Bayındır (2015: 3) argue that cartoons for children should be chosen carefully considering the academic and social development of children and that they should be didactic, informative, guiding, supporting personality development and serving as role models. Cartoons usually features relationships between good-bad and strong-weak; events are not presented realistically; there is a symbolic narration in terms of events, characters, time and place. It is the characters that make cartoons sympathetic. In this regard, cartoons should be designed and produced carefully considering certain pedagogical goals. So, children may be expected to enjoy and learn from the educational content while certain educational messages are being given by these characters. In this context, it can be said that the features suggested by primary school teachers related to cartoons and animations are congruent with the relevant literature.

The primary school teachers that participated in the research suggested that the messages in cartoons and animations should be clear. Children's tendency to identify with the person or people that they look up to is of great importance in terms of their personality development. Therefore, the cartoons that children watch may cause significant consequences for them (Yetim & Sariçam, 2016). Cartoons are streamed on many TV channels without being checked in terms of their benefits and harms. The content of the programs watched by children should be investigated and issues that could cause negative effects should be eliminated. Such programs are harmful for the education of children if the aspects above are not considered seriously (Köşker, 2005: 2). In this regard, Çelenek (1995: 62) emphasized that despite its positive and negative effects, watching television is irreplaceable for children but parents can ensure their children watch quality productions if they observe their children's television habits.

According to the statements made by the primary school teachers, content of animations and cartoons should be based on values. According to Yağlı (2013: 12), films for children should be selected carefully considering their age, interests and expectations. Content of cartoons should be selected from educational and positive topics such as love of family, exploring the nature and animals, philanthropy, goodness, truth, peace and tolerance.

According to the primary school teachers' suggestions about the use of cartoons and animations in life science lesson, teachers' suggestions about the cartoons and animations are as follows:

- The Ministry of Education should prepare cartoons and animations on Life Science lesson
- Infrastructure issues at schools should be solved
- Animations should be prepared by experts
- They should be watched after the instructions and objectives are explained
- Parents should be educated about cartoons and animations
- Cartoons and animations should be produced in accordance with the acquisitions
- Animations should be prepared considering the level of students
- Animations should be suitable for re-watching

According to the statements made by the teachers, it is seen that "The Ministry of Education should prepare cartoons and animations on Life Science lesson", "Infrastructure issues at schools should be solved", "Animations should be prepared by experts" are the most expressed statements by the teachers.

The cartoon technique, which is the most used one in animation films allowing the producer a wide range of opportunities, is a long and costly process due to the difficulty of production process, the need for careful working, intensive efforts and experts from various fields, although it lives on different branches of art. Cartoons is a type of animation that is designed and drawn on special illuminated animation desks before being filmed (Arıkan, 2001: 34; Yalın, 2014: 23). Animations have become an irreplaceable part of the visual media. The history of animations first started with animations produced as commercials and continued with short animation movies, feature-length animation movies, animations produced by TRT in collaboration with production companies and animations produced by the Ministry of Culture in collaboration with production companies (Çetin Erus & Alıcı, 2017: 3). The primary school teachers that participated in the research emphasized that the Ministry of Education should prepare cartoons and animations on life science lesson. This is supported by the teacher coded as P-W-Kadriye who stated that "Why don't we have cartoons related to the acquisitions of 3<sup>rd</sup> grade Life Science lesson. Just an example, we can show these cartoons to the kids after they are reviewed, checked and approved by the experts in terms of content and messages, just like the procedure applied for the books. Wouldn't it be better for us?"

According to Temizyürek and Acar (2014: 35), television addiction develops during the childhood, when memory is intensively processed, and personality and identity start to develop, can be channeled positively or

may cause negative consequences. Values such as friendship, honesty, self-trust and trust in others, bravery, beauty, philanthropy, solidarity, family and patriotism are the prominent concepts in cartoons, animation and computer games, which are irreplaceable entertainment means of our children today. However, every production contains the cultural elements and the ideology of its producers. Productions which are not reviewed and checked in terms of its producers or the ideology they serve for should not be injected to the young and fresh mind of children, who are our future. Arıcı and Dalkılıç (2006: 429) emphasized the importance of preparing cartoons and animations and dealt with the subject from a different perspective. According to them, there are many points that should be paid attention to while preparing animations. Some of these points are: the screen should be arranged to facilitate reading, type and size of the fonts used in captions should be suitable for the age of students, images should be clear, color combinations should be relaxing to the eyes. There shouldn't be too much text, graphics and other elements to prevent complexity. Ignoring these aspects may decrease the clarity of the message or the event. This may reduce the efficiency of education.

Considering the strong impacts of cartoons and animations on children and based on the arguments in the literature, it can be concluded that cartoons and animations should be prepared by experts of field. As a matter of fact, the following statements made by the primary school teachers S-M-Ahmet and P-W-Kadriye during the focus group discussion on this subject "The person or companies that produce these animations must be expert in their field." and "Now, first of all, the style of the producers of these cartoons are of great importance.", respectively, emphasize that producers of animations should be experts in this field. In conclusion, it can be seen that statements made by the participating teachers are congruent with the statements in the relevant literature.

The teachers that participated in the research complain from the inefficiency of the infrastructure and underline that the issues in the infrastructure should be solved. For example, the teacher coded as S-M-Ömer suggested that the current issues in the infrastructure of the schools should be identified and solved by the relevant departments, after he stated that "I think they are really useful. However, there is a problem. A robust projector, smart board and Internet network should be established."

## **RECOMMENDATIONS**

1. In this study, primary school teachers drew attention to some aspects related to the use of cartoons and animations. In this context, professional trainings can be organized for teachers in order to improve primary school teachers' competencies and skills in terms of using cartoons and animations. In these trainings, teachers can be introduced with the basic features of cartoons and animations, discuss their importance, how to implement a lesson designed with cartoons and animations, how to organize a lesson with cartoons and animations using different methods, techniques, interactions and instructions during discussions.

2. Primary school teachers' thoughts related to cartoons and animations in terms of life science lesson are depicted in this study. Studies reviewing cartoons and animations from the point of different lessons and branches can be conducted in the future.

3. In this study, opinions of primary school teachers about cartoons and animations in life studies lesson are described. In other future studies, effects of the use of cartoons and animations in life studies lesson on student success, their attitude towards life studies lesson, retention of learning, and their effects on skills and value education can be reviewed.

4. Primary school teachers that participated in the study made some recommendations about the use of cartoons and animations in life science lesson. Of these suggestions, "a. training CDs about life science lesson should be prepared by the ministry of education, b. infrastructure issues at schools should be solved, c. those who produce animations should be experts in this field, d. they should be watched after giving the instructions and objectives, e. parents should be educated about cartoons and animations, f. animations should be produced in accordance with the acquisitions, g. animations should be prepared considering the level of students, and h. animations should be suitable for re-watching" should be taken into consideration by the stakeholders in education.

5. Cartoons and animations can be produced to develop integrated materials and content in accordance with educational programs, teaching-learning process and levels of students. Cartoons and animations produced in this context can be published on the digital Education Informatics Network (EBA) as an open resource for access of teachers.

#### **ETHICAL TEXT**

This article complies with journal writing rules, publication principles, research and publication ethics, and journal ethical rules. The responsibility belongs to the authors for any violations that may arise regarding the article.

**Authors Contribution Rate:** In this study, the first author contributed 40%, the second author contributed 30%, and the third author contributed 30%.

#### **REFERENCES**

- Abuzahra, N., Farrah, M. A.-H., & Zalloum, S. (2018). Using cartoon in language classroom from a constructivist point of view. *SSRN Electronic Journal*, (3), 229–245. <https://doi.org/10.2139/ssrn.2822995>
- Adak Özdemir, A., & Ramazan, O. (2012). Çizgi filmlerin çocukların davranışları üzerindeki etkisinin anne görüşlerine göre incelenmesi. *M.Ü. Atatürk Eğitim Fakültesi Eğitim Bilimleri Dergisi*, 35, 157-173.
- Alan, İ. (2009). *Sevgi içerikli çizgi filmlerin ilköğretim 5. sınıftaki çocukların görsel sanatlar dersinde yaptıkları resimler üzerindeki etkisinin incelenmesi* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Gazi Üniversitesi.
- Al-Rabaani, A. H., & Al-Aamri, I. H. (2017). The effect of using cartoons on developing omani grade 4 students' awareness of water issues and their attitudes towards using them in teaching social studies. *Journal of*

- Social Studies Education Research*, 8(1), 35–46, <https://doi.org/10.17499/jsser.67871>
- Animasyon Sektörü Raporu [ASR] (2017). <http://online.pubhtml5.com/bvlp/oljp/#p=1> adresinden 16.09.2018 tarihinde alınmıştır
- Arıkan, A. (2001). *Yedi on iki yaş arası çocuklara çizgi film yöntemi ile müze eğitiminin verilmesi* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Selçuk Üniversitesi.
- Arıcı, N., & Dalkılıç, E. (2006). Animasyonların bilgisayar destekli öğretime katkısı: Bir uygulama örneği. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 14 (2), 421-430.
- Arslan, P. (2016). *Çizgi filmlerde lider özelliklerinin eğitimdeki yeri* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). İstanbul Aydın Üniversitesi.
- Bayındır, N. (2015). Sınıf öğretmenlerinin çizgi filmlerin öğretimsel rolüne ilişkin görüşleri. *International Journal of Social Science*, 41, 109-117.
- Bilgin, N. (2006). *Sosyal bilimlerde içerik analizi. Teknikler ve örnek çalışmalar*. Ankara: Siyasal.
- Birkök, M. C. (2008). Bir toplumsallaştırma aracı olarak eğitimde alternatif medya kullanımı: Sinema filmleri. *Uluslararası İnsan Bilimleri Dergisi*, 5(2), 1-12.
- 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.
- Bütün Kar, E., & Elma, C. (2017). Medya destekli öğretimin hayat bilgisi dersinde akademik başarıya ve öğrenmede kalıcılığa etkisi. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 13(2), 531-549.
- Can, A. (1995). *Okul öncesi çocuklara yönelik televizyon programları içinde çizgi filmlerin çocukların gelişimine ve iletişimine etkileri* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Marmara Üniversitesi.
- Çelenk, E. (1995). *Televizyonda gösterilen çizgi filmlerin ilkökul çağı çocukları üzerindeki etkileri* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Ege Üniversitesi.
- Çelik, S. Ö. (2015). *7.sınıf basit makineler konusunun film ve çizgi filmler ile öğretimin tutuma ve akademik başarıya etkisi* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Erzincan Üniversitesi.
- Çetin Erus, Z., & Alıcı, B. (2017). Günümüz Türk animasyon sinemasına modernleşme kuramları ekseninde bir bakış. *Maltepe Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, 4(2), 47-71.
- Çizgi Film Sektörel Bilgilendirme Raporu. (2016). [www.netco.com.tr/wp-content/uploads/2016/04/Sektor\\_Rapor.pdf](http://www.netco.com.tr/wp-content/uploads/2016/04/Sektor_Rapor.pdf) adresinden 12.09.2018 tarihinde alınmıştır.
- Dalacosta, K., Kamariotaki-Paparrigopoulou, M., Palyvos, J. A., & Spyrellis, N. (2009). Multimedia application with animated cartoons for teaching science in elementary education. *Computers and Education*, 52(4), 741–748. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2008.11.018>
- Daşdemir, İ., & Doymuş, K. (2012). Fen ve teknoloji dersinde animasyon kullanımının öğrencilerin akademik başarılarına, öğrenilen bilgilerin kalıcılığına ve bilimsel süreç becerilerine etkisi. *Pegem Eğitim ve Öğretim Dergisi*, 2 (3), 33-42.
- Eker, C., & Karadeniz, O. (2014). The effects of educational practice with cartoons on learning outcomes. *International Journal of Humanities and Social Science*, 4(14), 223–234.
- Eskandari, M. (2007). *İran’da televizyonda yayınlanan çizgi filmlerin ilkökul öğrencilerinin eğitimine etkisi*



- (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Gazi Üniversitesi.
- Glesne, C. (2012). *Nitel araştırmaya giriş*. A. Ersoy ve P. Yalçınoğlu (Çev.). Ankara: Anı.
- Göktepe, E. (2015). *Geçmişten günümüze hareketli görüntü ve Türkiye’de animasyonun gelişimi* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). İstanbul Ticaret Üniversitesi.
- Güler, D. (1989). Çocuk, televizyon ve çizgi film. *Eskişehir Anadolu Üniversitesi İletişim Bilimleri Yüksek Okulu Yayınları*, 5, 163-177.
- Gülden, B. (2015). Değerler eğitiminde çizgi filmlerin işlevi. *Kırıkkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, , 735-765.
- Güngör, A. C. (2015). Animasyon sinemasına ekoeleştirel yaklaşım: “Wall-E” filminin incelenmesi. *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication*, 5(1), 1-16.
- Islam, B., Ahmed, A., Islam, K., & Shamsuddin, A. K. (2014). Child education through animation: an experimental study. *International Journal of Computer Graphics and Animation*, 4(4), 43–52. <https://doi.org/10.5121/ijcga.2014.4404>
- İmİK, Ü. (2011). *Çizgi film müziklerinin yapısal olarak incelenmesi ve değerlendirilmesi* (Yayımlanmamış Doktora Tezi). İnönü Üniversitesi.
- Kaba, F. (1992). *Animasyonun eğitim amaçlı kullanımı* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Anadolu Üniversitesi.
- Katırcıoğlu, H., & Kazancı, M. (2003). Genel biyoloji derslerinde bilgisayar kullanımının öğrenci başarısı üzerine etkisi. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 25, 127-134.
- Kaşkaya, A., Ünlü, İ., Akar, M.S., & Sağır, M. Ö. (2011). The effect of school and teacher themed movies on pre-service teachers’ professional attitudes and perceived self-efficacy. *Theory and Practice*, 11(4), 1778-1783
- Kaya, E., & Çengelci, T. (2011). Öğretmen adaylarının sosyal bilgiler eğitiminde filmlerden yararlanılmasına ilişkin görüşleri. *Sosyal Bilgiler Eğitimi Araştırmaları Dergisi*, 2(1), 116-135.
- Keogh, B., & Naylor, S. (1999). Concept cartoons, teaching and learning in science: An evaluation. *International Journal of Science Education*, 21(4), 431-446.
- Kleeman, G. (2006). Using cartoons to investigate social and environmental issues. *Ethos*, 14(3), 9-19.
- Kozan, E. (2015). *Üç boyutlu (3D) dijital animasyon teknolojisinin TV yayıncılığında kullanımı: "sizinkiler-çatlak yumurtalar" ve "can" çizgi film örnekleri* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Marmara Üniversitesi.
- Koroğlu, M. (2016). *Çizgi filmlerle kavram öğretimi: Pepee ve Caillou örneği* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Mustafa Kemal Üniversitesi.
- Köşker, C. N. (2005). *Televizyondaki çizgi filmlerin (animasyon), ilköğretim çağı çocuklarının eğitimi üzerine etkileri* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Gazi Üniversitesi.
- Miles, M. B., & Huberman, M. (1994). *Qualitative data analysis: a sourcebook of new methods*. Beverly Hills, CA: Sage Publications.
- Od, Ç. (2013). Erken yaşta yabancı dil öğretiminde çizgi filmlerin dinlediğini anlama ve konuşma becerilerine katkısı. *Turkish Studies*, 8(10), 499-508.

- Oruç, C., Tecim, E., & Özyürek, H. (2011). Okul öncesi dönem çocuğunun kişilik gelişiminde rol modellik ve çizgi filmler. *EKEV Akademi Dergisi*, 15 (48), 303-319.
- Oruç, Ş., & Teymuroğlu, B. (2011). The effects of using cartoon in teaching social sciences on attitudes of students against to social science course. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 15, 3211–3215.
- Oruç, Ş., & Teymuroğlu, B. (2016). Sosyal bilgiler öğretiminde çizgi film kullanımının öğrencilerin akademik başarılarına etkisi. *International Journal of Field Education*, 2 (2), 92-106.
- Özer, S. (2012). *Sosyal bilgiler öğretiminde çizgi filmlerin kullanımı* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Niğde Üniversitesi.
- Patton, M. Q. (2018). *Nitel araştırma ve değerlendirme yöntemleri*. M. Bütün & S. B. Demir (Çev.). Ankara: Pegem Akademi.
- Polk, R. A. (2013). *The effect of teaching biology concepts with animations compared to static cartoons on content retention*. Louisiana State University Master's Theses. 681. [https://digitalcommons.lsu.edu/gradschool\\_theses/681](https://digitalcommons.lsu.edu/gradschool_theses/681) adresinden erişilmiştir.
- Rosen, Y. (2009). The effects of an animation-based on-line learning environment on transfer of knowledge and on motivation for science and technology learning yigal rosen faculty of education university of haifa abstract. *Journal of Educational Computing Research*, 40(4), 451–467.
- Rule, A. C., & Auge, J. (2005). Using humorous cartoons to teach mineral and rock concepts in sixth grade science class. *Journal of Geosciences Education*, 53(3), 548-558.
- Somyürek, S. (2010). Bilişim teknolojileri öğretimde materyal kullanımı. S. Şahin (Ed.), *Bilgisayar ve öğretim teknolojileri eğitimi özel öğretim yöntemleri I-II* içinde (227-255). Ankara: Pegem Akademi.
- Stephenson, R. (1973). *The animated film*, B.1, New York.
- Tay, B. (2017). Hayat bilgisi: Hayatın bilgisi. B. Tay (Ed.), *Etkinlik örnekleriyle hayat bilgisi öğretimi* içinde (1-43). Ankara: Pegem Akademi.
- Tay B., Baş, M., & Aslan, Ş. (2018). Hayat bilgisi öğretiminde çizgi film ve animasyon kullanımına ilişkin öğrenci görüşleri. 7th International Social Studies Education Symposium, 27-38. (Tam Metin Bildiri/Sözlü Sunum)
- Temizyürek, F., & Acar, Ü. (2014). Çizgi filmlerdeki subliminal mesajların çocuklar üzerindeki etkisi. *Cumhuriyet International Journal of Education*, 3 (3), 25 – 39.
- Türkmen, N. (2012). Çizgi filmlerin kültür aktarımındaki rolü ve Pepee. *Cumhuriyet Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 36(2), 139-158.
- Uçarcan, Ç. (2010). *1970 sonrasında Türk çizgi film (animation) sektörünün gelişmesi ve sorunlar* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Dumlupınar Üniversitesi.
- Yağlı, A. (2013). Çocuğun eğitiminde ve sosyal gelişiminde çizgi filmlerin rolü: Caillou ve Pepee örneği. *Turkish Studies*, 8(10), 707-719.
- Yalın, H. İ. (2014). *Öğretim teknolojileri ve materyal geliştirme*. Ankara: Nobel Akademi.
- Yaman, E., Bayburtlu, F. İ., Tekir, B., & Kırman, S. (2015). Dede Korkut çizgi filminde yer alan değerler. *Değerler Eğitimi Dergisi*, 13(29), 245-269.

- Yetim, G., & Sarıçam, H. (2016). Çizgi film programlarının çocuklara etkisi konusunda ailelerin bilgi ve farkındalık düzeylerinin incelenmesi. *Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi*, 6(11), 341-364.
- Yıldırım, A., & Şimşek, H. (2016). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri* (10. Baskı). Ankara: Seçkin.
- Yücel, F. (2015). Kültürel yozlaşma bağlamında okul öncesi-ilkokul öğrencilerinin masal ve çizgi filmle ilgili algıları. *Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi (KKEFD)*, 30, 119-135.

## **SINIF ÖĞRETMENLERİNE GÖRE HAYAT BİLGİSİ ÖĞRETİMİNDE ÇİZGİ FİLM VE ANİMASYON KULLANIMI<sup>2</sup>**

### **öz**

Bu çalışma hayat bilgisi dersinde çizgi film ve animasyon kullanımına ilişkin öğretmen görüşlerinin belirlenmesi amacıyla yapılmıştır. Bu amaç çerçevesinde çalışmada nitel araştırma modellerinden durum çalışması deseni kullanılmıştır. Araştırmanın verileri beş oturumdan oluşan odak grup görüşmeleri yoluyla elde edilmiştir. Amaçsal örnekleme yöntemlerinden ölçüt örnekleme yönteminin kullanıldığı bu çalışmada hayat bilgisi dersini yürütmekte olan toplam 29 sınıf öğretmeniinden veriler toplanmıştır. Araştırmada elde edilen veriler içerik analizine tabi tutulmuş ve verilerin analizi için Maxqda programından faydalanılmıştır. Sınıf öğretmenlerinin hayat bilgisi dersinde çizgi filmler ve animasyonları; konuyu görselleştirmek, kalıcılığı sağlamak, konuyu somutlaştırmak, dikkat çekmek, dikkat sürelerini artırmak, bilginin transferini sağlamak, anlatımı güncel kılmak, anlatımı desteklemek, yöntem ve teknik olarak kullanmak, model oluşturmak gibi amaçlarla kullandıkları belirlenmiştir. Sınıf öğretmenleri hayat bilgisi dersinde kullanılacak çizgi filmler ve animasyonların; dikkat çekici, özel kahramanları içeren, temalı, ilgi çekici, merak uyandırıcı, öğrenci seviyesine, bireysel farklılıklara, çoklu zekâya, kazanımlara, kültüre ve gerçeğe uygun ve de milli olmalı gibi özellikleri olması gerektiğini belirtmişlerdir. Sınıf öğretmenlerinin hayat bilgisi dersinde çizgi film ve animasyon kullanımında dikkat edilmesi gereken hususları; verilen mesajların açık, içeriğin dersin hedefine ve amacına uygun, milli ve manevi değerleri kazandıracak şekilde olması gerektiğini belirtmişlerdir. Bu çalışmada sınıf öğretmenleri çizgi film ve animasyon kullanımına ilişkin bazı durumlara dikkat çekmişlerdir. Bu kapsamda sınıf öğretmenlerine çizgi film ve animasyon kullanımına ilişkin yetkinliklerini ve becerilerini geliştirmek üzere profesyonel eğitimler düzenlenebilir.

**Anahtar kelimeler:** Animasyon, çizgi film, hayat bilgisi, sınıf öğretmenleri.

---

<sup>2</sup> Bu çalışma Kırşehir Ahi Evran Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü'nde danışmanlığını Prof. Dr. Bayram TAY ve Doç. Dr. Şükran UÇUŞ GÜLDALİ'nin yaptığı ve Şule ASLAN'a ait olan yüksek lisans tezinden üretilmiştir.

## GİRİŞ

Yaşamın vazgeçilemez bir parçası haline gelen bilgisayarların, eğitimde de kullanılmaya başlanması ile “bilgisayar destekli öğretim” modelleri oluşmuştur. Bu modellerde bilgisayar, bilmediği konuları öğrenciye veren veya bildiği konuların hatırlanmasını sağlayarak pekiştiren bir sunu aracı olarak kullanılabilir (Katırcıoğlu ve Kazancı, 2003: 1). Bilgisayar destekli öğretimden eğitim amaçlı yararlanmanın; soyut bilgileri somutlaştırma, dikkat çekme ve bilginin kalıcılığını artırma bakımından, öğrencilerin akademik başarılarına katkı sağlayacağı söylenebilir. Eğitimde bilgisayarın da içinde yer aldığı görsel/işitsel araçların kullanımının söz konusu özellikleri geliştirmede etkili olabileceği düşünülmektedir. Görsel/işitsel araçların yaygınlaşmasıyla dinleme becerisi, günümüzde izleme becerisiyle birlikte kullanılmakta ve çocuk edebiyatı türlerine, dinleme/izleme becerisinin ağırlık kazandığı çizgi filmler/diziler de eklenmektedir (Bursalı ve Topçuoğlu Ünal, 2015: 2). Bu bağlamda öğretmenlerin birçok konunun öğretiminde çizgi filmler, animasyonlar ve dizilerden faydalanabileceği söylenebilir. Kaya ve Çengelci’ye göre (2011: 3) filmler öğrencilere bireyler, toplumlar ya da uluslarla ilgili tarihi, kültürel, coğrafi, sosyal ve politik konuların ve bakış açılarının tanıtılmasında önemli rol oynamaktadır. Filmlerin bu özellikleri onların başta sosyal bilgiler olmak üzere, hayat bilgisi, fen bilimi, Türkçe gibi derslerde kullanımını olanaklı hale getirmektedir. Bununla birlikte filmlerin bu özellikleriyle bireylerin toplumsallaşmasına da katkı sağlayabileceği söylenebilir. Bireylerin toplumsallaşmasına katkı sağlayan derslerden biri ve ilki hayat bilgisi dersidir. Hayat bilgisi, çocuğun kendini bilmesi ve tanınması amacıyla onun anlayışı dikkate alınarak; sosyal bilimler, fen bilimleri, sanat, düşünce ve değerlerle içeriği oluşturulan, küreselleşen dünyada öncelikle iyi bir insan, ardından ulusal bir vatandaş ve nihayet bir dünya vatandaşı olma özellikleri kazandıran, toplu öğretim anlayışından hareketle çocuklara hayatın bilgisini kazandırmaya çalışan vatandaşlık eğitim programının ilk dersidir (Tay, 2017: 6). Bu dersle kazandırılacak özellikler düşünüldüğünde çocukların günlük yaşamlarında severek ve eğlenerek izledikleri çizgi filmler ve animasyonların hayat bilgisi dersinde kullanılabileceği düşünülmektedir.

Çizgi film, tamamen dijital dünyada yayınlanmak üzere oluşturulmuş, kendi içerisinde birkaç farklı metotla hazırlanan, çizgi, karakter ve grafiklerin belirli bir metin (senaryo) doğrultusunda hareket ettirilmelerinden oluşan filmidir. Çizgi filmler, iki boyutlu ve üç boyutlu olmak üzere iki ana başlıkta değerlendirilir. Çizgi filmi diğer filmlerden ayırt eden unsurların başında öncelikle animasyon dediğimiz canlandırma tekniği gelmektedir. Çizgi filmler, sinema filmleri gibi sadece fotoğraf üzerinden değil; resim, karikatür, modelleme gibi objeler üzerinden de yapılabilir. Bu da onu diğer filmlerden ayırır ve sinema ya da TV filmlerinin herhangi bir türü olmasına engel olur (Çizgi Film Sektörel Bilgilendirme Raporu, 2016: 3).

Çizgi film ya da animasyon ister reklâm ister deneysel amaçlı yapılsın, genel kanı olarak mizah sanatının bir parçası ve uzantısı gibi görülmüştür. Özellikle, Türk mizahi öğelerinin ağır bastığı ve kesişme noktalarının ele alındığı çalışmalar yapılmıştır. Yapılan projelerde genellikle Türk kültürü temel alınmakta, mesajlar kültürel değer yargılarıyla verilmeye çalışılmaktadır (Uçarcan, 2010: 39). Bu da çizgi filmlerin eğitimde kullanımını mümkün hale getirmektedir. Çizgi filmler eğitimde kullanılacaksa çocuklar üzerindeki etkilerinin bilinmesi

gerekmektedir. Nitekim çizgi filmlerin çocuklar üzerindeki olumlu etkileri; eğlendirici olması, öğretici olması, hayal gücünü geliştirmesi, uzak yer ve diyarlar hakkında bilgi vermesi, model oluşturması, çocukların kendilerini tanıyabilmelerine yardımcı olması, çocukların kişiliğini geliştirebilmesi, dil gelişimine katkı sağlaması, çocuklara düşünme, sorgulama ve eleştirme fırsatı sunması, çocuğu dinlendirmesi, çocuğu mutlu etmesi gibi etkileri söz konusudur. Diğer yandan çocuğu şiddete yöneltmesi, gerçeklikten koparması, çizgi filmde yer alan batıl inanç içeren ve abartılı şiddet içeren unsurların çocukta güvenli davranışların azalarak riskli davranışların artması, ekran bağımlılığı gibi olumsuz etkilerdir (Yaman, Bayburtlu, Tekir ve Kırman, 2015: 261).

Çizgi filmlerle birlikte çocukların eğitiminde kullanılabilecek bir başka araç animasyonlardır. Animasyon en genel anlamıyla, bir nesneye hayat ve canlılık verme, hareketlendirme sanatı olarak tanımlanabilir (Stephenson, 1973). Animasyon kavramı Latince “animare” fiilinden gelmektedir ve ruhlaştırmak, hayata geçirmek, değiştirmek anlamını taşımaktadır. Animasyonda temel özellik durgun olan bir şeye hareket ve canlılık kazandırılmasıdır (Köroğlu, 2016: 18).

Animasyon temelinde sabit, durağan görüntünün içerisindeki hareket pozisyonlarının yerlerinin değiştirilmesi prensibiyle diğer resim karelerle peşi sıra dizilip analog veya dijital araçlarla hareketlendirilmesiyle izleyicinin görsel algısında yanılsama yaratan tekniğin bir genel ifadesi olarak tanımlanmaktadır (Kozan, 2015: 5). Günümüzde sinema filmleri, bilimsel amaçlı çalışmalar ve hemen hemen görüntülü medyanın bütün birimlerinde temel kullanım aracı olarak karşımıza çıkan canlandırma İngilizce adı ile “animation” en temel anlamı ile çizimlerin, resimlerin ya da objelerin arka arkaya hızlı bir şekilde gösterilmesi ile elde edilen hareketli görüntü çeşididir. Canlandırma diğer bilinen adıyla animasyon sanatı da sinema sanatı ve gelişen teknoloji ile paralel bir şekilde gelişmiş ve kendi içinde farklı farklı animasyon türlerine ayrılarak bir sanat haline gelmiştir (Göktepe, 2015: 53).

Animasyon filmlerin dünyada çok izlenen ve kitleleri etkileyen bir tür olarak en önemli özelliklerinden biri yalnızca çocuklar için değil hem çocuklar hem gençler hem de büyüklere yönelik olmasıdır (Güngör, 2015: 2). Öğrencilerin animasyonlara olan bakış açısı düşünüldüğünde, animasyonlarla işlenen konuların öğrencileri derse karşı daha fazla motive ettiği, onları daha canlı hale getirdiği ve işlenen dersleri daha eğlenceli kıldığı söylenebilir (Daşdemir ve Doymuş, 2012: 35). Bununla birlikte bir sanat, endüstri ve eğitim alanı olarak kabul edilen animasyon, dünyada en etkili kitle iletişim ve propaganda araçlarının başında gelmekte ve yeni kuşakların yetiştirilmesinde, kültürel değerlerin genç nesillere aktarılmasında, çocuk ve gençlere bakış açısı kazandırılmasında, sanat kültürünün ve estetik zevklerin zenginleştirilmesinde etkisi vardır (Animasyon Sektörü Raporu [ASR], 2017: 23). Eğitim ve eğlence unsuru olarak animasyon, çocukların gelişiminde özellikle eğitimsel süreçlerde ve davranış gelişimlerinde yeni bir çerçeve sunmaktadır.

Yeni teknolojilerin öğretime ve eğitime radikal katkılar sağladığı ortamda animasyonlar ya da farklı türdeki filmler dikkat çekici, eğlendirici olmakla beraber kalıcı olarak öğrenmeye katkısı bulunmaktadır. Öğrenciler eğlenirken öğrenmek gibi motive edici etkinliklerle karşılaştıklarında sınıf atmosferi pozitif yönde etkileyip, olumlu yaşantı ve izlenim edinmeleri sağlanabilir. Tüm bu ifadelerden hareketle denilebilir ki, eğitsel açıdan

oldukça etkili olan animasyon filmler, insanların sadece boş vakit geçirme ve eğlence araçları olarak görülmemelidir. Filmlerde yer alan kahramanlar çocuklar tarafından rol-model olarak benimsenmektedir. Böylece filmler, çocukların; dayanışma, yardımlaşma, mücadele, hoşgörü, iyilik gibi çok temel ve önemli değerler başta olmak üzere pek çok değeri kazanmalarına yardımcı olmaktadır. Köşker'e göre (2005) çizgi film ya da animasyonların bir eğitim öğretim materyali olarak kullanılması, öğrenci başarısını arttırmakta, çocuğun yaratıcılığının gelişmesinde, yeni bilgiler edinmesinde ve kendini ifade etme becerisi edinmesinde katkı sağlamaktadır. Bu ve bunun gibi birçok nedenden dolayı hayat bilgisi dersinde çizgi filmlerin ve animasyonların kullanılması gerektiği düşünülebilir. Çizgi filmlerin ve animasyonların hayat bilgisi dersinde kullanımında öğretmenlerin çizgi filmlere ve animasyonlara yönelik bilgi düzeyleri, düşünceleri ve farkındalıkları önemli etkiye sahiptir. Bu bağlamda sınıf öğretmenlerinin bakış açılarının bilinmesi önemli olabilir. Bundan dolayı bu çalışmada çizgi filmlerin ve animasyonların sınıf öğretmenleri gözünden özellikleri, dikkate alınması gereken özellikleri ve kullanımdaki önerileri belirlenmeye çalışılmıştır. Böylece sınıf öğretmenlerinin gözünden hayat bilgisi dersi için çizgi filmler ve animasyonların hayat bilgisi eğitimindeki yeri betimlenmeye çalışılmıştır. Çizgi filmler ve animasyonların sınıf öğretmenlerinin bakış açısıyla değerlendirildiği bir çalışmanın literatürde yer almaması ve yine sınıf öğretmenlerinin bakış açısından çizgi filmler ve animasyonların hayat bilgisi eğitimi kapsamında çalışılmamış olması bu çalışmanın çıkış noktasını oluşturmuştur. Böylece çalışmanın alan yazındaki boşluğu doldurması ve katkı sağlaması beklenmektedir.

Alan yazın tarandığında sosyal bilgiler dersi kapsamında çizgi filmlerin öğrenci başarısına etkisinin (Eker ve Karadeniz, 2014; Oruç ve Teymuroğlu, 2011; Özer, 2012; Oruç ve Teymuroğlu, 2016; Al-Rabaani ve Al-Aamri, 2017), öğretmen adaylarının filmlerden yararlanılmasına ilişkin görüşlerinin (Kaya ve Çengelci, 2011) ve okul ve öğretmen içerikli sinema filmlerinin öğretmen adaylarının mesleki tutumlarına ve öz yeterlik algılarına etkisinin (Kaşkaya, Ünlü, Akar ve Sağırılı, 2011) incelendiği görülmektedir. Bununla birlikte fen eğitimi kapsamında çizgi filmler ve animasyonların öğrenci başarısına, bilginin kalıcılığına ve bilimsel süreç becerilerine etkisinin incelendiği çalışmalar da (Keogh ve Naylor, 1999; Dalacosta, Kamariotaki-Paparrigopoulou, Palyvos ve Spyrellis, 2009; Rosen, 2009; Daşdemir ve Doymuş, 2012; Polk, 2013; Islam, Ahmed, Islam ve Shamsuddin, 2014) yer almaktadır. Türkçe eğitimi kapsamında da çizgi filmlerin öğrencilerin söz varlığına katkısının ve dil eğitimi kapsamında incelendiği (Abuzahra, Farrah ve Zalloum, 2018; Rule ve Auge, 2005; Bursalı ve Topçuoğlu Ünal, 2015) çalışmaların olduğu tespit edilmiştir. Hayat bilgisi dersinde çizgi filmler ve animasyonlar ile ilgili olarak öğrenci görüşlerinin çalışıldığı (Tay, Baş ve Aslan, 2018) ve medya destekli öğretimin hayat bilgisi dersinde akademik başarıya ve öğrenmede kalıcılığa etkisinin (Bütün Kar ve Elma, 2017) araştırıldığı görülmektedir. Buradan hareketle hayat bilgisi, çizgi film ve animasyonların birlikte konu edinildiği tek bir araştırmanın olduğu görülmektedir. Bu çalışmanın hayat bilgisi, çizgi filmler ve animasyonlarla ilgili literatüre katkı sağlaması beklenmektedir. Araştırmada hayat bilgisi dersi çerçevesinde ortaya çıkacak çizgi filmler ve animasyonlarla ilgili sonuçların hayat bilgisi eğitimine ve hayat bilgisi eğitiminde çizgi filmler ve animasyonların kullanımına katkı sağlayacağı düşünülmektedir. İlgili sonuçların hayat bilgisi dersinde çizgi filmler ve animasyonları

kullanmalarında sınıf öğretmenlerine kaynaklık etmesi beklenmektedir. Bu amaca ulaşabilmek için aşağıdaki sorulara cevap aranmıştır:

- 1.Hayat bilgisi dersinde çizgi film ve animasyon kullanımının amacı ya da amaçları nelerdir?
- 2.Hayat bilgisi dersinde kullanılacak çizgi filmler ve animasyonların sahip olması gereken özellikler nelerdir?
- 3.Hayat bilgisi dersinde çizgi film ve animasyon kullanımında dikkat edilmesi gerekenler nelerdir?
- 4.Hayat bilgisi dersinde çizgi film ve animasyon kullanımına yönelik önerileriniz nelerdir?

## YÖNTEM

Bu araştırma, nitel araştırma modellerinden durum çalışması deseni ile gerçekleştirilmiştir. Shram (2006), durum çalışmasını insanların sosyal davranışlarının kavramsallaştırılmasının ya da ancak bunu özetlemenin bir yolu olduğunu düşünseniz de, durum çalışmasının stratejik önemi tek bir durumdan ne öğrenilebileceğine dikkat çekme yeteneğinde yatar.” demektedir ve durumun karmaşıklığına, biricikliğine ve parçası olduğu sosyal bağlamla olan bağlantılarına odaklanılmasını önermektedir (akt. Glesne, 2012: 31). Bu çalışmada hayat bilgisi dersi kapsamında çizgi filmler ve animasyonlar bir durum olarak ele alınmış, sınıf öğretmenlerinin çizgi filmler ve animasyonlarla ilgili düşünceleri bağlamında incelenmiştir. Veriler, nitel araştırmanın özelliklerine uygun olarak odak grup görüşmeleri yoluyla elde edilmiştir.

## Araştırmanın Çalışma Grubu

Araştırmada, araştırma desenine ve konunun doğasına uygun olarak, amaçsal örnekleme yöntemlerinden ölçüt örnekleme kullanılmıştır. Bu bağlamda amaca uygun olarak hayat bilgisi dersini yürütmekte olan 1, 2 ve 3. sınıfı okutan sınıf öğretmenleri çalışma grubunu oluşturmuştur. Araştırmanın çalışma grubunu 2018-2019 eğitim öğretim yılı bahar döneminde Kırşehir il merkezinde görev yapan 29 sınıf öğretmeni oluşturmaktadır. Çalışma grubundaki sınıf öğretmenleri ile ilgili demografik bilgiler Tablo 1’de verilmiştir.

**Tablo 1.** Örneklemde Yer Alan Sınıf Öğretmenlerinin Kıdem, Cinsiyet ve Okul Türü Durumu

Kıdem	Cinsiyet	Okul Türü		Toplam
		Devlet Okulu	Özel Okul	
6-10 yıl	Kadın	1	-	1
11-16 yıl	Kadın	1	-	1
	Erkek	1	-	1
16-20 yıl	Kadın	1	-	1
	Erkek	1	-	1
21 yıl ve üstü	Kadın	7	3	10
	Erkek	12	2	14
Toplam	Kadın	10	3	13
	Erkek	14	2	16
	Toplam	24	5	29

Kadın öğretmenler örneklemin %44.8’ini oluştururken erkek öğretmenler örneklemin %55.2’sini oluşturmuşlardır. Araştırmanın örnekleminde yer alan sınıf öğretmenlerinden büyük bir bölümü (%82.8) kıdem bakımından 21 yıl ve üstü kıdeme sahiptirler. Bununla birlikte sınıf öğretmenlerinden ikişer öğretmenin 11-15



yıl ve 16-20 yıl kıdeme ve bir öğretmen 6-10 yıl kıdeme sahip olduğu görülmektedir. Sınıf öğretmenlerinden beşi özel okulda çalışırken 24'ü devlet okulunda çalışmaktadır.

### **Araştırmada Süreç**

Araştırmada odak grup görüşmeleri yoluyla veri toplandığından araştırma bu görüşmelerin aşamaları dikkate alınarak tasarlanmış ve yürütülmüştür. Yıldırım ve Şimşek'e göre (2016: 160) odak grup görüşmesi birbiri içerisine geçmiş 7 aşamadan oluşmaktadır. Bu aşamalar ve bu aşamalarda araştırmada gerçekleştirilen eylemler aşağıda verilmiştir.

**1. Araştırmanın Amacının Kullanılacak Yöntem Açısından Gözden Geçirilmesi:** Araştırma amacının sınırlı bir durumu derinlemesine incelemeyi gerektirdiği durumlarda nitel araştırma yöntemleri tercih edilir. Nitel araştırma yöntemlerinden odak grup görüşmeleri, görüşme yönteminden daha fazla artıya sahip olup bir defada 6-8 bireyden oluşan gruba ulaşmayı sağlar (Yıldırım ve Şimşek, 2016: 161). Bu araştırmada sınıf öğretmenlerinin hayat bilgisi dersi kapsamında çizgi film ve animasyon ile ilgili görüşlerini betimlemek amaçlandığından diğer görüşme yöntemlerinden fazla artıları olan odak grup görüşmesi tercih edilmiş ve 5 oturumdan oluşan odak grup görüşmeleri gerçekleştirilmiştir. Bu görüşmelerin dört tanesi 6 öğretmenin, bir tanesi ise 5 öğretmenin katılımıyla olmuştur.

**2. Araştırma Sorularından Yola Çıkararak Odak Grup Görüşme Sorularının Geliştirilmesi:** Çalışmada, araştırma sorularından hareketle odak grup soruları hazırlanmıştır. Çizgi film ve animasyon ile ilgili alan yazın taranarak yarı yapılandırılmış 4 sorudan oluşan görüşme formu geliştirilmiştir. Oluşturulan form, Kırşehir Ahi Evran (3), Gazi (1) ve Muğla Sıtkı Koçman (1) Üniversiteleri'nde görev yapan 5 akademisyenin "uygun (2)", "düzeltilebilir (1)", "uygun değil (0)" şeklindeki görüş ve değerlendirmelerine sunulmuştur. Uzmanların yaptığı değerlendirmeler kendi kategorileriyle karşılaştırılmış ve free-marginal kapa değeri 0,92 olarak hesaplanmıştır. Elde edilen bu değer 0.70 ve üzerinde olduğundan değerlendirmeciler arası yeterli uyum olduğunu göstermektedir. Bununla birlikte uzman görüşleri doğrultusunda ifade bakımından da düzeltilerek sorulara son hali verilmiştir.

**3. Yer ve Teknoloji Planlanması:** Bu araştırma 5 ayrı okulda, ikisi müdür odasında, ikisi öğretmenler odasında ve bir tanesi de toplantı yapılmaya müsait olan uygun bir ortamda olup, ışık alan, gürültüden uzak, ferah, katılımcıların her anlamda rahat olabileceği şekilde tasarlanan ortamlarda gerçekleştirilmiştir. Bu görüşmeler kayıt için üst özelliklere sahip, ses ve görüntü kalitesi yüksek bir video kayıt cihazı ve bir ses kaydı cihazı yardımıyla kayıt altına alınmıştır. Her bir odak grup görüşmesi yaklaşık olarak 1 saat 30 dakika ile 2 saat arasında gerçekleşmiştir. Patton'a göre (2018: 385) odak grup görüşmeleri genellikle 1 ila 2 saat arasında sürmektedir. Dolayısıyla bu çalışmadaki odak grup görüşme sürelerinin literatürde belirlenen zaman aralığına uygun olarak gerçekleştiği söylenebilir.

**4. Bütün Sürecin Pilot Denemesinin Yapılması:** Yapılan çalışmada 6 kişinin katılımından oluşan bir grupla pilot uygulama gerçekleştirilmiştir. Bu uygulama sonucunda görüşme soruları ve ortam gözden geçirilmiş, gerekli görülen kısımlarda düzeltmelere gidilerek sonraki görüşmelere zemin hazırlanmıştır.

**5. Katılımcıların Belirlenmesi ve Davet Edilmesi:** Bu çalışmada, çalışmanın amacına uygun olarak katılımcı sayısı belirlenmiş ve katılımcılarla ilgili özellikler çalışma grubu başlığı altında açıklanmıştır. Görüşmelerden önce görüşmenin amacı, yeri, saati ve günü bildirilerek, katılımcılar davet edilmiştir.

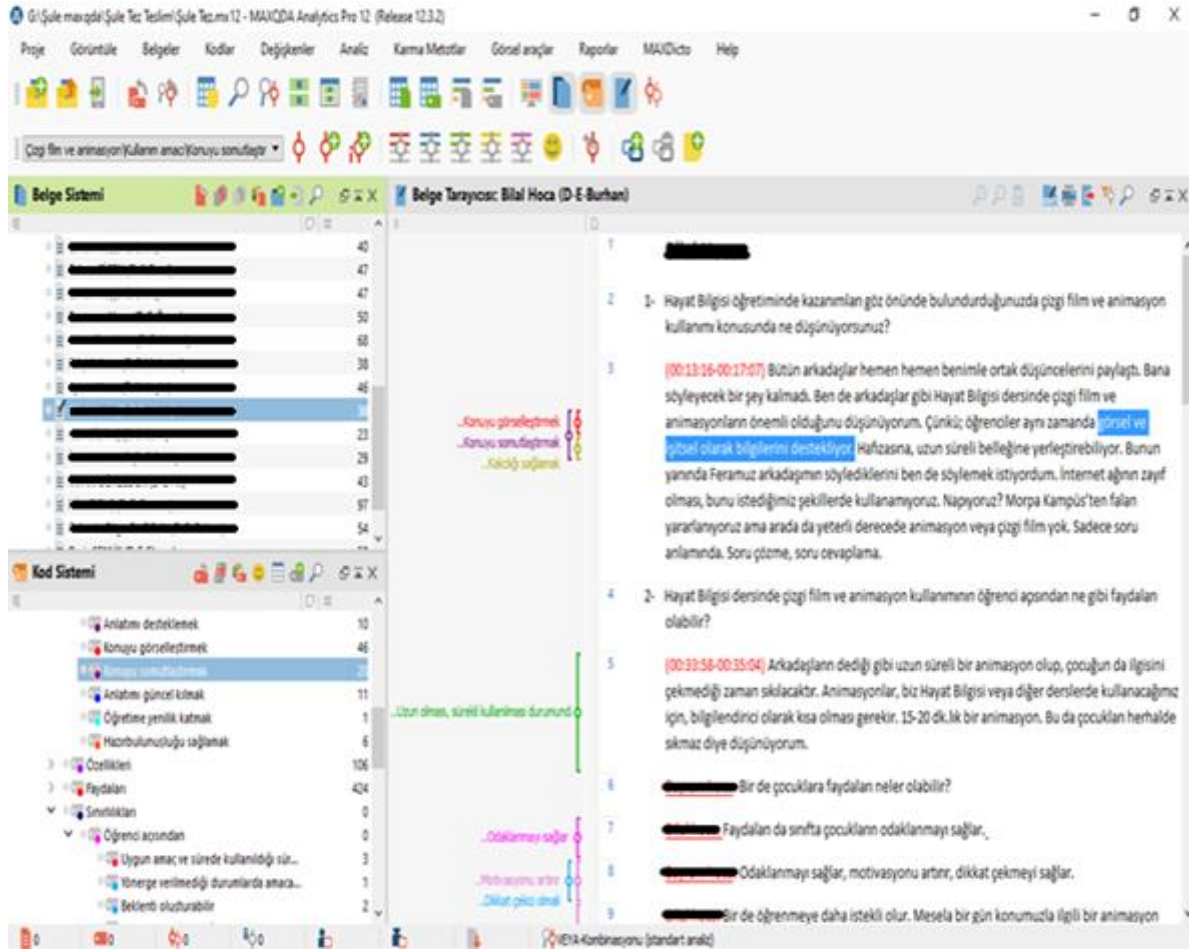
**6. Yönetici Özellikleri ve Çalışmanın Gerçekleştirilmesi:** Glesne (2012: 177) “odak grup görüşmesinde, araştırmacıların kolaylaştırıcı ya da moderatör niteliklerine sahip olması gerektiğini, bu görüşmeleri kaydetmenin zorlayıcı olabileceğini, tartışmaların katılımcılar tarafından yürütüldüğü oturumlar dışında, tartışmayı hem yönetmeye hem de tartışma sırasında not tutmaya çalışmanın zor olacağını” ifade etmiştir. Bu çalışmada ilk üç odak grup görüşmesinde moderatörlüğü danışman öğretmen üyeleri yapmış, son ikisini gerekli tecrübeyi kazandığı düşünülen araştırmacı (tez öğrencisi) yapılmıştır.

**7. Verinin Düzenlenmesi ve Analizi:** Bu aşamada video kayıt cihazına kaydedilmiş sözel veriler, dikkatli bir şekilde birebir yazıya dönüştürülmüştür. Bu yolla elde edilen veriler üzerinde içerik analizi Maxqda 12 programı kullanılarak yapılmıştır. İçerik analizi dört aşamadan oluşmaktadır (Yıldırım ve Şimşek, 2016: 243). Araştırmanın verilerinin çözümlenmesinde bu aşamalar dikkate alınmıştır.

**A) Verilerin Kodlanması:** Bu aşamada odak grup görüşmeleriyle elde edilen ve Maxqda 12 programına aktarılan veriler üzerinde kodlamalar oluşturulmaya çalışılmıştır. Bu kodlamalarda açık yaklaşım benimsenmiştir. Bilgin’e göre (2006: 14) mesaj öğeleri ele alınıp gözden geçirildikçe kategorilerin belirlenmesine açık yaklaşım denilmektedir. Bu bağlamda analiz birimlerinin hangi özellikleri içerdiği, öğretmenlerin ifadeleri tekrar tekrar taranarak belirlenmiştir.

**B) Temaların Bulunması:** Birinci aşamada ortaya çıkan kodların ortak yönleri olduğu düşünüldüğünde bu kodlar ayrıca temalar altında birleştirilmesine yoluna gidilmiştir.

**C) Kodların ve Temaların Düzenlenmesi:** Birinci ve ikinci aşamada oluşturulan kodlar ve temalar bu adımda düzenlenmiş ve kodların ve temaların son hali verilmiştir. Maxqda 12 programı yardımı ile yapılan kodlama ve temalara örnek aşağıda verilmiştir:



Araştırmada birinci araştırmacı ve ikinci araştırmacı ayrı ayrı kodlar ve temalar oluşturmuştur. Araştırmacıların oluşturduğu analiz birimlerine ait kategoriler kendi kategorileriyle karşılaştırılmıştır. Bu karşılaştırmalarda görüş birliği ve görüş ayrılığı sayıları tespit edilerek kodlar ve temaların güvenilirliği Miles ve Huberman'ın (1994) formülü (Güvenirlilik=görüş birliği/görüş birliği+görüş ayrılığı) kullanılarak hesaplanmıştır. Soruların cevaplarından oluşturulan kodlar ve temalara ait işlemler aşağıdaki Tablo 2'de verilmiştir.

**Tablo 2.** Kod ve Temalara İlişkin İşlemler

	1. Araştırmacı tarafından oluşturulan kategori sayısı	2. Araştırmacı tarafından oluşturulan kategori sayısı	Yapılan işlem	Kategorilerin güvenilirlik katsayısı
Soru 1	16	17	Özellikler artırıldı	0.94
Soru 2	20	18	İki kategori diğerlerine dağıtıldı edildi	0,90
Soru 3	25	27	Özellikler artırıldı	0.93
Soru 4	8	8	Olduğu gibi kabul edildi	1,00
Kategorilerin güvenilirlik katsayısı ortalaması				0.94

Tablo 2'de elde edilen uyum katsayıları (0.94; 0.90; 0.93; 1.00) kategorilerin yüksek güvenilirlikte kullanılabileceğini göstermektedir. Genel ortalamaya (0.94) bakıldığında uyum katsayılarına göre kategorilerin yüksek güvenilirlikte kullanılabileceği görülmektedir.

D) *Bulguların Tanımlanması ve Yorumlanması*: Bu adımda elde edilen bulgular frekans grafikleri ve tabloları yoluyla sunulmuş, bu tablo ve grafikler Maxqda 12 programından doğrudan alınmış ve araştırmacı tarafından yapılan yorumları desteklemek amacıyla katılımcı ifadelerinden alıntılara yer verilmiştir. Bu alıntılar “D-E-Ali” veya “Ö-K-Kadriye” şeklinde dokümanlara verilen kodlarla sunulmuştur. Bu kodlarda yer alan ilk ifade öğretmenin devlet okulunda mı (D) özel okulda mı (Ö) çalıştığını, ikinci ifade olan “K” ve “E” harfi cinsiyeti ve isimler de katılımcılara verilen takma adları ifade etmektedir.

## BULGULAR

Sınıf öğretmenlerinin Hayat Bilgisi dersinde çizgi film ve animasyonları kullanım amaçlarına yönelik düşünceleri Tablo 3’te sunulmuştur.

**Tablo 3.** Sınıf Öğretmenlerinin Hayat Bilgisi Dersinde Çizgi Film ve Animasyon Kullanımının Amacına Yönelik Düşünceleri

Çizgi film ve animasyonlar / Kullanım amacı	f
Konuyu görselleştirmek	28
Kalıcılığı sağlamak	27
Konuyu somutlaştırmak	20
Dikkat çekmek	15
Dikkat sürelerini artırmak	2
Bilginin transferini, sağlamak	15
Anlatımı güçlü kılmak	11
Anlatımı desteklemek	10
Yöntem ve teknik olarak kullanmak	
Arkası yarın tekniği	2
Örnek olay oluşturma	8
Model oluşturmamak	9
Değer eğitimi vermek	7
Beceri geliştirmek	
Gözlem becerisi geliştirmek	1
Eleştirel düşünme becerisi geliştirmek	1
Empati becerisi geliştirmek	4
Hazırbulunuşluğu sağlamak	6
Hayal dünyasını geliştirmek	4
Pekiştireç vermek	4
Öyküleştirme	2
Öğretime yenilik katmak	1
Davranış değişikliği oluşturmak	1
<b>Toplam</b>	<b>178</b>

Tablo 3’e göre sınıf öğretmenlerinin hayat bilgisi dersinde çizgi film ve animasyon kullanımının amacına yönelik düşüncelerinin 17 kategori altında toplandığı görülmektedir. Bu kategorilerden “konuyu görselleştirmek” ifadesi 28 kez ile en çok ifade edilen kategori olmuştur. Bu kategoriyi 27 kez ile “kalıcılığı sağlamak”, 20 kez ile “konuyu somutlaştırmak”, 17 kez ile “dikkat çekmek”, 15 kez ile “bilginin transferini sağlamak” kategorilerinin izlediği görülmektedir. “Öğretime yenilik katmak” ve “davranış değişikliği oluşturmak” kategorileri ise 1’er kez ile en az ifade edilen kategoriler olmuştur. Sınıf öğretmenlerinin görüşlerinden örnekler aşağıdaki gibidir:

D-E-Cavit: “Çocukların öğrenme duyularından en önde olanı gözlerdir. Çizgi film ve animasyon da görseldir.”

D-E-Ekrem: “Hayat Bilgisi dersinde kalıcılık esastır. Model almada, kalıcılığı sağlamada etkili.”

D-K-Deniz: "Somutlaştırıyor, bizim böyle kafasında canlandıramadığımız mekânları direk çocuklara göstermiş oluyor."

D-K-Leyla: "Ama animasyonda verdiğimiz zaman çocuğun dikkatini çekiyoruz. Kopan çocuğu da çekiyoruz."

D-E-Osman: "Dikkat süresini uzatır."

D-E-Emre: "Bilginin transferini de sağlıyor."

D-K-Melek: "Bütün dersi kaplayacak şekilde değil de ya dikkat çekme ya da tekrar amaçlı olarak."

D-E-Bekir: "Çocuğa animasyon sürekli izlettirilmemeden, belli yerde durdurulup, karakterlerin yerinde siz olsaydınız ne yapardınız? Yanlış davranışı var mı? gibi örnek olay niteliğinde kullanılmalı."

D-E-Bekir: "Arkadaşların dediği gibi günlük yaşamda çocuklar filmlerde izlediklerini öğreniyorlar. Aynılarını yapıyor. Model alma."

D-E-Osman: "Karakter oturumunu sağlıyor. Değer öğretimi konusunda da yardımcı oluyor."

D-E-Cavit: "Ön bilgileri harekete geçirmesi açısından kullanılmalı."

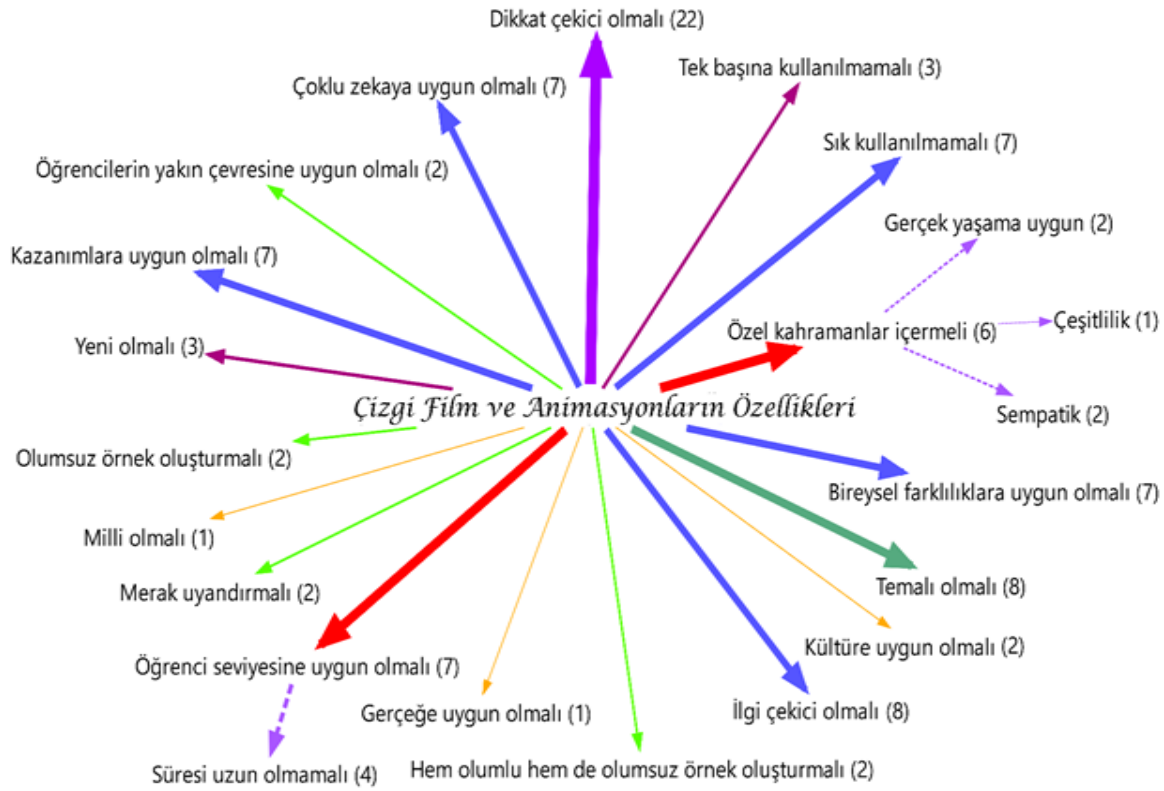
D-E-Orhan: "Çocukların gözlem becerisi de gelişir."

D-E-Orhan: "Sorgulayıcı eğitim açısından da animasyonu kullanıyorum."

D-E-Orhan: "Çocuklar hayal dünyalarını geliştiriyorlar."

D-E-Erdal: "Pekiştiririz. Daha kalıcı olur."

Sınıf öğretmenlerinin Hayat Bilgisi dersinde çizgi filmler ve animasyonların sahip olması gereken özelliklerine yönelik düşünceleri Şekil 1'de sunulmuştur.



**Şekil 1.** Sınıf Öğretmenlerinin Hayat Bilgisi Dersinde Kullanılacak Çizgi filmler ve animasyonların Sahip Olması Gereken Özelliklerine Yönelik Düşünceleri

Sınıf öğretmenlerinin hayat bilgisi dersinde kullanılacak çizgi filmler ve animasyonların sahip olması gereken özelliklerine yönelik düşüncelerinin 18 kategori altında toplandığı tespit edilmiştir. Bu kategorilerden “dikkat çekici olmalı” ifadesi 22 kez ile en çok ifade edilen kategori olmuştur. Bu kategoriyi 11’şer kez ile “öğrenci seviyesine uygun olmalı” ve “özel kahramanlar içermeli”, 8’er kez ile “temalı olmalı” ve “ilgi çekici olmalı”, 7’şer kez ile “bireysel farklılıklara uygun olmalı”, “sık kullanılmamalı”, “kazanımlara uygun olmalı” ve “çoklu zekâya uygun olmalı” kategorilerinin izlediği görülmektedir. “kültüre uygun olmalı” kategorisi 2 kez ile , “Milli olmalı” ve “gerçeğe uygun olmalı” kategorileri ise 1’er kez ile en az ifade edilen kategoriler olmuştur. Sınıf öğretmenlerinin görüşlerinden örnekler aşağıdaki gibidir:

Ö-E-Kadir: “Dikkatini çekiyor, dünyasına giriyor. Çocuğun dünyası siyah beyaz değil, renkli.”

D-E-Fikret: “... konuları daha iyi kavraması açısından çocuğun seviyesine uygun olmalı.”

D-K-Demet: “Animasyondan bile ders anlatırken çocuk sıkılıyor. O yüzden animasyonla veya çizgi film süresinin belli olması lazım. Yani çok uzun olmaması lazım. Çocuğa vereceği dersi veya şeyi belirli bir sürede vermesi lazım.”

D-E-Osman: “Yaratılan kahramanlar çok önemli.”

Ö-E-Kadir: “Herkesin sempatisini kazanan keloğlan gibi çizgi filmler olmalı.”

D-K-Ayşe: “Bireysel farklılıkları göz önünde bulundurarak hazırlanacak. Yani en alttakiyle üsttekine hitap edecek.”

D-E-Cavit: “Çizgi filmler ve animasyonlar öyküleştirecek verilmeli. Sadece kurallar oluşturup veren değil de öyküleştirecek veren olmalı. Zekâ tipleri farklı olan çocuklar vardır.”

D-E-Osman: “Her derse çizgi film kullanılırsa dikkati çekmeyebilir. Hayat bilgisi dersinde bazı konularda kullanılabilir ama bütün konularda kullanmak cezbetmeyebilir.”

D-K-Deniz: “Yerinde ve dozunda kullanılmalı.”

D-E-Osman: “Animasyonlar çok eski olmamalı. Çizgi filmler güncel olmalı.”

Ö-K-Kadriye: “Olumsuz şeyleri de gösterme şansına da sahip olabiliriz. Hani olumsuzdan olumluya gitmek gibi. Bazen olumludan olumsuza gitmek gibi.”

D-E-Fikret: “Öğrencinin yakın çevresinden olmalı, kalıcı olması açısından.”

D-E-Orhan: “Çizgi filmler olumlu davranışların yanında olumsuz davranışları da vermeli.”

D-E-Ahmet: “Argo kelimelerden arındırılmalı, dili yumuşak olmalı, sevecen, kültürümüze yakışır olmalı.”

Sınıf öğretmenlerinin Hayat Bilgisi dersinde çizgi filmler ve animasyonların kullanımında dikkat edilmesi gereken hususlara ilişkin düşünceleri Tablo 4’te sunulmuştur.

**Tablo 4.** Sınıf Öğretmenlerinin Hayat Bilgisi Dersinde Çizgi Film ve Animasyon Kullanımında Dikkat Edilmesi Gerekenlere Yönelik Düşünceleri

Çizgi film ve animasyon kullanırken dikkat edilmesi gerekenler	f
Verilen mesajlar açık olmalı	23
İçerik dersin hedefine ve amacına uygun olmalı	19
Süre çok uzun, çok kısa olmamalı	18
Öğrenci seviyesine uygun olmalı	17
Kazanımlara uygun olmalı	16
Milli ve manevi değerlere uygun olmalı	13
Karakterler özel olarak seçilmeli	12
Öğrencinin hayal dünyasına uygun olmalı	11
Değer içerikli olmalı	11
Zevkli ve eğlenceli olmalı	10
Durdurup çocukları derse katarak izlenmeli	10
Çocuğa görelilik ilkesi işe koşulması	10
Çocuğa uygun rol modeller olmalı	9
Dersin tamamında kullanılmamalı	8
Dikkat çekici olmalı	7
Konu ve zaman açısından uygun olmalı	6
Dili yumuşak olmalı, argodan kaçınılmalı	5
Türkçeyi doğru ve etkin kullanmayı sağlamalı	4
Eğitici olmalı	3
Ses düzeyi, ses kalitesi ve görüntü kalitesi uygun olmalı	3
Derste kullanmadan önce öğretmen izlemeli	2
Sonunda değerlendirme yapılmalı	2
Fırsat eşitliği sağlamalı	1
Bilgilendirici olmalı	1
Birden çok kazanımı bir arada ve doğru şekilde verebilmeli	1
Toplumsal kurallara uygun olmalı	1
Akıcı olmalı	1
<b>Total</b>	<b>224</b>

Çizgi film ve animasyon kullanmadığını belirten öğretmenler de bu soruda görüş belirtmişlerdir ve görüşler frekans olarak verilirken öğretmenlerin söz konusu kodu tekrarlı söylemeleri dikkate alınarak oluşturulmuştur. Tablo 4'e göre sınıf öğretmenlerinin hayat bilgisi dersinde çizgi film ve animasyon kullanımında dikkat edilmesi gerekenlere yönelik düşüncelerinin 27 kategori altında toplandığı tespit edilmiştir. Bu kategorilerden "Verilen mesajlar açık olmalı" ifadesi 23 kez ile en çok ifade edilen kategori olmuştur. Bu kategoriyi 19 kez ile "İçerik dersin hedefine ve amacına uygun olmalı.", 18 kez ile "Süre çok uzun, çok kısa olmamalı", 17 kez ile "Öğrenci seviyesine uygun olmalı", 16 kez ile "Kazanımlara uygun olmalı", 13 kez ile "Milli ve manevi değerlere uygun olmalı", 12 kez ile "Karakterler özel olarak seçilmeli", 11'er kez ile "Öğrencinin hayal dünyasına uygun olmalı" ve "Değer içerikli olmalı" kategorilerinin izlediği görülmektedir. "Fırsat eşitliği sağlamalı", "Bilgilendirici olmalı", "Birden çok kazanımı bir arada ve doğru şekilde verebilmeli", "Toplumsal kurallara uygun olmalı" ve "Akıcı olmalı" kategorileri ise 1'er kez ile en az ifade edilen kategoriler olmuştur. Sınıf öğretmenlerinin görüşlerinden örnekler aşağıdaki gibidir:

Ö-K-Sevda: "Öncelikle verilmek istenen mesaj net olmalıdır."

Ö-K-Kadriye: "Verilen mesajlara dikkat etmeli"

D-E-Ahmet: "Hedeflere, amaca, kazanımlara uygun olmalı."

D-E-Cavit: "Kısa olmalı, öz olmalı. Süreye ve kazanıma uygun olmalı."

D-E-Ömer: "Uzun olmayacak. Çabucak anlatabilecek olmalı."

D-E-Mahmut: "Öğrenci seviyesi. Beni boğarsa zaten öğrenciyi boğar. Öğrenciyi sıkmayacak"

D-E-Erdal: "Bir de milli ve manevi değerlere uygun olmasına dikkat etmeliyiz."

D-E-Ahmet: "Milli olmalı, kültürel özelliklerimize uygun olmalı"

D-E-Bekir: "Milli olmalı. Bizden olmalı, kültürümüze, uygun olmalı."

D-E-Orhan: "Öğrencinin hayal dünyasına uygun olmalı."

Ö-E-Kadir: "Dikkatini çekiyor, dünyasına giriyor. Çocuğun dünyası siyah beyaz değil, renkli."

D-K-Mehtap:" Ya da duraklatıp mesela buradan sonrasında sizce ne olacak? Onların düşüncelerini yine aktif katmış olacaksınız."

D-K-Mehtap:" Çocuğa göre olmalı."

D-K-Melek: "Olumlu davranışlar kazandıracak şekilde olması lazım."

D-K-Demet: "Derste sadece animasyona bağlı kalınmamalı"

D-E-Osman: "Çocukların dikkatini çekme özelliğine sahip olmalı"

D-E-Ahmet: "Dili yumuşak olmalı, argodan kaçınılmalı"

D-K-Leyla:" Dili önemli"

D-E-Osman: "Bilgisayar çağında olduğu için Türkçeyi doğru ve etkili kullanmayı sağlamalı."

D-E-Ahmet: "Ses düzeyi, ses kalitesi, görüntü kalitesi"

D-E-Ahmet: "Nasıl ki biz bir hazırlık yapmadan, materyal olmadan derse girmiyorsak önce okumalıyız. Animasyon filmleri de öncesinden seyretmeliyiz."

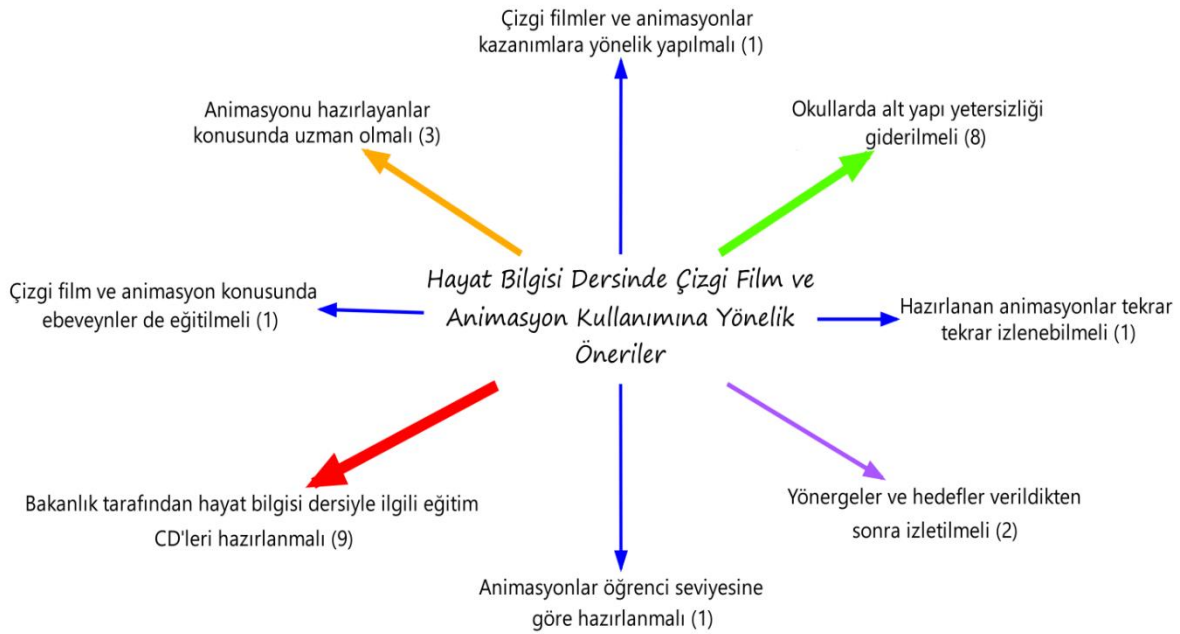
Ö-E-Hasan: "Değerlendirme bölümü olması lazım. Yani bir şeyi bir konuyu anlatıyorsun. Onun devamında bir değerlendirme olması lazım. Dinlediğini, izlediğini anlamış mı? İzledik ama amaca ne kadar ulaştık? Değerlendirme sorularının olması lazım."

D-E-Erdal: "Toplumsal kurallara uygun olmasına"

D-E-Emre: "Akıcı olmalı"

Sınıf öğretmenlerinin Hayat Bilgisi dersinde çizgi filmler ve animasyonlar kullanımına yönelik önerileri Şekil 2'de sunulmuştur.





**Şekil 2.** Sınıf Öğretmenlerinin Hayat Bilgisi Dersinde Çizgi Film ve Animasyon Kullanımına Yönelik Önerileri

Çizgi film ve animasyon kullanmadığını belirten öğretmenler de bu soruda görüş belirtmişlerdir ve görüşler frekans olarak verilirken öğretmenlerin söz konusu kodu tekrarlı söylemeleri dikkate alınarak oluşturulmuştur. Şekil 2'e göre sınıf öğretmenlerinin hayat bilgisi dersinde çizgi film ve animasyon kullanımı konusundaki önerilerine yönelik düşüncelerinin 8 kategori altında toplandığı tespit edilmiştir. Bu kategorilerden "Bakanlık tarafın hayat bilgisi dersiyle ilgili eğitim CD'leri hazırlanmalı" ifadesi 9 kez ile en çok ifade edilen kategori olmuştur. Bu kategoriyi 8 kez ile "Okullarda alt yapı yetersizliği giderilmeli", 3 kez ile "Animasyonu hazırlayanlar konusunda uzman olmalı", 2 kez ile "Yönergeler ve hedefler verildikten sonra izletilmeli" kategorilerinin izlediği görülmektedir. "Çizgi film ve animasyon konusunda ebeveynler de eğitilmeli", "Çizgi filmler ve animasyonlar kazanımlara yönelik yapılmalı", "Animasyonlar öğrenci seviyesine göre hazırlanmalı" ve "Hazırlanan animasyonlar tekrar tekrar izlenebilmeli" kategorileri ise 1'er kez ile en az ifade edilen kategoriler olmuştur. Sınıf öğretmenlerinin görüşlerinden örnekler aşağıdaki gibidir:

D-E-Erdal: "Bence hayat bilgisi dersi olsun diğer bütün derslerde de olsun kitap yerine böyle video anlatımlı CD'ler olması bence daha yararlı olur."

D-E-Ömer: "Çok faydalı olduğunu düşünüyorum. Fakat şöyle bir sıkıntı var. Bakanlık tarafından projeksiyonun, akıllı tahtanın, internet ağının güçlü bir şekilde hazırlanması lâzım."

D-E-Ahmet: "Bu animasyonları hazırlayan kişi veya firmalar, konusunda uzman olmalı."

D-E-Ali: "Genel olarak yönergelerin, hedeflerin verilip, farkındalığın oluşturulup, neye odaklanacağını bilip izlemesi taraftarıyım."

Ö-E-Hasan: "Hani çizgi çocuğa yararlı, hangi çizgi filmin zararlı, ebeveynlerin eğitilerek bunları kontrollü bir şekilde izlemesi lazım."

D-E-Ahmet: “Çocuğun düzeyine inmeli.”

D-E-Ahmet: “Bir de kayıta koyulmalı. Çocuk istediğinde izleyebilmeli.”

### **TARTIŞMA ve SONUÇ**

Sınıf öğretmenlerinin hayat bilgisi dersinde çizgi film ve animasyon kullanmalarının amacına yönelik düşünceleri dikkate alındığında hayat bilgisi dersinde aşağıdaki amaçlarla çizgi filmler ve animasyonların kullanılabileceği sonucuna ulaşılabilir. Bu amaçlar şöyledir:

- Konuyu görselleştirmek
- Kalıcılığı sağlamak
- Konuyu somutlaştırmak
- Dikkat çekmek
- Dikkat sürelerini artırmak
- Bilginin transferini sağlamak
- Anlatımı güncel kılmak
- Anlatımı desteklemek
- Yöntem ve teknik olarak kullanmak (Arkası yarın tekniği; Örnek olay oluşturma)
- Model oluşturmak
- Değer eğitimi vermek
- Beceri geliştirmek (gözlem, eleştirel düşünme ve empati becerisi geliştirmek)
- Hazırbulunuşluğu sağlamak
- Çocukların hayal dünyalarını geliştirmek
- Pekiştireç vermek
- Öyküleştirmek
- Öğretime yenilik katmak
- Davranış değişikliği oluşturmak

Yukarıdaki amaçlardan “konuyu görselleştirmek”, “kalıcılığı sağlamak”, “konuyu somutlaştırmak” ve “dikkat çekmek” amaçlarının en fazla ifade edilenler olduğu tespit edilmiştir. Bu amaçlardan hareketle, sınıf öğretmenlerinin hayat bilgisi dersinde çizgi filmler ve animasyonların kullanımıyla; çocuklara görsellik sağlayarak dikkatlerini çektiği ve işlenen konuyu somutlaştırarak, kalıcılığı sağladığını betimledikleri söylenebilir. Alan yazın incelendiğinde çizgi filmlerin, yapısı gereği çok fazla görsellik taşıyan simgesel bir araç olmasından dolayı çizgi filmlerde kodlanan konuların içeriği, söz ve davranışlar, iletilen konu, renk ve konunun sunulmuş biçiminin çocukları etkilediği belirtilmektedir (Arıkan, 2001: 25; Od, 2013: 506). Bunun yanında çizgi film sanatının genel olarak görsellik ve işitsellik olmak üzere iki temel öğeyi bir arada kullanılmasından dolayı; bu iki temel öğeden görüntünün, izleyen kitleye yansıtılmak istenen olay ya da durumu görsel yönü ile ele aldığı, müziğin ise görüntünün gerçeklik hissini sağlanmasında önemli bir rol üstlendiği anlaşılmaktadır (İmrik, 2011: 4). Çizgi filmlerin söz konusu özelliklerinin çocukların dikkatlerini çekmede etkili olduğu ve sınıf

öğretmenlerinin bu durumu literatüre uygun olarak betimlediği görülmektedir. Örneğin D-E-Osman kodlu öğretmenin “Dikkati çekiyor ve dikkat süresini uzatır.” ve D-K-Emel kodlu öğretmenin “Yani görsel olarak çocuklara sunulan her şey çok daha dikkatlice izleniyor.” şeklindeki ifadeleri, çizgi filmler ve animasyonların dikkat çekici olma noktasındaki literatürdeki ifadelerle aynı doğrultuda olduğu anlaşılabilir. Bununla birlikte Yağlı da (2013: 12), çizgi filmlerin çocuğun gelişmesine ve eğitim sürecine katkılarını sıralarken, çizgi filmlerdeki görseelliğin ve işitmenin devreye girmesiyle çocuklarda öğrenmenin daha etkin hale geldiğini vurgulamaktadır. Başka bir ifade ile çizgi filmler ve animasyonlarda görseellik ve işitselliğin etkisiyle, daha fazla duyu organına hitap edilerek, akılda kalıcılığın sağlanması sonucunda etkili öğrenmeler gerçekleştirilebilir. Bu konuda da D-E-Ekrem kodlu öğretmenin “Hayat bilgisi dersinde kalıcılık esastır. Model almada, kalıcılığı sağlamada etkili.”, D-E-Burhan kodlu öğretmenin “Hafızasına, uzun süreli belleğine yerleştirebiliyor.” ve D-K-Sevil kodlu öğretmenin “Tabi böyle şekilde ders işlenmesi daha akılda kalıcı olur. Çok olumlu buluyorum bu konuyla alakalı olduktan sonra. Çok güzel.” betimlemeleri de çizgi filmler ve animasyonların kalıcılığı sağlamadaki etkisine vurgu yapmaktadırlar.

Güler’e göre (1989: 169) çizgi filmlerde soyut kavramların bir anlamda somutla verilmesi çocukların öğrenmesine neden olmaktadır. Araştırmaya katılan sınıf öğretmenleri de bu durumu “soyutu somutlaştırır.” (D-E-Emre kodlu öğretmen) gibi ifadelerle belirtmişlerdir. Yine alan yazında insanın öğrenme sürecinin % 83’lük bölümünü görme eyleminin oluşturduğu, görsel düzenlemelerle oluşturulan bilginin daha etkin olabileceği (Kaba, 1992: 4), çizgi filmlerin görme, ayımsama (görsel duyarlılığın gelişimi) ve görsel olan her şeyin netleşmesine olanak sağlayan aktif bir algılama süreci olduğundan beceri kazanmalarına imkân verebileceği ve sanat eğitiminin amaçlarına hizmet edebileceği belirtilmektedir (Alan, 2009: 233). Konu ile ilgili olarak araştırmaya katılan sınıf öğretmenlerinden birçoğu gibi D-E-Cavit kodlu öğretmen de “Çocukların öğrenme duyularından en önde olanı gözlerdir. Çizgi film ve animasyon da görseldir.” diyerek çizgi filmler ve animasyonlarla hayat bilgisi dersinde konuların somutlaştırılabildiğini ve böylece akılda kalıcılığını sağlamada etkili olduğunu vurgulamıştır.

Sınıf öğretmenlerinin hayat bilgisi dersinde kullanılacak çizgi filmler ve animasyonların özelliklerine yönelik düşünceleri çerçevesinde hayat bilgisi dersinde kullanılacak çizgi filmler ve animasyonların aşağıdaki özelliklere sahip olması gerektiği sonucu çıkarılabilir. Bu özellikler şöyledir:

- Dikkat çekici olmalı
- Öğrenci seviyesine uygun olmalı
- Süresi uzun olmamalı
- Özel kahramanlar içermeli (birden fazla kahraman içermeli, kahramanlar gerçek yaşama uygun ve sempatik olmalı)
- Temalı olmalı
- İlgi çekici olmalı
- Bireysel farklılıklara uygun olmalı

- Çoklu zekâya uygun olmalı
- Kazanımlara uygun olmalı
- Sık kullanılmamalı
- Tek başına kullanılmamalı
- Yeni olmalı
- Merak uyandırmalı
- Öğrencilerin yakın çevresine uygun olmalı
- Hem olumlu hem de olumsuz örnek oluşturmali
- Kültüre uygun olmalı
- Gerçeğe uygun olmalı
- Milli olmalı

Araştırmamanın bulgularına göre sınıf öğretmenlerinin yukarıdaki özelliklerden “dikkat çekici olmalı” özelliğine vurgu yaptıkları anlaşılmaktadır. Çelik’e göre (2015: 82) film ve çizgi filmler dikkat çekici, eğlendirici olmakla beraber kalıcı olarak öğrenmeye katkısı büyüktür. Öğrenciler öğrenirken eğlenmek, eğlenirken öğrenmek gibi güdüleyici etkinliklerle sürekli karşılaşmadıklarından öğretim ortamı içinde onların sıkılmasını önleyecek her türlü aktiviteyle karşılaşmaktan memnun olmaktadırlar. Ö-E-Kadir kodlu öğretmenin “Dikkatini çekiyor, dünyasına giriyor. Çocuğun dünyası siyah beyaz değil, renkli.” sözleriyle çizgi filmler ve animasyonların dikkat çekici yönüne vurgu yapılmaktadır. Bu bağlamda konu ile ilgili literatür ile sınıf öğretmenlerin görüşlerinin örtüştüğü, animasyon ve çizgi filmlerin çocukların dikkatleri üzerinde önemli bir etkiye sahip olduğu (Dalacosta, Kamariotaki-Paparrigopoulou, Palyvos ve Spyrellis, 2009; Eker ve Karadeniz, 2014; Kleeman, 2006; Islam, Ahmed, Islam ve Shamsuddin, 2014) söylenebilir.

Sınıf öğretmenlerine göre hayat bilgisi dersinde kullanılacak çizgi filmler ve animasyonlar “öğrenci seviyesine uygun olmalı” ve “ilgi çekici olmalı”dır. Yağlı’ya göre (2013: 12) çocukların seyredeceği filmler yaşlarına, ilgi ve beklentilerine uygun seçilmelidir.

Sınıf öğretmenleri hayat bilgisi dersinde kullanılacak olan çizgi filmler ve animasyonların özel kahramanları içermesi gerekliliğini de dile getirmişlerdir. Örneğin D-E-Osman kodlu öğretmen “Yaratılan kahramanlar çok önemli.” ve D-E-Cavit kodlu öğretmen “Karakterler seçilirken iyi seçilmeli.” ifadeleriyle bu konuya vurgu yapmışlardır. Nitekim Gülden (2015: 9) animasyon filmlerin kurgularında başarıyı ve takdiri elde etmiş ilgi çekiciliği zengin kahramanlara yer verilmesi hâlinde sosyal öğrenmenin gerçekleşmesi amacına ulaşacağını ifade ederken, Güler (1989: 175) çizgi filmlerin çocuğun bilişsel, duygusal ve davranışlarına yakın olması ve çizgi film kahramanlarıyla kolayca özdeşleşebilmesini çizgi filmlerin izlenme nedeni olarak göstermektedir. Eskandari (2007: 121) okul çocuklarıyla yapılan bir çalışmaya göre; erkeklerin %91’inin, kızların %80’inin çizgi film kahramanlarını örnek aldıklarını, aynı çalışmada ebeveynlerin çoğu (erkek çocuk ebeveynlerinin %81’i, kız çocuk ebeveynlerinin %76’sı) çizgi filmlerin çocuklarının yaşam tarzlarını etkilediğini vurgulamaktadır. Bunun yanı sıra; çizgi film kahramanlarının çocuklar tarafından rol model olarak seçildiğini, çocukların çizgi film kahramanlarının

hareketlerini ve konuşma tarzlarını örnek aldıklarını, kahramanlarla kendilerini özdeşleştirdiklerini, bir çizgi film karakteri veya ünlü kahramanları kullanarak, mizah ve nükte katarak öğrencilerin severek, isteyerek öğreneceklerini ve çoğunlukla çizgi film izlemekten çok mutlu olduklarını, çocukların çizgi film izlemeleri ve izledikleri çizgi filmlerdeki kahramanları model almaları onlara olumlu yönde etki ettiğini, çocukların kendi cinsiyetlerinde olan kahramanları daha ileri düzeyde benimseyerek bunlara olumlu anlamlar yüklediğini, çizgi filmin var olduğundan beri izleyicisine farklı bir dünya sunan bir sanat dalı olduğunu savunan görüşler de mevcuttur (Çelenk, 1995: 58; Can, 1995: 5-6; Oruç, Tecim ve Özyürek, 2011: 316; Yücel, 2015: 128; Çelik, 2015: 8). Görüldüğü üzere hayat bilgisi dersinde çizgi filmler ve animasyonların özel kahramanlar içermesi gerekliliği ilgili literatür ile desteklenmektedir.

Araştırmaya katılan sınıf öğretmenlerinin hayat bilgisi dersinde çizgi filmler ve animasyonların milli olması gerektiğini vurgu yaptıkları görülmektedir. Örneğin; sınıf öğretmenlerinden D-E-Osman kodlu öğretmen “Çizgi filmler güncel ve milli olmalı.” ifadesinde bulunmuştur. Bu konuda Yağlı (2013: 12), çizgi filmlerin çocuğun gelişmesine ve eğitim sürecine katkılarını sıralarken, çizgi filmler ve animasyonların çocukların hayata bakış açılarını zenginleştirdiğini, evrensel ve milli değerleri eğlenerek öğrenmelerine katkı sağladığını vurgulamaktadır. Köroğlu’na göre (2016: 25) ise, görsel ve işitsel öğelerin yoğun olarak kullanıldığı çizgi filmler, çocukların konuşma, dinleme ve anlama becerilerini geliştirir ve olumlu davranış değişikliklerine ortam hazırlar. Çocukların öğrenmede güçlük çektikleri kavramlar, milli ve manevi değerleri öğrenmelerini kolaylaştırır. Bu bağlamda hayat bilgisi dersinde çizgi filmler ve animasyonların milli olması gerektiğini noktasında ilgili literatür ile sınıf öğretmenlerinin görüşlerinin örtüştüğü söylenebilir.

Sınıf öğretmenlerinin hayat bilgisi dersinde kullanılacak çizgi filmler ve animasyonların sahip olması gereken özellikler noktasında, çizgi filmler ve animasyonların kültüre uygun olması gerekliliğini ifade ettikleri tespit edilmiştir. Bu noktada ilgili literatüre bakıldığında; çizgi filmin önemli bir popüler kültür ürünü olduğu, çizgi filmleri her yaştaki çocuğun severek izlediği, çizgi filmlerin basit bir bilgi sunumu işlevinin ötesinde, sosyal yapı için çok önemli bir olgu olan kültürleştirmede de etkin bir araç olarak kullanılabileceği, kendi kültürümüzü yansıtan hoşgörü ve sevgi içerikli çizgi filmlerin, işitsel ve görsel özelliği sayesinde ilköğretim dönemindeki çocukların eğitimlerini olumlu etkilediği, animasyonun yeni kuşakların yetiştirilmesinde, kültürel değerlerin genç nesillere aktarılmasında, çocuk ve gençlere bakış açısı kazandırılmasında, sanat kültürünün ve estetik zevklerin zenginleştirilmesinde önemli etkisinin olduğu noktasında görüşler mevcuttur (Kramer, 2004’den akt. Birkök, 2008: 4; Alan, 2009: 16- 233; ASR, 2017: 23). Türkmen’e göre ise (2012: 152) çizgi film karakterleri, atasözleri ve deyimleri uygun yerlerde kullanarak izleyicilerini gerek onların varlığından haberdar edebilir gerek nerede ve nasıl kullanılacağını gerekse ne anlama geldiklerini aktarabilirler. Bu güçten yeterince istifade edebilmek adına - küçük bir adım da olsa- Türk kültürüne ait kodlar taşıyan çizgi filmlerin yapılmasına ihtiyaç duyulmaktadır. Konu ile ilgili olarak sınıf öğretmenlerinden D-E-Ahmet kodlu öğretmen “..... kültürümüze yakışır olmalı.” ifadeleriyle bu durumu gözler önüne sermektedir.

Sınıf öğretmenlerine göre çizgi filmler ve animasyonların sahip olması gereken özelliklerden biri de hem olumlu hem de olumsuz örnek oluşturmalarıdır. Örneğin, konu ile ilgili olarak D-E-Bekir kodlu öğretmenin “Bir iyi yönden bir de kötü yönden ele alınmalı.”, D-E-Orhan kodlu öğretmenin “Çizgi filmler olumlu davranışların yanında olumsuz davranışları da vermeli.” şeklindeki ifadeleri mevcuttur. Güler (1989: 169) eğitim süreci içinde insana doğumundan itibaren bilgi veren, davranışlarını etkileyen en etkin araç olarak kabul edilen televizyonun, özellikle çocuğun öğrenme süreci içinde etkileşiminin önemli bir zaman dilimini kapsadığını, bu sürecin kişilik gelişiminin ve öğrenmenin başladığı bir süreci içerdiğini, çizgi filmlerin bu süreç içinde çocuğun televizyon ile karşı karşıya kaldığı programlardan olduğunu ve olumlu ya da olumsuz bir etkiye yol açsa da bu filmlerde amacın öğreticilik olduğunu belirtmektedir. Nitekim Eskandari (2007: 2) çocukların gelişimi ve eğitiminde, televizyonun birçok yönden olumlu ve olumsuz etkileri olduğunu söylemektedir. Bu açıklamalar çerçevesinde çizgi filmler ve animasyonların zaten olumlu ve olumsuz örnekleri bir arada barındırdığı anlaşılabilir. Olumlu ya da olumsuz örnek barındırması eğitimsel olarak düşünüldüğünde gerekli olduğu kanaati oluşturabilir. Çünkü olumsuz olmadan olumluyu açıklamak ve değerini ortaya koymak çok da kolay olmayabilir. Bu bağlamda öğretmenlerin çizgi filmler ve animasyonların sahip olması gereken özelliklerden birini hem olumlu hem de olumsuz örnek oluşturmalarını betimlemesi ilgili açıklamalarla örtüştüğü anlaşılabilir.

Sınıf öğretmenlerinin hayat bilgisi dersinde çizgi film ve animasyon kullanımında dikkat edilmesi gerekenlere yönelik düşüncelerine göre hayat bilgisi dersinde çizgi filmler ve animasyonların kullanımında dikkat edilmesi gerekenler aşağıdaki gibi maddeleştirilebilir. Bu hususlar şöyledir:

- Verilen mesajlar açık olmalı
- İçerik dersin hedefine ve amacına uygun olmalı
- Süre çok uzun, çok kısa olmamalı
- Öğrenci seviyesine uygun olmalı
- Kazanımlara uygun olmalı
- Milli ve manevi değerlere uygun olmalı
- Karakterler özel olarak seçilmeli
- Öğrencinin hayal dünyasına uygun olmalı
- Değer içerikli olmalı
- Zevkli ve eğlenceli olmalı
- Durdurup çocukları derse katarak izlenmeli
- Çocuğa görelik ilkesi işe koşulmalı
- Çocuğa uygun rol modeller olmalı
- Dersin tamamında kullanılmamalı
- Dikkat çekici olmalı
- Konu ve zaman açısından uygun olmalı
- Dili yumuşak olmalı, argodan kaçınılmalı

- Türkçeyi doğru ve etkili kullanmayı sağlamalı
- Eğitici olmalı
- Ses düzeyi, ses kalitesi, görüntü kalitesi uygun olmalı
- Derste kullanmadan önce öğretmen izlemeli
- Sonunda değerlendirme yapılmalı
- Fırsat eşitliği sağlamalı
- Bilgilendirici olmalı
- Birden çok kazanımı bir arada ve doğru şekilde verebilmeli
- Toplumsal kurallara uygun olmalı
- Akıcı olmalı

Yukarıdaki betimlemelerden hareketle sınıf öğretmenlerine göre çizgi filmler ve animasyonlar eğitici, bilgilendirici, rol model oluşturucu olmalı ve karakterleri özel olarak seçilmelidir. Adak Özdemir ve Ramazan (2012: 160) ile Bayındır'a göre (2015: 3), doğru ve yerinde kullanıldığında öğretici, bilgilendirici, yönlendirici, kişiliği geliştirici, model olucu özellikler taşıyabilen çizgi filmler çocukların akademik ve sosyal gelişimlerine uygun olarak seçilip izletilmelidir. Çizgi filmlerde genellikle iyi-kötü, kuvvetli-zayıf gibi ilişkiler konu edilir, olaylar gerçekçi bir şekilde sunulmaz, eylemde, karakterlerde, zaman ve mekânlarda simgesel bir anlatım söz konusudur. Çizgi filmleri sevimli yapan karakterlerdir. Bu açıdan çizgi karakterin üzerlerinde iyi çalışılmalı, belli pedagojik amaçlar gözetilerek oluşturulmalı ve işlenmelidir. Bu karakterler belli eğitim mesajlarını verirken, öğretici içerikle çocuğun hem öğrenmesi hem de eğlenmesi beklenebilir. Bu bağlamda sınıf öğretmenlerinin çizgi filmler ve animasyonlar için betimledikleri özelliklerin literatür ile örtüştüğü söylenebilir.

Araştırmaya katılan sınıf öğretmenleri çizgi filmler ve animasyonlarda verilen mesajların açık olması gerektiğini savunmuşlardır. Model alma ve model aldığı kişi ya da kişilerle özdeşim kurma yönelimi, çocukların kişilik gelişimleri açısından büyük bir öneme sahiptir. Bundan dolayı izlenen çizgi film programlarının doğuracağı sonuçlar çocuklar için önem taşımaktadır (Yetim ve Sarıçam, 2016). Televizyonda yayınlanan çizgi filmlerin yararlı ve zararlı olanların ayrımı yapılmadan birçok kanalda çocuklara sunulmaktadır. Çocukların izlediği programların içeriğinin neler olduğu araştırılarak, olumsuz etki verebilecek konular ayıklanmalıdır. Bunların dikkate alınmadığı takdirde çocukların eğitimi açısından zarar vericidir (Köşker, 2005: 2). Nitekim konu ile ilgili olarak Çelenk (1995: 62), olumlu ve olumsuz tarafları ile televizyon seyretmenin çocukların ayrılmaz bir parçası olduğuna, anne ve babaların çocukların televizyon seyretme alışkanlığını gözlemleyerek, onların nitelikli yapıtları izlemelerini sağlayabileceklerine vurgu yapmaktadır.

Yine sınıf öğretmenlerinin ifadelerine göre çizgi filmler ve animasyonlar değer içerikli olmalıdır. Yağlı'ya göre (2013: 12), çocukların seyredeceği filmler yaşlarına, ilgi ve beklentilerine uygun olarak seçilmelidir. Çizgi filmin içeriği aile sevgisi, doğayı ve hayvanları tanıma, yardım severlik, iyilik, doğruluk, barış ve hoşgörü gibi eğitici ve faydalı konulardan seçilmelidir.

Sınıf öğretmenlerinin hayat bilgisi dersinde çizgi film ve animasyon kullanımı konusundaki önerilerine yönelik düşüncelerine bakıldığında, öğretmenlerin çizgi film ve animasyon izleme konusundaki önerileri aşağıdaki maddelerde verilmiştir:

- Bakanlık tarafından Hayat Bilgisi dersiyle ilgili çizgi filmler ve animasyonlar hazırlanmalı
- Okullarda alt yapı yetersizliği giderilmeli
- Animasyonu hazırlayanlar konusunda uzman olmalı
- Yönergeler ve hedefler verildikten sonra izletilmeli
- Çizgi film ve animasyon konusunda ebeveynler de eğitilmeli
- Çizgi filmler ve animasyonlar kazanımlara yönelik yapılmalı
- Animasyonlar öğrenci seviyesine göre hazırlanmalı
- Hazırlanan animasyonlar tekrar tekrar izlenebilmeli

Öğretmen ifadelerine bakıldığında; “Bakanlık tarafından hayat bilgisi dersiyle ilgili çizgi filmler ve animasyonlar hazırlanmalı”, “Okullarda alt yapı yetersizliği giderilmeli”, “Animasyonu hazırlayanlar konusunda uzman olmalı” ifadelerinin en fazla dile getirilen ifadeler olduğu görülmektedir.

Canlandırma film sanatında en çok kullanılan ve yapımçıya çok geniş olanaklar veren, etkileyciliği yüksek olan çizgi film tekniği, farklı sanat dallarından beslenmesinin yanı sıra üretim sürecinin zorluğu, çok dikkat ve emek istemesi, yapım aşamasında farklı uzmanlık alanları olan kişilere ihtiyaç duyulması nedeniyle uzun ve pahalı bir sürecin ürünüdür. Çizgi film, özel ışıklı animasyon masalarında tasarlanıp çizilen, daha sonra çekimine girilen bir canlandırma türüdür (Arıkan, 2001: 34; Arslan, 2016: 23). Animasyon, bugün görsel medyanın vazgeçilmezleri arasına girmiştir. Öncelikle reklam animasyon filmleri ile başlayan süreç; kısa animasyon film, konulu/uzun metrajlı animasyon film, Kültür Bakanlığı ve kamu kuruluşlarının desteğiyle üretilen animasyon film, TRT ve özel yapım evlerinin iş birliğinde üretilen animasyon film ve Kültür Bakanlığı ve özel yapım şirketlerinin işbirliğinde çekilen animasyon film olmak üzere bir dizi gelişim kaydetmiştir (Çetin Erus ve Alıcı, 2017: 3). Araştırmaya katılan sınıf öğretmenleri, bakanlık tarafından hayat bilgisi dersiyle ilgili çizgi filmler ve animasyonlar hazırlanması gerekliliğine vurgu yapmaktadır. Örneğin sınıf öğretmenlerinden Ö-K-Kadriye kodlu öğretmen “Biz de mesela 3. sınıf hayat bilgisinde kazanımlarla ilgili izletebileceğimiz filmlerin bir hazırlığı yapılıp, tıpkı kitaplar gibi bu mesajlar her türlü içerik bakımından bilirkişiler tarafından incelenip, denetlenip, onaylandıktan sonra bize gelse böyle bizim için daha güzel olmaz mı?” ifadesiyle bu durumu gözler önüne sermektedir.

Temizyürek ve Acar’a göre (2014: 35), belleğin yoğun olarak işlenip kişilik oluşumu ve kimlik kazanımlarının temelini atıldığı çocukluk döneminde ortaya çıkan televizyon bağılılığı olumlu yöne kanalize edilebileceği gibi olumsuz tesirlere de sebep olabilecektir. Özellikle günümüz çocuklarının vazgeçilmez eğlence aracı olan çizgi filmler, animasyonlar, bilgisayar oyunlarında öne çıkan kavramlar dostluk, dürüstlük, kendine ve başkalarına güven, cesaret, güzellik, yardımseverlik, dayanışma, aile ve vatan sevgisi... vb. değerlerdir. Ama her yapım kendi üretildiği kültürün değerlerini, kendi yapımçısının ideolojisini taşır. Kim tarafından hangi ideolojiye hizmet



maksatlı yapıldığı bilinmeyen ürünler hiçbir incelemeye ya da bilimsel değerlendirilmeye tabi tutulmadan alınıp geleceğin emanetçisi olan çocukların körpe zihinlerine enjekte edilmemelidir. Arıcı ve Dalkılıç da (2006: 429) çizgi film ve animasyon hazırlama işinin ehemmiyetine değinerek, konuya başka bir açıdan bakmıştır. Ona göre animasyonları oluştururken dikkat edilecek pek çok husus bulunmaktadır. Bunlardan bazıları; ekranın rahat okumaya elverişli bir düzenlemeye sahip olması gereklidir, ekrandaki metinde kullanılan yazı türü ve büyüklüğü öğrencinin yaş düzeyine uygun olmalıdır, ekran görüntüleri net olmalıdır, renkler gözü yormamalıdır. Çok fazla sayıda metin, grafik ve diğer unsurlar kullanılarak karmaşıklığa yol açılmamalıdır. Bu hususlara dikkat edilmezse verilmek istenen mesajın ya da anlatılmak istenen olayın anlaşılabilirliği azalabilir. Bu da eğitimde verimi düşürebilir.

Çizgi filmler ve animasyonların çocuklar üzerinde ne denli etkili olduğu göz önüne alındığında ve alanyazında yer alan yukarıdaki ifadelerden hareketle, çizgi filmler ve animasyonları hazırlayanların alanında uzman kişiler olması gerekliliği sonucuna varılabilir. Nitekim bu konuda odak grup görüşmesi esnasında sınıf öğretmenlerinden D-E-Ahmet kodlu öğretmenin “Bu animasyonları hazırlayan kişi veya firmalar, konusunda uzman olmalı.” ve yine Ö-K-Kadriye kodlu öğretmenin “Şimdi öncelikle bu animasyon, çizgi filmleri hazırlayanların şeyleri çok önemli, tarzları.” şeklindeki ifadeleri animasyonu hazırlayanların konusunda uzman olması noktasındaki ifade örnekleridir. Sonuç olarak bakıldığı zaman, ilgili alan yazın incelendiğinde araştırmaya katılan öğretmen ifadeleri ile örtüşen veya öğretmen ifadelerine benzer ifadeler olduğu görülebilir.

Araştırmaya katılan sınıf öğretmenleri okullardaki alt yapı yetersizliğinden de yakınmakta ve bu eksikliklerin giderilmesi gerektiğine vurgu yapmaktadırlar. Örneğin sınıf öğretmenlerinden D-E-Ömer kodlu öğretmenin “Çok faydalı olduğunu düşünüyorum. Fakat şöyle bir sıkıntı var. Bakanlık tarafından projeksiyonun, akıllı tahtanın, internet ağının güçlü bir şekilde hazırlanması lâzım.” diyerek okullarda mevcut alt yapı yetersizliklerinin farkına varılıp, bu yetersizlikler ilgili birimlerce yerinde tespit edilerek, söz konusu sıkıntıların ortadan kaldırılması önerilmiştir.

## **ÖNERİLER**

1. Bu çalışmada sınıf öğretmenleri çizgi film ve animasyon kullanımına ilişkin bazı durumlara dikkat çekmişlerdir. Bu kapsamda sınıf öğretmenlerine çizgi film ve animasyon kullanımına ilişkin yetkinliklerini ve becerilerini geliştirmek üzere profesyonel eğitimler düzenlenebilir. Bu bağlamda yapılacak eğitimlerde; çizgi filmler ve animasyonlarla ilgili belli başlı özelliklerinin tanıtılabileceği, öneminin tartışılacağı, çizgi film ve animasyon ile tasarlanmış bir dersin nasıl işe koşulabileceği, farklı yöntem ve tekniklerle, sınıf içi etkileşim ve tartışmalardaki yönergelerle animasyon ve çizgi filmlerin kullanımının nasıl organize edileceğine dair öğretmenlere yol haritaları sunulabilir.
2. Bu çalışmada çizgi film ve animasyon ile ilgili olarak hayat bilgisi dersi kapsamında sınıf öğretmenlerin görüşleri betimlenmiştir. Yapılacak olan çalışmalarla farklı dersler ve farklı branşlar açısından da çizgi film ve animasyon kullanımı ile ilgili çalışmaları yapılabilir.

3. Bu çalışmada hayat bilgisi dersinde çizgi film ve animasyon ile ilgili sınıf öğretmenlerinin görüşleri betimlenmiştir. Yapılacak olan başka çalışmalarda hayat bilgisi dersinde çizgi film ve animasyon kullanımının öğrenci başarısına, hayat bilgisi dersine yönelik tutuma, bilgilerin kalıcılığına, beceri ve değer eğitimine etkileri gibi birçok özelliğe bakılabilir.

4. Çizgi filmler ve animasyonların hayat bilgisi dersinde kullanımına yönelik sınıf öğretmenlerinin görüşlerinin betimlendiği bu çalışmada sınıf öğretmenlerinin bazı önerileri olmuştur. Bu önerilerden “a) bakanlık tarafın hayat bilgisi dersiyle ilgili eğitim CD'leri hazırlanmalı, b) okullarda alt yapı yetersizliği giderilmeli, c) animasyonu hazırlayanlar konusunda uzman olmalı, ç) yönergeler ve hedefler verildikten sonra izletilmeli, d) çizgi film ve animasyon konusunda ebeveynler de eğitilmeli, e) çizgi filmler ve animasyonlar kazanımlara yönelik yapılmalı, f) animasyonlar öğrenci seviyesine göre hazırlanmalı ve g) hazırlanan animasyonlar tekrar tekrar izlenebilmeli” önerilerinin eğitim paydaşları tarafından dikkate alınması önerilebilir.

5. Eğitim programlarını, öğretme- öğrenme sürecine ve öğrenci seviyelerine uygun, bütünleşmiş materyal ve içerik geliştirmede animasyon ve çizgi filmler üretilebilir. Bu kapsamda üretilen çizgi filmler ve animasyonların Eğitim Bilişim Ağı (EBA) dijital platformu üzerinden öğretmenlerin erişimine açılabilir.

#### **ETİK METNİ**

Bu makalede dergi yazım kurallarına, yayın ilkelerine, araştırma ve yayın etiği kurallarına, dergi etik kurallarına uyulmuştur. Makale ile ilgili doğabilecek her türlü ihlallerde sorumluluk yazarlara aittir.

**Yazarların Katkı Oranı Beyanı:** Bu çalışmaya, birinci yazar %40, ikinci yazar %30 ve üçüncü yazar %30 katkı sunmuştur.

#### **KAYNAKÇA**

Abuzahra, N., Farrah, M. A.-H., & Zalloum, S. (2018). Using cartoon in language classroom from a constructivist point of view. *SSRN Electronic Journal*, (3), 229–245. <https://doi.org/10.2139/ssrn.2822995>

Adak Özdemir, A., & Ramazan, O. (2012). Çizgi filmlerin çocukların davranışları üzerindeki etkisinin anne görüşlerine göre incelenmesi. *M.Ü. Atatürk Eğitim Fakültesi Eğitim Bilimleri Dergisi*, 35, 157-173.

Alan, İ. (2009). *Sevgi içerikli çizgi filmlerin ilköğretim 5. sınıftaki çocukların görsel sanatlar dersinde yaptıkları resimler üzerindeki etkisinin incelenmesi* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Gazi Üniversitesi.

Al-Rabaani, A. H., & Al-Aamri, I. H. (2017). The effect of using cartoons on developing omani grade 4 students' awareness of water issues and their attitudes towards using them in teaching social studies. *Journal of Social Studies Education Research*, 8(1), 35–46, <https://doi.org/10.17499/jsser.67871>

Animasyon Sektörü Raporu [ASR] (2017). <http://online.pubhtml5.com/bvlp/oljp/#p=1> adresinden 16.09.2018 tarihinde alınmıştır

Arıkan, A. (2001). *Yedi on iki yaş arası çocuklara çizgi film yöntemi ile müze eğitiminin verilmesi* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Selçuk Üniversitesi.

Arıcı, N., & Dalkılıç, E. (2006). Animasyonların bilgisayar destekli öğretime katkısı: Bir uygulama örneği.

- Kastamonu Eğitim Dergisi*, 14 (2), 421-430.
- Arslan, P. (2016). *Çizgi filmlerde lider özelliklerinin eğitimdeki yeri* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). İstanbul Aydın Üniversitesi.
- Bayındır, N. (2015). Sınıf öğretmenlerinin çizgi filmlerin öğretimsel rolüne ilişkin görüşleri. *International Journal of Social Science*, 41, 109-117.
- Bilgin, N. (2006). *Sosyal bilimlerde içerik analizi. Teknikler ve örnek çalışmalar*. Ankara: Siyasal.
- Birkök, M. C. (2008). Bir toplumsallaştırma aracı olarak eğitimde alternatif medya kullanımı: Sinema filmleri. *Uluslararası İnsan Bilimleri Dergisi*, 5(2), 1-12.
- 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.
- Bütün Kar, E., & Elma, C. (2017). Medya destekli öğretimin hayat bilgisi dersinde akademik başarıya ve öğrenmede kalıcılığa etkisi. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 13(2), 531-549.
- Can, A. (1995). *Okul öncesi çocuklara yönelik televizyon programları içinde çizgi filmlerin çocukların gelişimine ve iletişimine etkileri* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Marmara Üniversitesi.
- Çelenk, E. (1995). *Televizyonda gösterilen çizgi filmlerin ilkökul çağı çocukları üzerindeki etkileri* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Ege Üniversitesi.
- Çelik, S. Ö. (2015). *7.sınıf basit makineler konusunun film ve çizgi filmler ile öğretimin tutuma ve akademik başarıya etkisi* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Erzincan Üniversitesi.
- Çetin Erus, Z., & Alıcı, B. (2017). Günümüz Türk animasyon sinemasına modernleşme kuramları ekseninde bir bakış. *Maltepe Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, 4(2), 47-71.
- Çizgi Film Sektörel Bilgilendirme Raporu. (2016). [www.netco.com.tr/wp-content/uploads/2016/04/Sektor\\_Rapor.pdf](http://www.netco.com.tr/wp-content/uploads/2016/04/Sektor_Rapor.pdf) adresinden 12.09.2018 tarihinde alınmıştır.
- Dalacosta, K., Kamariotaki-Paparrigopoulou, M., Palyvos, J. A., & Spyrellis, N. (2009). Multimedia application with animated cartoons for teaching science in elementary education. *Computers and Education*, 52(4), 741–748. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2008.11.018>
- Daşdemir, İ., & Doymuş, K. (2012). Fen ve teknoloji dersinde animasyon kullanımının öğrencilerin akademik başarılarına, öğrenilen bilgilerin kalıcılığına ve bilimsel süreç becerilerine etkisi. *Pegem Eğitim ve Öğretim Dergisi*, 2 (3), 33-42.
- Eker, C., & Karadeniz, O. (2014). The effects of educational practice with cartoons on learning outcomes. *International Journal of Humanities and Social Science*, 4(14), 223–234.
- Eskandari, M. (2007). *İran’da televizyonda yayınlanan çizgi filmlerin ilkökul öğrencilerinin eğitimine etkisi* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Gazi Üniversitesi.
- Glesne, C. (2012). *Nitel araştırmaya giriş*. A. Ersoy ve P. Yalçınoğlu (Çev.). Ankara: Anı.
- Göktepe, E. (2015). *Geçmişten günümüze hareketli görüntü ve Türkiye’de animasyonun gelişimi* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). İstanbul Ticaret Üniversitesi.
- Güler, D. (1989). Çocuk, televizyon ve çizgi film. *Eskişehir Anadolu Üniversitesi İletişim Bilimleri Yüksek Okulu Yayınları*, 5, 163-177.

- Gülden, B. (2015). Değerler eğitiminde çizgi filmlerin işlevi. *Kırıkkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 735-765.
- Güngör, A. C. (2015). Animasyon sinemasına ekoeleştirel yaklaşım: "Wall-E" filminin incelenmesi. *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication*, 5(1), 1-16.
- Islam, B., Ahmed, A., Islam, K., & Shamsuddin, A. K. (2014). Child education through animation: an experimental study. *International Journal of Computer Graphics ve Animation*, 4(4), 43-52. <https://doi.org/10.5121/ijcga.2014.4404>
- İmik, Ü. (2011). *Çizgi film müziklerinin yapısal olarak incelenmesi ve değerlendirilmesi* (Yayımlanmamış Doktora Tezi). İnönü Üniversitesi.
- Kaba, F. (1992). *Animasyonun eğitim amaçlı kullanımı* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Anadolu Üniversitesi.
- Katircioğlu, H., & Kazancı, M. (2003). Genel biyoloji derslerinde bilgisayar kullanımının öğrenci başarısı üzerine etkisi. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 25, 127-134.
- Kaşkaya, A., Ünlü, İ., Akar, M.S., & Sağırlı, M. Ö. (2011). The effect of school and teacher themed movies on pre-service teachers' professional attitudes and perceived self-efficacy. *Theory and Practice*, 11(4), 1778-1783
- Kaya, E., & Çengelci, T. (2011). Öğretmen adaylarının sosyal bilgiler eğitiminde filmlerden yararlanılmasına ilişkin görüşleri. *Sosyal Bilgiler Eğitimi Araştırmaları Dergisi*, 2(1), 116-135.
- Keogh, B., & Naylor, S. (1999). Concept cartoons, teaching and learning in science: An evaluation. *International Journal of Science Education*, 21(4), 431-446.
- Kleeman, G. (2006). Using cartoons to investigate social and environmental issues. *Ethos*, 14(3), 9-19.
- Kozan, E. (2015). *Üç boyutlu (3D) dijital animasyon teknolojisinin TV yayıncılığında kullanımı: "sizinkiler-çatlak yumurtalar" ve "can" çizgi film örnekleri* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Marmara Üniversitesi.
- Koroğlu, M. (2016). *Çizgi filmlerle kavram öğretimi: Pepee ve Caillou örneği* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Mustafa Kemal Üniversitesi.
- Köşker, C. N. (2005). *Televizyondaki çizgi filmlerin (animasyon), ilköğretim çağı çocuklarının eğitimi üzerine etkileri* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Gazi Üniversitesi.
- Miles, M. B., & Huberman, M. (1994). *Qualitative data analysis: a sourcebook of new methods*. Beverly Hills, CA: Sage Publications.
- Od, Ç. (2013). Erken yaşta yabancı dil öğretiminde çizgi filmlerin dinlediğini anlama ve konuşma becerilerine katkısı. *Turkish Studies*, 8(10), 499-508.
- Oruç, C., Tecim, E., & Özyürek, H. (2011). Okul öncesi dönem çocuğunun kişilik gelişiminde rol modeller ve çizgi filmler. *EKEV Akademi Dergisi*, 15 (48), 303-319.
- Oruç, Ş., & Teymuroğlu, B. (2011). The effects of using cartoon in teaching social sciences on attitudes of students against to social science course. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 15, 3211-3215.
- Oruç, Ş., & Teymuroğlu, B. (2016). Sosyal bilgiler öğretiminde çizgi film kullanımının öğrencilerin akademik başarılarına etkisi. *International Journal of Field Education*, 2 (2), 92-106.

- Özer, S. (2012). *Sosyal bilgiler öğretiminde çizgi filmlerin kullanımı* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Niğde Üniversitesi.
- Patton, M. Q. (2018). *Nitel araştırma ve değerlendirme yöntemleri*. M. Bütün ve S. B. Demir (Çev.). Ankara: Pegem Akademi.
- Polk, R. A. (2013). *The effect of teaching biology concepts with animations compared to static cartoons on content retention*. Louisiana State University Master's Theses. 681. [https://digitalcommons.lsu.edu/gradschool\\_theses/681](https://digitalcommons.lsu.edu/gradschool_theses/681) adresinden erişilmiştir.
- Rosen, Y. (2009). The effects of an animation-based on-line learning environment on transfer of knowledge and on motivation for science and technology learning yigal rosen faculty of education university of haifa abstract. *Journal of Educational Computing Research*, 40(4), 451–467.
- Rule, A. C., & Auge, J. (2005). Using humorous cartoons to teach mineral and rock concepts in sixth grade science class. *Journal of Geosciences Education*, 53(3), 548-558.
- Somyürek, S. (2010). Bilişim teknolojileri öğretimde materyal kullanımı. S. Şahin (Ed.), *Bilgisayar ve öğretim teknolojileri eğitimi özel öğretim yöntemleri I-II* içinde (227-255). Ankara: Pegem Akademi.
- Stephenson, R. (1973). *The animated film*, B.1, New York.
- Tay, B. (2017). Hayat bilgisi: Hayatın bilgisi. B. Tay (Ed.), *Etkinlik örnekleriyle hayat bilgisi öğretimi* içinde (1-43). Ankara: Pegem Akademi.
- Tay B., Baş, M., & Aslan, Ş. (2018). Hayat bilgisi öğretiminde çizgi film ve animasyon kullanımına ilişkin öğrenci görüşleri. 7th International Social Studies Education Symposium, 27-38. (Tam Metin Bildiri/Sözlü Sunum)
- Temizyürek, F., & Acar, Ü. (2014). Çizgi filmlerdeki subliminal mesajların çocuklar üzerindeki etkisi. *Cumhuriyet International Journal of Education*, 3 (3), 25 – 39.
- Türkmen, N. (2012). Çizgi filmlerin kültür aktarımındaki rolü ve Pepee. *Cumhuriyet Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 36(2), 139-158.
- Uçarcan, Ç. (2010). *1970 sonrasında Türk çizgi film (animation) sektörünün gelişmesi ve sorunlar* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Dumlupınar Üniversitesi.
- Yağlı, A. (2013). Çocuğun eğitiminde ve sosyal gelişiminde çizgi filmlerin rolü: Caillou ve Pepee örneği. *Turkish Studies*, 8(10), 707-719.
- Yalın, H. İ. (2014). *Öğretim teknolojileri ve materyal geliştirme*. Ankara: Nobel Akademi.
- Yaman, E., Bayburtlu, F. İ., Tekir, B., & Kırman, S. (2015). Dede Korkut çizgi filminde yer alan değerler. *Değerler Eğitimi Dergisi*, 13(29), 245-269.
- Yetim, G., & Sarıçam, H. (2016). Çizgi film programlarının çocuklara etkisi konusunda ailelerin bilgi ve farkındalık düzeylerinin incelenmesi. *Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi*, 6(11), 341-364.
- Yıldırım, A., & Şimşek, H. (2016). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri* (10. Baskı). Ankara: Seçkin.
- Yücel, F. (2015). Kültürel yozlaşma bağlamında okul öncesi-ilkokul öğrencilerinin masal ve çizgi filmle ilgili algıları. *Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi (KKEFD)*, 30, 119-135.