



**FATİH SULTAN MEHMET VAKIF ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ
TEMEL EĞİTİM ANABİLİM DALI
OKUL ÖNCESİ EĞİTİMİ PROGRAMI**

**KAPTAN PENGU VE ARKADAŞLARI ÇİZGİ
FİLMİNİN OKUL ÖNCESİ DÖNEMDEKİ YAŞAM
BECERİLERİ AÇISINDAN İNCELENMESİ**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

SERAP KAAAN YENİHAN

İSTANBUL, 2023



**FATİH SULTAN MEHMET VAKIF ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ
TEMEL EĞİTİM ANABİLİM DALI
OKUL ÖNCESİ EĞİTİMİ PROGRAMI**

**KAPTAN PENGU VE ARKADAŞLARI ÇİZGİ
FİLMİNİN OKUL ÖNCESİ DÖNEMDEKİ YAŞAM
BECERİLERİ AÇISINDAN İNCELENMESİ**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

**SERAP KAAAN YENİHAN
(210501014)**

**DANIŞMAN
(Doç. Dr. İsa Kaya)**

İSTANBUL, 2023

27.7/2023

LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE

Temel Eğitim Anabilim Dalı Okul Öncesi Eğitimi tezli yüksek lisans programı öğrencisi 210501014 numaralı **Serap KAAN YENİHAN**'ın hazırladığı, "Kaptan Pengu Ve Arkadaşları Çizgi Filminin Okul Öncesi Eğitim Programı Kazanımları Açısından İncelenmesi" konulu Yüksek Lisans tezi ile ilgili Tez Savunma Sınavı, 27.07.2023 Perşembe günü saat 09.30'da yapılmış, sorulara alınan cevaplar sonunda adayın tezinin **Kabulüne Oy Çokluğu/Oy Birliği** ile karar verilmiştir.

Tez adı değişikliği yapılması halinde: Tez adının "Kaptan Pengu ve Arkadaşları Çizgi Filminin Okul öncesi Dönemdeki Yaşam Becerileri Açısından İncelenmesi" şeklinde değiştirilmesi uygundur.

Jüri Üyesi	Karar
1. (Danışman) Doç. Dr. İsa KAYA	Kabul
2. Prof. Dr. Serdal SEVEN	KABUL
3. Dr. Öğr. Üyesi Duygu YALMAN	Kabul
4.
5.
6. (İkinci Danışman)*.....

*2. Danışman varsa doldurulması gerekmektedir.

ETİK BİLDİRİM

Bu tezin yazılmasında bilimsel ahlak kurallarına uyulduğunu, başkalarının eserlerinden yararlanılması durumunda bilimsel normlara uygun olarak atıfta bulunulduğunu, kullanılan verilerde herhangi bir tahrifat yapılmadığını, tezin herhangi bir kısmının bağılı olduğum üniversite veya bir başka üniversitedeki başka bir çalışma olarak sunulmadığını beyan ederim.

Serap Kaan Yenihan

TEŐEKKÜR

Bu alıőmanın planlanmasında, yürütülmesinde ve ortaya ıkmasında desteęi büyük olan; bu sürecin başından itibaren bilgi ve tecrübelerini benden esirgemeyen saygıdeęer danışman hocam Do. Dr. İsa KAYA'ya teőekkürlerimi ve saygılarımı sunuyorum.

Tez alıőma sürecinde sorduęum her soruyu cevaplayan, yardımlarını benden esirgemeyen ve bu süreçte bilgilerini benimle paylaşan Öğr. Gör. Mehmet Hanifi AKYÜZ'e çok teőekkür ediyorum. Ayrıca fikir ve önerilerini paylaşarak bana yol gösteren Arő. Gör. őeyda KARAN'a teőekkür ediyorum. Tezimin jürisinde bulunmayı kabul eden Prof. Dr. Serdal SEVEN'e teőekkür ederek saygılarımı sunuyorum. Tezimi okuyarak deęerli görüşlerini bildiren ve tezimin jürisinde bulunan Dr. Öğr. Üyesi Duygu YALMAN POLATLAR'a; bilgisini ve görüşlerini esirgemeyen Dr. Öğr. Üyesi Nihan SÖLPÜK TURHAN'a teőekkürlerimi sunuyorum. Ders ve tez sürecinde çok deęerli bilgilerini paylaşan Prof. Dr. Hasan BACANLI'yı da ayrıca saygıyla anmak istiyorum.

Bu araştırmanın hazırlanmasında alıőma kapsamındaki tüm bilgilerin tarafıma temini konusunda desteęi olan 'Siyah Martı Animasyon' firmasına da teőekkür ediyorum.

Verdięi destekle bana her zaman güç veren eőim Nurullah YENİHAN'a teőekkür ediyorum. Yoęun geen bu alıőma döneminde her konuda sabır gösteren kızım Zehra Dila YENİHAN'a ve oęlum Kaęan YENİHAN'a sevgimi ve teőekkürümü sunuyorum.

Serap Kaan Yenihan

KAPTAN PENGU VE ARKADAŞLARI ÇİZGİ FİLMİNİN OKUL ÖNCESİ DÖNEMDEKİ YAŞAM BECERİLERİ AÇISINDAN İNCELENMESİ

Serap Kaan Yenihan

ÖZET

Çocuklar üzerinde önemli bir etkisi bulunan medyanın ve çizgi filmlerin fonksiyonları arasında; öğretmek, eğlendirmek, eğlendirirken eğitmek ve doğruyu göstermek gibi özellikleri sayılabilmektedir. Gelişmenin ve öğrenmenin erken çocukluk döneminde çok hızlı olduğu, çevreden kazanılan deneyimlerin kalıcı nitelikte izler bıraktığı bilinmektedir. Ayrıca bu dönemde çocukların günlük yaşam içinde sorumluluklarının üstesinden gelmelerine yardımcı olan ve toplum içinde yaşamanın bir sonucu olarak bireylere kazandırılması gereken yaşam becerileri de önem kazanmaktadır. Bu becerilerin çizgi filmler yoluyla çocuklara aktarımı araştırmaya konu olmaktadır. Bu nedenle çalışmanın amacı; ‘Kaptan Pengu ve Arkadaşları’ çizgi filminin okul öncesi dönemde yaşam becerileri açısından incelenmesidir. Araştırmada nitel araştırma yöntemlerinden döküman inceleme yöntemi kullanılmıştır. Sistemik örnekleme yoluyla çalışma grubu oluşturulmuştur. Çalışma grubunda bulunan on bölümdeki veriler araştırmacı tarafından geliştirilen okul öncesi dönem ‘Yaşam Becerileri Kazanım Formu’ kullanılarak toplanmıştır. Bu çalışmanın verilerinin analiz edilmesinde betimsel analiz ve içerik analizi teknikleri kullanılmıştır. Çalışma kapsamında incelenen 17 yaşam becerisi; ‘Kendini Koruma’, ‘Sağlıklı Beslenme Alışkanlığı’, ‘Empati’, ‘Saygı’, ‘Affetme’, ‘Cesaret’, ‘Çatışma Çözme’, ‘Mutluluk ve İyimserlik’, ‘Yardımsızlık’, ‘Sabır’, ‘Liderlik’, ‘Sorumluluk’, ‘Sosyal Problem Çözme’, ‘Motivasyon’, ‘Öfke Kontrolü’, ‘Öz Düzenleme’ ve ‘Karar Verme’ şeklindedir. Bu becerilerin tümünün çizgi filmin incelenen bölümlerinde 316 defa sözel ve davranışsal ifadeler şeklinde yer aldığı belirlenmiştir. Bu beceriler arasında birinci sırada mutluluk ve iyimserlik becerisi %20

oraniyla, ikinci sırada yardımseverlik becerisi %12 oraniyla ve üçüncü sırada ise motivasyon ve öz düzenleme becerileri %9 oraniyla yer almaktadır. Bu bulgular doğrultusunda okul öncesi dönem çocukları için hazırlanacak yapımların içerikleri oluşturulurken farklı yaşam becerilerinin de temele alınmasının gerektiği ve çocukların en çok izlediği programlar arasında olan çizgi filmler yoluyla bu becerilerin onlara kazandırılabilceği düşünölmektedir.

Anahtar kelimeler; okul öncesi eğitimi, erken çocukluk eğitimi, medya, çizgi film, yaşam becerileri.

EXAMINATION OF THE CARTOON CAPTAIN PENGU AND HIS FRIENDS IN TERMS OF LIFE SKILLS IN PRESCHOOL PERIOD

Serap Kaan Yenihan

ABSTRACT

The functions of the media and cartoons, which have a significant impact on children, include: teaching, entertaining, educating while entertaining, and showing the truth. It is now known that in early childhood, development and learning are very rapid and the experiences gained from the environment leave permanent traces. In addition, life skills that help children overcome their responsibilities in daily life and which should be acquired by individuals as a result of living in society are also shaped and gained importance in this period. The transfer of these skills to children through cartoons is the subject of this examination. In this context, the aim of this study has been to examine the cartoon Captain Pengu and His Friends in terms of life skills in the preschool period. In the examination, the document analysis method, one of the qualitative research methods, was used. The study group was formed by systematic sampling. The data in the ten sections in the study group were collected using the preschool "Life Skills Acquisition Form" developed by the examiner. Descriptive analysis and content analysis techniques were used in the analysis of the data of this study. The life skills examined within the scope of the study are 17 and these consist of; 'Personal Protection', 'Healthy Eating Behavior', 'Empathy', 'Respect', 'Forgiveness', 'Courage', 'Conflict Resolution', 'Happiness and Optimism', 'Happiness', 'Patience', 'Leadership', 'Responsibility', 'Social Problem Solving', 'Motivation', 'Anger Control', 'Self-Control' and 'Decision Making'. In the examined parts of the cartoon, it was determined that all of these skills were included as verbal and behavioral expressions 316 times. Among these skills, happiness and optimism with 20%, helpfulness skills with 12% and motivation and self-control skills with 9% come, respectively. In line

with these findings, it has been thought that different life skills should be taken as a basis while creating the contents of the productions to be prepared for preschool children and that these skills can be gained by children through cartoons, which have a significant place among the programs that they watch the most.

Keywords; pre-school education, early childhood education, media, cartoon, life skills.

ÖNSÖZ

Bu çalışmanın amacı; ‘Kaptan Pengu ve Arkadaşları’ çizgi filminin okul öncesi dönemde yaşam becerileri açısından incelenmesidir. Alan yazın taramasında okul öncesi dönem çocuklarının izledikleri çizgi filmlerde yaşam becerilerinin incelenmesi üzerine çalışma bulunmamaktadır. Bu nedenle araştırma konusu özgün ve önemlidir. Yürütülecek olan bu araştırmanın literatürdeki bu boşluğu dolduracağı düşünülmektedir. Ayrıca yaşam becerilerinin çizgi filmlere ne ölçüde yansıtıldığı belirlenmesi, eğitim amacıyla çizgi filmlerin gelecek yıllarda iyileştirilmesi anlamında önemli görülmektedir. Nitel araştırma yöntemlerinden biri olan döküman inceleme yöntemi kullanılmıştır. Araştırmaya konu olan çizgi filmin çalışma grubu sistematik örnekleme yoluyla seçilmiştir. Verilerin analizinde betimsel analiz ve içerik analizi teknikleri kullanılmıştır. Çalışma sonucunda araştırma kapsamına alınan 17 yaşam becerisinin çizgi filmin on bölümünde sözel ve davranışsal ifadeler şeklinde yer aldığı; bu becerilerden ilk üç becerinin en çoktan aza doğru sıralamasının ise mutluluk ve iyimserlik, yardımseverlik, motivasyon ve öz düzenleme becerilerinin eşit frekansa sahip olarak belirlendiği sonucuna ulaşılmıştır. Elde edilen bu sonuçlar doğrultusunda; çocuklara bu becerilerin kazandırılması amacıyla ismi geçen çizgi filmin ebeveyn rehberliğinde izlenmesi; bu becerilerle ilgili onlarla konuşulması ve böylece izlenenlerin kalıcı olacağı düşünülmektedir.

İÇİNDEKİLER

ÖZET.....	v
ABSTRACT	vii
ÖNSÖZ.....	ix
TABLolar LİSTESİ.....	xiii
RESİMLER LİSTESİ.....	xiv
ŞEKİLLER LİSTESİ.....	xv
GRAFİK LİSTESİ	xvi
GİRİŞ	1
BİRİNCİ BÖLÜM.....	8
1. LİTERATÜR VE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR	8
1.1. MEDYA KAVRAMI VE YENİ MEDYA	8
1.1.1. Türkiye’de Geleneksel Medyanın Ortaya Çıkma Süreci	10
1.2. MEDYA VE KURAMSAL YAKLAŞIMLAR	11
1.2.1. Sosyal Öğrenme Kuramı	11
1.2.2. Parasosyal İlişkiler ve Parasosyal Etkileşim	16
1.3. MEDYANIN ÇOCUĞUN GELİŞİMİNE ETKİLERİ	16
1.3.1. Medyanın Çocuğun Sosyal ve Duygusal Gelişimine Etkileri	17
1.3.2. Medyanın Çocuğun Dil Gelişimine Etkileri.....	19
1.3.3. Medyanın Çocuğun Bilişsel Gelişimine Etkileri.....	20
1.3.4. Medyanın Çocuğun Fiziksel-Motor Gelişimine Etkileri	22
1.4. ÇOCUĞUN GELİŞİMİNDE MEDYA VE ŞİDDET	23
1.5. ÇİZGİ FİMLERİN DÜNYADAKİ TARİHSEL GELİŞİMİ	25
1.6. ÇİZGİ FİMLERİN TÜRKİYE’DE TARİHSEL GELİŞİMİ.....	32
1.7. YAŞAM BECERİLERİ	37
1.8. OKUL ÖNCESİ DÖNEMDE YAŞAM BECERİLERİ.....	40
1.8.1. Kendini Koruma Becerisi	41
1.8.2. Sağlıklı Beslenme Alışkanlığı	42

1.8.3.	Saygı	43
1.8.4.	Cesaret.....	44
1.8.5.	Mutluluk ve İyimserlik	45
1.8.6.	Yardıms severlik	46
1.8.7.	Sabır	46
1.8.8.	Sorumluluk	47
1.8.9.	Motivasyon.....	48
1.8.10.	Öfke Kontrolü	48
1.8.11.	Öz Düzenleme	49
1.8.12.	Empati.....	50
1.8.13.	Affetme	50
1.8.14.	Çatışma Çözme.....	51
1.8.15.	Liderlik.....	52
1.8.16.	Karar Verme.....	53
1.8.17.	Sosyal Problem Çözme	54
1.9.	İLGİLİ ARAŞTIRMALAR	54
1.9.1.	Yurtiçinde Yapılan Araştırmalar	54
1.9.2.	Yurtdışında Yapılan Araştırmalar	62
İKİNCİ BÖLÜM		65
2.	YÖNTEM.....	65
2.1.	ARAŞTIRMANIN MODELİ	65
2.2.	ÇALIŞMA GRUBU	65
2.3.	VERİ TOPLAMA ARAÇLARI.....	66
2.4.	VERİ TOPLAMA YÖNTEMİ.....	67
2.5.	VERİLERİN ANALİZİ	67
2.5.1.	Okul Öncesi Dönemdeki Yaşam Becerileri Kategorilerinin Oluşturulması	68
2.5.2.	Okul Öncesi Dönemdeki Yaşam Becerileri Kazanımlarının Oluşturulması	69
2.5.3.	Kaptan Pengu ve Arkadaşları Çizgi Filmi.....	70
2.5.4.	Kaptan Pengu ve Arkadaşları Çizgi Filmi Karakterleri.....	71

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM	74
3. BULGULAR	74
3.1. ÇALIŞMA GRUBUNUN İNCELENMESİ	83
3.1.1. Geçmiş Olsun Bölümünün İncelenmesi	83
3.1.2. Yıldırım Taşı Bölümünün İncelenmesi	85
3.1.3. Mavi Lav Bölümünün İncelenmesi.....	86
3.1.4. Küçük Yağmur Bölümünün İncelenmesi	88
3.1.5. Renkli Ağaç Bölümünün İncelenmesi	89
3.1.6. Bambular Gibi Bölümünün İncelenmesi	91
3.1.7. Sütlegengiller Bölümünün İncelenmesi.....	92
3.1.8. Fosiller Bölümünün İncelenmesi	94
3.1.9. Kayıp Taşlar Bölümünün İncelenmesi.....	95
3.1.10. Ateş Kuşağı Bölümünün İncelenmesi.....	97
SONUÇ VE TARTIŞMA	99
KAYNAKÇA	113

TABLolar LİSTESİ

	<u>Sayfa</u>
Tablo 1: Çalışma grubu tablosu.....	66
Tablo 2: Kişisel yaşam becerileri kategorisine ait içerik analizi.....	74
Tablo 3: Bireylerarası ilişki becerileri kategorisine ait içerik analizi.....	77
Tablo 4: Bilişsel yaşam becerileri kategorisine ait içerik analizi.....	78
Tablo 5: Yaşam becerilerinin toplam frekans ve yüzde dağılımı.....	79
Tablo 6: Yaşam becerilerinin bölümlere göre analizi.....	81
Tablo 7: Kişisel yaşam becerilerinin frekans ve yüzde dağılımı.....	82
Tablo 8: Bireylerarası ilişki becerilerinin frekans ve yüzde dağılımı.....	82
Tablo 9: Bilişsel yaşam becerilerinin frekans ve yüzde dağılımı.....	83
Tablo 10: Bölüm 1’de yer alan yaşam becerilerinin frekans ve yüzde dağılımı.....	84
Tablo 11: Bölüm 2’de yer alan yaşam becerilerinin frekans ve yüzde dağılımı.....	85
Tablo 12: Bölüm 3’te yer alan yaşam becerilerinin frekans ve yüzde dağılımı.....	87
Tablo 13: Bölüm 4’te yer alan yaşam becerilerinin frekans ve yüzde dağılımı.....	88
Tablo 14: Bölüm 5’te yer alan yaşam becerilerinin frekans ve yüzde dağılımı.....	90
Tablo 15: Bölüm 6’da yer alan yaşam becerilerinin frekans ve yüzde dağılımı.....	91
Tablo 16: Bölüm 7’de yer alan yaşam becerilerinin frekans ve yüzde dağılımı.....	93
Tablo 17: Bölüm 8’de yer alan yaşam becerilerinin frekans ve yüzde dağılımı.....	94
Tablo 18: Bölüm 9’da yer alan yaşam becerilerinin frekans ve yüzde dağılımı.....	96
Tablo 19: Bölüm 10’da yer alan yaşam becerilerinin frekans ve yüzde dağılımı....	97

RESİMLER LİSTESİ

	<u>Sayfa</u>
Resim 1: Kaptan Pengu.....	71
Resim 2: Mandalina.....	72
Resim 3: Misket.....	72
Resim 4: Mirmir.....	72
Resim 5: Pelik.....	73
Resim 6: Pene.....	73
Resim 7: Penguenler.....	73
Resim 8: Geçmiş Olsun Bölümüne Ait Örnek Resim.....	83
Resim 9: Yıldırım Taşı Bölümüne Ait Örnek Resim.....	85
Resim 10: Mavi Lav Bölümüne Ait Örnek Resim.....	86
Resim 11: Küçük Yağmur Bölümüne Ait Örnek Resim.....	88
Resim 12: Renkli Ağaç Bölümüne Ait Örnek Resim.....	89
Resim 13: Bambular Gibi Bölümüne Ait Örnek Resim.....	91
Resim 14: Sütlegengiller Bölümüne Ait Örnek Resim.....	92
Resim 15: Fosiller Bölümüne Ait Örnek Resim.....	94
Resim 16: Kayıp Taşlar Bölümüne Ait Örnek Resim.....	95
Resim 17: Ateş Kuşağı Bölümüne Ait Örnek Resim.....	97

ŞEKİLLER LİSTESİ

	<u>Sayfa</u>
Şekil 1: UNICEF tarafından yaşam becerilerinin sınıflandırılması.....	38
Şekil 2: Çalışma kapsamında yaşam becerilerinin sınıflandırılması.....	68

GRAFİK LİSTESİ

Sayfa

Grafik 1: Yaşam becerilerinin yüzdelerik dağılım durumu.....	80
---	----

KISALTMALAR

MEB	Millî Eğitim Bakanlığı
TDK	Türk Dil Kurumu
WHO	Dünya Sağlık Örgütü
TRT	Türkiye Radyo Televizyonu
BEBKA	Bursa Eskişehir Bilecik Kalkınma Ajansı
UNICEF	Birleşmiş Milletler Çocuklara Yardım Fonu
UNESCO	Birleşmiş Milletler Eğitim, Bilim ve Kültür Kurumu
EAEA	Yetişkin Eğitimi İçin Avrupa Derneği
AIF	Amerikan Hindistan Vakfı

GİRİŞ

Bu bölümde problem durumu, problem cümlesi, alt problemler, araştırmanın amacı ve önemi, araştırmanın sayıltı ve sınırlılıkları ile tanımlar hakkında bilgiler yer almaktadır.

PROBLEM

Öğrenme; bireyin değişim ve gelişiminin temeli olarak belirtilmektedir. Kişiler yaşamları boyunca yeni bilgiler edinerek birçok şey öğrenirler ve bunun sonucunda davranış değişikliği gösterirler. Davranışçı yaklaşım kuramları tarafından öğrenme; *‘Tekrar ya da yaşantı yoluyla organizmanın davranışlarında meydana gelen oldukça kalıcı izlerdir.’* şeklinde tanımlanmaktadır. Öğrenme ve eğitim kavramları birbirinden ayrılmayan iki kavram olarak görülmektedir. Jean Jacques Rousseau’ya göre eğitim, bireyin davranışının sınırlandırılması durumudur. Eğitim yoluyla nasıl davranacağını öğrenen birey, belirli şekilde davranmaya başlamaktadır (Bacanlı, 2021:196).

Bütün bireyler birçok yetenek ve ihtiyaçlarla dünyaya gelmekte ve yaşamı boyunca çeşitli eğitim süreçleriyle karşı karşıya kalmaktadır. Bireyler yaşamın ilk günlerinden itibaren sosyal ve fiziksel bir çevrede yer almaktadırlar. Birey doğduğu çevre içinde yaşamını devam ettirebilmesi ve sahip olduğu yetenekleri geliştirmesi gerekmektedir. Bu sebeple bireyin yetenekleri ve gelişimi çevre tarafından geliştirici özellikte olmak zorundadır. Çevrenin de bu şartları sağlayabilmesi için eğitime ihtiyaç duyulmaktadır (Serinsu ve Doğan, 2020).

Eğitim gelecekte her açıdan donanımlı bireylerin yetişmesini hedeflemektedir (Özmete, 2008). Ayrıca eğitim, hızla gelişen çağdaş dünyada bireyi ve yaşantısını daha anlamlı hale getirmek için gerekli unsurlardan biridir. Bireyin eğitim seviyesi arttıkça, etkileşim halinde olduğu her olay ve olguyu farklı şekilde anlamlandırarak, yorumlayabilecektir. Bu nedenle çocuk için eğitim şart görülmektedir. Çocuğun eğitimi öncelikle ailede başlamaktadır. Çocuk, ailesinden öğrendikleri ile yaşama ilk başlangıçları yapmaktadır (Temizyürek ve Acar, 2014).

Aile, içinde yaşadığımız toplumun en önemli ve en küçük parçasıdır. Ailenin sağlam temellerinin olması toplumun sağlam yapılı ve sağlıklı olması sonucunu doğurmaktadır. Çünkü aile, çocuklara bilgi, sevgi, inanç ve geleneklerin örnek olma yoluyla öğretildiği ilk önemli eğitim basamağıdır (Önder, 2020). Bu nedenle ebeveynler bu konuda ne kadar hassas olurlarsa çocuğun öğrenim hayatı da ona göre şekillenmektedir. Aileden sonra çocuğun hayatında bir program dahilinde gerçekleşen, eğitim ve öğretimin birlikte yapıldığı okul ortamı başlamaktadır (Temizyürek ve Acar, 2014). Toplumsal bir kurum olarak okulun temel görevi ise; geçmişte işe yarar olan beceri ve bilgileri yeni nesillere aktarmaktır (Dewey, 2021). Fakat eğitim sadece okulla sınırlı değildir. Çocukların yetiştirilmesinde ayrıca okul dışındaki çevrenin, akran gruplarının ve dijital dünyanın bir parçası olan medyanın da rolü önemli ölçüde etkili olmakta, çocuğu yönlendirmekte ve eğitmektedir (Dilci, 2020; Temizyürek ve Acar, 2014).

Medya, toplumları etkileyen, kişilere çevresi hakkında haberdar olma olanağı sağlayan, bireylerin model alma süreçlerinde etkisi olan, toplumda bulunan çeşitli katmanlara ayrı ayrı ve birlikte hitap edebilen ve çeşitli iletiler gönderen bir araçtır (Pembecioğlu, 2014). Medya araçlarının kapsamına; televizyon, internet, filmler, video oyunları, radyo, kitap, dergi ve gazeteler gibi farklı araçlar girmektedir (Temizyürek ve Acar, 2014). İnternet tabanlı ortaya çıkan teknolojiler yeni medya olarak adlandırılmaktadır. Son yıllarda kullanımı önemli bir konumda bulunan internet tabanlı dijital teknolojiler, diğer teknolojilerin yerini alarak iletişim süreçlerinin tüm boyutlarında yeniliklerin ortaya çıkmasında etkili olmuşlardır (Ergüney, 2017). Yeni teknolojiler yoluyla ortaya çıkan yeni medya, öğrenilmek istenen durum ya da olgu hakkında mevcut sınırlılıkları en az seviyeye indirerek geleneksel medya organlarına göre daha çeşitli hale gelmektedir (Şahin ve Yurdakul, 2017). Yeni medya teknolojileri içinde özellikle internetin gelişmesi, sosyal, kültürel ve ekonomik yönden toplumların şekillenmesini etkilemektedir (Ergüney, 2017). Her yönüyle hayatı içine alan ve giderek daha güçlü ve karmaşık hale gelen medya, tarihsel sürecin içinde her yaş ve her dönem içinden bireyi de etkilemiştir (Şahin ve Yurdakul, 2017). Çocukların medya araçları ile karşılaşmasından itibaren geçen zamanda çocuk medyadan kalıcı ya da geçici bir biçimde etkilenmesi söz konusu olmuştur. Çocukların medya ile geçirdiği

zaman sürecinde, bilişsel yapısını, duygularını ve davranışlarını da etkilemektedir (Öngün, 2014).

Medyanın kullanımında ortaya çıkan görsellikler, modellemeler ve simülasyonlar gibi boyutlama teknolojisinin gerçekliğe en yakın hale getirilerek soyut konuların öğrenilmesini doğrudan öğrenmeye fırsat sağlamaktadır (Şahin ve Yurdakul, 2017). Güneş ve Durualp (2021)'e göre medya ve medya araçları, yetişkin kontrolünde ve işlevsel şekilde kullanıldığında medyanın çocuğun öğrenme süreçlerine olumlu katkıları olduğunu belirtmektedir. Fakat bunun yanında olumsuz yanı da yeni medyanın içeriğindeki mesaj, yani birçok bilgi ve deneyim internet üzerinden edinilmektedir. Çocuk bu kanallar üzerinden veya çizgi film, film, dizi veya haber programı gibi yaşı için uygun olmayan içeriklere ve bu şekilde birçok yanlış bilgiye maruz kalabilmektedir. Çocuklar için eğitici ve eğlendirici özelliği olan medyanın çocuklar üzerinde önemli etkisi bulunduğundan ebeveynler tarafından medya içerikleri herhangi bir denetime tabi tutulmadan çocuklara sunulmamalıdır. Burada en önemli yaklaşım kontrollü medya kullanımının uygulanmasıdır (Dilci, 2020; Yıldırım, 2019).

Hem görsel hem işitsel olması nedeniyle televizyon aktif bir medya aracı niteliği taşımaktadır. Televizyonun bulunuşuyla, medya ve çocuk kavramları birlikte kullanılmaya başlamıştır (Öngün, 2014). Günümüzde dijital araçlar ve bu süreçte gelişen medya içerikleri çeşitlilik göstermektedir. Çocukların takip ettiği dijital ürünlerin başında çizgi filmler gelmektedir. Çocukların medya araçları ve aynı zamanda televizyonla birlikte geçirdiği zaman dikkate alındığında, bu araçların amaçlanan davranışlara ulaştırması beklenmektedir. Bunlardan sadece biri olan çizgi filmlerin içeriği ve yer alan karakterlerin göstermiş olduğu davranışlar önemlidir (Erşan ve Er, 2022). Yapılan bir araştırma sonucunda çizgi film görsel ve metinlerinde sözel, psikolojik ve fiziksel şiddet öğelerinin yer aldığı ayrıca gerçeküstü korku öğelerine de yer verildiği tespit edilmiştir (Üstündağ ve Şenol, 2021).

Çocuklar üzerinde önemli bir etkisi bulunan medyanın ve çizgi filmlerin fonksiyonları arasında; öğretmek, eğlendirmek, eğlendirirken eğitmek ve doğruyu göstermek gibi özellikleri sayılabilmektedir. Çizgi filmlerde yer alan kahramanlar arasında; insanlar, hayvanlar ve düşsel olarak seçilen karakterler bulunmaktadır.

Çocuk dizilerinin, filmlerinin, masal ve oyunlarının içeriğinde hayvansal karakterlerin seçilmesi rastlantısal bir durum değildir. Bu karakterlere bir masumiyet kazandırırken, doğada yaşanan karmaşık olayların açıklanmasını kolaylaştırmaktadır. Bu yolla, hoşgörü, adalet, yardımlaşma gibi soyut kavramları ve değerleri öğretmenin yanında aynı zamanda bu değerler kahramanların eylemleri yoluyla somut hale getirilmektedir (Can, 1995; Temizyürek ve Acar, 2014; Üstündağ, 2022 & Yıldırım, 2019).

Çocuklar, bir toplumun geleceğidir. Onların beden ve ruh sağlığının dengeli olması, gelecekte sağlıklı toplumlar yetişmesi açısından önemli bir durumdur (Dilci, 2020). Bu sebeple, medya araçları arasında televizyonda yayınlanan, yaşlarına uygun yapımları belirli süre sınırları içinde izlemeleri ve gelişimleri için faydası olan diğer etkinliklerde yer almaları gerekmektedir. Çünkü erken çocukluk dönemi, gelişimsel açıdan önem taşımaktadır. Bu dönemde gelişmenin ve öğrenmenin çok hızlı olduğu, kazanılan deneyimlerin kalıcı nitelikte izler bıraktığı bilinmektedir (Can, 1995).

Çocuğun bu gelişim sürecinde var oluşunu etkin bir şekilde sağlayabilmesi için bazı becerilere sahip olması gerekmektedir (Kolburan ve Tosun, 2011). Beceri; *'kişinin yatkınlık ve öğrenime bağlı olarak bir işi başarma ve bir işlemi amaca uygun olarak sonuçlandırma yeteneği'* olarak tanımlanmaktadır (Türk Dil Kurumu [TDK], 2022). Çocukların gelecekte daha kaliteli yaşam fırsatlarına sahip olmalarına olanak sağlayan bu beceriler birçok ülkede 'yaşam becerileri eğitim programı' ile gerçekleştirilmektedir. Yaşam becerileri; bireylerin günlük yaşam içindeki sorumluluklarının üstesinden gelebilmelerine yardımcı olan, öğrenme temelli davranışlar olarak bilinmektedir (Özmete, 2008). Aynı zamanda yaşam becerileri; toplum içinde bulunmanın bir sonucu olarak bireylere kazandırılması gerekli bazı beceriler olduğu ve bunların; iletişim, karar verme, sorumluluk, liderlik ve takım çalışması gibi çeşitli alt becerileri içerdiği söylenebilmektedir. Her gelişim dönemine özgü değerlendirilebilen bu beceriler farklı özellikleriyle öne çıkmaktadır (Yayla-Eskici ve Özsevgeç, 2019). Ergenlik döneminde atılganlık ve açık-iletişim gibi yaşam becerileri önem kazanırken, erken çocukluk yıllarında farklı yaşam becerilerinin önemli olduğu vurgulanmaktadır (Güvenç ve Aktaş, 2006; Ulus ve Sezgin, 2020). Bu bilgiler ışığında yaşam becerilerinin ve çizgi filmlerin yukarıda bahsedilen önemi sebebiyle çocuğun gelişim sürecinde önemli bir yerinin olduğu görülmektedir.

Buradan yola çıkılarak TRT Çocuk kanalında yayınlanan okul öncesi dönem çocuklarına yönelik hazırlanan ‘Kaptan Pengu ve Arkadaşları’ çizgi filminin on bölümü örneklem alınarak; bu bölümlerde yaşam becerilerinin yer alma sıklığının belirlenmesi ve bu çizgi filmin yaşam becerilerini kazandırmada yeterliliğinin incelenmesi araştırmanın problemini oluşturmaktadır.

AMAÇ

Bu araştırmanın temel amacı; 2019 yılında TRT Çocuk kanalında yayına başlayan ve hala yayına devam eden ‘Kaptan Pengu ve Arkadaşları’ çizgi filmini okul öncesi dönemdeki yaşam becerilerini geliştirmeye yönelik kazanımlar açısından incelemektir.

Çalışmada çizgi film karakterlerinin sergiledikleri davranışların ve sözel ifadelerin okul öncesi döneme yönelik belirlenen yaşam becerileri çerçevesinde; her bir yaşam becerisi için oluşturulan kazanımlar açısından incelenerek analizinin yapılması amaçlanmıştır. Bu genel amaç doğrultusunda aşağıdaki alt amaçlara cevap aranmıştır.

‘Kaptan Pengu ve Arkadaşları’ çizgi filminde kişisel yaşam becerileri ne sıklıkta yer almaktadır?

‘Kaptan Pengu ve Arkadaşları’ çizgi filminde bireylerarası ilişki becerileri ne sıklıkta yer almaktadır?

‘Kaptan Pengu ve Arkadaşları’ çizgi filminde bilişsel yaşam becerileri ne sıklıkta yer almaktadır?

ARAŞTIRMANIN ÖNEMİ

Okul öncesi eğitim dönemi, çocuğun çevresindeki uyarıcılara en açık olduğu ve hızlı bir şekilde gelişim gösterdiği bir dönem olarak kabul edilmektedir. Öğrenmelerinin ve gelişimlerinin hızlı olduğu bu dönem içinde onlara verilecek eğitimin tesadüflere bırakılmaması gerekmektedir. Bu sebeple erken çocukluk yıllarında eğitimsel çevrenin iyi planlanarak sunulması önemlidir (Alisinanoğlu, 2020). Ayrıca bu dönem sosyal ve duygusal gelişim için becerilerin çocuğa kazandırılmasında kritik bir dönem olarak görülmektedir. Sosyal beceriler temele

alınarak hazırlanan yaşam becerilerinin bu dönemde kazandırılması önemli bir durumdur (Yalçıntaş ve Sezgin, 2018). Yaşam becerileri, bireylerin günlük yaşam içindeki sorumluluklarının üstesinden gelebilmelerine yardımcı olmaktadır (Özmete, 2008).

Alan yazın taramasında okul öncesi dönem çocuklarının izledikleri çizgi filmlerde yaşam becerilerinin incelenmesi üzerine çalışma bulunmamaktadır. Bu nedenle araştırmanın konusu özgün ve önemlidir. Yürütülecek olan bu araştırmanın literatürdeki bu boşluğu dolduracağı düşünülmektedir. ‘Kendini koruma’, ‘sağlıklı beslenme alışkanlığı’, ‘empati’, ‘cesaret’, ‘saygı’, ‘affetme’, ‘çatışma çözme’, ‘mutluluk ve iyimserlik’, ‘yardımseverlik’, ‘sabır’, ‘liderlik’, ‘sorumluluk’, ‘sosyal problem çözme’, ‘motivasyon’, ‘öfke kontrolü’, ‘öz düzenleme’ ve ‘karar verme’ yaşam becerilerinin hangilerinin ‘Kaptan Pengu ve Arkadaşları’ çizgi filminde yer aldığı; yer alıyorsa bu becerilerin hangi sözel ve davranışsal ifadeler şeklinde gösterildiği belirlenecektir. Yaşam becerilerinin çizgi filmlere ne ölçüde yansıtıldığı belirlenmesi, eğitim amacıyla çizgi filmlerin gelecek yıllarda iyileştirilmesi anlamında önemli görülmektedir. Araştırmacı tarafından oluşturulan kazanımlar yoluyla okul öncesi dönem yaşam becerilerinde hangilerine daha fazla yer verildiği veya hangilerinin daha az yer aldığı belirlenmiş olacaktır. Ayrıca bu araştırmanın ebeveynlere ve öğretmenlere okul öncesi dönemdeki yaşam becerilerinin çocuklara aktarımı konusunda yardımcı bir materyal olacağı ve aynı zamanda çizgi film alanında yapılan diğer çalışmalara da bu açıdan katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

ARAŞTIRMANIN SAYILTILARI

Araştırmada belirlenen yaşam becerilerinin, araştırmaya konu olan çizgi filmin izlenmeyen bölümlerinde bulunabileceği varsayılmıştır.

ARAŞTIRMANIN SINIRLILIKLARI

Yaşam becerilerinin kapsamında okul öncesi dönemdeki çocuklar için belirlenen 17 beceri ile sınırlıdır.

Araştırmaya konu olan çizgi filmin 10 bölümü ile sınırlıdır.

TANIMLAR

Eđitim; ‘Önceden belirlenmiř amaçlara göre insanların davranıřlarında belirli geliřmeler sađlamaya yarayan planlı etkiler sistemidir’ (Çelikkaya, 1991:8).

Okul Öncesi Eđitim Programı; ‘Okul öncesi eđitim kurumlarına devam eden çocukların zengin öğrenme deneyimleri aracılıđıyla sađlıklı büyümelerini; motor, sosyal ve duygusal, dil ve biliřsel geliřim alanlarında geliřimlerinin en üst düzeye ulařmasını, öz bakım becerilerini kazanmalarını ve ilkokula hazır bulunmalarını sađlamak amacı ile geliřtirilmiřtir. Program, çocukların geliřimlerini desteklemesinin yanı sıra bütün geliřim alanlarında görülebilecek yetersizlikleri önlemeye amaçladıđından destekleyici ve önleyici boyutları olan çok yönlü bir program olma özelliđi tařımaktadır’ (Millî Eđitim Bakanlığı [MEB], 2013:14).

Çizgi Film; Türk Dil Kurumu [TDK] (2022)’na göre; ‘Bir konuyla ilgili olarak karakterlerinin hareketlerini belirtecek biçimde art arda çizilmiř resimlerden oluřan sinema filmi’ olarak tanımlanmaktadır.

Yařam Becerileri; Dünya Sađlık Örgütü [WHO]’ne göre; ‘İnsanların bilinçli kararlar vermesine, sorunları çözmesine, eleřtirel ve yaratıcı düşünmesine, etkili iletiřim kurmasına, sađlıklı iliřkiler kurmasına, başkalarıyla empati kurmasına ve yařamlarıyla sađlıklı ve üretken bir řekilde başa çıkmasına ve yönetmesine yardımcı olan bir grup psiko-sosyal yeterlilik ve kiřilerarası beceri’ olarak tanımlanmaktadır (UNICEF, 2018:1). Ayrıca ‘İnsanların günlük yařamın sorumlulukları ile başa çıkabilmelerine yardımcı olacak, öğrenmeye dayalı bir davranıř biçimidir’ řeklinde ifade edilmektedir (Özmete, 2008:254).

BİRİNCİ BÖLÜM

1. LİTERATÜR VE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR

Bu bölümde araştırmaya temel oluşturan kavramsal ve kuramsal bilgilere ayrıca yapılan araştırmalara yer verilmiştir.

1.1.MEDYA KAVRAMI VE YENİ MEDYA

Günümüzde kullanılan ismi ile 'medya' veya kitle iletişim araçları, kitlesel iletişimin yapıldığı araçlar bütünüdür. Bu kapsamın içinde tarihsel olarak sıralamayla; tiyatro, gazete, kitap, dergi, broşür gibi yazılı basın araçları; sinema, film, radyo, televizyon, plak, kaset, video-kaset, kompakt-disk ve son olarak da internet gibi iletişim teknolojisi ürünü olan araçlar yer almaktadır. Bu araçların her biri farklı özellikler taşımalarına rağmen, hepsinin ortak özelliği verilen mesajı çoğaltmalarıdır. Bu sebeple bu araçlar, 'mesaj çoğaltıcı' olarak da bilinmektedir (Aziz, 2016). Soydan ve Alpaslan (2014) ise medyayı her tür bilgiyi bireylere ve toplulukları eğitime ve bilgilendirme amacıyla aktararak, temel sorumluluklarını yerine getiren görsel ve işitsel araçların tümü olarak tanımlamaktadır.

Latince 'medya' sözcüğü araç ve ortam anlamında kullanılan 'medium' sözcüğünün çoğul halinden türetilmiştir. Medya kavramının, kitle iletişim araçları yerine kullanılmaya başlaması ve gündelik kullanılan sözcükler arasına girmesi 1980'li yıllar itibariyle gerçekleşmiştir. Medya kavramıyla iletişim araçlarının geneli ve iletişim ortamı ifade edilmektedir. Medyada yer alan haber ve yorumları dergi veya gazete gibi basılı kaynak olarak toplumlara ulaştıran medya türüne yazılı basın, televizyon gibi hızlı şekilde ulaşmasını sağlayan türü ise görsel medya olarak isimlendirilmektedir (Soydan ve Alpaslan, 2014).

Bu araçların başlangıç tarihi olarak matbaanın bulunuşu ile ilk kitapların basımının yapıldığı 1450'li yıllar olduğu söylenebilmektedir. Fakat gazete ve dergiler daha geniş toplumlara hizmet verebilen ilk kitle iletişim araçları olarak kabul

gördüğünden, bu tarihler 17. yüzyıl ortaları olarak başlangıç sayılmaktadır. Bu yılları, toplumlara hareketli görüntüyü ulaştıran sinemanın 19. yüzyılın sonlarında ortaya çıkışı takip etmektedir. Radyo ve televizyon 20. yüzyılın ilk yarısında, ikinci yarısında ise internetin bulunuşu yer almaktadır (Aziz, 2016). Matbaanın bulunuşu ile bilgi akışı hızlanmış ve kolaylaşmıştır. Medya sisteminde ortaya çıkan bu değişiklikler, ulaşım sistemini de etkilemiştir. Bilginin kolay dolaşımı, elektrikli telgraf ve ticari yollar üzerinde etkili olmasıyla bilginin, insanın kontrolü dışında, ondan bağımsız olarak çok hızlı şekilde ulaşması sağlanmıştır (Mora, 2008b).

Modern iletişim süreçlerinde internet ve teknolojilerinin hayatın her alanında bulunduğu; birey, toplum, siyasi yaşam ve sosyo-ekonomik temeli derin şekilde etkilediği sonucuna varılmaktadır. İnternet teknolojisinin yeni medya ve sosyal medyanın oluşumunda ve etkin şekilde kullanılmasında rolü çok büyüktür. Yeni bilgi teknolojileri aracılığıyla örülen teknolojik ağın etkisiyle zaman ve mekan sınırı kalmamış, ülkeler arasında elektronik tabanlı iletişim teknolojileri yoğunlaşmıştır (Şahin ve Yurdakul, 2017).

Durmuş ve Övür (2021) geçmişte sadece yazılı araçlara dayalı olarak gelişen medya, gelişen teknolojiyle birlikte daha akıcı ve görsel bir hale dönüşerek ilerleme göstermiştir. Yaşanan bu değişimle birlikte medya, zaman ve mekan bağımsızlığına kavuşarak yeni medya şeklini alarak gelişimine devam etmektedir. Yeni medyanın sağladığı olanaklar içinde; farklı kişilerle olan iletişimi her koşulda gerçekleştirebilme, dünyanın farklı yerlerinde yaşanan gelişmeleri ve olayları takip edebilme gibi işlevleri bulunmaktadır. Ayrıca yeni medyanın, bilgi aktarım aracı olmanın dışında toplumsal düşünce dinamiklerini biçimlendirme ve bir araya getirme fonksiyonu da bulunmaktadır. Yeni medya teknolojileri, iletişim alanına hız kazandırarak sürekli olarak gelişmesini sağlarken, aynı zamanda bireylerin iletişim imkanlarını da güçlendirmektedir.

İnternet ve internet teknolojisinin sınırsız imkanlarından yararlanan her türlü teknolojik yenilik yeni medya olarak kavramsallaştırılmaktadır. İnternetin toplum yaşamına sağladığı multimedya avantajları olarak; bilginin hızlı ve güncellenebilir olma özelliği, ekonomik katkıları ve diğer teknolojilerin kullanımına geçiş sağlamasındaki kolaylıklar sayılabilmektedir. İnternet ve onun alt yapısıyla

oluşturulan iletişim teknolojileri bir öncekinin üzerine koyarak ilerlemekte ve devamı niteliğini taşıyarak aynı alt yapıdan beslenmesi ve sosyal yaşam içinde geleneksel araçların yerini almasıyla sonuçlanmaktadır (Bulunmaz, 2014).

Yeni medya olarak adlandırılan bu yeni iletişim teknolojisi, kendinden önce ortaya çıkan kitle iletişim araçlarından ayrılmaktadır. Kendine özgü yapısı ile farklı bir kitle iletişim aracının doğmasına neden olmuştur. Yeni medya, bir yönüyle kitlesel iletişim aracı özellikleri gösterirken, diğer taraftan bireysel iletişim aracı özellikleri göstermiştir. E-posta ve yazarak sohbet edebilme özellikleri ile bireysel boyutunu, gruplar arası iletişimi sağlarken de kitlesel boyutu ortaya çıkmaktadır. Bu özellikleri ile ele alınan bu teknolojinin ayrı bir sınıflandırma içine alınmasına sebep olmuştur. İnternet ile ortaya çıkan yeni medya aracılığı ile dünya bilgi ağı ile örülmektedir (Aziz, 2016). Sinema, televizyon, radyo ve yazılı basın gibi kitle iletişim araçlarına göre daha yeni olan internet, yakın yıllara kadar sadece araştırma merkezleri ve belirli alanlarda kullanılan bir medya aracı olsa da, günümüzde insanların günlük yaşamında alış-veriş, reklam, iletişim, bankacılık, eğitim ve bilgi saklama gibi çoğu alanda kullanımı yaygınlaşmıştır (Ergüney, 2017).

İçinde bulunduğumuz çağda ortaya çıkan yeni teknolojiler sayesinde internetin yaşamın içine girmesi ve etkileşim temeliyle oluşan internet sitelerinin meydana getirilmesiyle literatürde sosyal medya kavramının adlandırılmasını da gerekli kılmaktadır (Zafer ve Vardarlıer, 2019). Sosyal medya ise; son yıllarda internetin geliştirdiği teknik buluş ile ortaya çıkan ve internet kullanıcılarının bilgilerini kullanabileceği ve paylaşacağı sitelerle iletişimini sağlayan sosyal ağ olarak tanımlanmaktadır (Aziz, 2016).

1.1.1. Türkiye’de Geleneksel Medyanın Ortaya Çıkma Süreci

Türkiye’de radyo yayınlarının, dünyadaki gelişmelerle paralel şekilde başlangıç yapmasına rağmen, radyonun gelişiminde gerekli olan planlamaların yapılmaması, yatırım için gerekli bütçenin ayrılmaması ve politik müdahalelerin etkisiyle bir ilerleme gerçekleşmemiş ve yayıncılık toplum hayatına yayılması mümkün olamamıştır (İlaslan, 2015). Türkiye’de radyo yayınının başlamasına 1926 yılında karar verilmiş, bir yıl sonra özel bir şirkete on yıllık olarak radyo yayını yapma

hakkıyla verilmiştir. 1927 yılında ilk radyo yayınları İstanbul ve Ankara’da özel bu şirket aracılığıyla ticari olarak başlatılmıştır (Aziz, 2016). Ülkemizde 1960’lı yıllar yayıncılığın gelişimi ve iletişime dair çalışmaların üniversitelerde yer almasıyla bir dönüm noktası olarak görülmektedir. Planlı kalkınma çalışmaları içinde yer verilen televizyon şebekesi alt yapısının oluşturulması yönünde yapılan çalışmalar ile yayıncılığın siyasi ve toplumsal hayatın içinde merkezi bir duruma gelmesinde etkili olmuştur (İlaslan, 2015).

Türkiye’de ilk televizyon yayını, 31 Ocak 1968 tarihinde TRT tarafından Ankara’da başlamıştır. İstanbul ve diğer illere zaman içinde yaygınlaştırılmıştır. Radyo yayınlarının başlamasında öncülük eden hükümet, aynı özeni televizyon yayınları için gösterememiştir. Bu tarihten sonra, dönemin hükümeti tarafından 1983-1987 yılları arasında renkli televizyon yayınlarının başlaması ve çok kanallı döneme geçilmesiyle Türkiye’de asıl gelişim sağlanmıştır. Türkiye’de özel televizyon yayınlarının başlaması, TRT yayın tekelinin sonrasında 1990 yılı haziran ayından itibaren Türkçe televizyon yapımlarının yayın hayatına başlaması ile gerçekleşmiştir. Uydu yolu ile yayına başlayan bu kanallar, Türk toplumunda ilgiyle karşılanarak izlenmiştir. İlk özel kanal yayınından sonra, 1992 yılında bu süreci diğer özel kanallar takip ederek birçok yasal olmayan televizyon kanalları yayınlarına başlamıştır (Aziz, 2016).

1.2.MEDYA VE KURAMSAL YAKLAŞIMLAR

1.2.1.Sosyal Öğrenme Kuramı

Albert Bandura’nın sosyal öğrenmelerimizin bilişsel, davranışsal ve çevresel etkilerin birbiriyle karşılıklı olarak etkileşimiyle gerçekleştiğini açıklayan kuramı sosyal öğrenme kuramıdır (Bacanlı, 2021). Bandura’nın öncülüğünü yaptığı sosyal öğrenme kuramı, taklit, gözlem yoluyla öğrenme ya da model olma yoluyla öğrenme olarak da adlandırılmaktadır (Işık ve Şenyuva, 2009). Bandura, sosyal öğrenme kuramında, medyanın çocukların davranışları üzerindeki etkisini vurgulamaktadır. (Güneş ve Durualp, 2021). Kişinin yaşantısındaki sosyal çevresi de onun davranışlarını şekillendirmektedir (Durmuş ve Övür, 2021). Çocuklar, doğumları itibarıyla çevrelerindeki herkesin yüz hareketlerini, beden hareketlerini kopyalayarak

ve hatta yaşantılarında televizyon ya da medya araçları bulunuyorsa onları da taklit etmektedirler. Bu taklitler döneminde, doğruyu yanlıştan ayırt edebilme becerisine sahip olmadıkları için karşılaştıkları her yaşantı ve deneyimi de taklit etme eğilimi gösterirler. Yaşam boyu kullanacakları davranış kalıplarının arasına, medya yoluyla izlediklerini de eklemektedirler. (Pembecioğlu, 2014). Zamanının büyük bir çoğunluğunu televizyon karşısında geçiren bir çocuk çizgi filmlerdeki kişileri ve davranış kalıplarını model almaya başlamaktadır (Oruç, Tecim ve Özyürek, 2011). Bu bağlamda, sosyal öğrenme kuramında yer alan 'model alma yolu ile öğrenme' kuramının üzerinde durulduğunda televizyonun önemli bir medya aracı olduğu belirtilmektedir. Sesler, renkler ve efektler gibi birçok faktörün, çocuk izleyicileri izledikleri içeriklerle etkileme olasılığı yüksek görülmektedir. Ebeveyn gözetiminde izlenen ve çocuğun yaş seviyesine uygun programlarda yer alan olumlu rol modellerin görsel hale getirilerek çocuğa sunulmasında televizyon kullanılabilir. Bu süreçte yardımlaşma gibi toplumsal bir değer televizyonda izlenmesi, görsellerde yer alan davranışlar hakkında konuşulması, çocuğun anlayacağı şekilde ona anlatılması gibi etkinliklerle günlük yaşam içinde gerçekleştiğinde televizyon programları olumlu bir öğretim aracına dönüşmektedir. Olumlu rol modeller yanında olumsuz rol modellerin de çocuklar tarafından benimsenmesinin mümkün olduğu da bilinmektedir (Karakurt, 2021).

Bandura (1969) sosyal öğrenme kuramı sürecinde gözlemci, modelin tepkilerini ayırt edici özelliklerini dikkate alarak tanır ve ayırt etmektedir. Gözlem yoluyla öğrenme sürecinde modellemede söz konusu olan davranışta ipuçlarının sıklığı, süresi, hızı, belirginliği ve karmaşıklığı gibi değişkenlerin etkilerini değerlendirmek için daha çok araştırmadan yararlanmak gerektiğini belirtmektedir. Dikkat edilerek model alınan davranışın akılda tutulma sürecinde davranış üzerindeki tekrar ve provalar, edinilen tepkilerin kalıcılığını arttırarak güçlendirmektedir. Sembolik kodlama işlemleri, modellenen davranışların yapılan tekrarlardan daha etkili şekilde uzun süreli olarak akılda tutulmasını kolaylaştırmaktadır. Bu kodlamalar; eylemler dizisini kısaltmalar şeklinde sözlü sistemlere çevirmek, kalıplar halinde öğrenilmiş davranışları birimler halinde gruplamak, canlı görüntülerin uyarıcılar şeklinde temsil edilmesi gibi biçimler olabilmektedir. Motor beceri sürecinde ise;

bireyin davranışsal olarak bir modeli izlediği veya yeni davranış dizilerini uygulamak için ardışık talimatlar yoluyla yönlendirilmesidir ve bu süreç tepki öğrenme ile aynı kabul edilmektedir.

Ayrıca Bandura sosyal öğrenme sürecinde bireylerin çevresinde bulunan diğer kişileri gözlem yapmasının önemli olduğunu belirtmektedir. Öğrenme sürecinde çocukların, bilişsel bir varlık olarak etkin olduklarını belirtmektedir. Sosyal öğrenme kuramında çocuklar, ebeveynler tarafından yapılan davranışları gözlemler, izlediği davranışları taklit ederek bunları tekrarlamaktadır. Davranış sonunda olumlu bir geri bildirim alınması, davranışın çocuk tarafından kazanılmasında önemli bir etken olmaktadır (Bandura, 1965). Bandura'ya göre bu kuramda gözlem yapmak; bireyin modelin etkinliklerini basit olarak taklit etmesi durumu değildir. Burada birey, bilişsel, davranışsal ve çevre etkenlerinin sonucunda, bireyin modeli gözlemleri ile değerlendirmelerini içermektedir. Yaptığı gözlemlerden bazı sonuçlar çıkararak, kendisi için uygun olan davranışları göstermektedir (Işık ve Şenyuva, 2009).

Sosyal öğrenme teorisi; hem bilişsel hem de davranışçı öğrenme teorilerinin ilkeleri ile ilişkisini kurarak, bireylerin başkalarının davranışlarını gözlem yoluyla nasıl öğrendiklerini açıklamaktadır. Bandura bu süreçte dört bileşenin; dikkat, akılda tutma, davranışı yeniden üretme ve motivasyon öğelerinin etkili olduğunu belirtmektedir (Kretchmar, 2021). Bandura (1977)'ya göre bu sürecin dikkat aşamasında bireyin model olan davranışın özelliklerine dikkat ettiklerinde ve doğru bir şekilde algıladıklarında öğrenmenin gerçekleşebileceğini söylemektedir. İkinci olarak gözlem yapan kişi neyi gözlemlediğini hatırlamalıdır, sonrasında gözlem yapılan davranışın uygulanabilmesi için bireyin motor becerilere sahip olması gerekmektedir. Gözlem yoluyla öğrenmenin son bileşeni ise motivasyondur, bireyin davranışı yerine getirmesi için motive edilmesi gerektiğini, yalnızca motive olduğu davranışları yerine getirdiğini belirtmektedir (Akt. Kretchmar, 2021).

Bandura (1978) yıllar boyunca sosyal psikolojide davranışların nedenlerinin birçok açıdan tartışıldığını belirtmektedir. Sosyal öğrenme kuramı karşılıklı belirleyicilik ilkesine göre bu duruma açıklama getirmektedir. Bu ilkeye göre birey, çevre ve davranış üç yönlü dinamik bir süreç olarak birbirini etkilemekte ve birbirinden etkilenmektedir. Bireysel faktörler ve çevre, çevre ve davranış, birey ve

davranış, birbirini karşılıklı etkileyen sistemler olarak görülmektedir. Bu analizde her bir alan karşısındaki sistemi eylemsel olarak belirlemektedir ve etkileşim karşılıklı olarak yaşanmaktadır.

Bandura davranışın sadece çevresel faktörler tarafından kontrol edilebilen bir süreç olarak gören görüşleri reddederek, hümanist ve varoluşçu bir görüş benimsemektedir. Davranışın, ödül ve ceza gibi dıştan belirleyen faktörler ile beklentiler ve motivasyon gibi içsel belirleyici faktörlerin; ayrıca bilişsel etkenlerin bu süreçte etkili olduğunu belirtmektedir. Bireyin öz-düzenleme süreçleriyle kendi eylemlerini kontrol edebilme becerisine sahip olduklarını, öz-yeterlik ise bu süreçte bir davranışın bir sonuca ulaşacağını dair kişinin yeteneklerine olan inancını ifade etmektedir (Wulfert, 2021).

Bandura (1982) bireyde öz yeterliliğin gelişimi için içsel ilginin geliştirilmesi gerektiğini belirtmektedir. Öz yeterliliğin artmasına katkıda bulunacak birkaç yol bulunmaktadır. Bireyi olumlu yönde bir konu hakkında teşvik etmek, performans başarısını da etkilemektedir. Bireye bir görev ya da bir işin gerekli standartlarını yerine getirilmesini sağlayan bilgi ve beceriler kazandırmak, kişinin ilgisini ve isteğinin yanında kendine ait yeterlilik duygusunun da artmasına yardımcı olmaktadır. Bireye yapılan teşvikler, bireyde yüksek çabanın harekete geçmesine ve yüksek bir performans çabasının gösterilmesine, bunun sonucunda ise süreçte yeni bir beceri edinilmese de, bireyde var olan potansiyelin kendisi tarafından fark edilmesine yardımcı olmaktadır.

Sosyal öğrenme sürecinde bireylerin model aldıkları davranışı yerine getirmeleri için bireyin motivasyonunun da önemli olduğu bilinmektedir. Bu nedenle motivasyon potansiyeli açısından bireyin özelliklerini analiz etmek için kavramsal bir çerçeve oluşturularak şu şekilde ifade edilmektedir. Birey için önceden belirlenmiş standartlar ve ortaya çıkan performansın arasındaki olumsuz farkın, bireyi motive edip etmediği, yoksa cesareti açısından kırıcı mı olduğu gibi durumlar, kişinin öz yeterliliğine ilişkin algılarından etkilendiği belirtilmektedir. Düşük öz yeterlik algısına sahip olan birey, yaşadığı başarısızlıktan etkilenecek olaylar karşısındaki cesareti zarar görmektedir. Olumlu öz yeterlik algısına sahip birey ise başarabileceklerinin farkındadır ve düşük performans gösterdiği durumlarda da hedefe ulaşma konusunda

çaba göstermektedir (Bandura ve Cervone, 1983). Burada öz yeterlik mekanizmasının, öz motivasyon oluşumu açısından temel bir işlevinin bulunduğu anlaşılmaktadır. Bandura (1965b) bireyin motivasyon sürecinde, bireye olumlu pekiştirme yoluyla uygun teşvikler sunulduğunda gözlemsel öğrenme, performans olarak ortaya çıkmaktadır. Olumsuz yaptırımlar süreçte etkili olduğunda ise davranışın performansa dönüşmesi zorlaşmaktadır (Akt. Bandura, 1969).

Sosyal öğrenme kuramı, bireylerin öğrenme sürecinde gözlemci açısından modelin, sosyal harekete geçirici olarak etkisi bulunmaktadır. Kişi bu süreçte beklenti, anlayış, bilgi gibi etkenlere göre yeni inançlar ve yeni değerler kazanabilmektedir. Bu şekilde gözlemci model olarak gördüğü kişiyi model alarak, gözlem yoluyla öğrenme dolayısıyla sosyal öğrenme kuramından yararlanmaktadır. Ayrıca bununla birlikte çocuklar, değerleri ve değerlerle ilgili bilgileri de gözlem yoluyla ve sosyalleşerek öğrenmektedirler (Bayrakçı, 2007 & Serinsu ve Doğan, 2020). Gürel (2014) farklı araştırmaları ve yaptığı deneylerle Bandura'nın sosyal öğrenme, model alma ve sosyal pekiştireçler yoluyla çocukların ahlaki yargılarının oluşmasındaki rolünü inceleyerek, ahlaki yargı ve değerlerin gelişiminin ve öğrenilmesinin sosyal öğrenme konusu olduğunu belirtmektedir.

Serinsu ve Doğan (2020) bireyin yaşamının başlangıcından itibaren aile içinde oluşturulacak sevgi ve güven duygusu, çocuğun sağlıklı bir aile ortamında eğitimi için elverişli bir ortam sunmaktadır. Çocukluğun ilk dönemi olan 2-6 yaşlarındaki çocuk, anne-babasının davranışlarını gözlemleyerek bunları davranış haline getirmektedir. Burada önemli olan, ailenin davranışlarında tutarlılığı sağlaması ve gerekli farkındalığa sahip olması gerekmektedir. Çünkü çocuğun aile içinde bu yolla edinmiş olduğu davranışlar ve eğitim, gelişim dönemleri olarak bakıldığında son çocukluk, ergenlik hatta yetişkinlik dönemindeki gelişimine temel oluşturmaktadır. Dolayısıyla çocuğa ailede verilecek eğitimin tüm yaşamının etkileyicisi olduğu bilinmelidir.

Gürel (2014) sosyal öğrenme kuramına göre; model davranışların ve pekiştireçlerin çocuklar üzerindeki etkisinin önemine dayanarak, anne-baba ve diğer yetişkinlerin soyut düzeydeki uyarılar yerine, somut olarak eylemi temele alan uyarılarda bulunmalı, davranışı sözle anlatmak yerine, davranış olarak ortaya konmalıdır. Çocukların izlediği televizyon programları veya medya içeriklerinde

bulunan olumsuz karakterlerden etkilenerak model alma ihtimallerinin yüksek olduğunu belirtmektedir.

1.2.2.Parasosyal İlişkiler ve Parasosyal Etkileşim

Parasosyal ilişkiler ve parasosyal etkileşim; medyada yer alan karakterler ile çocuklar arasında kurulan duygusal etkileşim olarak tanımlanmaktadır (Üstündağ, 2020). Parasosyal etkileşim karşılıklı gelişmeye açık olmamasına rağmen, izleyicinin televizyon karakteriyle etkileşim içinde olduğu bir süreç olarak belirtilmektedir (Hartman ve Goldhorn, 2011). Horton ve Wohl (1956) parasosyal etkileşim sürecinin tek taraflı olarak gerçekleştiğini ve sadece medya karakteri tarafından kontrol edildiğini belirtmektedir (Akt. Hartman ve Goldhorn, 2011).

Çocukların kullandığı medya araçlarında yer alan sevdikleri karakterler ile kurdukları bu ilişki parasosyal ilişkiyi yansıtmaktadır. Çocuklar için hazırlanan medya içerikleri incelendiğinde, genellikle yayında yer alan karakterin doğrudan çocuk izleyiciye hitap eden, çocuk izleyiciyle konuşuyormuş gibi davranarak ondan cevap bekleyen, çocuğun verdiği cevapları duyuyormuş gibi davrandığı görülmektedir. Parasosyal ilişki ve parasosyal etkileşimin temeli, medya içeriğindeki karakterin çocuklarla etkileşim içinde olduğu, çocukların karakterlere cevap verdiği, bu karakterlerin de çocukların söz ve davranışlarını görmüş ve duymuş gibi davranmaları şeklinde gelişmektedir (Horton ve Wohl, 1956; Akt. Üstündağ, 2020). Parasosyal etkileşim bir defa gerçekleşen bir ilişki ya da bağ olarak kabul görülürken; parasosyal ilişki favori olarak görülen medya karakteriyle devam eden bir bağ olarak kabul edilmektedir (Schramm ve Hartmann, 2008).

1.3.MEDYANIN ÇOCUĞUN GELİŞİMİNE ETKİLERİ

Gelişim; ileriye doğru ve olumlu yönde bir hareketi ifade etmekte ve buna bağlı olarak büyüme, olgunlaşma ve öğrenmenin sonucunda yeni bir becerinin ortaya çıkarılmasıdır (Arı, 2021). Çocuklar, içinde buldukları çevre içinde basit bilişsel şemaları öğrenerek gelişim göstermektedirler. Önce aile içinde gelişim gösteren çocuklar, sonra diğer aile fertleri, akranlar ve diğer yetişkinlerle de etkileşime girerek gelişimlerini devam ettirmektedirler. Çocuk, gelişim gösterdiği bu süreçte bilişsel,

duygusal ve davranışsal olarak değişiklikler göstermektedir. Çocuğun gelişim sürecinde yaşanan ilerlemeler esnek olmakla birlikte, eksiklik veya hatalar çocuğun gelişiminde olumsuz etkilerin görülmesine neden olmaktadır (Durmuş ve Övür, 2021). Günümüzde teknolojik gelişmelerin yaşanmasıyla dil, düşünme, matematik becerileri ile el-göz koordinasyonu gerektiren becerilerde azalma yaşanmaktadır. Bu durumun nedeni ise; yaşanan gelişmelerle birlikte bireyin yerine birçok işi kolaylıkla yapan teknolojik makinelerin ortaya çıkmasıyla çoğu faaliyeti bu araçların gerçekleştirmesi bu olumsuzluğun yaşanmasına etki etmektedir (Temizyürek ve Acar, 2014).

Durmuş ve Övür (2021) kitle iletişim araçlarında yaşanan gelişmeler, buna bağlı olarak yeni medyadaki ilerlemeler ve bireylerin büyük bir kısmı tarafından bu araçların kullanılıyor olması, yeni medyanın bireyler üzerinde oluşan etkilerini önemli bir hale getirmektedir. Toplum içinde farklı gelir seviyeleri olsa da medya araçları, toplumdaki tüm sosyal yapı içinde kullanılmaktadır. Buna neden olan etmenler arasında teknoloji alanında yaşanan ilerlemelerle birlikte seçenekler açısından da artışın yaşanmasıdır. Bunun sonucunda bireyler kendilerine uygun seçimler yapabilmektedirler. Yeni medyanın kullanım düzeyinde yaşanan artışla birlikte, çocuk ve gençlerin de bu araçları kullanması eş zamanlı olarak ilerleme göstermektedir. Toplumdaki her birey neredeyse günlük yaşamı içinde yeni medya ile belirli bir zaman geçirmektedir. Bu nedenle yeni medya, çocukların davranış ve tutumları üzerinde etkili olmaktadır.

1.3.1. Medyanın Çocuğun Sosyal ve Duygusal Gelişimine Etkileri

Kişinin yaşamında teknolojik gelişmelerle birlikte özellikle çocukların günlük yaşamında teknoloji önemli bir duruma gelmiştir. Yeni medya araçlarıyla bilgi ve verilere kolay ulaşmak çocuklar tarafından kullanım sıklığını arttırmaktadır. Çocukların bilgi ve görsel materyallere kolaylıkla ulaşabilmesi onların hem psikolojik hem de fiziksel sağlığını olumsuz şekilde etkileyebilmektedir (Durmuş, 2020). Bireyin sağlam ve sağlıklı bir kişilik gelişimi için, çocuklara ahlaki olan ve olmayan durumlar hakkında doğru bilgilendirme yapılması gerekmektedir. Ancak bu şekilde bireyler, kendi kontrolünü sağlayarak içinde oldukları çevre içinde toplumun iyi olarak nitelendirdiği eğilimlerini geliştirebilir ya da kötü olarak kabul gören eğilimlerini

azaltabilmektedir (Serinsu ve Dođan, 2020). Çocukların medya araçları ile geçirdikleri zamanın artması ve bu araçların sayısının çođalması, çocuđun akranlarıyla kurduđu ilişkileri ve içinde bulunduđu durumlara uyumu üzerinde sorun yaratarak sosyalleşmelerini etkileyebilmektedir. Bu dönemdeki çocukların medya araçlarına uzun sürelerde maruz bırakılması sosyal ve duygusal gelişmelerini olumsuz etkilemektedir (Güneş ve Durualp, 2021). Yapılan bir çalışmada çocuklarda dijital ekran kullanımının bir süre ortadan kaldırılması ile yüz yüze etkileşim sırasında sözel olmayan duygusal tepkilerin tanınması ve anlaşılması üzerindeki etkisi incelenmiştir. Çocuklara sosyal ve duygusal etkileşim için verilen fırsatlar ile dijital ekran kullanımı olmadan geçirilen zamanın etkisiyle birlikte sonuçlar olumlu yönde etkilenmiş, sosyal etkileşimin ve sözel olmayan duygusal tepkilerin anlaşılmasını geliştirdiđi sonucuna ulaşılmıştır (Uhl vd., 2014).

Medyanın çocuk açısından önemli işlevlerinden biri toplumsallaşmaya katkı sağlamasıdır. Erken yaşlarda çocuklar, medya aracılığıyla kapsamlı öğrenme süreçleri içerisinde farklı yaşam tarzları ve farklı davranış modellerini görerek öğrenmektedir. Medya bu süreçler üzerinde etkili olmakta ve çocuđun toplumsallaşması konusunda etkili bir rol üstlenmektedir (Güneş ve Durualp, 2021). Son yıllarda yapılan araştırmalar, çocukların gerçek dünyadaki nesnelere kullanarak televizyonda sunulan eylemleri taklit edebildiklerini göstermektedir. Bu durumun 3 yaşından itibaren çocuklara sunulan nitelikli medya içeriklerinin sosyal becerilerinin gelişimine katkısı olduğunu göstermektedir (Barr, 2010). Böylece çocuk bu becerilerin gelişmesiyle içinde yaşadığı toplumun bir parçası olmaktadır. Toplumsal kültürün aktarımında önemli bir yeri olan toplumsal değerlerin çocuklarda çok erken dönemlerden itibaren kavranabilmesinde önemli bir yeri olan medyanın, doğru şekilde kullanıldığında çocukların topluma olan uyumları kolaylaştırılabilir ve bunun sonucunda toplumsal değerlerin devamlılığı sağlanabilmektedir (Erşan ve Er, 2022).

Çocukların ekran ve benzeri medya araçları ile fazla zaman geçirmek yerine, çocukların bireysel yapılanmasına önem verilmeli, yaratıcılıklarını geliştirerek üreten bireylere dönüştürülmeli ve varlıklarını daha bilinçli olarak oluşturmaları gerekmektedir. İlişkilere katkısı bulunan, değerleri olan bireyler olarak yetişebilmeleri için yaşamlarının ilk sekiz yılında kendine güvenen ve üreten bireyler olarak yaşama

katılabilmeleri önemli görülmektedir (Pembecioğlu, 2014). Yeni medya veya yeni medya teknolojileri ile sanal ve gerçeklik arasındaki duygusal boşluğu görebilen bireyler, toplumsal ve fiziki çevrenin ihtiyaçlarına göre düşünen ve üreten sorumlu bireyler haline gelmektedir. Böyle bir durumda yeni medya; bireyler için bilgi edinme, sosyalleşme ve demokratik özgürlük ortamı olmaktadır (Kılınç ve Kılınç, 2014).

1.3.2. Medyanın Çocuğun Dil Gelişimine Etkileri

Bireylerin iletişim yeteneğini belirleyen dil, bireyler için hem anlama hem anlatma aracıdır. Bireyde dilin gelişerek zenginleşmesi, duygu ve düşünce bakımından da gelişme ve zenginleşme sağlamaktadır. Dil becerilerinin geliştirilmesi açısından bakıldığında televizyon izlemenin aşırı olması konusunda olumsuz eleştiriler bulunmaktadır. Bu konuda yapılan araştırmalardan elde edilen sonuçlarda; aşırı televizyon izleyen bireyde, dil becerilerinin gerilediği, dil yitimi ve ifade güçlüğü veya benzer dil sorunları ile karşılaşılabilen bulgular arasında bulunmaktadır (Pembecioğlu, 2014). Güneş ve Durualp (2021)'e göre çocuk ve medya arasındaki ilişki genellikle etkileşimsiz ve tek taraflı olarak yaşanmaktadır. Çocuk bu etkileşim sırasında pasif rol üstlenmektedir. Çocuklarda özellikle 0-3 yaş arasındaki dönemde, çocukların çevresinde bulunan bireyleri ve nesnelere tanıma, olayları anlamlandırma ve iletişimin en temel şekli olan konuşma biçimlenmektedir. Erken dönemlerde bebeğin medya araçlarına maruz bırakılması; gecikmiş konuşma ve bununla birlikte ilerleyen süreçlerde sesleri çıkarma, ses tekrarı, taklit etme becerisi, kelime dağarcığının oluşması, cümle kurma ve konuşma gibi birçok becerinin aksamasına neden olmaktadır. Ayrıca günlük yaşamda olması gereken kendini ifade etme becerileri ve konuşma faaliyetlerini olumsuz etkilemektedir. Ülkemizde yapılan bir araştırmada 18-36 aylık dil gelişimi gecikmiş olan çocuklar arasından %81,8'inin ekrana maruz kaldığı, günlük süre olarak ise 120 dakika olduğu tespit edilmiştir. Dil gelişiminde gecikme görülmeyen çocukların ise %66,6'sının ekrana maruz kaldığı ve günlük sürenin de 60 dakika olduğu belirlenmiştir. Dil gelişimi gecikmesi olan ve olmayan bu gruplar arasında ortaya çıkan sonuçlar kullanım süresinin meydana getirdiği fark istatistiksel olarak anlamlı bulunmuştur (Keskindemirci ve Gökçay, 2020). Yine ülkemizde yapılan araştırmada 0-3 yaş aralığındaki çocuklarda teknolojik alet ve internet kullanımı ile dil becerileri üzerindeki etkisini incelemiştir. Elde edilen

veriler sonucunda çocuklarda %86,5'inin en az bir teknolojik alet kullandığı; televizyon, tablet, akıllı telefon ve internet gibi teknolojik aletleri kullanıp kullanmaması ile dil gelişimleri arasında anlamlı bir farklılık bulunmamıştır (Aslan, Erkaya ve Oğuz, 2022).

Medyanın çocuğun ilerleyen dönemlerinde ise dil gelişimi açısından olumsuz etkileri arasında; dil gelişimi için önemli görülen kitap okuma alışkanlığının ve okuma zevkinin azalmasına neden olmasıdır. Bunun sebebi ise televizyon programları ile çocukların yüzeysel şekilde bilgiye ulaşma kolaylığını elde edebilmeleri olarak görülmektedir (Temizyürek ve Acar, 2014).

Dijital uygulamaların dil ve okuma üzerinde olumlu etkilerinin de bulunduğu literatürdeki çalışmalarla görülmektedir. Geliştirilen animasyon bilgisayar yazılımlarıyla okuma güçlüğü çeken çocuklarda özellikle harf sesleri ve kelime başlangıçlarının farkındalığının artırılması (Chera ve Wood, 2003); erken yaşlarda yapılan dil etkinliklerinde bilgisayarları kullanarak yapılan yazma çalışmalarının gelişim gösterdiği (Moxley, Warash, Coffman, Brinton ve Concannon, 1997); bilgisayar programlarını kullanarak kelime dağarcığı eğitimi ile aynı zamanda kelime tanıma ve kelime oluşturma becerilerinin gelişiminde bilgisayar destekli alıştırmaların kullanımının başarılı olduğu görülmektedir (Reitsma ve Wesseling, 1998).

1.3.3. Medyanın Çocuğun Bilişsel Gelişimine Etkileri

Çocuğun ailesi tarafından belirli olanaklar çerçevesinde çocuğa sunulan medyanın, çocuğu küçüklüğünden itibaren topluma hazırlama özelliği bulunmakta ve onun için belirli kavramların oluşmasında yardımcı olmaktadır. Bir bakış açısıyla aslında, ailenin ve çocuğun yakın çevresi tarafından seçilen medya, çocuğun yaşamını biçimlendiren bir özellik taşımaktadır (Pembecioğlu, 2014).

Çocukta dijital medya araçlarının kullanımına bağlı olarak bilişsel alanın gelişiminde olumlu ve olumsuz olarak etkileri görülmektedir. Çocuğun medyayı kullanım amacı, ekran karşısında geçirdiği süre, anne-baba rehberliğinin bu süreçte destekleme durumlarının etkileri önemlidir (Taştepe ve Yavuz, 2021). 2 yaşından önce ebeveynleri veya bakım veren kişiler tarafından sık sık televizyona maruz bırakılan çocukların günde ortalama %67,4'ünü televizyon izleyerek geçirmelerinin sonucunda

başta bilişsel gelişim olmak üzere dil ve motor gelişimlerinde de gecikmeler yaşandığı sonucuna ulaşılmıştır. Amerikan Pediatri Akademisi'ne göre aşırı olan bu zaman sınırlarında küçük çocukların televizyon karşısında fazla zaman geçirilmesine izin vermek gelişimsel açıdan riskli görülmektedir (Lin vd., 2015).

Dijital ortamların çocuklar üzerindeki olumsuz etkilerinin arasında travmatik beyin hasarı yaşanma ihtimali de bulunmaktadır. Bu durum ilerleyen yaşlarda onarılması zor durumlarla karşı karşıya kalınması anlamına gelmektedir. Dijital ortamlarda radyasyon etkisiyle yüksek temasların olması fiziksel travma derecesinde etki yaratmaktadır. Bunun devamında eğitsel sorunları ortaya çıkarmakta; çocukta algı sorunu, anlama gücünde problem, öğrenme güçlüğü, dikkat eksikliği gibi problemlerin yaşanmasında etkili olabilmektedir (Dilci, 2020). Erken yaşlardan itibaren çocuğun ağlamasını engellemek ve oyalamak amacıyla telefon ve tablet gibi araçların kullanılması çocukta küçük yaşlarda bağımlılık ve dikkat dağınıklığı başlamasına sebep olmaktadır (Yıldırım, 2019). Küçük bir çocuğun beyinde, öğrenme süreçlerine hazır bir şekilde bekleyen, sayısız hücre bulunmaktadır. Çocuğa sunulacak zengin uyarıcılarla dolu bir ortamda, bu hücrelerin doğru bilgilerle doldurulması gerekmektedir. Fakat bu hücreler, gerçek yaşam deneyimleri ile değil de, medya araçları yoluyla edinilen gereksiz bilgilerle doldurulduğunda onları gelecekte zorluklar beklemektedir. Üç yaşın altında, medya araçları yoluyla hızlı ve sanal sembollerle beslenen beyin, ilerleyen dönemlerde farklı hızda gerçekleşen iletileri özümsemekte güçlük yaşayacağı muhtemel bir durum olarak görülmektedir. Ayrıca deneme-yanılma, karşılaştırma ve karar verme becerilerinde de olumsuz etkisi görülmektedir (Pembecioğlu, 2014). Erken yıllarda dijital medyaya maruz kalma ile dikkat becerisi arasında ilişkiyi belirlemek amacıyla yapılan bir araştırmada üç yaşından önce televizyon, video ve DVD izleyen çocukların dikkat becerisinin olumsuz yönde etkilendiğini göstermektedir (Zimmerman ve Christakis, 2007).

Bunun yanında dijital medya kullanımının çocuklarda bilişsel gelişimi destekleyici yanları da bulunmaktadır. Bilgisayar kullanan küçük çocukların bilişsel performansı üzerindeki etkisini incelemek amacıyla yapılan bir araştırmanın bulguları arasında; soyut düşünme, planlama becerisi, yansıtıcı düşünme gibi bilişsel becerilerinin yanında kelime bilgisi ve el-göz koordinasyon ölçümleri üzerinde gelişim

sağladığını ve bu araştırmanın sonucu dijital teknolojilerin öğretmen kontrolünde bilinçli kullanımının düşünme becerilerini geliştirdiğini göstermektedir ((Nir-Gal ve Klein, 2004). Çocuk ve gençlerin bilgisayar ortamında kullandıkları tasarlanmış içerikler, mekânsal biliş ve görsel dikkat becerilerinin gelişimini sağlamış ve daha fazla aktivitenin yer aldığı bilim-teknoloji içeriklerinin kullanımında da fayda sağladığını göstermektedir (Subrahmanyam, Greenfield, Kraut ve Gross, 2001). Eğitici video oynamanın anaokulu başarısı üzerindeki etkilerinin incelendiği bir çalışmada nitelikli ve eğitici video oyunları oynayan anaokulu öğrencilerinin, benzeri oyunları oynamayan akranlarına göre; yazım ve kod çözme becerilerinde gelişim gösterdiği sonucuna ulaşılmıştır (Din ve Calao, 2001). Güneş ve Durualp (2021)'e göre çocukların, eğitici etkinliklere medya aracılığıyla ulaşmaları konusunda kolaylık yaşadıklarını ve bu etkinliklerde keşfetme ve katılım süreçlerinde ise çocukta yaratıcılık, düşünme ve problem çözme becerilerinin gelişiminin yanında öz disiplin özelliklerini kazanarak çocukta olumlu etkilerinin olduğunu belirtmektedir.

1.3.4. Medyanın Çocuğun Fiziksel-Motor Gelişimine Etkileri

Çocukların televizyon veya medya araçları ile uzun süreli vakit geçirerek hareketsiz kalması, duruş bozukluklarına sebep olmakta ve fiziksel-motor gelişimleri üzerinde olumsuz etki oluşturabilmektedir (Temizyürek ve Acar, 2014). Çocuğun iletişim araçları karşısındaki pasif durumu, çocuğun gerekli motor becerilerinin gelişmesini engellemektedir (Pembecioğlu, 2014). Aynı zamanda sabit ve hareketsiz pozisyonda ekran karşısında kalmaları duruş bozukluklarının yanında, ekrana yakın şekilde bakmaları göz bozukluklarına da sebep olmakta; ayrıca çocuklar ve ergenlerde televizyon izleme sırasında artan aşırı yemek tüketimine bağlı olarak çocukluk dönemi obezitesinin ortaya çıkmasına neden olmaktadır (Taştepe ve Yavuz, 2021; Robinson vd. 2017). Çocuklarda küçük kaslar ile ilişkili olan el becerilerinin, çocuğun ekran karşısında bu becerilerini sınırlı kullanması ve yapılan etkinliklerin de belirli parmak hareketleri düzeyinde kalması, çocuklarda bu becerilerin gelişimini de olumsuz yönde etkilemektedir. Dijital medya kullanımının olumsuz etkisinin görüldüğü bir diğer durum çocuklarda uykuya ilgili çeşitli sorunların yaşanmasıdır. Erken çocukluk yıllarında aşırı ekran kullanımının fiziksel aktivite ve uyku süreleri üzerinde yapılan çalışmalarda, motor becerileri düşürdüğünü, fiziksel aktiviteyi azalttığı ve gece uykusu

kalitesinde düşüş görüldüğü sonuçlarıyla karşılaşılmıştır (Felix vd. 2020). Yapılan diğer araştırmalardan elde edilen sonuçlar ise; akşam yatmadan önce dijital ekranların içerdiği mavi ışık maruziyeti melatonin üzerinde etkili olduğu için bireyde uyanıklık algısını etkileyebileceği ve uykusunun gelmesini geciktirebildiği (Wahnschaffe vd., 2013); yoğun şekilde bilgisayar ve cep telefonu kullanımının çocuklarda geç uyuma ve yorgun uyanma gibi sağlıksız uyku durumlarının yanında kas ve iskelet şikayetlerinin artmasına sebep olduğu (Punamaki, Wallenius, Nygard, Saarni ve Rimpela, 2007); uyudukları odada televizyon olan çocukların daha fazla televizyon izledikleri ve bunun yanında daha fazla sağlıksız beslendikleri (Borghese vd., 2015) şeklinde olmuştur.

1.4. ÇOCUĞUN GELİŞİMİNDE MEDYA VE ŞİDDET

Medyanın zaman içinde görülen gelişmeleri; radyo yayını, yerini televizyona, sonraki yıllarda ev içi bilgisayar teknolojilerinin ve mobil telefon gibi yeni araçlar ile internet ve yeni medyanın oluşmasıyla ortaya çıkmaktadır. Hem araç-gereç teknolojisinde yaşanan, hem de teknik yönden ortaya çıkan gelişmeler insan, toplum ve iletişim arasındaki ilişkinin niteliğini belirlemektedir (Aymaz, 2018). Ergüder (2017)'e göre kitle iletişim araçlarının temel işlevleri arasında haber yayma, bilgilendirme, inandırma, eleştirel bakma, ürün ve hizmet tanıtımı, eğitim gibi önemli unsurlar yer almaktadır. Bu işlevlerin yerine gelmesini sağlayan medya ortamı, yazılı basın kaynaklar; kitap, gazete, dergi ile başlayıp, sesli ve görsel medya; radyo, televizyon, sinema filmi araçlarıyla devam eden ve son olarak da dijital teknolojiler sonucunda ortaya çıkan internet, işlevlerine göre sosyal yaşamı etkisi altına alabilen kitle iletişim araçlarıdır.

Durmuş ve Övür (2021); Yıldırım (2019)'e göre erken yaşlarda çeşitli sebeplerle çocuklar, ebeveynler tarafından yeni medya kullanımına teşvik edilmektedir. Telefon, tablet ve bilgisayarların çocukların vakit geçirecekleri araçlar olarak kullanıldığı görülmektedir. Yeni medyanın sadece yetişkinler tarafından değil, çocuklar tarafından da kullanılıyor olması, çocuklarda önemli sorunların yaşanmasına neden olmaktadır. Yeni medyanın aşırı kullanımı çocuklarda; başta uyku problemleri,

dikkatlerinin zayıflamasına, saldırgan davranışlar ve gelişimlerinde ortaya çıkan olumsuz etkilere neden olduğu bilinmektedir.

Berk (2020) çocukların her dönemde hassas olduklarını, okul öncesi ve okul çağındaki daha küçük çocukların, televizyonda izledikleri şiddeti taklit ettikleri, bunun nedeninin televizyondaki kurgunun gerçekliğine inandıkları ve izledikleri görüntüleri sorgulamadan kabul ettiklerini aynı zamanda bu tür yayınların akran ve ebeveyn ilişkisinde sorun yaratmanın yanında kalıcı sonuçlara da neden olduğunu belirtmektedir. Yavuzer (2021b)'e göre televizyon, bireylerin kişilik gelişimlerine, kendilerini tanımalarını ve onlara düşünme fırsatı sağlayan bir iletişim cihazıdır. Fakat çocukların izledikleri televizyon programlarının kahramanları, sergiledikleri davranışlarla çocuğun içindeki saldırganlık dürtüsünü ortaya çıkarabilmektedir. Ebeveynler, çocuklardaki saldırganlık davranışlarını ortaya çıkaran, toplumun değer öğelerini değiştirmeye neden olan yayınları izlemelerini engellemelidirler. Yapılan farklı araştırmalar, şiddet görüntülerini içeren filmlerin izlenmesinin sonrasında, saldırganlık davranışlarının gösterilmesi arasında bir ilişki olduğunu kanıtlamaktadır. Ayrıca şiddet içerikli yayınları izleyen çocukların okulda saldırganlık eğiliminde olduklarını göstermektedir. Bilgin-Aydın (2003) yapılan araştırmaların sonucuna göre çocukların, saldırgan modellere maruz kalarak bunu gözlemlediklerinde saldırganlıklarının arttığını belirtmektedir. Bayrakçı (2007) ahlaki davranış biçimlerinin ve ahlaki düşüncelerinin gözlem ve modeller yoluyla şekillendiğini ve bireyde ahlak yargılarının doğru ya da yanlış modeller yoluyla edinildiğini söylemektedir. Kalkan (2019) yapılan bilimsel araştırmalarda; küçük yaşta çocukların izledikleri çizgi filmlerde ve oynadıkları dijital oyunlarda şiddet içeren subliminal mesajların da çocukta şiddet ve saldırganlık gibi olumsuz davranışları edinmesine sebep olduğunu belirtmektedir.

Mora (2008a) medyanın olumsuz yayınları sonucunda gelişen toplumsal olaylar arasında; eğitim kurumlarında yaşanan şiddet olayları, aile yapısının bozulması, kültürel yabancılaşma ve kültürle olan aidiyet bağlarının önemini yitirmesi gibi olumsuz etkilerinin yaşandığı; bu durumlar karşısında ise medyanın yayınlarında toplumsal sorumluluk ilkesine göre hareket ederek basın ahlaki ve basın meslek ilkelerini uygulamasını gerektirdiğini belirtmektedir. Dilci (2020) dijital araçlarda,

toplumun sosyal deęerlerini ve geleneklerini, çocuklara uygunluęunu dikkate almadan hazırlanan çizgi film, film, dizi veya haber gibi medya yapımlarının topluma sunulması, ayrıca izlenme oranlarının artırılması için toplumun yaşantısına uygun olmayan bu içeriklerin çocuklara da sunulmasının doęru bir yaklaşım olarak görülmedięini belirtmektedir. Üstündaę (2022) teknolojik ilerlemelerin ve internetin hayatımızda kaçınılmaz bir gerçek olduęunu belirtmektedir. Bu nedenle çocukları dijital ekrandan uzak tutmaya çalışmanın doęru bir tutum olmadıęını; önemli olan hususun ekran karşısında geçirilen zamanın çocuęun yaşına uygun şekilde sınırlı tutulması ve izledikleri içeriklerin gelişimlerine olumlu katkısı olacak şekilde seçilmesi gerektięini vurgulamaktadır. Bu yaklaşımın aynı zamanda çocuklar üzerindeki olumsuz kazanımların azalması yönünde etkisinin olabileceęini belirtmektedir.

1.5. ÇİZGİ FİMLERİN DÜNYADAKİ TARİHSEL GELİŞİMİ

Çizgi filmin temel yapısını duraęan görüntülere hareket ediyormuş izlenimi verme çabası oluşturmaktadır. Ortaya çıkan hareketli yapılar bize nesnenin canlılıęını yansıtarak ifadelerinin oluşmasını sağlamaktadır. Canlılar, ifadelerini sözlü yollardan çok hareketlerle belirlemektedirler. Bu nedenle duraęan görüntülerin hareketli bir izlenime dönüşme isteęi insanlar için önemli bir iletişim şekli olan hareket olgusundan kaynaklanmaktadır (Can, 1995). Animasyon ise grafiksel sembolleri hareket bütünlüęü içerisinde sunulması, sözlü yapılarla açıklanamayacak olayların ve durumların renk, sembol, basit grafiklerle görsel şekle dönüştürülmesidir. Animasyon, fiziksel olayları görsel hale dönüştürerek sembolize etmesi açısından önemli bir yöntemdir (Kaba, 1992).

TDK (2022)'na göre çizgi film 'bir konuyla ilgili olarak karakterlerin hareketlerini belirtecek biçimde art arda çizilmiş resimlerden oluşan sinema filmi' olarak tanımlanmaktadır. TDK (2022)'na göre canlandırma ise; 'hareketsiz olan cisim, nesne ya da tek tek resimleri hareket duygusu verecek şekilde düzenleyerek gösterim için filme aktarma işi' olarak tanımlanır. Hünerli (2005)'ye göre ise canlandırma, genel anlamıyla 'devinimi olmayan nesne ve görüntülerin, hareketli görüntüsü verecek şekilde düzenlenmesi ve bu görüntülerin kaydedilerek belirlenen senaryo dahilinde bir

araya getirilerek elde edilmesidir'. Can (1995)'a göre bu durum cansız ya da canlı nesnelere bir kimlik vererek onları canlandırmaktır. Fakat bu tanımın çizgi film oluşum sürecinde yetersiz kalabileceğini düşünen Stephenson (1973)'un bunu 'Hareketlendirme Sanatı' olarak kabul ettiğini belirtmektedir (Akt. Can, 1995). Atan (1995)'a göre ise canlandırma; animasyon filmlerde nesnelere, canlı filmlerde olduğu gibi bütünsel olarak hareket yapmadan, her hareket görüntüsü için parçalara bölünerek tek tek filme alınarak uygulanır. Yapılan bu işlemde kullanılan tekniğin canlandırma olması nedeniyle bu isimle adlandırıldığını belirtmektedir.

Animasyon 19. yüzyılın sonlarında önce fotoğraf sonraki yıllarda ise sinemayla birlikte gelişme göstermiştir. Animasyonun sinema ile bazı prensipler konusundaki ilişkisi onu sinemanın bir dalı olarak görüp kabul etmemize neden olmuştur. Yapısal olarak içinde buldukları bu özdeşlik, her iki sanat dalının da hareket ile olan ilişkisinde kendisine temel bulmuştur. Hareket dizilerini ortaya çıkaran durağan görüntüler ayrı ayrı filme alınarak saniyede yirmi dört kare hız ile izleyiciye sunulmaktadır. Bu görüntülerin içindeki her bir durağan görüntü, bir sonraki görüntünün verilmesine kadar gözün retina tabakasında kalarak kişide hareket izlenimi yaratmaktadır (Kaba, 1992).

Canlandırma sinemasının ve deneysel sinemanın önemli isimlerinden olan Norman McLaren canlandırma için hareket eden çizimler olmadığını, çizilenlerin hareket sanatı olduğunu söylemektedir. Ayrıca McLaren çizilen kareler üzerinde ne olduğundan çok her iki kare arasında ne olduğunun önemini belirtmektedir. Sanatçı filmlerini, filmin üzerine çizerek boyamış ayrıca kamera veya başka bir araç kullanmamıştır. McLaren, 1935 yılında 'Kamera Öksürtür' isimli filminde bu yöntemi kullanmıştır (Hünerli, 2005).

Animasyon filmler, sunum aşamasına kadar olan süreçte, belirli aşamalar içerisinde biçimlenmektedir. Uzmanlaşmış olan teknik ekip elemanlarıyla birlikte bu alandaki sanatçıların katkıları ile oluşum sürecini tamamlamaktadır. Öykünün ortaya çıkması ile başlayan süreç, sinopsis yazımı ile devam etmektedir (Kaba, 1992). Öykü, çıkarım yaptığımız olayların veya bize sunulan olaylar bütünüdür (Corrigan, 2021). Sinopsis, öykünün temelinden yola çıkarak filmin genel konusunu içermektedir. Senaryo, sinopsisten yola çıkılarak plan plan yazılır ve buna bağlı olarak da storyboard

hazırlanır. Storyboard, film hakkındaki ilk izlenimlerin şekillendiği ve filmin durağan görüntüler şeklinde anlatımıdır. Karakterler, zamanlama ve ana plandaki önemli sahnelerin planlamaları gibi filmin temel belirleyicileri storyboard ile gösterilmektedir (Kaba, 1992). Karakterler, bir konu bütünlüğü içinde anlatıya dayalı olan veya olmayan film içerisinde rastladığımız bireylerdir ve bunlar ana karakter ya da yan karakter şeklinde olabilmektedir (Corrigan, 2021). Bu temel belirleyiciler, sanatçının yaratıcılığına göre paralel şekilde ilerlemektedir. Çizimlerde zamanlama ve hareket ilişkisi filmin genelinde etkiyi arttırarak, filmin kendi içindeki uyumunu dengeli olarak organize etmektedir (Kaba, 1992).

Canlandırma alanında geçmiş yıllarda yapılan araştırmalarda; görüntünün sürekliliği üzerine yapılan çalışmalar arasında elle çizilmiş görüntüler de olduğu bulunmuştur. Sinema tarihinin başlangıcı sayılan 1895 yılına kadar yapılan çalışmalarda görüntülerin elle çizilen çizimlerden oluşturulması ve bu gelişmelerin canlandırma sinemasına katkı sağladığı söylenebilmektedir (Hünerli, 2005). Sinemada görüntünün sürekliliği ile ilgili atılan adımlardan biri 1824 yılında Peter Mark Roget isimli bilim adamının yayımladığı çalışma olmuştur. Bu yayımda Roget, retinanın bir sonraki resim gelene kadar bir saniyeden daha az bir zamanda önceki görüntüyü tutarak, durağan resimlerin hareketli olarak görüldüğünü belirtmektedir (Whitehead, 2012).

1825 yılında Fizikçi John A. Paris ‘Taumatrop’ isimli diski bulmuştur. Bu disk çevrildiğinde resimlerin birleşmiş görüntüsünün ortaya çıkması bu yıllarda yaşanan bir gelişme olmuştur (Whitehead, 2012). 1831 yılında ise ‘Phenakistiscope’ isimli aygıtı Joseph Plateau ve Dr. Simon Ritter bularak bu aygıt üzerine 16 resim yerleştirerek bir disk oluşturmuşlardır. Disk aynaya tutularak çevrildiğinde yarıklardan geçen resimler hareketlilik görüntüsü oluşturmuştur. Bu aygıtın temelinde pek çok benzeri yapılarak 19. yüzyılda dünyada yeni bir eğlence aracı olarak yayılmıştır (Hünerli, 2005). Yaşanan bu gelişmelerden sonra çizgi film için gerekli olan resimlerin tek kare halinde pozlanarak saniyede yirmi dört kare hızla yansıtılması gerçekleşmiş ve bunun sonrasında çizgi film izleyici topluluklarında gösterilmeye başlamıştır. 19. yüzyılın sonları ile 20. yüzyılın başlarında ortaya çıkan yeni buluşlarla birlikte çizgi film alanında teknik olarak yaşanan gelişmeler hız kazanmıştır (Can, 1995).

Fransız mucit ve fotoğrafçı asistanı Emile Reynaud, 1872 yılında ‘Praksinoskop’ u bularak, 1877 yılında bu aletin patentini almış ve bunun çocuk oyuncağı olarak satışını gerçekleştirmiştir. Reynaud 1889 yılında bu aletin üzerinde düzenlemeler yaparak optik sinema patentini almıştır. 1892 yılında Grevin Müzesi’yle anlaşarak günlük gösterimler düzenlemiş ve bunlar 1900 yılına kadar popülerliğini koruyarak gösterimlerine devam etmiştir (Whitehead, 2012). ‘Theatre Optique’te düzenlenen bu gösterilerin her biri birkaç dakika sürecek şekilde hazırlanmıştır (Atan, 1995). Sinemanın başlangıcı olarak sayılan 1895 yılında gerekli olan kameranın Edison laboratuvarında bulunması, uzun saydam filmin Eastman şirketi tarafından geliştirilmesi ve yansıtma aletinin ise Lumiere Kardeşler tarafından hazırlanmasıyla ilk biletli gösterim gerçekleşmiştir. İlk animasyon film ise 1899 yılında Arthur Melbourne tarafından ‘Matches: An Apple’ anime uygulanarak gerçekleşmiştir (Whitehead, 2012).

20. yüzyılda sinemanın gelişimi iki ayrı teknikle gerçekleşir. Devinimli kamera, set ve oyuncunun bulunduğu canlı sinema ve diğeri ise elle çizilmiş nesne ve oyuncuların yer aldığı ve durağan kamerasıyla canlandırma sinemasıdır. Tarihte yapılan ilk canlandırma filmi bazı tarihçilere göre Fransız Emile Cohl’un ‘Fantasmagorie’ isimli filmiyken, bazı yazarlar tarafından ise Amerikalı J. Stewart Blackton’un ‘Humorous of Funny Faces’ isimli filmi olduğu belirtilmektedir (Hünerli, 2005). İlk canlı aksiyon film ise live-action yani gerçek insan-anime ile çekilmiş versiyonu 1907 yılında Blackton ‘The Haunted Hotel’de stop-motion tekniği kullanılarak yapılmıştır. Blackton burada film içindeki bazı sahnelerin çekimini yaparken kamerayı sadece bir görüntü alacak şekilde çalıştırmış ve cansız eşyaları kendi kendine hareket ediyormuş görüntüsüne getirmiştir (Kaba, 1992). Cohl’un filmi olan ‘Fantasmagorie’ ise dört dakikalık süreli olarak yapılmıştır, anonim karakterleri bulunan film 1908 yılında gösterime girmiştir. Başarısı yüksek olan bu film kullandığı efektlerle diğer stüdyoları da etkilemiştir (Whitehead, 2012). Canlandırmanın tarihi gelişimine katkı sağlayan kişiler arasında yer alan Emile Cohl, siyah figürleri, beyaz kâğıda çizerek basit çöp adamlardan ortaya çıkardığı filmlerini izleyiciye sunmuştur. Hareket eden bu figürler, izleyicinin ilgisini çekerek beğenilmiştir (Can, 1995; Hünerli, 2005).

Winsor Mc Cay, çizdiği karakterlerden 1905 yılında 'Little Nemo in Slumberland' ve 'Dreams of the Rarebit Friend' çizgi romanlarını ortaya çıkarmıştır. Mc Cay'in ilk kısa filmi 1911 yılında on buçuk dakika süren 'Little Nemo' olmuştur. Bu animasyon elle renklendirilerek yapılan ve dört bin resim çizilerek oluşturulan bir film olmuştur (Whitehead, 2012). Avustralya'lı Pat Sullivan ise canlandırma filmi için yeni bir karakter olarak ortaya çıkardığı 'Kedi Felix' (Felix The Cat) 1917 yılında sinema yayınında, 1923 yılında ise gazete ve dergilerde yerini almıştır. Kedi Felix günümüz yayınlarında hala yerini alarak, çizgi roman olarak yayınları devam etmektedir (Hünerli, 2005).

Aynı yıllarda canlandırma sinemasıyla ilgili deneme ve çalışmalar her ülkede olduğu gibi Amerika Birleşik Devletleri'nde de yapılmıştır. Bu alanda en çok isimlerini duyuran sanatçılar 'Max Fleischer' ve 'Walt Disney' olmuştur. Çizgi roman çizeri olan Fleischer, 1921 yılında 'Out of The Inkwell' isimli dizi ile canlandırma sinemasına başlamıştır (Whitehead, 2012). Max Fleischer kardeşler birlikte 'Betty Boop, Popeye ve Mutt ile Jeff' isimli dizileri çekerek tanınmışlardır (Hünerli, 2005). Temel Reis'in popüler bir duruma ulaşması Fleischer Kardeşler'in 1957 yılına kadar üç tane uzun metraj film ve çok sayıda kısa çizgi film yapmalarını sağlamıştır. 1926 yılında 'My Old Kentucky Home' ilk sesli olarak gerçekleşen çizgi film olmuştur (Whitehead, 2012). Sesli filmlerin ortaya çıkmasıyla çizgi filmler için altın dönem olarak sayılabilecek bir süreç yaşanmaya başlamıştır (Atan, 1995).

Walt Disney (Walter Elias Disney) 1923 yılında Hollywood'a gelerek ilk canlandırma sinemasını kurmuş ve burada ilk olarak 'Alice in Cartoonland' adlı dizinin çekimlerini gerçekleştirmiştir. Yine onun gibi bir canlandırma sanatçısı olan 'Ub Iwerks' ile ortaya çıkardıkları bir fare karakteri önce 'Mortimer' ismiyle, sonra bu fare tanınıp kendine özgü kişilik haline gelerek sevilmiş ve herkes tarafından sevilen 'Mickey Mouse' karakterine dönüşmüştür (Hünerli, 2005). Disney sesli sinemanın ortaya çıkmasıyla Mickey'nin karakterini 1928 yılında seslendirerek ona mecazi olarak kişiliğini vermiştir (Atan, 1995; Whitehead, 2012). İlk sesli çizgi film gösterimi aynı yıl Walt Disney'in 'Steamboat Willie' isimli çalışması olmuştur (Can, 1995).

Walt Disney tarafından yapılan renklendirme çalışmaları ile 'Silly Symphonies' filminin kalitesinin arttığı ortaya çıkmıştır (Whitehead, 2012). 1932

yılında ilk renkli olarak gösterimi yapılan bu film sonrasında Walt Disney stüdyo teknisyenleri tarafından yeni teknikler geliştirilerek bu alanda boya ve mürekkep çalışmaları yapılmıştır (Can, 1995; Kaba, 1992). 1937 yılında Disney'in yaptığı 'Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler' ilk olduğu bilirse de Lotte Reiniger'in filmi bu tarzda yapılmış uzun metraj ilk animasyon filmidir (Kaba, 1992; Whitehead, 2012).

Görüntü ve müzik bağlantısıyla ilgili olarak farklı ve yeni bir türün başlangıcı olan 'The Skeleton Dance' 1929 yılında yapılmıştır ve 'Çılgın Senfoniler' dizisinin bir parçasıdır. Walt Disney ise içinde bulunduğu toplumdan yola çıkarak yaptığı çizgi filmlerde hayvanlar dünyasını ortaya çıkarmıştır (Hünerli, 2005). Disney filmlerinde hayvanlara kişilik vermiş ve bunu içinde yaşadığı Amerikan toplumuna ders vermek amacıyla yapmıştır (Kaba, 1992). Mickey Mouse ve çeşitli hayvan karakterlerden sonra 'Donald Duck' yansıttığı çeşitli duygularla başarılı bir karakter haline gelmiştir. Uzun metrajlı yapılan filmlerde Disney'in 1937 yılında ilk kez yaptığı çizgi film Grimm Kardeşler'in 'Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler' masalının karakterlerini ve genel çizgisini uyarlamıştır. Bu filmde yedi cüceler sevimli bulunarak başarılı bir film olmuştur. Bu film sonrasında Disney, Collodi'den uyarladığı Pinokyo (1940), Fantasia (1940) sanatsal açıdan en başarılı film; Dumbo (1941) ve Bambi (1942) ise duygusallık içeren filmler olmuş, Külkedisi (1950) ve Uyuyan Güzel (1959) yine Disney'in başarılı filmleri arasında sayılmıştır (Can, 1995; Hünerli, 2005). 1961 yılında yapılmış '101 Dalmaçyalı' filmi Ub Iwerks animasyon sanatçısı tarafından yapılan ve iyi bir karakter tasarımı uygulanan çalışma, Disney'in başarılı filmleri arasında görülmektedir (Whitehead, 2012).

Canlandırma filmi yapımları gerçekleştiren başka bir stüdyo ise United Production of Amerika olmuştur. UPA 1948 yılında Columbia Stüdyosu ile anlaşarak, 'Christopher Crumpet, Gerald McBoing-Boing, Mister Magoo' gibi karakterlerini ortaya çıkarmıştır. Ayrıca Disney filmlerine alternatif olarak yapılan ve 1959 yılında gösterime girmiş olan 'Binbir Gece Masalları' yapılmıştır (Hünerli, 2005). Amerikan canlandırma sinemasında önemli çalışmalar gerçekleştiren UPA, o dönemde yaşanan klasik canlandırma sinema anlayışını yıkarak 'Ağaçkakan Woody'nin öyküsünü oluşturmuştur (Hünerli, 2005). Sanat ve anatomi dersi alan Chuck Jones'ın o yıllarda karakterler dünyasına yapmış olduğu katkı 'Road Runner ve Coyote' çizgi filmleri

olmuştur. Jones 1962 yılında Chuck Jones Şirketi'ni kurarak, 1990'lı yıllarda 'Bugs Bunny ve Daffy Duck' için yeni bölümler üretmeye devam etmiştir (Whitehead, 2012).

Warner Kardeşler yine bu yıllarda canlandırma filmlerinde sektöre katkısı olan stüdyolar arasındadır. Burada çalışan birkaç yönetmenin ortaya çıkardığı karikatürlerden gelişerek 'Bugs Bunny, Elmer Fudd ve Daffy Duck' yakın yıllarda bildiğimiz görünümüne ulaşmışlardır (Whitehead, 2012). Warner Bros Yapımevi'nin diğer çalışmaları arasında 'Sylvester and Tweety, Speedy Gonzales ve The Pink Panther' bulunmaktadır. Peanuts isimli çizgi romandan uyarlanan 'A Boy Named Charlie Brown' isimli film 1970 yılında her yaştaki izleyici kitlesine yönelik hazırlanmıştır. ABD'de 1987 yılının nisan ayında televizyonda yayına giren 'The Simpson' ise yetişkin izleyici düşünülerek hazırlanmış ve ilgiyle izlenen bir çizgi film olmuştur (Hünerli, 2005).

Sinemaya paralel olarak televizyonun da gelişimiyle sinema izleyicisinin yerine televizyon izleyici kitlesi de ortaya çıkmıştır (Kaba, 1992). ABD'de Hanna ve Joseph Barbera ikilisinin canlandırma filmleri içerisinde ortaya çıkardığı 'Tom ve Jerry, Taş Devri ve Jetgiller' bu filmler arasında bulunmaktadır (Hünerli, 2005). William Hanna ve Joseph Barbera'nın 1940 yılında birlikte ilk kez yaptıkları çizgi film olan 'Puss Gets the Boot' isimli yapım çok başarılı olmuş ve sonrasında ismi değiştirilerek 'Tom ve Jerry' olarak yapımına devam edilmiştir. Kişilik sahibi ve komik bu karakterler, onların en iyi çizgi filmleri olmuş ve izleyiciler tarafından çok beğenilmiştir. İlerleyen yıllarda Hanna-Barbera kendilerine ait şirketi kurarak yalnızca televizyon için çizgi filmler yapmışlardır. Bunlar arasında 'Taş Devri, Jetgiller, Ayı Yogi Şov, Addams Ailesi' gibi yapımların olduğu çizgi filmlerdir (Whitehead, 2012).

1990'lı yıllardan itibaren canlandırma filmleri, çocukların yanında yetişkinler için de yapılmış filmler haline gelmiştir. Disney ve Pixar stüdyoları ortaklığıyla üç boyutlu bilgisayar teknikleriyle yapılmış ve beğeni kazanan filmler de olmuştur. Bunlar arasında olan 'Oyuncak Hikayesi' ve 'Kayıp Balık Nemo' filmleri 'En İyi Canlandırma Filmi' dalında oskar ödülü kazanmışlardır (Hünerli, 2005). Bu yıllardan itibaren bilgisayar tekniklerinin filmlerde kullanımıyla film yapımı ekonomik hale

gelmiş, yapım süreci kısalmış, uygulanan görsel efektler filmin çekiciliğini arttırmıştır (Kaba, 1992).

1.6. ÇİZGİ FİMLERİN TÜRKİYE’DE TARİHSEL GELİŞİMİ

TDK (2022)’na göre animasyon ‘*canlandırma*’ anlamına gelmektedir. Animasyonun temel yapısı ise durağan görüntülere hareketli izlenimi vermektir. Animasyonda ortaya çıkan hareketler, nesnenin canlılığının görüntüsünü bize vererek ifadeleri yansıtmaktadır (Kaba, 1992).

Ülkemizdeki animasyon sektörünün başlangıç tarihi 1908 yılı olduğu, bu yıl ile ülkemizde toplu gösterime uygun sinema salonlarında film ve görüntülerin seyirci karşısına çıktığı bilinmektedir (BEBKA, 2018). 1930’lu yıllarda ise Walt Disney ve aynı çağda bulunan sanatçıların ürettikleri filmlerin Türkiye’deki sinema salonlarında gösterime çıkarak, canlandırma sinemasının ülkemizde yer alışı mümkün olmuştur. Bu filmleri izleyenler arasında bulunan Türk çizer ve karikatür sanatçıları, çizgi film yapımlarına ilgi duyarak ilk kez animasyon alanında Türkiye’deki çalışmaları başlattıkları bilinmektedir (Hünerli, 2005).

Çizgi film çalışmaları ülkemizde 1940’lı yıllardan başlayarak kısa süreli reklam filmlerinde canlandırma tekniklerinin kullanılmasıyla başladığı bilinmektedir. Canlandırma alanında genellikle karikatür sanatçılarının gerçekleştirdiği çizgi reklam filmlerinin ortaya çıkış sürecinde 1955 yılı ve öncesinde rastlanmamaktadır (Can, 1995). Ülkemizde animasyona karşı ilgi duyan karikatür sanatçıları arasında olan Cemal Nadir Güler, ‘Amca Bey Plajda’ ismini verdiği karikatür çalışmasını canlandırma sinemasına uyarlamak için çalışmalarda bulunmuş fakat teknik ve maddi imkansızlıklar nedeniyle bu projesini gerçekleştirememiştir (BEBKA, 2018). 1940’lı yıllarda animasyon alanında reklam filmlerine duyulan ihtiyaç nedeniyle İstanbul Reklam Ajansı, karikatür sanatçılarını bünyesinde toplayarak çizgi filmler hazırlamış ve hazırlanan bu yapımlar izleyiciler tarafından beğenilmiştir. Daha sonra bu alanda eğitim almak amacıyla yurt dışına giden sanatçılar, ülkemize döndüklerinde edindikleri bilgi ve tecrübelerini aktararak yeni stüdyoların kurulmasında liderlik etmişlerdir. Bu sanatçılar arasında Oğuz Aral, Ferruh Doğan, Orhan Büyükdoğan ve Tonguç Yaşar bulunmaktadır (Abalı, 2012).

1947 yılında Vedat Ar, Devlet Güzel Sanatlar Akademisi'nde 15 öğrencisi ile 'Zeybek Oyunu' isimli 3 dakikalık çizgi film çalışmasını yapmıştır. Bu çizgi film, Türkiye tarihinde bilinen ilk canlandırma filmidir (Onaran, 1994). Vedat Ar, Filmar isimli stüdyosunda 2-3 dakikalık çizgi filmler üreterek farklı teknik araştırmaları da yapmıştır (Can, 1995). 1951-1957 yılları arasında 'Evvel Zaman İçinde' isimli çizgi filmin baş animatörlüğünü, senaryo yazarlığı ve yönetmenliğini gerçekleştiren Yüksel Ünsal, bu çalışmasını renkli olarak gerçekleştirmiştir. Ayrıca 'Nasreddin Hoca-Keloğlan-Gülderen Sultan' olmak üzere üç konuyu içeren bu çizgi film, gerekli stüdyo işlemlerinin yapılması için gönderildiği ABD'de kaybolmuştur ve bulunamamıştır (Onaran, 1994). Bu filmin yapılan çalışmalarından sadece dans eden bir kadının görüntülerinin olduğu, siyah-beyaz çekilmiş beş dakikalık deneme kayıtları bulunmaktadır (Hünerli, 2005). Yaptığı bu çizgi film çalışmasının devamında Yüksel Ünsal'ın reklam filmi olarak da çalışmaları olmuştur (Onaran, 1994).

Ülkemizdeki çizgi film sanatının gelişim sürecinde sinema reklamlarının yaygınlaşması sonucunda karikatür sanatçılarının reklam ajanslarının kadrolarına girmesiyle birlikte çizgi film üretiminin başladığı bilinmektedir (Atan, 1995). Ayrıca bu durum sinema reklamlarının yaygınlık göstermesiyle çizgi film ve reklam filmlerinin eş zamanlı sürdürülmesinin fırsatını sağlamıştır. Çizgi film alanında yaşanan farklı olumsuzluklara rağmen yapılan bu çizgi filmler ilgi görmüş ve çok sayıda film üretilmeye başlanmıştır (Can, 1995).

1960'lı yıllarda ülkemizdeki canlandırma sineması, reklam sektörüyle birlikte çalışmalar yaparak bu dönem içinde çok sayıda ajans kurulmuştur (Hünerli, 2005). Türk çizgi film sanatının gelişimi açısından önemli görülen bu dönemde kurulan stüdyolar, 3-5 dakikalık süre ile filmler yapmış fakat bu stüdyolar uzun süreli olmadan dağılmıştır (Atan, 1995).

Radar Reklam, bünyesinde bir çizgi film bölümü açarak çizgi film çalışmalarında bulunmuştur (Can, 1995). Ayrıca bu yıllarda Yalçın Çetin de Almanya'da canlandırma sineması üzerine eğitim görmüş, Türkiye'ye dönerek Radar Reklam kadrosuna katılmıştır. Farklı teknikler kullanarak ve bu alanda çalıştığı sanatçıları da eğiten Yalçın Çetin'in Türk canlandırma sinemasına büyük katkıları bulunmaktadır (Hünerli, 2005). Kurucularının arasında Oğuz Aral, Tekin Aral, Ferruh

Dođan ve Gino Kanelli'nin de olduđu 1964 yılında kurulan Canlı Karikatür Stüdyosu'nda 'Nasreddin Hoca, Ağustos Böceđi ile Karınca ve Koca Yusuf' isimli çalışmalar üretilmiştir. Bunlar arasında en çok tanınan, çizgi ve tiplmesiyle başarı sağlamış olan 'Koca Yusuf' olmuştur (Onaran, 1994). Milli kültür unsurlarımızı yansıtarak bunları tanıtma amacıyla yapılan 'Dedem Korkut, Manas Destanı ve Ak Tay' gibi Türk çizgi filmleri üretilmiştir (Atan, 1995).

1965 yılında Yalçın Çetin, Tonguç Yaşar ve Ali Ulvi tarafından kurulan Stüdyo Çizgi'de, Yalçın Çetin'in 1970 yılında ortaya çıkardığı yedişer dakikalık iki bölüm halinde 'Evliya Çelebi' ve Tonguç Yaşar'ın yine bu stüdyoda oluşturduğu çalışmaları yapılmıştır. Senaryosunu Sezer Tansuđ'ın hazırladığı 'Amentü Gemisi Nasıl Yürüdü?' adlı bu çizgi film Antalya 2. Altın Portakal Şenliđi'ne katılarak ödül kazanmıştır (Hünerli, 2005; Onaran, 1994). Bu çalışma Türk hat sanatından esinlenerek ortaya çıkarılan bir baş yapıttır ve Türkiye'deki en iyi canlandırma filmi seçilmiştir (Hünerli, 2005). Ayrıca 900 filmin yarıştığı 9. Annecy Film Festivalinde ön elemeyi geçerek gösterimi yapılan ilk Türk çizgi filmi olmuştur (Atan, 1995). İlerleyen dönemlerde Tonguç Yaşar, bu stüdyoda 'Don Kışot, Düdük, Yağmurdan Kaçan Adam, Hikâye ve Kaptan' isimli çizgi filmlerin yapımlarını üstlenmiştir. 'Bahar Nasıl Tamam Oldu?' Neval Simer tarafından yapılan, senaryosu yine Sezer Tansuđ'ın hazırladığı çizgi filmidir. Bunun sonrasında ise Orhan Büyükdöđan'ın 'Bamsı Beyrek' çizgi filmi konusu masaldan alınarak hazırlanmıştır (Onaran, 1994).

Ayrıca bu yıllarda reklam filmleri dışında ödüllü yarışmalar da düzenlenmiştir (BEBKA, 2018). 1970-1975 yılları arasında ortaya çıkarılan çizgi filmler Tan Oral'ın TRT Kültür ve Sanat Bilim Ödülleri Kısa Film Yarışmasında birincilik ödülünü alan 'Sansür' aynı zamanda 'Akşehir Nasrettin Hoca Canlandırma Film Yarışması' büyük ödülünü de kazanmıştır (BEBKA, 2018; Onaran, 1994). Yine bu yıllarda Tan Oral'ın 'Çizgi' isimli çalışması, Ateş Benice'nin 'İnsanız Biz', 'Düğüm Nasıl Çözülür', 'Steryö ve Sentez' isimli çalışmaları, Emre Senan'ın 'Kısasa Kısas', on iki bölüm olarak yapılan 'Yaşlı Dut Sokađı', Meral ve Cemal Erez'in 'İpler' ve Ahmet Sipahiođlu'nun da gerçekleştirdiđi çizgi filmler yer almaktadır (Onaran, 1994). Tan Oral, 'Çizgi' adlı yapımını farklı bir yöntemle film şeridi üzerine kazıyarak

gerçekleştirmiştir. Fakat bu film birkaç özel gösterim dışında izlenememiştir (Can, 1995).

Bu yılların sonlarına doğru sinema salonlarının yanında televizyon programları için de animasyon filmleri yapıldığı görülmektedir (BEBKA, 2018). TRT canlandırma yapımlarını 1970'li yıllarda önce jenerik olarak, sonrasında ise yayınlarında kullanmıştır (Hünerli, 2005). TRT ile bazı animasyon stüdyoları arasında anlaşmalar yapılarak, TRT için çizgi film üretimine devam etmişlerdir (BEBKA, 2018). TRT için yayınlanan filmler üreten stüdyolardan biri olan Pasin-Benice Stüdyoları'nda 'Tomurcuk, Süper Cıvcıv, Ece ile Yüce, Karınca Ailesi, Servi'nin Fırçasından, Uykudan Önce ve Evliya Çelebi' gibi filmler üretilmiştir (Hünerli, 2005; Atan, 1995). 50 dakikalık bir film olan 'Boğaç Han' Dede Korkut Masalları içerisinde çekilerek hazırlanmıştır ve bu film ilk uzun süreli Türk filmi olmuştur (Hünerli, 2005).

1980-1990'lı yılların çizgi film yapımında gelişme sağlandığı bir dönem olduğu belirtilmektedir (Onaran, 1994). Bu dönemde ülkemizdeki animasyon sanatçıları, yurt dışında gerçekleştirilen festivallere katılarak bu alanda ödüller almışlardır. Animasyon içerikli ve üç boyutlu olarak bilgisayarda hazırlanan çalışmalar da yine bu yıllarda ortaya çıkmıştır. Bir bankanın reklam filmi için yapılan logo canlandırması, 1989 yılında Kerem Kurdoğlu tarafından ortaya çıkarılmış ilk üç boyutlu animasyon çalışması örneği olarak sayılmaktadır (BEBKA, 2018).

1990'lı yıllarda çizgi film endüstrisinde teknolojik gelişmeler yaşanmıştır. Tamamı bilgisayar ortamında ve Umut Sanat Çizgi Film Stüdyoları'nda yapılan 'Papirüs' adlı çizgi film Fransa'da 'Yılın En İyi Çizgi Dizisi' ödülünü kazanmıştır. Bu yıllarda ortaya çıkan önemli bir gelişme ise Eskişehir Anadolu Üniversitesi Animasyon Bölümü'nün 1990 yılında açılmasıyla çizgi film sektörü için yetiyecek nitelikli insan kaynağının sağlanacak olmasıdır (BEBKA, 2018). Televizyon ile izleyiciye ulaşma kolaylığının olması sebebiyle 1990'lı yıllarda animasyon birçok alanda kullanılarak etki gücü artmıştır. İzleyenler üzerinde etkili olduğunun tespit edilmesiyle ticari amaçlı filmlerin yapılması hız kazanmıştır. (Kaba, 1992).

Dijitalleşme döneminin yaşandığı 2000'li yıllarda Türk yapımlarında yerli ve uzun metrajlı animasyon filmlerin ortaya çıkarılmasının önünü açan ve bunun devlet

kurumları açısından yalnızca bir eğlence aracı olarak değil, bu yapımların bir sanat dalı olarak kabul edilmesi yönünde bir çalışma yapılmıştır (Kozan, 2021). 2004 yılında Türkiye’de yürürlüğe giren ‘5224 sayılı Sinema Filmlerinin Değerlendirilmesi ve Sınıflandırılması ile Desteklenmesi Hakkında Kanun’ ile Türk sineması ilk kez bir yasaya kavuşmuştur. Bu yasayla sinema sektörü, teşvik sağlanması ve destek verilmesi gereken bir alan olduğu mecliste kabul edilmiştir. Sinema yapımları eğlence kapsamından çıkarılarak, kültür ve yatırım girişimleri olarak tanınmıştır. Yerli sinema film yapımlarının önünün açılması yolunda sansür uygulamalarına son verilerek bu eserlerin değerlendirme ve sınıflandırmasının yapılması sektörde yer alan uzman kişi ve kurullara bırakılmıştır (Erkılıç, 2008).

2000’li yıllarda çizgi filmlerde 3D yapımları gerçekleştirebilecek nitelikte stüdyolar açılarak bu firmaların sayısında artış yaşanmıştır. Bu sektörde faaliyet gösteren firmaların sayısında yaşanan artışın en önemli sebebi ise 2008 yılının kasım ayında TRT Çocuk kanalının açılmasıdır. TRT Çocuk kanalının açılmasıyla sektörde yer alan firmaların, Türk animasyon endüstrisine olan güvenleri artmıştır (BEBKA, 2018). Tematik olarak oluşturulan TRT Çocuk kanalının yayın hayatına girmesiyle Türkiye’de animasyon film sektöründe önemli gelişmeler yaşanmıştır. Bu kanal için yerli çizgi film serileri üretilerek yerli animasyon film stüdyoları kurulmuş ve gelişme fırsatı kazanmışlardır (Kozan, 2021). Bu yıllarda TRT Çocuk kanalı ve diğer çocuk kanallarına içerik üreten animasyon film stüdyoları açılmıştır. Bu firmalarda üretilen ilk yapımlar arasında; Pepee, Rüyanın Günlüğü, Küçük Hezarfen, Harika İşler Takımı, Leylek Kardeş, Köstebekgiller, Tel Ali, Tilki, Dede Korkut Hikayeleri, Nane ile Limon ve Cille gibi animasyon çizgi film serileri sayılmaktadır (Göktepe, 2015).

Ülkemizde son on yıl içinde yürütülen çalışmalar ve yapılan yatırımların, animasyon sektörünün gelişimine önemli katkılar sağladığını göstermektedir. Türkiye’nin bu sektörde avantajlı olmasını sağlayan durumlar arasında yeterli bilgi ve tecrübe birikimi, nitelikli işgücü, teknolojik olarak üstünlük sağlanması ve maliyet gibi konular yer almaktadır (BEBKA, 2018).

1.7.YAŞAM BECERİLERİ

Gelişmekte olan teknoloji ile son yıllarda toplumsal olarak yaşanan değişimler, insanların zamanla farklılaşan ihtiyaçları ve beraberinde yeni uygulamaları da ortaya çıkarmaktadır. Bilgi ve teknolojinin toplumu kuşatmasıyla her alanda daha nitelikli bireylere gereksinim duyulmaktadır. Bireylerin yaşamını sevgi, saygı ve hoşgörüye dayalı; sosyal ve kültürel açıdan başarılı bir şekilde yürütebilmeleri için desteğe ihtiyaçları bulunmaktadır. İlerleyen yıllarda onlara daha kaliteli yaşam fırsatları sağlayan bu destek birçok gelişmiş ülkede ‘yaşam becerileri eğitim programı’ ile gerçekleştirilmektedir (Özmete, 2008).

Yaşam becerileri; WHO (1997) tarafından ‘kişilerin günlük yaşam içinde karşılarına çıkan zorluklar, olumsuzluklar ve sorumluluklar ile başa çıkabilmelerini sağlayan, uyumlu ve olumlu davranış becerileridir’ şeklinde yapılmıştır. Yaşam becerilerinin tanımı ve yapısı bulunduğu kültüre ve ortama göre farklılık gösterebilmektedir. Yaşam becerilerinin temelini çocukların ve ergenlerin sağlığını, mutluluğunu geliştirmeye yönelik çalışmaların merkezinde bulunan temel beceriler dizisi olduğunu belirtmiştir. Bu temel becerileri ise; stresle başa çıkma, duygularla başa çıkma, kendini tanıma, empati, kişilerarası ilişki becerileri, etkili iletişim, eleştirel düşünme, yaratıcı düşünme, problem çözme ve karar verme olarak on yaşam becerisi olarak belirlemiştir (WHO, 1997).

Birleşmiş Milletler Çocuklara Yardım Fonu [UNICEF] (2018) yaşam becerilerini bireylerin yaşamlarını üretken ve sağlıklı şekilde sürdürmelerine yardımcı olan kişilerarası beceriler ve psiko-sosyal yetkinlik olarak tanımlamıştır. Bu iki gruptaki beceriler ise empati, bilinçli kararlar alma, problem çözme, yaratıcı düşünme, eleştirel düşünme, etkili iletişim, kişilerarası sağlıklı ilişkiler kurma ve kendi yaşamlarını sağlıklı şekilde yürütebilmelerini sağlayan beceriler olarak açıklamıştır. Ayrıca kişinin kendine veya başkalarına yönelik eylemleri ile çevresel şartları düzenleme ve değiştirme amaçlı eylemler de yaşam becerilerini kapsamaktadır. Birleşmiş Milletler Eğitim, Bilim ve Kültür Kurumu [UNESCO] (2008) ise bu becerileri; öz farkındalık, eleştirel düşünme, problem çözme ve sosyal ilişkilerdeki beceriler gibi öğrenilerek ve uygulanarak ortaya çıkan psiko-sosyal beceriler olarak tanımını yapmaktadır. Ayrıca bu becerilerin üç grup altında toplanan çok sayıda kişiye

özgü yetenek ile oluştuğunu eklemektedir. Bu üç kapsayıcı kategori; bilişsel beceriler, öz yönetim ve baş etme becerileri ve sosyal becerilerdir. Yetişkin Eğitimi İçin Avrupa Derneği [EAEA] (2018) yaşam becerilerinin bireyin gerçek yaşam durumlarında gereksinimlerinin bir sonucu olarak ortaya çıktığını; yaşam becerilerini yaşam ve çalışma için gerekli olan sosyal, kültürel ve çevresel bağlamda gerekli olan yetenekler olarak tanımlamaktadır.

Şekil 1. UNICEF tarafından yaşam becerilerinin sınıflandırılması

Bilişsel Beceriler	Kişisel Beceriler	Sosyal ve Kişilerarası Beceriler
<ul style="list-style-type: none">•Problem çözme•Eleştirel düşünme•Yaratıcı düşünme•Karar verme•Öz farkındalık	<ul style="list-style-type: none">•Duyguları yönetme•Stresle baş etme•Akran baskısına direnmek	<ul style="list-style-type: none">•Empati•İşbirliği becerileri•İletişim yeteneği•Girişkenlik becerileri

(Kaynak: Central Board of Secondary Education (CBSE), Teacher's Manual Life Skills VIII (2013):5)

Laureta (2018) bireylerin, toplumun üretken ve aktif bir parçası olabilmesinin ancak yaşam becerileri aracılığıyla olabileceğini, bu becerilerin ise; stres yönetimi, tolerans gösterme gibi kişiye bağlı beceriler; liderlik, ekip çalışması, müzakere edebilme gibi kişilerarası beceriler; bir sorun veya durumu çözmek amacıyla kullanılan yöntemsel beceriler olduğunu belirtmektedir. Hodge, Danish ve Martin (2013) yaşam becerilerinin; akran ve yetişkinlerle etkili iletişim kurma şeklindeki sosyal becerileri kapsayabileceği gibi kişinin etkili kararlar vermesi, hedefler belirlemesi gibi bilişsel süreçlerinde de yaşanabileceğini belirtmektedir.

EAEA (2017) yaşam becerileri yaklaşımının günlük yaşam içinde birçok konuyla başa çıkabilmek için farklı türden yeteneğin gerekli olduğunu ayrıca toplum içinde aktif üyeler olabilmek için bireylerin belirli bir sosyal ve kültürel ortamda yaşamasını ve üretkenlik göstermesini sağlayan temel yetenekler olduğunu belirtmektedir. Yaşam becerilerinin bireylerin yaşamına katkısı; bireyi karşılaştığı gerçek yaşam durumlarında gerekli olan yeteneklerle donatmak, bunun sonucunda

onlarda özerklik ve öz-yeterlilik kazandırmaktadır. Bireye kişilerarası ilişkilerinde donanımlı hale getirerek sosyal hayatlarına katkıda bulunmaktadır.

Yaşam becerilerinin gelişim sürecinde öncelikle ailede anne ve baba tutumları ile çocukların aile içindeki iletişimleri önemli rol oynamaktadır. Bunun yanında okul ortamında yaşanan akran iletişimi ve öğretmenlerin de bu becerileri kullanmasının bu süreçte etkili olduğu bilinmektedir (Yayla-Eskici ve Özsevgeç, 2019). Sosyal-duygusal beceriler temel alınarak ortaya çıkan yaşam becerilerinin edinilmesinde ise anne-baba ve öğretmenlerin katkısının önemli olduğu söylenebilmektedir (İlhan-İyi, 2021). Yapılan araştırmalar yaşam becerilerinin; aile, insan toplulukları ile iş ortamı veya medya aracılığıyla da öğrenmenin gerçekleşebileceğini göstermiştir (Singh, 2003).

Yaşam becerileri programları; okul öncesi dönem içinde bulunan çocuklara verilen yönergelere uyma, öğretmen ve arkadaşlarından yardım talep etme, etkili iletişim kurma becerileri, paylaşma, isteklerini elde etme sürecinde yaşayacağı gecikmelere karşı tolerans gösterme gibi becerileri kapsayabilmektedir (Yalçıntaş-Sezgin, 2018). Singh (2003) yaşam becerilerinin, eğitim programlarına dahil edilmesi gerektiğini vurgulamaktadır. Okullarda eğitim programları dışında ise sosyal etkinliklere katılım sağlama, sorumluluk alma, birlikte çalışma ve yapılan etkinliklerde görev alma gibi durumlarla da sağlanabileceği söylenebilmektedir (Yayla-Eskici ve Özsevgeç, 2019).

Bireylerin sağlıklı gelişimine desteği olan yaklaşımlardan biri de yaşam becerileridir. Kişiye duygusal başa çıkma becerilerinin kazandırılması ve sosyo-bilişsel gelişimine katkı sağlama yönünden önemli görülmektedir. Yaşam becerileri eğitimi verilen gençlerin empati, benlik saygısı, duygusal uyum boyutlarında destekleyici bir ortam sağlayarak düşünce, tutum ve davranışlarında olumlu sonuçlar ortaya çıkardığı bilinmektedir (Yadav ve Iqbal, 2009). Ayrıca ergenlerin okula olan uyumunu ve zorluklarla başa çıkmalarını kolaylaştırdığı; öz saygıyı ve olumlu sosyal davranışları ise arttırdığı görülmektedir (Srikala ve Kishore, 2010).

Yaşam becerileri ile genel olarak bireyin; duygusal, bilişsel, sosyal yetenekler ve kişilerarası ilişkilerini geliştirmek amaçlanmaktadır. Birey varlığının

başlangıcından itibaren sürekli gelişim içindedir. Bireyin kendi yaşamı içinde geçirdiği gelişim sürecine ve bulunduğu çağın gerekliliklerine uygun olarak, ortam ve değişen şartlara göre bazı yaşam becerilerine sahip olması gerekmektedir. Bireyin genel olarak yaşam becerilerine sahip olması ona yaşamında büyük katkı sağlamaktadır (Ulus ve Sezgin, 2020).

1.8.OKUL ÖNCESİ DÖNEMDE YAŞAM BECERİLERİ

Okul öncesi eğitim, ‘0-6 yaş çocuklarının bilişsel, psikomotor, sosyal-duygusal, dil gelişimlerinin ve öz bakım becerilerinin desteklediği eğitim süreci olarak’ tanımlanmaktadır (Güven, 2020:2). Ayrıca bu dönem sosyal ve duygusal gelişim için becerilerin çocuğa kazandırılmasında kritik bir dönem olarak görülmektedir. Bu dönem çocuklarının okula uyumunun ve devamlılığının sağlanmasında öncelikli olarak sosyal beceriler temele alınarak hazırlanan yaşam becerilerinin kazandırılması akademik becerilere göre öncelikli olmalıdır. Kazandırılması hedeflenen yaşam becerileri sınıf ortamında öğretmen tarafından ve program dahilinde yer verilmelidir. Bu beceriler erken çocukluk yıllarında davranış problemlerinin ve uyum sorunlarının ortaya çıkmasını engellemekte, pro-sosyal davranışların gelişimini destekleyerek çocuğun sınıfa uyumunu kolaylaştırmaktadır (Yalçıntaş-Sezgin, 2018).

Yaşam becerileri eğitimi, erken çocukluk dönemi içinde hiçbir gelişim alanından bağımsız olarak düşünülmemelidir. Öğretmen bu becerilerin eğitiminde, çocuğun etkin bir şekilde katılabileceği ve aynı zamanda bütün gelişim alanlarının desteklenmesini sağlayacak etkinliklerle iç içe geçmiş bir eğitim programını düzenlemelidir. Hazırlanan program ile okul öncesi dönemde verilen yaşam becerileri eğitiminin, çocukların yaşam becerileri gelişimini desteklediği yapılan araştırma sonucunda görülmektedir (Yıldırım ve Temel, 2020). Aynı şekilde Topçu Bilir (2019)’in araştırmasında yaşam becerileri programına katılan çocukların; yaşam becerileri, sosyal duygusal uyum ve benlik algısı uyum düzeylerinde diğer çocuklara göre anlamlı düzeyde farklılık ortaya çıktığı sonucuna ulaşılmıştır.

Yaşam becerileri erken çocukluk döneminin önemli ve ayrılmaz bir parçasıdır. Bu becerilerin gelişimi genellikle okul öncesi dönemdeki çocukların günlük

görevlerini uygularken doğal olarak gerçekleşmektedir. Öğretmenler günlük yaşam becerilerini geliştirmek amacıyla; oyun, çocuğun oyuncakları ve yaşam becerileri arasında ilişki kurarak bu becerilerin gelişimini sağlayabilmektedirler (Yalçıntaş-Sezgin, 2018). Bu konuda yapılan bir araştırma ile çocukta oyun aracılığıyla kazandırılması istenen karar verme, problem çözme, öz yönetim, iletişim gibi yaşam becerilerinin geliştirilebileceği belirlenmiştir (Girmen, 2012).

Ulus ve Sezgin (2020) erken çocukluk döneminde kazandırılması hedeflenen yaşam becerilerini; kendini koruma, sağlıklı beslenme alışkanlığı, empati, saygı, affetme, cesaret, çatışma çözme, mutluluk ve iyimserlik, yardımseverlik, sabır, liderlik, sorumluluk, sosyal problem çözme, motivasyon, öfke kontrolü, öz düzenleme ve karar verme gibi beceriler olarak belirtmektedir. Bu beceriler aşağıda literatür kapsamında açıklanmaktadır.

1.8.1.Kendini Koruma Becerisi

Küçük yaşlardan itibaren kişisel güvenlik becerileri; bireyin sağlıklı kalabilmesini, bunun sonucunda yaşamını mutluluk içinde sürdürmesini sağlamaktadır. Erken yaşlardan başlayarak çocuğun yaşayabileceği tehlikeleri fark etmesi, kendini koruması ve güvenliğini sağlaması mutlaka olması gereken bir beceri olarak görülmektedir. Fakat bu yaştaki çocuklar güvenlik becerilerini yerine getirme konusunda yetersizdirler. Özellikle erken çocukluk yıllarını kapsayan dönemde çocuklar, güvenliğini tehlikeye sokacak davranışlarda bulunabilir, evde veya okulda kendileri için zararlı olabilecek durumlar ortaya çıkarabilir, bunların yanında başka bir kişinin ona zarar verebilecek yaklaşımının farkında olmayabilir. Yaşının küçük olması sebebiyle kendi güvenliğini sağlayamayan veya bir istismar durumuna maruz kalan çocuk bunun olumsuz sonuçlarını tüm hayatı boyunca yaşamaktadır. Bu nedenle güvenlik becerisi kapsamında; çocuğun kendine karşı olabilecek zararlı davranışların önlenmesi, çevresinde yaşayabileceği kazalara karşı korunma becerisi veya cinsel istismar gibi durumlarla başa çıkabilme becerileri önemli görülmektedir (Ulus ve Sezgin, 2020).

1.8.2.Sağlıklı Beslenme Alışkanlığı

Sağlıklı beslenmenin tüm bireyler için önemi bulunmaktadır, fakat çocuklar için önemi daha fazladır. Çünkü beslenme konusu onların büyüme ve gelişimleriyle doğrudan bağlantılı olan bir durumdur. Uygun miktarda ve doğru bir beslenme, çocuğun sağlıklı bir yaşamı için önemlidir. Aynı zamanda iyi bir beslenme şekli, sağlıklı yaşamın önemli bir parçasını oluşturmaktadır (Ulus ve Sezgin-Yalçıntaş, 2019). Sağlıklı beslenen çocuk, bedeni ve çevresiyle uyum içinde olan çocuktur. Bazı dönemlerde çeşitli sebeplerle bu uyum bozulabilmekte ve çocuğun beslenmesi sorun haline gelmektedir. Aileler bu durum karşısında sabırlı ve deneyim sahibi kişiler ise bu sorun karmaşık hale gelmeden çözülmektedir. Ayrıca beslenme konusunda çocuğun bu dönemde yemek yemeyi tek başına gerçekleştirmesi, çocuğun kendi kontrolünü sağlaması ve özerk olabilmesi için zorunlu bir durumdur. Çocuğun bu konuda özerkliğini kazanması ailesinin çocuğa sağladığı fırsatlara bağlı olarak güçlenmekte ve çocuğun yaşamında büyük önem taşımaktadır (Yavuzer, 2021a).

Üç-altı yaş dönemi çocukların yaşam sürecinde hem gelişim hem de büyüme açısından önemli görüldüğü için bu dönemde edinilen beslenme alışkanlıkları, çocuğun gelecekteki yaşantısını etkilemektedir. Bu yaş döneminde çocuklar hem fiziksel hem de bilişsel açıdan önemli gelişme gösterirler. Çocukların fiziksel açıdan büyüme ve gelişmelerinin devamı için vücuda ihtiyaç olunan miktarda besin alınması gerekmektedir. Çocukların bu dönemdeki beslenme ihtiyaçları, okul öncesi yılları kapsayan bu süreçte okullarda öğretmenler ve alanda sorumlu kişiler tarafından sağlanmalıdır (Ulus ve Sezgin-Yalçıntaş, 2019).

Sağlıklı beslenme alışkanlığı, doğru beslenme yöntemlerinin ailede benimsenmesi ve bu besinleri tüketme davranışlarının ebeveyn tarafından gösterilmesiyle aile ortamında başlamaktadır. Ebeveynler çocukları ile aynı ortamda sağlıksız besinleri tüketmekten kaçınarak çocuklarına örnek olmalıdırlar (Ulus & Sezgin, 2020). Bu konuda yapılan bir çalışmada aile tarafından çocuğa gösterilen model davranışların, ilk defa yiyeceği bir meyveyi yemesi için ebeveynin çocuğu fiziksel olarak yönlendirmesi, istekte bulunması ya da çocuğa vermeye çalışma davranışından daha etkili olduğunu göstermiştir (Blisset, Bennett, Fogel, Harris ve Higgs, 2016). Ebeveynlerin besin tercihleri ve yemek yeme davranışları, çocuklara

olumlu model olduđu kadar, çocuklarda yanlış beslenme alışkanlıklarının ortaya çıkmasında olumsuz model de olmaktadır. Bu nedenle ebeveynlerin sağlıksız beslenme ile ortaya çıkan yaşam biçimlerinin sonuçları hakkında bilinçlenmesi gerekmektedir (Scaglioni, Arrizza, Vecchi ve Tedeschi, 2011).

1.8.3.Saygı

Saygı, kişilik ve karakter yapısını oluşturan bir insani değer, temel bir ilke ve uygun bir davranış tarzı olarak kabul edilmektedir. Eğitim dünyasında çok önemli kabul edilen saygı kavramı, başkalarının fikirlerine, geleneklerine ve kültürüne değer verilmesini kapsamaktadır. Çocukların birlikte yaşadıkları kişileri anlaması ve takdir etmesini sağlayan bir değerdir. Saygının benimsenip temel alındığı ve bunun sonucunda saygılı bir ortamın oluştuđu çevrede çocuklar; fikirlerini paylaşmaya, birbirlerini tanımaya ve yenilikleri keşfetmeye teşvik edilirler. Böylece paylaşmaya istekli, açık fikirli, fikirlerini paylaşırken kendini güvende hissedenden bir birey topluluđu ortaya çıkmaktadır (Miller ve Pedro, 2006). Toplum içinde huzur ve anlaşma içinde yaşamak saygıya bağlıdır. Bu nedenle saygı tüm insanlar için önemli bir konu olarak görülmektedir (Ulus ve Sezgin, 2020). Piaget (1952, 1995)'e göre küçük çocukların yaşamın ilk yıllarında duyduđu saygı, evde ebeveynlere yönelik tek taraflı bir saygı şeklinden, bilişsel olarak geliştikçe ve yaşları ilerledikçe toplumda birbirlerine karşılıklı saygı şekline dönüşmektedir (Akt. Audley-Piotrowski, Hsueh ve Cohen, 2008). Yani bir okul öncesi dönemdeki bir çocuk, evde otoritesinden dolayı babasına saygı gösterirken, ilkökul döneminde ise arkadaşından saygı görmek için ona saygı göstermesi gerektiğini bilmektedir (Ulus ve Sezgin, 2020).

Çocuğun akranlarıyla arasındaki saygının karşılıklı olması ve karşısındaki kişiyle ilişkisinin, kendi kişiliğine zarar vermeden saygı ortamında gerçekleşmesi gerekmektedir. Boyun eğme ve saygı duyma akranlar arasında birbiriyle karıştırılmaması gereken davranışlardır. Çocukların akranlarına karşı saygı duymaları yolunda gösterdikleri aşırı itaatkâr davranışları, onların sosyal etkileşimlerinde olumlu ilişkileri geliştirme ve bu ilişkiyi sürdürme yeteneklerini etkilemektedir. Aynı zamanda saygı gösterme anlamında yapılan boyun eğme davranışının, çocuğun sosyal yeterliliğini kazanmasında olumsuz etkisi olmaktadır. Bu nedenle saygı duymak ve

göstermekle, boyun eğme davranışları arasındaki ayırım yapılmalıdır (Ulus ve Sezgin, 2020). Çocuğun bir akranı için kendi isteklerini erteleme davranışının, diğer çocuklar tarafından zorba davranışlarla karşı karşıya kalmasına yol açtığı yapılan çalışmalar sonucunda da ortaya çıkmıştır (Perren ve Alseker, 2006).

1.8.4.Cesaret

Cesaret, bireyin çevresinde algıladığı bir tehdit durumuyla ilişkili olarak hissettiği korkuya rağmen, birey için anlamı olan bir durum karşısında fizyolojik reaksiyonları yönetme ve harekete geçme yeteneği olarak tanımlanmaktadır (Woodard, 2004). Küçük çocuklar, farklı nedenlerle, çeşitli korkular yaşarlar ve korku yaşadıkları durumlara farklı bir şekilde bakarak cesaret kazanmaktadırlar. Erken yıllarda çocuklar çok geniş hayal dünyasına sahip oldukları için bu korkuları yaşamaları normal olarak görülmektedir. Çocukların korkularının üstesinden gelebilmesi için yetişkinlerin desteğine ihtiyaç hissederler. Özellikle ilk yıllarda hikâye veya anlam veremedikleri nesnelere korkarlar. Çocuğun gelişim dönemi özelliğine ve yaşına uygun olmayan çizgi filmler, bilgisayar oyunları onların korkularını harekete geçirebilmektedir. Çocukların erken yaşlardan itibaren korku duyulan durumların üzerine gitmeleri, cesur davranışlarda bulunma olasılıklarını arttırmaktadır (Ulus ve Sezgin, 2020).

Cesaret kavramının, çocukların aşına oldukları bir kavram olduğu yapılan bir çalışmada belirlenmiştir. Bu çalışma 8-13 yaş aralığındaki çocukların büyük bir çoğunluğunun bir kez veya daha fazla olacak şekilde cesaret içeren bir eylemi gerçekleştirdiklerini ortaya koymuştur. Araştırma kapsamında olan çocuklar, cesur davranışlar olarak; fiziksel açıdan riskli olan bir eylemi gerçekleştirmeyi, korku duyulan bir hayvanla uğraşmayı ve başka bir kişinin yaralanmaması için bir girişimde bulunmayı cesur davranış olarak belirtmişlerdir. Ayrıca bu çalışmanın sonucunda dışa dönük çocuklar ile yeni fikir ve düşüncelere açık olan çocukların daha cesaretli davranışlar sergiledikleri sonucuna ulaşılmıştır (Muris, Mayer ve Schubert, 2010).

1.8.5.Mutluluk ve İyimserlik

Mutluluk; yaşamdan keyif alma ve genel olarak memnuniyeti; ayrıca bireyin çevresinde bulunan kişilerle iyi ilişkiler içinde olması ve eğlenme becerisidir. Mutlu bir birey, yaşadığı küçük bir durumda kendini iyi hissetme haline; özel ve iş hayatında ise, yaşadığı olumsuz hallerde kendisini kötümserlikten koruyan özelliklere sahiptir (Ulus ve Sezgin, 2020). Kişinin mutluluğunu etkileyen faktörler arasında; bireyde olumlu düşünce ve duyguların varlığı, iyi bir gelir ve sosyal statü, kişilik özellikleri, kişinin kendi sağlığına yönelik tutumu, anne ile kurulmuş sağlıklı bağlanma şekli gibi durumların etkili olduğu yapılan araştırmalar sonucunda belirlenmiştir (Ryan ve Deci, 2001). Celestine (2017) mutlulukla ilgili yapılan araştırmaların bulgularını aşağıdaki şekilde belirtmektedir:

Mutluluk, kalp atış hızının düşüklüğü ve sağlıklı kalp atış hızının değişkenliği ile ilişkili olduğu; mutluluğun bağışıklık sistemini koruyucu olduğu, mutlu insanların stres hormonu kortizolünü daha az serbest bıraktığı için strese karşı daha dayanıklı oldukları, mutlu insanların baş dönmesi, kas gerginliği gibi durumları ve daha az ağrı yaşama eğiliminde oldukları, mutluluğu yüksek olan insanların olmayanlara göre daha uzun yaşama eğilimi gösterdikleri bu sonuçlar arasındadır.

İyimserlik ise çocuklarda doğuştan var olan aynı zamanda onlara kazandırılabilen bir düşünme becerisidir. Anne, baba ve öğretmenlerin çocukların bu bakış açısını korumalarında onlara yardımcı olmaları gerekmektedir. İyimser düşünme becerisine sahip olmak çocuklarda; mutsuz hissetme durumlarını azaltmakta, okul performanslarında artış sağlamakta, fiziksel sağlığın gelişmesinde etkili olmakla birlikte ergenlik döneminin başlangıcından itibaren ihtiyaçları olan özgüven duygusunun oluşumuna da katkı sağlamaktadır (Ulus ve Sezgin, 2020). Araştırmacılar çocukların iyimserlik eğilimlerinin kökenleri ve nedenleri hakkında pek fazla bilginin olmadığını belirtmektedirler. İyimserliğin gelişiminde rol oynayan faktörlerin ise; çocukların başarılı ve başarısız deneyimleri, okul performansları sonucunda öğretmenlerinden aldıkları geribildirimler ve benlik saygılarının olumlu veya olumsuzluğu sonucundaki durumlar olduğunu ifade etmektedirler (Heinonen, Raikkönen ve Keltikangas-Jarvinen, 2005).

1.8.6.Yardıms severlik

Yardıms; bireyin elinde olan imkanları ve kendi bireysel gücünü başka bir kişinin iyiliğı için kullanması veya onun yararına sunmasıdır (TDK, 2022). Yardıms etmek bize kendimizi iyi hissettirmektedir. Ayrıca yardıms etmenin; sosyal etkileşimi arttırdığı, benlik saygısı ve yeterliliğın gelişiminde önemli rolünün olduğı, kişiyi kendi sorunlarından uzaklaştırdığı yapılan birçok çalışmsa sonucunda ortaya çıkmıştır (Ulus ve Sezgin, 2020). Bunun yanında kişinin çevresine yardıms etmesinin mutluluk üzerinde de etkileri bulunmaktadır. Bireylerin özellikle bazı durumlarda başkalarına yardıms etmekten keyif alma olasılıkları daha yüksek olmaktadır. Bunlar; yardıms etme seçimi kişinin kendi özgürlüğüne bırakıldığında, nasıl yardıms edeceklerini kendileri seçtiğinde veya yaptıkları yardımsın sonucu karşısında nasıl bir farklılık yarattığını gördüklerinde ortaya çıkan durumlar bu faktörler arasında bulunmaktadır (Aknin, Whillans, Norton ve Dunn, 2019).

Küçük çocuklar çevresindeki kişilere yardıms etmek için yüksek düzeyde motive olmaktadır ve çocukların doğası gereğı yardımsa hazır oldukları söylenebilmektedir. 18 ay ve civarında olan çocukların, yetişkin teşviğı olmadan yetişkinin bir nesneye ulaşabilmesi amacıyla veya çevresindeki fiziksel düzeni sağlama konusunda yardımcı olduklarını göstermektedir (Hepach, Haberl, Lambert ve Tomasello, 2017). Yapılan başka bir çalışmada ise; 25 aylık çocuklarda onlara verilen yiyecekleri yakınındaki bir yetişkinle paylaşma görevi verildiğinde; ihtiyacı olan kişiyle bunu gönüllü şekilde paylaşmışlardır ve ona yardımcı oldukları sonucu ortaya çıkmıştır (Brownell, Svetlova ve Nichols, 2009).

1.8.7.Sabır

Sabır; bireyin olmasını beklediğı bir hal veya durumu telaş göstermeden sakin bir şekilde bekleyebilme becerisidir (TDK, 2022). Sabır çok çeşitli şartlarda ve farklı zamanlarda kişi tarafından kullanılması gereken bir mekanizmadır. Bu mekanizmanın genellikle zamanla ilgili olan veya beklemeye karşı durumları içermesine rağmen, bunların dışında çevremizdeki zor bir kişiyle de başa çıkmak gibi zamana odaklı olmayan durumlarda da kullanılması gerekebilir. Bireyde sabrın gösterilmesi hem duygusal açıdan hem de davranışsal açıdan bileşenleri içermektedir (Schnitker, 2012).

Çocuklar için beklemek veya sabırlı davranmak her zaman kolay bir durum değildir. Bazı çocuklar açısından sabırlı davranmayı öğrenmek için biraz daha fazla anlayışlı olmalarını ve bu konuda deneyim kazanmalarını gerektirmektedir. Sabır becerisinin çocuklarda çok erken dönemlerden itibaren bilişsel ve davranışsal özellikleri geliştirme üzerindeki etkilerinin önemli olduğu belirtilmektedir (Ulus ve Sezgin, 2020). Sabır ile ilgili yapılan boylamsal çalışmalarda bireylerde yaşam boyunca ortaya çıkan sosyal, bilişsel ve zihinsel sonuçlar üzerinde önemli derecede etkisinin olduğu kanıtlanmıştır (Mischel vd., 2011). Bireyler, hayatlarında sıklıkla sabır gerektiren durumlarla karşılaşır. Bu durumlar karşısında sabır gösterebilecekleri veya gösteremeyecekleri stresli durumlar yaşamaktadırlar. Sabır üzerine yapılmış çalışmalar, kişinin yaşam memnuniyetini, mutluluğunu, stres ve depresyon üzerindeki etkilerini inceleyerek kişiler üzerindeki sonuçlarını ortaya koymaktadır. Yapılan araştırmada, bireylerde sabırlı davranmanın sonucunda depresyonun azalmasına yol açtığı ve daha az stresli davrandıkları ortaya çıkmıştır (Schnitker, 2012).

1.8.8.Sorumluluk

Bireyin kendi davranışlarının veya kendi karar verme alanında olan bir olay ya da durumun sonuçlarını üstlenmesidir (TDK, 2022). Çocuklarda kişisel ve sosyal sorumluluğun geliştirilmesi eğitim sistemi içinde okullarda kullanılan pedagojik yöntemlere bağlıken; çocuk bu sisteme girmeden önce ise ebeveynlerin çocuk yetiştirme tarzına bağlıdır. Ebeveynler ya da ailedeki diğer kişilerin, çocuklara kişisel ve sosyal sorumluluklar için gerekli tutumların kazandırılmasında önemli bir rolü bulunmaktadır. Anne veya babanın çocukları aşırı koruma duygusu ile yaklaşması ve onlara ev içi faaliyetlerde sorumluluk vermektен kaçınması sonucunda; çocuklarda sorumluluk duygusunun oluşumunda rol oynayan, sosyal dayanışma ve özerklik gibi tutumların kazanılmasını geciktirmektedir (Carbonero, Martin-Anton, Otero ve Monsalvo, 2017).

Çocuklarda yetişkinler tarafından özerkliğin teşvik edilmesi onlarda içsel olarak motive edilmiş davranışları ortaya çıkarmaktadır. Ailenin çocukların evde ve okuldaki sorumluluklarını gerçekleştirmeleri için zorlamak yerine onların bu özerklik

ihtiyacını desteklemeleri gerekmektedir. Çocuklarda özerkliği destekleyen ebeveynler, birçok konuda onlara seçim yapma ve sorunları çözme özgürlüğü ile çeşitli fırsatlar sağlamaktadırlar. Çocuklarında özerkliği geliştirmek isteyen ebeveynler, aşırı kontrolcü davranışlardan kaçınarak, verilen bir iş ya da göreve kendi isteğiyle başlaması için cesaretlendirici, destekleyici ve teşvik edici davranmaktadır (Ulus ve Sezgin, 2020; Yavuzer, 2021b). Yapılan araştırmalarda farklı niteliklerdeki ebeveynlik tutumlarının incelenmesi sonucunda, en çok çocuklarını özerklik konusunda destekleyen ebeveynlerin çocukları, kendi belirlediği hedeflerine yönelme konusunda daha başarılı sonuçlarla karşılaştığı bilinmektedir (Gonida ve Cortina, 2014).

1.8.9.Motivasyon

Motivasyon, '*organizmayı harekete geçiren durumdur*' şeklinde tanımlanmaktadır. Motivasyon içsel ve dışsal olarak ikiye ayrılmaktadır. Birey, dışarıdan veya çevresinden herhangi bir teşviğe ihtiyaç duymadan güdüleniyorsa içsel motivasyon; dışarıdan onu güdüleyecek pekiştireçlere ihtiyaç duyuyorsa dışsal motivasyon olarak belirtilmektedir (Bacanlı, 2021: 263).

Bireyin kendi yeteneklerine güvenerek motivasyonunu sağlaması başarıya ulaşması yolunda ilk adımdır. Kendisini herhangi bir konuda olumsuz olarak değerlendiren çocukların içsel veya dışsal bir motivasyon kaynağını kullanabilmelerinin zor olduğu belirtilmektedir (Ulus ve Sezgin, 2020). Bu nedenle çocuğun motivasyonunu ve kendine olan güvenini sağlamak ailenin temel görevi olmalıdır. Ebeveynler çocuğun ilgi ve yeteneklerinin geliştirilmesi, bunun yanında kapasitesinin ve başarabileceklerinin farkında olması sağlanmalıdır. Bunu gerçekleştirmek için anne ve baba tarafından çocuğa çeşitli fırsatlar oluşturulmalı ve çevresindeki bu fırsatları değerlendirmesi için teşvik edilmelidir (Yavuzer, 2021b).

1.8.10. Öfke Kontrolü

Çocuklar herhangi bir konuda engellendiklerinde ya da hayal kırıklığına uğradıklarında, eylemlerine sık sık karışıldığında, istediği bir hedefe ulaşamama durumunda öfkelenirler ve saldırgan şekilde tepki verirler (Berk, 2020; Kalkan, 2019; Taner-Derman ve Başal, 2013). Çocuklarda öfke nöbetleri ve saldırgan davranışlar

uyumsuz davranışlar arasındadır (Yavuzer, 2018). Çocuklar öfkelenildiğinde; ağlama, terleme, tepinme, altını ıslatma, morarma ve soluğunu tutma gibi davranışlar ortaya çıkmaktadır (Yörükoğlu, 1991). İlk çocuklukta öfke tepkisi kısa zamanlı olur, yapılan araştırmalarda sekiz yaşına kadar, bu tepkilerin süresinin beş dakikayı geçmediği ortaya çıkmıştır (Yavuzer, 2021c). Üç yaşından küçük çocuklarda ağlama davranışıyla birlikte öfke de ortaya çıkmaktadır. Bunun nedeni ise ebeveynin bu yaş dönemindeki çocuğa yemek, uyku, tuvalet eğitimi, oyun ve banyo gibi becerileri çocuğa edindirmeyle ilgili baskın davranış kullanmasıdır. Üç yaşından sonra öfkeli davranışlar ebeveynlerden, oyun oynadığı arkadaşlara yönelmektedir. Oyuncak ya da bir eşyayı paylaşamadıkları için uyumsuzluklar yaşanmaktadır (Erden, 2021). Öfke duygusu okul öncesi dönemde sıklıkla yaşanan bir durumdur (Saygılı, 2009). Fakat öfke nöbetleri yedi veya sekiz yaşından sonra ortaya çıkıyorsa bunun normal dışı olduğu düşünülmelidir (Ulus ve Sezgin, 2020). Bu durumda dikkate alınması gereken, öfke duygusunun süreklilik göstermesidir (Akagündüz ve Yavuz, 2004; Bilgin-Aydın, 2003 & Yörükoğlu, 1991).

Çocuklarda öfke kontrolü becerisini kazandırmak amacıyla ebeveynler ve öğretmenler, yaşadıkları hayal kırıklıklarının üstesinden gelebilmeleri için onlara rol model olmalıdırlar. Çocukta ortaya çıkan öfke tepkisinin veya nöbetlerinin ailede veya sınıfta sınırları belirlenmelidir. Bununla ilgili evde ya da sınıfta kurallar yazılı olarak açıklanmalıdır. Çocukların bu olumsuz duyguyla başa çıkabilmek için onlara faydalı olabilecek stratejilerin belirlenmesine yardımcı olunmalı, duygularını olumlu şekilde ifade etmeleri sağlanmalıdır (Ulus ve Sezgin, 2020).

1.8.11. Öz Düzenleme

Öz düzenleme, çocuklarda okul ve günlük yaşamlarında, akademik işlevlerinde ve sosyal ilişkilerinde başarılı olabilmeleri için gerekli olan bir beceridir. İçerisinde çok sayıda beceriyi bulundurur, ayrıca çocukta gelişmeme durumunda sosyal ve akademik açıdan yaşam alanları da etkilenmektedir. Öz düzenleme becerisinin merkezinde; düşünce, davranış, hareket, dürtü ve duygu gibi birçok durumu kontrol etme yeteneği bulunmaktadır. Bu becerinin gelişimi, ilk altı yıl içinde başlayıp yaşla birlikte ilerleyerek devam eder. Çocukların bu beceriyi kazanması için; dürtü kontrolü

üzerine çalışmak, kendini tanımasına ve hedefler belirlenmesine yardımcı olmak gibi yollar bulunmaktadır. Aile, öğretmen ve okul ortamı ise bu becerinin gelişimi için önemli rolü olan faktörlerdir (Ulus ve Sezgin, 2020). Yapılan çalışmalar, ebeveyn ve çocuk ilişkisinde yaşanan niteliğin çocuktaki davranışsal düzenleme becerilerini etkilediğini belirlemiştir. İlgisiz ve kayıtsız tutum sergileyen ebeveynler ile gevşek tutum içerisinde olan ailelerin çocukları; sınıf, arkadaş, okul ve bulunduğu ortama uyum konusunda zorluk yaşayan çocuklar olduğu araştırma sonucunda görülmektedir (Nathanson, Rimm-Kaufman ve Brock, 2009). Çocukluk döneminde öz düzenleme becerisi gelişmiş olan çocuklar, ergenlik dönemi veya ilerleyen yıllarda daha az madde bağımlılığı ile kurallara uyum sağlama konusunda olumlu davranışlar göstermektedirler (Moffitt vd., 2011). Öz düzenleme becerisi çocuğun akademik başarısını da etkileyerek ilerleyen yıllarda çocuğun; matematik, kelime dağarcığı ve okuryazarlık becerilerinde ona çok sayıda kazanım sağlamaktadır (McClelland, vd., 2007).

1.8.12. Empati

Empati; başka bir kişinin duygularını, endişelerini ve ihtiyaçlarını anlama ve paylaşma yeteneğidir (Amerikan Hindistan Vakfı [AIF], 2018). Kişinin aşına olmadığı bir duyguyu veya durumu başka bir kişi açısından nasıl olabileceğini hayal edebilmesidir. Bu beceri çevremizi anlamamıza yardımcı olmaktadır (WHO, 1997). Aynı zamanda durum ve olayları anlamamıza yardımcı olan bir beceridir (Bolat ve Balaman, 2017). Empati duygusu tüm bireyler için önemlidir, çünkü başkalarıyla iletişimimizi geliştirir ve başkalarını kabul etmemize yardımcı olmaktadır. Çok kültürlü toplumlarda bireylerin birbirini anlamasına fırsat verdiği için sosyal etkileşimi büyük ölçüde arttırmaktadır. Bu duygunun bileşenleri kendini başkalarının yerine koymak, olaylara başkalarının bakış açısıyla bakabilmek ve başka bir kişinin duygularını anlamak şeklindedir (AIF, 2018).

1.8.13. Affetme

Çocuklar anaokulu yıllarından itibaren yaşlılarıyla çeşitli sorunlar yaşamaktadırlar. Bu yıllarda okul ortamında çocuk, oynamak istediği bir oyuncak arkadaşıyla paylaşma konusunda hayal kırıklığına uğrayabilir veya fiziksel olarak

yaralanma durumu yaşayabilmektedir. Çocukların affetme eylemini içselleştirmeleri ve iyi anlamaları önemlidir (Ulus ve Sezgin, 2020). Affetme duygusunu içselleştiren bireylerin, yaşamdan daha az düzeyde doyum sağlama, kişiler arası ilişkileri sürdürmede zorluk yaşama, kin tutma, öfke ve saldırganlık gibi olumsuz duygulara daha az sahip olduğu; yaşamdan memnun olma, kişileri olduğu gibi kabul etme gibi olumlu duygulara ise daha fazla sahip oldukları belirtilmektedir. Bu nedenle affetmenin kişilik boyutlarıyla olumlu bir etkisinin olduğu bilinmektedir (McCullough, Bellah, Kilpatrick ve Johnson, 2001). Çocukların affetme eğilimi üzerine yapılan çalışmalar az sayıdadır. Ortaya konulan bir çalışmada; çocukların akranlarını affetmemeye durumunda psikolojik gerilime ve olumsuz duygulara neden olduğu belirlenmiş, akranlarıyla yakın ilişkilerini devam ettirmek için affedici davranmanın olumsuz duygulardan uzaklaşarak bireyde psikolojik gerilimi azalttığı, iyi olma halini sağladığı ve kendilerine ve hayata olumlu baktıkları belirlenmiştir (Van der Wal, Karremans ve Cillessen, 2016).

1.8.14. Çatışma Çözme

Çocukların çok erken yaşlardan itibaren öğrenmeleri gerekli olan önemli yaşam becerilerinden biri çatışmalarla başa çıkmayı öğrenmektir (Gillespie ve Chick, 2001). Çatışma; insan ilişkilerinde bireylerin karşılıklı olarak değerleri uyuşmadığında veya aralarında uyuşmazlık durumlarının ortaya çıkması halinde yaşanan olumsuz süreci ifade etmektedir (Yavuzer, 2021b). Çatışma, farklılıkların olduğu ortamlarda ortaya çıkar. Çatışma durumlarının sıklıkla yaşandığı yerlerden biri de okul ortamıdır. Çünkü okul ortamında farklı kişilikleri ve özellikleri olan, farklı tutum ve davranışlara sahip olan çocuklar bulunmaktadır. Bu nedenle çeşitli kişilik özelliklerinin bir arada bulunduğu ortamlarda çatışma yaşanması normal bir durumdur. Çatışma eğer çözüme ulaştırılamıyorsa bu durum bireyin olumsuz duygular yaşammasına neden olmaktadır (Ulus ve Sezgin, 2020). Çocuklar ve ebeveynler, çatışma yaşandığı durumlarda öfke ve kızgınlık gibi olumsuz duygularını; şefkat göstermek gibi olumlu duygularını birbirlerine ifade ettiklerinde sorunlara ilişkin olarak çözüm bulma veya ilişkilerini yeniden düzenleme fırsatları ortaya çıkmaktadır. Sadece öfke veya diğer olumsuz duygulara odaklanılmaması gerektiği; yalnızca olumsuz duyguları yansıtan çocuk veya ebeveynlerin, yaşanan çatışmalarda müzakere sağlama, adil bir çözüme ulaşma

konusunda sorun yaşadıkları belirtilmektedir. Çatışma durumlarının önüne geçebilecek güvenilir bir ebeveyn-çocuk ilişkisinin kurulması için yine çatışmalar sırasında farklı duyguların esnek ve açık olarak ifade edilmesi ve yansıtılması gerekmektedir (Branje, 2018).

Çatışma çözümünde problem çözme yaklaşımının benimsenerek bu yolun seçilmesi çatışmanın yapıcı şekilde sonuçlanmasına, saldırganlık yolunun seçilmesi ise durumu yıkıcı sonuçlara ulaştırmaktadır (Yavuzer, Karataş ve Gündoğdu, 2013). Yapılan bir çalışmada 11-19 yaş arasındaki ergenlerin, ebeveynleri ile yaşadığı çatışmalarda yapıcı çatışma stratejileri olarak belirledikleri bazı davranışlar bulunmaktadır. Bunlar; problem durumunu çözmeye karşı çaba sarf etme, yaşanan anlaşmazlıklarda uyumlu davranışlar göstererek çözüm sağlama yollarını tercih etme şeklindeki davranışlardır. Yine aynı çalışmada çocuk ve ebeveyn arasında çatışmaları tırmandırmak, çatışma durumunu çözümsüz bırakarak ortamın terk edilmesi gibi sonuçlar yaşandığında ise ergenlerin yaşama bakışları üzerinde olumsuz bir etkisinin bulunduğu, bunun yanında çatışma çözümünün yapıcı şekilde sonuçlandığında ise ergenlerin gelecekteki yaşamları üzerinde olumlu etkilerinin ortaya çıktığı sonuçları tespit edilmiştir (Dost-Gözkan, 2019).

1.8.15. Liderlik

Liderlik; bireyin belirlediği hedeflere ulaşabilmek amacıyla, sahip olduğu yeteneklerini var gücüyle kullanarak diğer bireyleri etkileme becerisi veya gücüdür. Çocukların bu beceriye sahip olmaları kendi yaşamlarında kontrol sahibi olmalarını sağlamaktadır. Bu beceri çocuğa güven duygusunu vermesinin yanında kendi sorunlarına yaratıcı şekilde çözüm sağlamalarına, bir grup ya da diğer bireylerle birlikte bir iş veya görevi sürdürmeleri konusunda yardımcı olmaktadır. Ayrıca liderlik, çocuklarda sorumluluk duygusunu geliştirme konusunda çok sayıda fırsat ortamları da sunmaktadır. Çocukların bu becerilerini geliştirmek, onların geleceğe yönelik kariyer beklentilerini de arttırmakta, kişisel ve mesleki hedeflere ulaşma konusunda bir öngörü becerisi kazandırmaktadır (Ulus ve Sezgin, 2020).

Liderlik becerisi erken yıllardan itibaren çocuklarda desteklenmelidir. Bu beceriyi çocuklara kazandırmak için ayrı bir programa gerek bulunmamaktadır.

Anaokulu yıllarından itibaren kendini tanıma, anlama, çatışma çözme ve problem çözme becerilerinin yanında liderlik becerileri de geliştirilmelidir. Bu beceriyi geliştirmek için onlara uygun rol model olma, yaratıcı drama, grup oyunları, grup çalışmaları ile simülasyon tekniğinin kullanımı bu dönemdeki çocukların liderlik becerilerini desteklemektedir (Karnes ve Stephens, 1999).

Liderlerin en önemli kişilik özellikleri arasında dışadönüklük özelliklerinin olduğu bilinmektedir. Çünkü etkili bir liderlik için birey hem sosyal hem baskın bir kişilik olarak kendisini yansıtmaktadır. Kişilik ve liderlik ilişkisi ile ilgili yapılan araştırmalar, dışadönük, vicdanlı ve deneyimlere açık bireylerin liderlik becerisine sahip kişiler olduğunu ortaya çıkarmıştır. Ayrıca bu kişilerin sosyal, aktif ve enerji sahibi kişiler, yaratıcı ve özerk olabilen, başarılı ve güvenilir olma gibi bazı özelliklere de sahip oldukları sonuçlar arasında ortaya çıkmıştır (Judge, Bono, Ilies ve Gerhardt, 2002).

1.8.16. Karar Verme

Karar verme becerisi; bireyin yaşamlarıyla ilgili olan kararları yapıcı şekilde ele almasına, süreç hakkında farklı seçenekleri değerlendirmelerine, farklı kararların ne gibi etkilerinin veya sonuçlarının olabileceği konusunda çıkarım yapmalarına yardımcı olan bir beceridir (WHO, 1997).

Birey yaşam içinde çoğu kez karar verme durumlarıyla karşı karşıya gelmektedir. Bu durum yetişkinlerde olduğu kadar çocuklar için de böyledir. Çocuklar çok fazla seçenek arasında kalarak karar vermesi gereken durumlarla karşılaşmaktadır. Bu durum çocukların stres düzeyinin artmasına neden olmaktadır. Çünkü karar vermek bireyler için zor bir durumdur. Çocuklar doğru becerilere sahip olduklarında iyi kararlar vermektedirler. Karar alma sürecini öğrendiklerinde ise daha sorumlu kararlar alma konusunda başarılı olmaktadır. Bu durumun onları gelecekleri hakkında büyük ve etkili karar verme konusunda hazırladığı ve verdiği kararın sonuçlarıyla baş etme becerisini edinmeleri için kritik bir öneme sahip olduğu belirtilmektedir (Ulus ve Sezgin, 2020).

1.8.17. Sosyal Problem Çözme

Problem çözme bireyin yaşamında karşılaştığı sorunlarla yapıcı şekilde başa çıkmasını sağlayan becerilerdir. Bu süreçte çözülemeyen sorunlar, bireyde öncelikle strese ve beraberinde fiziksel gerginliğe neden olmaktadır (WHO, 1997). Problem çözme becerisi bireyin sahip olması gereken önemli bir beceridir çünkü kişi ortaya çıkan problemleri çözüme ulaştırdığında olumsuz uyarılma halinden kurtulmaktadır (Bolat ve Balaman, 2017).

Çocukların arkadaşlık ilişkilerinin gelişmesi ve sosyalleşmesi okul öncesi eğitim yıllarında gerçekleşmektedir. Bu ilişkilerin başlamasıyla çocuğun sosyal hayatında sorunlar yaşanabilmektedir. Çocuklar üç-altı yaş arasındaki dönemde benmerkezci düşünme özelliklerinden dolayı akranlarıyla çatışma durumlarını sık sık yaşayabilmektedirler. Çocukların sosyal ortamlarda aynı yetişkinlerde olduğu gibi problem yaşamaları doğal bir durum olarak görülmektedir. Bu nedenle sosyal problem çözme becerisi erken yaşlarda çocuklara kazandırılmalıdır. Erken çocukluk döneminde çocukların çeşitli problemlerin üstesinden gelebilmeleri için deneyim kazanmaları ve sorunlara nasıl çözüm bulunacağını öğrenmeleri gerekmektedir (Ulus ve Sezgin, 2020).

1.9. İLGİLİ ARAŞTIRMALAR

1.9.1. Yurtiçinde Yapılan Araştırmalar

Arslan, Pekşen-Akça, Aydoğdu ve Yanık (2023) tarafından yapılan araştırmanın amacı; çizgi filmlerin ilkökul öğrencileri üzerindeki etkisini incelemektir. Çalışmanın örneklem grubunu 2022-2023 eğitim-öğretim yılında ilkökul döneminde olan 426 kız, 403 erkek toplam 829 çocuk oluşturmaktadır. Veri toplama araçları; 'Genel Bilgi Formu' ve 'Çizgi Film Etki Ölçeği' araştırmacılar tarafından geliştirilmiştir. Verilerin analizinde ise; 'Mann Whitney U ve Kruskal Wallis H' analizi kullanılmıştır. Ölçek alt boyutlarının arasındaki ilişkinin incelenmesi 'Spearman Korelasyon Analizi' kullanılarak yapılmıştır. Araştırma bulguları arasında; çocukların cinsiyetlerine göre '*Heyecan, Gerçeklikten Uzaklaşma ve Eğlendirme*' algı düzeylerinin istatistiksel olarak anlamlı düzeyde farklılaşmadığı ($p>0.05$) fakat erkek çocuklarının olumsuz duygu algısı ve şiddet eğiliminin kız çocuklardan istatistiksel

olarak anlamlı düzeyde daha yüksek olduğu ($p<0.05$), kız çocuklarda doğüstü inanç oluşturma algı düzeyinin erkek çocuklara göre istatistiksel olarak anlamlı düzeyde yüksek olduğu ($p<0.05$) sonuçları ortaya çıkmıştır.

Darga, Zayimoğlu-Öztürk ve Öztürk (2021) tarafından yapılan çalışma, okul öncesi dönem çocuklarının izlediği çizgi filmlerin sosyal ve dil gelişimlerine yönelik etkisini ebeveyn görüşleri açısından incelemeyi amaçlamaktadır. Nitel araştırma yöntemi olan fenomenoloji modeli benimsenerek araştırmada veriler, görüşme formu kullanılarak toplanmıştır. Araştırmanın çalışma grubunu 2018-2019 eğitim-öğretim yılında Ordu ilinin şehir merkezinde bulunan 4 anaokulu ve ilkokul bünyesinde yer alan 7 anasınıfına ait toplam 113 çocuğun ebeveyni oluşturmaktadır. Araştırmacılar tarafından geliştirilen açık ve kapalı uçlu soruların kullanıldığı yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Araştırmada ortaya çıkan bulgulara göre; araştırmaya katılan ebeveynlerin, çocukların izledikleri çizgi filmlerin sosyal gelişimlerine etkisine yönelik %64,6; dil gelişimlerine olan etkisine yönelik ise %61,6 rolünün olduğu yönünde görüş bildirmişlerdir.

Üstündağ ve Şenol (2021) tarafından yapılan araştırmada TRT Çocuk kanalında yer alan çizgi filmlerdeki korku ve şiddet unsurlarının sıklığının tespit edilmesi amaçlanmıştır. Bunun yanında çizgi filmlerde korku ve şiddet unsurlarının bulunması durumunda hangi şiddet ve korku öğelerine yer verildiği de incelenmiştir. Ayrıca çizgi film içeriklerine dikkat çekmek ve şiddet-korku öğeleri konusunda izleyici farkındalığı yaratmak araştırmanın alt amacıdır. Araştırmada nitel araştırma yöntemi kullanılmış, döküman incelemesi tekniğinden yararlanılmıştır. TRT Çocuk kanalında yayında olan 11 çizgi filmin toplam 149 bölümü izlenerek incelenmiştir. Çizgi film içerikleri incelenirken kontrol listesi kullanılmıştır. Elde edilen veriler içerik analizi yöntemi kullanılarak analiz edilmiştir. Ortaya çıkan veriler sonucunda; çizgi film metinlerinde fiziksel ve sözel şiddet unsurlarının bulunduğu ve en fazla sözel şiddet unsurlarına yer verildiği; çizgi filmlerin görsellerinde fiziksel ve psikolojik şiddet unsurlarının yer aldığı ve en fazla psikolojik şiddet unsurlarına yer verildiği; çizgi film metinlerinde ses, ışık, hareket ve gerçek üstü korku unsurlarının yer aldığı ve en fazla ses içerikli korku unsurlarına yer verildiği; çizgi film görsellerinde yüz

ifadesi, hareket ve gerçek üstü içerikli korku unsurlarının yer aldığı ve en fazla yüz ifadesi içerikli korku öğelerine yer verildiği belirlenmiştir.

Güleken-Katfar ve Yılmaz (2020) tarafından yapılan araştırmanın amacı; çizgi filmlerde yer alan baskın kişilik özelliklerinin çocuklar üzerinde ortaya çıkardığı etkilerini incelemektir. Araştırmayı nitel araştırma modellerinden biri olan ‘Temel Nitel Araştırma Deseni’ kullanılmıştır. Verilerin toplanmasında yarı yapılandırılmış görüşme ve gözlem kullanılmıştır. Verilerin analizinde betimsel analizden yararlanılmıştır. Çalışmanın örneklem grubunu Gaziantep ili Şahinbey ilçesindeki 3. sınıf öğrencileri arasından 30 öğrenci oluşturmaktadır. Araştırmada çocuklar tarafından en çok tercih edilen çizgi film belirlenerek bu çizgi filmde bulunan karakterlerin çocuklar üzerindeki etkilerini incelemek için bölümler izletilmiştir. İlgili çizgi filme ait 30 bölüm gösterimi yapılarak son bölümün ardından görüşmeler başlatılmıştır. Çalışmada ortaya çıkan verilere göre ‘Teen Titans Go’ çizgi filminin araştırmacı gözlemlerine ve çocukların görüşlerine dayanarak, ilgili çizgi filmin çocukların sosyal ilişkilerine etkisi, karakterlere yönelik tutumları ve çizgi filme yönelik algıları belirlenmiştir. Çizgi filmde lider karakter ile kendileri arasında özdeşim kurdukları, baskın karakterin şiddet içerikli davranışlarından etkilendiklerini fakat komik ve eğlenceli buldukları için benzer davranışlar gösterdikleri belirlenmiştir. Ayrıca çizgi filmin çocukların kelime dağarcığını zenginleştirerek olumlu etkisinin olduğu ve olumsuz etki olarak argo içerikli kelimeleri kullanmalarına yol açtığı da görülmüştür.

Güneş, Dayı, Çolak ve Şireli-Bingöl (2020) tarafından yapılan çalışmanın amacı; oyun dönemindeki çocuklarda görülen davranış sorunlarının cinsiyet, sosyo-demografik değişkenler, ebeveyn eğitim düzeyi ve çizgi film izleme davranışları arasındaki ilişkiyi belirlemektir. Araştırma örneklemini 2017-2018 eğitim-öğretim yılında İstanbul-Şişli ilçe merkezinde okul öncesi eğitim gören ve 4-6 yaş aralığında olan 133 çocuk ve anneleri oluşturmaktadır. Annelere sosyo-demografik veri formu, çocuk bilgi formu (ÇBF), güçler ve güçlükler anketi (GGA); çocuklara çocuk bilgi formu uygulanmıştır. Çocukların izlediği çizgi filmler üç gruba ayrılmış; yararlı çizgi filmler, ne yararlı ne zararlı çizgi filmler ve zararlı çizgi filmler olarak belirlenmiştir. Çalışmanın bulgularına göre; GGA ile değerlendirilen sosyal davranış puanlarının kız

çocuklarında erkek çocuklarına göre yüksek olduğu bulunmuş, çocukların haftalık izlediği çizgi film süresi ile anne-baba eğitim düzeyi GGA puanları üzerinde anlamlı fark olmadığı belirlenmiştir. Ayrıca zararlı çizgi film izleyen çocuklarda diğer gruplara göre GGA ile değerlendirilen davranış sorunları, dikkat eksikliği ve aşırı hareketlilik, duygusal semptomlar ve akran sorunları seviyelerinin anlamlı olarak yüksek bulunduğu, sosyal davranış düzeylerinin ise düşük olduğu ortaya çıkmıştır.

Keskindemirci ve Gökçay (2020) tarafından yapılan araştırma, dil gelişim gecikmesi olan çocuklarda ekran maruziyetini incelemek amacıyla yapılmıştır. Ocak 2018- Mart 2018 tarihleri arasında başvuran 18-36 aylık çocuklardan dil gelişim geriliği olanlar vaka grubunda yer almış, süregelen hastalığa bağlı dil gelişimi geri olanlar değerlendirme dışında tutulmuştur. Aynı yaş grubundan olup, dil gelişiminde sorun olmayanlar kontrol grubunda yer almıştır. Ön ve arka fonda ekran maruziyeti sıklığı ve süreleri açısından gruplar karşılaştırılmıştır. Sonuç olarak, çocuklarda maruz kalınan süre riski vaka grubunda, kontrol grubunda yer alan çocuklara göre ortaya çıkan fark, istatistiksel olarak anlamlı bulunmuştur. Ekran maruziyeti çocuklarda dil gelişimini etkileyen bir unsur olarak belirtilmektedir.

İmik Tanyıldızı ve Karabulut (2018) tarafından yapılan araştırmanın amacı okul öncesi eğitime devam eden çocukların televizyonda yayımlanan en çok hangi dizi film veya çizgi film izlemeyi seçtiklerini ortaya çıkarmaktır. Araştırmanın çalışma grubunu 2017-2018 eğitim-öğretim yılında Elazığ il merkezindeki okul öncesi eğitime devam eden beş-altı yaş grubundaki 21 okul öncesi dönem çocuğu oluşturmaktadır. Yarı yapılandırılmış görüşme tekniği kullanılarak yapılan çalışmada araştırmacı, araştırma kapsamındaki çocuklara kontrollü ve amaçlı sözel iletişim biçimini kullanmış ve çeşitli sorular sormuştur. Yapılan bu çalışmada çocukların televizyon programları hakkında kendi görüşleri alınarak ortaya çıkan veriler sonucunda okul öncesi dönemde çocukların tercih ettikleri programlar belirlenmiş; bunların arasında ilk sırada çizgi filmler, ikinci sırada diziler ve üçüncü sırada ise belgesel ve yarışma programları olduğu belirlenmiştir.

Mustafaoğlu, Zirek, Yasacı ve Özdiñler (2018) tarafından yapılan ‘Dijital Teknoloji Kullanımının Çocukların Gelişimi ve Sağlığı Üzerine Olumsuz Etkileri’ konulu çalışmada literatür taraması yapılmıştır. Geleneksel teknolojiler arasında

bulunan televizyonun, kullanım süresindeki artışın ve izlenen içeriklerin, çocukların gelişim ve sağlığı üzerinde olumsuz etkileri görülmektedir. Bilgisayar, tablet ve akıllı telefon gibi teknolojik cihazların çocuklar için yararları olduğu kadar, sağlık risklerinin bulunduğu yapılan çalışmalarla kanıtlanmıştır. Bu cihazların, uygun olmayan sürede, sıklıkta ve uygun olmayan duruş pozisyonlarında kullanmalarının gelişimsel problemler, kas-iskelet sistemi sorunları, fiziksel aktivitesizlik, uyku kalitesinde ve obezite üzerinde sağlık sorunları doğurduğu görülmektedir.

Sadioğlu, Turan, Deveci-Dikmen, Yılmaz ve Özkan-Muhtar (2018) tarafından yapılan çalışmanın amacı; araştırmaya katılan öğrencilerin en çok izlediklerini belirttikleri 'Rafadan Tayfa' isimli çizgi filmde yer alan değerleri belirlemektir. İlkokul birinci ve ikinci sınıf öğrencisi olan 144 kız ve 138 erkek toplam 282 öğrenciye TRT Çocuk kanalında yayınlanan ve 6-8 yaş aralığında hazırlanan Türk yapımı çizgi filmlerin isimleri yazılı olarak verilmiş ve en çok sevdiği çizgi filmi seçerek işaretlemeleri istenmiştir. İlk sırada belirlenen 'Rafadan Tayfa' isimli çizgi filmin ilk 40 bölümü nitel araştırma yöntemi olan döküman analizi ile 'Hayat Bilgisi Programı' nda bulunan değerler açısından incelenmiştir. İncelenen bölümlerde yardımseverlik, dayanışma ve bilimsellik değerlerinin daha çok yer aldığı; dürüstlük, misafirperverlik, hoşgörü, estetik ve vatanseverlik değerlerine ise daha az yer verildiği belirlenmiştir. Araştırmada ilgili çizgi filmde yer alan değerlerin 'Hayat Bilgisi Programı'nda yer alan değerlerle paralellik gösterdiği sonucuna ulaşılmıştır.

Şeşen ve Ertürk (2018) tarafından yapılan araştırmanın amacı televizyonda gösterilen çizgi filmlerdeki fiziksel şiddet ve sembolik şiddet öğelerinin çocuklar üzerindeki etkilerini anlamaktır. Görüşme yöntemi ve katılımsız gözlem kullanılarak yapılan çalışmanın örneklemini Niğde ilindeki bir anaokulunda yaşları 5 ve 7 arasında değişen 15 çocuk oluşturmaktadır. Çalışma kapsamındaki çocuklara çizgi film izletilmiş ve çocuklar izleme sırasında ve sonrasında gözlem yapılarak tutum ve algılarındaki değişimler belirlenmeye çalışılmıştır. Çizgi film izleme aşamasından sonra çalışma kapsamında hazırlanan sorular çocuklara sorulmuş ve bulgular ortaya çıkarılmıştır. Çocukların sorulara verdikleri cevaplarda; çizgi filmde yer alan görüntüleri onaylamadıkları fakat çizgi film izleme sonrasındaki gözlenen

davranışlarında sembolik ve fiziksel şiddeti farklı dozlarda kendilerine göre meşru gerekçelerle kullandıkları görülmüştür.

Koçak (2016) tarafından yapılan çalışmada üç boyutlu çizgi filmlerin, okul öncesi dönemde bulunan çocukların kavram gelişimi üzerindeki etkilerini incelemek amacıyla yapılan etkinliklerde çocukların düşüncelerinin araştırılması için ‘Yarı Deneysel Araştırma Deseni’ tercih edilmiştir. Araştırmanın kapsamı içinde okul öncesi öğretmenlerinin belirttiği aynı zamanda öğretiminde zorlanılan uzaysal algılama ile ilgili kavramların öğretimini gerçekleştirmek için dört çizgi film oluşturulmuştur. Ortaya çıkan bu çizgi filmler kullanılarak 48-60 ay aralığındaki 83 çocuk ile 2 deney ve 2 kontrol grubu ile örneklem grubu oluşturulmuştur. Çalışma grubundaki çocuklarda öğrenme seviyelerini belirlemek için veri toplama aracı olarak ‘Kavram Gelişim Testi’, çocukların yapılan etkinliklerle ilgili görüşlerini öğrenmek amacıyla da yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Araştırma sonucunda ortaya çıkan bulgu olarak çizgi filmlerin okul öncesi çocukların kavram gelişimi açısından istatistiksel olarak anlamlı düzeyde etkisi olduğunu göstermektedir. Diğer bir bulgu ise; ön testin kavram gelişimi üzerinde anlamlı etkisinin olduğu ortaya çıkmıştır. Deney grubundaki çocukların büyük çoğunluğu izledikleri çizgi filmlerin oyun ve kavram öğrettiği yönünde görüş bildirirken; kontrol grubundaki çocuklar ise genellikle etkinliklerin oyun öğrettiği yönünde görüş belirtmişlerdir.

Yetim ve Sarıçam (2016) tarafından yapılan araştırmanın amacı; çizgi film programlarının çocuklar üzerindeki etkisi konusunda ailelerin bilgi ve farkındalık düzeylerini ortaya çıkararak incelemektir. Bu çalışmada nitel araştırma yaklaşımı benimsenerek araştırmada ‘Olgu Bilim Deseni’ kullanılmıştır. Veriler yarı yapılandırılmış görüşme soruları kullanılarak elde edilmiştir. Katılımcılar amaçlı örnekleme yöntemi stratejisiyle belirlenmiş, Kütahya ilinde yaşayan ve çocuğu okul öncesi eğitime devam eden 25 ebeveyn katılmıştır. Verilerin çözümlenmesinde betimsel ve tematik analiz tekniği kullanılmıştır. Araştırmadan elde edilen bulgular arasında; çalışma kapsamındaki ebeveynlerin yayınlanan çizgi filmler hakkında bilgilerinin yetersiz olduğu, bu nedenle tercihleri çocuklarına bıraktıkları tespit edilmiş ayrıca çizgi film programlarının yararlı etkilerinden çok olumsuz etkilerinin olduğunu

belirtmişlerdir. Ortaya çıkan son bulgu ise; ebeveynlerin çocuklarının izlediği çizgi film programları hakkında onlarla konuşmadıkları tespit edilmiştir.

Yıldız (2016) tarafından yapılan araştırmanın amacı 3-6 yaş grubundaki okul öncesi eğitimine devam eden çocukların, televizyonda yer alan en çok izlediği çizgi filmleri belirlemek ve bu çizgi filmlerdeki şiddet içerik oranlarını ortaya çıkarmaktır. İçerik analizi ile yapılan araştırmada veriler, Ankara ilinde bulunan orta sosyo-ekonomik düzeyde bulunan bir anaokulunda öğretmenler tarafından çocuklara sorulan anket soruları yoluyla toplanmıştır. Çocukların izlemeyi en çok tercih ettiği 14 çizgi film izlenerek değerlendirilmiştir. İzlenen 39495 saniye görüntünün 4220 saniyesinde şiddet unsurlarının varlığı belirlenmiştir. İzlenen çizgi filmlerin arasında en çok şiddeti barındıran çizgi film %30 ile 'Ben 10' çizgi filmi olmuştur.

Ayan ve Baş (2015) tarafından yapılan araştırmanın amacı; ilkokul öğrencilerinin izlediği çizgi filmlerin, söz varlığı gelişimine katkılarını belirlemek ve söz varlığı öğelerini ilkokul öğrencilerinin kelime hazineleri ile karşılaştırmak amaçlanmıştır. Araştırmada döküman incelemesi ve kategorisel içerik analizi kullanılmıştır. Öğrencilerin en çok izlediği on çizgi filmde toplam 30.000 kelime verisi derlenerek, söz varlığı unsurları kelime, deyim, atasözü, özel isim, ikileme, kalıp sözler ve argo kelimeler olmak üzere yedi kategori olarak incelenmiştir. Çizgi filmlerden toplam 27.946; farklı 3.839 söz varlığı ögesi elde edilmiştir. Çizgi filmlerde bulunan 3.839 farklı kelimenin Karadağ (2005)'in yaptığı araştırmada ilkokul öğrencilerinin kullandığı 6.322 farklı kelime ile karşılaştırılarak 1.916 kelimenin ortak olduğu görülmüştür. Araştırma sonucu olarak; çizgi filmlerdeki farklı kelimelerin %49,90'unun; toplam kelimelerin ise %80,70'inin ilkokul öğrencileri tarafından kullanıldığı belirlenmiştir.

Kurt (2014) tarafından yapılan çalışmanın amacı TRT Çocuk kanalında yayınlanan programların 4-6 yaş çocuklardaki dil gelişimi üzerindeki etkisini öğretmen, veli ve öğrenci görüşleri açısından incelemektir. Araştırmanın çalışma grubunu Antalya'nın Manavgat ilçesinde öğrenim gören 4-6 yaş grubu 11'i özel okul ve 11'i devlet okulunda öğrenim gören 22 çocuk ile bu çocukların anneleri ve öğretmenleri oluşturmaktadır. Araştırmada nitel araştırma yöntemi olan 'Özel Durum Çalışması Yöntemi' benimsenmiştir. Veriler, öğretmen, veli ve öğrencilerle yapılan

yarı yapılandırılmış görüşmeler yoluyla toplanmıştır. Araştırmada veriler ‘Sürekli Karşılaştırmalı Analiz Metodu’ ile analiz edilmiştir. Öğrencilerle yapılan görüşmeler sonucunda TRT Çocuk kanalında yayınlanan programların 4-6 yaş grubundaki çocukların dil gelişimine olumlu yönde katkısı olduğu yönünde sonuçlara ulaşılmıştır.

Özdemir ve Ramazan (2012) tarafından betimsel yöntem ve tarama modeline göre yapılan çalışmada çizgi filmlerin çocuk izleyiciler üzerindeki etkilerini anne görüşlerine göre belirlemek amaçlanmıştır. Araştırmanın örneklemini Isparta il merkezindeki devlet kurumlarına bağlı okul öncesi eğitim kurumların ve ilköğretim okullarının 1, 2, 3. sınıflarında bulunan 940 çocuğun anneleri oluşturmuştur. Araştırmada elde edilen veriler, araştırmacılar tarafından geliştirilen anket yoluyla toplanmıştır. Bu araştırmadan ortaya çıkan sonuçlara göre; çocukların tamamı günde ortalama 1 ya da 2 saat çizgi film yapımlarını seyretmektedir. Örnekleme yer alan anneler, televizyonu birinci sırada ‘*birden çok işlevi olan araç*’, ikinci sırada ‘*bilgilendirici araç*’, üçüncü sırada ise ‘*boş zamanı değerlendirici araç*’ olarak görmektedirler. Araştırmanın bulguları arasında okul öncesi dönemde bulunan çocukların çoğunun insan karakterlerin olduğu çizgi filmleri izlemeyi daha çok tercih ettiklerini göstermiştir. Annelerin belirttiği görüşlere göre; ilköğretim çağında bulunan çocuklar, çizgi filmlerdeki hayali kahraman, mekân veya olayların gerçekliğine daha çok inanmaktadır. Okul öncesi ve ilköğretim çocukları arasında kendilerini çizgi film kahramanları ile özdeşleştirme, izlediklerini taklit etme ve duydukları ifadeleri günlük hayatta kullanma davranışları açısından bir farklılık görülmemiştir. Araştırmadan elde edilen diğer bulgular ise; her iki dönem çocuklarında değişen oranlarda çizgi filmlerin içeriği ile ilgili davranışlar gösterdikleri, çizgi film ile ilişkili sorular sordukları ve yine izlediklerine yönelik isteklerinin olduğu ortaya çıkmıştır.

Yaşar ve Paksoy (2011) tarafından yapılan araştırmada okul öncesi dönemdeki beş yaşında olan çocukların izlemiş oldukları çizgi filmlerdeki saldırgan içerikli görüntülerin, serbest oyunları sırasındaki saldırganlık içeren davranış düzeylerine etkisini belirlemek amaçlanmıştır. Araştırmada nitel araştırma yöntemlerinden ‘Durum Çalışması Modeli’ kullanılmış ve bu araştırma 2006-2007 eğitim-öğretim yılında Adana ilinin Seyhan ilçesine bağlı bağımsız bir anaokulunda gerçekleştirilmiştir. Örneklem grubu ‘Amaçlı Örnekleme Yöntemi’yle belirlenmiş 12

çocuk olup, 3 kız-3 erkek öğrenci araştırmanın odak grubunu oluşturmuştur. Veri toplama araçları olarak ‘Saldırganlık Gözlem Formu’ ve ‘Kişisel Bilgi Formu’ kullanılmıştır. Çalışma sürecinde çocuklara biri saldırgan içerik, biri eğitici içerik olmak üzere 2 çizgi film izletilmiş, çocuklar oyun alanına alınarak serbest oyunları gözlenmiştir. Gözlem aşamasında oyuna başlangıç, uygulama ve bitiş evreleri incelenmiş; çizgi film unsurlarının oyun içinde ne amaçla ve nasıl kullanıldığı araştırılmıştır. Elde edilen verilerin analizinde içerik analizi kullanılmıştır. Ortaya çıkan bulgular sonucunda çocukların, saldırgan içerikli çizgi film unsurlarını oyunların uygulama ve bitiş evresinde kullanmazken; daha çok oyunların başlangıç aşamasında kullandıkları saptanmıştır. Gözlem sonucunda görülen olumsuz davranışların genellikle rolleri canlandırırken ortaya çıktığı, olumsuz davranışların rol bitiminde ortadan kalktığı görülmüştür. Saldırgan içerikli çizgi film sonrasında görülen olumsuz davranışlar süreklilik göstermezken; eğitici içerikli çizgi film sonrasında içeriğe ait unsurları oyunlarına yansıtmadıkları saptanmıştır.

1.9.2. Yurtdışında Yapılan Araştırmalar

Pratheeksha, Madikeri-Mohan, Thomas ve Bellur (2022) tarafından yapılan araştırmanın amacı çizgi filmlerin ilgisiz ses efektlerinin küçük çocukların işitsel işleme ve işleyen bellek becerileri üzerindeki etkilerini belirlemektir. Çizgi film ses efektlerinin çocuklar üzerindeki etkisini gözlemlemek için kesitsel bir çalışma kullanılmıştır. Çalışma grubunu normal işitmeye sahip 5-6 yaş aralığında 60 çocuk oluşturmaktadır. Katılımcılara Pitch Pattern Test (PPT), Duration Pattern Test (DPT) ve Corsi-Block işleyen bellek cihazı uygulanmıştır. Ortaya çıkan veriler grupların performansları açısından istatistiksel olarak karşılaştırılmıştır. Çizgi film izleyen ve izlemeyen gruplar arasında PPT ($p=.023$) ve DPT ($p=.001$) anlamlı bir fark bulunmuştur. Buna karşılık iki grup arasında Corsi-Block işleyen bellek açısından anlamlı bir fark ortaya çıkmamıştır ($p>0.05$). Araştırmanın sonucu olarak çizgi film ses düzeni, ilgisiz ses veya konuşmalar, küçük çocukların işitsel işleme becerilerini etkilemektedir. Çalışma bulgularının çizgi filmlerin işitme ve dil gelişimi üzerindeki olumsuz etkilerinin belirlenmesine yardımcı olabileceği öngörülmektedir.

John vd., (2021) tarafından 2-5 yaş arasındaki çocuklar ve ebeveynlerini içeren çalışmada, çocukların ekran kullanım sürelerinin tavsiye edilen ekran süresinden çok fazla olduğu belirlenmiştir. Ebeveynlerin ise belirtilen bu süreler içerisinde çocukların etkinliklerini kontrol etmedikleri görülmüştür. Araştırmaya dahil edilen 189 çocuğun %89'unda aşırı ekran kullanımının olduğu ve ebeveynlerin %45'inin çocukların ekran kullanımını düzenli olarak kontrol etmedikleri belirlenmiş; ekran süreleri kullanımı düzenli olarak denetlenmeyen çocukların, ekran süresi kullanımı sürekli olarak denetlenen çocuklara kıyasla; dikkat, zekâ ve sosyal becerilere sahip olma düzeylerinde gecikmeler tespit edilmiştir.

Qian Zhang (2021) tarafından yapılan araştırma çocuklarda pro-sosyal çizgi film karakterini izlemenin saldırganlık üzerindeki etkilerini incelemeyi amaçlamıştır. Çin'de bulunan üç anaokulundan öğretmenler tarafından agresif olarak tanımlanan 5 yaş grubundaki 168 çocuk örneklem grubunu oluşturmaktadır. Deney grubundaki çocuklara pro-sosyal rol modelli bir çizgi film izletilirken; kontrol grubundaki çocuklara non-prososyal rol model karakter içeren bir çizgi film izletilmiştir. Deney ve kontrol grubundaki çocuklarda saldırgan davranışları izlemek için 'Hot Sauce Task' (HST); agresif motivasyonu değerlendirmek için ise 'Agresif Motivasyon Anketi' (AMQ) kullanılmıştır. Sonuç olarak; bir sosyal karakter izlemenin çocuk üzerinde saldırganlığın azalması şeklinde etki göstermiştir. Özellikle erkek çocuklarda pro-sosyal karakter izlemek kız çocuklara göre daha az agresif davranış gösterirken; non-pro-sosyal karakter izlemek de kız çocuklara göre daha fazla agresif davranışlar gösterdiği belirlenmiştir. Mediasional analizi sonucunda özellikle erkek çocuklarda pro-sosyal karakter etkisi agresif motivasyon üzerinde etkili olduğunu ileri sürmüştür. Çalışmanın bulgusu Genel Saldırganlık Modeli (GAM) ile tutarlı olarak; pro-sosyal bir karaktere kısa süreli olarak maruz kalma sonucunda agresif motivasyonun azalmasıyla birlikte çocuklar da saldırganlığı azalttığı sonucunu ortaya çıkarmıştır.

Zhang, Duan, Xiang, Yu ve Tian (2021) tarafından yapılan çalışmanın amacı; pro-sosyal karakter içeren çizgi film izlemelerinin çocukların bağış davranışları üzerindeki etkilerini incelemektir. Karakterler 80 yetişkin tarafından pro-sosyal veya kontrol olarak derecelendirilmiştir. Çalışmaya 4, 5 ve 6 yaşında 156 çocuk katılmıştır. Deney grubundaki çocuklara ana karakterin çok sayıda bağış davranışı gösterdiği çizgi

film izletilirken, kontrol grubundaki çocuklara bağış davranışlarının yer almadığı çizgi filmler 4 gün üst üste izletilmiştir. Sonrasında ‘Oyuncak Bağış Görevi’ (TDT) olarak çocukların akranlarına yönelik bağış yapma davranışları değerlendirilmiştir. Bulgular arasında özellikle bağış içerikli çizgi filmlerin izlenmesinin bağış içeren davranışları arttırdığı görülmüştür. Özellikle 5 yaşındaki kız çocuklar, 4 ve 6 yaşındaki kız çocuklara göre daha fazla bağış davranışı gösterirken; erkek çocuklar arasında anlamlı bir yaş etkisi sonucu bulunmamıştır. Sonuç olarak bağış içerikli çizgi film izlemenin kız ve erkek çocuklar için bağış davranışları üzerinde olumlu bir etkisi olduğunu göstermiştir.

Hutton, Huang, Sahay, Dewitt ve Ittenbach (2020) tarafından yapılan araştırmada Amerikan Pediatri Akademisi (APA) ekran kullanım tavsiyelerine göre düzenlenmiş ölçme aracı olan ScreenQ, okul öncesi dönemde bulunan 69 çocuğa uygulanmıştır. ScreenQ AAP önerilerini yansıtan 15 maddelik rapor ölçüsüdür. Sonuçlarda aşırı ekran kullanımından etkilendiği ortaya çıkan ifade edici dil, işleme hızı, okuryazarlık becerilerinde daha düşük performans gösterdikleri ortaya çıkmıştır. Ayrıca bu sonuçlar doğrultusunda ekran kullanımı fazla olan çocukların ev ortamlarında daha az bilişsel uyaranlara maruz bırakıldıkları sonucuna ulaşılmıştır.

Supanitayanon, Trairatvorakul ve Chonchaiya (2020) tarafından yapılan araştırmada 274 çocuğun bilişsel gelişimi ile olumlu ebeveynlik davranışları arasındaki ilişkiye bakılmıştır. Katılımcılardan ekran verileri 6, 12, 18 ay ve 2 yaşında toplanmıştır. Biliş ve öğrenme değerlendirmeleri ise 2, 3 ve 4 yaşlarında uygulanmıştır. Olumlu ebeveynlik verileri, ‘Ebeveynlik Stilleri ve Boyutları Anketi’ ile elde edilmiştir. Ekran kullanımı aşırı derecede fazla olan çocukların anne-babalarının olumlu ebeveynlik davranışlarının da az olduğu anlaşılmıştır. Medyaya maruz kalmanın erken yaşta başlaması, gün içinde aşırı ekran kullanımı ve ilk 2 yıl içinde çocuklarla ebeveynleri tarafından daha az gerçekleştirilen sözlü iletişim sonucunda okul öncesi dönemde görülen düşük biliş düzeyi ile sonuçlanmıştır. Ekranın çocuklara geç yaşlarda tanıtılması, günlük ekran kullanım süresinin uygunluğu ve sözel etkileşim, okul öncesi çocuklarda daha iyi bilişsel etkileşim ile sonuçlanmıştır.

İKİNCİ BÖLÜM

2. YÖNTEM

Araştırmanın bu bölümünde araştırmanın modeli, çalışma grubu, örnekleme, veri toplama araçları, veri toplama yöntemi ve veri analizinde kullanılan istatistiksel tekniklere ilişkin bilgilere yer verilmiştir.

2.1.ARAŞTIRMANIN MODELİ

Bu çalışmada nitel araştırma yöntemlerinden döküman incelemesi yöntemi kullanılmıştır. Döküman incelemesi, araştırılması hedeflenen olgu ve olgular hakkında bilgi içeren yazılı materyallerin analizini kapsar. Nitel araştırmada döküman incelemesi tek başına bir veri toplama yöntemi olabileceği gibi diğer veri toplama yöntemleri ile birlikte de kullanılabilir. Yazılı kaynakların yanı sıra; film, video ve fotoğraf gibi görsel malzemeler de nitel araştırmalarda kullanılabilir (Yıldırım ve Şimşek, 2021:189).

2.2.ÇALIŞMA GRUBU

Araştırmanın çalışma grubunu araştırmaya konu olan çizgi filmin 10 bölümü oluşturmaktadır. Çalışma kapsamında bölümler sistematik örnekleme ile belirlenmiştir. *Sistematik örneklemede en sık kullanılan yöntem ise; evrenden her birim veya bireyin belirli aralıklarla seçilmesidir.* Bunu yapmak için ilk önce evrene dahil olan birim veya bireylerin; kronolojik, alfabetik veya sayısal olarak sıralanması gerekir. Araştırmacı daha sonra evreni temsil edecek güce sahip örneklem büyüklüğünü belirler. Son işlem olarak belirlenen örneklem büyüklüğünü sağlayacak birimi evrenden seçer ve örneklemini belirler (Yıldırım ve Şimşek, 2021:114).

Sistematik örneklemede aşamalar şu şekilde uygulanmıştır: Araştırmanın evreninde yer alan 52 bölüm için numaralandırma işlemi yapılmıştır. Her bir bölümün yayın ismine 1-52 arasında bir sayı verilmiştir. Araştırmanın örneklem büyüklüğü 10

bölüm olarak belirlendiği için örneklem aralık genişliği ‘k’ ise $52/10=5,2$ şeklinde olmaktadır. Daha sonra ilk beş bölüm arasından kura ile seçilen başlangıç bölümüne, aralık genişliği olarak belirlenen ‘k=5’ eklenerek diğer bölümler tespit edilmiştir (1-6-11-16-21-26-31-36-41-46).

Tablo 1. Çalışma grubu tablosu

Sıra	Bölüm Adı	Bölüm Süresi
1	Geçmiş Olsun	12 Dakika 6 Saniye
2	Yıldırım Taşı	11 Dakika 3 Saniye
3	Mavi Lav	13 Dakika 1 Saniye
4	Küçücük Yağmur	11 Dakika 54 Saniye
5	Renkli Ağaç	11 Dakika 24 Saniye
6	Bambular Gibi	12 Dakika 15 Saniye
7	Sütleğengiller	11 Dakika 47 Saniye
8	Fosiller	13 Dakika 16 Saniye
9	Kayıp Taşlar	15 Dakika 13 Saniye
10	Ateş Kuşağı	13 Dakika 35 Saniye

Tablo 1’de çalışma grubuna dahil olan çizgi film bölümlerinin isimleri ve süreleri yer almaktadır. Bu çalışmada sistematik örnekleme tekniğine göre 10 bölüm üzerinde araştırmanın verilerinin detaylı olarak kodlanabilmesi için her bir bölüm 5’er defa izlenmiştir. Öncelikle, araştırmanın verilerinin deşifresi amacıyla 10 bölüm için toplamda 600 dakikanın üzerinde kayıt izlenmiş olup, videolarda bulunan verilerin deşifresi yapılmıştır. Sonrasında, araştırmacı ve okul öncesi eğitim alan uzmanı tarafından kodlamalar yapılmıştır. Verilerin kodlanması sürecinde, araştırmacılar tarafından ortaya çıkan kodlamalarda karşılaştırma yapılmış ve farklı kodlamaların ortaya çıkması sonucunda çalışma grubuna ait videolar 2 kodlayıcı tarafından tekrar izlenmiştir. İkinci bir kodlama yapılarak kodlamalar konusunda ortak görüş birliğine varılmıştır ve izlemeler sonlandırılmıştır. Bu çalışmada; çalışma grubundaki tüm veriler kodlanarak derinlemesine analiz yapılması amaçlandığından ve araştırmanın süresi, belirlenen bu sınırdaki dakika kapasitesi için yeterli görüldüğünden çizgi film videoları 10 bölümle sınırlı tutulmuştur.

2.3. VERİ TOPLAMA ARAÇLARI

Bu çalışma kapsamında ‘Kaptan Pengu ve Arkadaşları’ çizgi filminde yer alan verilerin toplanması için okul öncesi dönemine ait literatür incelenerek ve uzman

görüşü ile yaşam becerileri belirlenmiştir. Bu beceriler doğrultusunda oluşturulan ‘Yaşam Becerileri Kazanım Formu’ 2 alan uzmanının görüşüne sunulmuştur. Uzman görüşlerine uygun olarak düzenlenen form verilerin toplanması için kullanılmıştır. Hazırlanan form EK-A’da yer almaktadır.

2.4. VERİ TOPLAMA YÖNTEMİ

Araştırmanın temel veri kaynağını ‘Kaptan Pengu ve Arkadaşları’ çizgi filmi oluşturmaktadır. Çalışmada, TRT Çocuk kanalında yayınlanan çizgi filmin 10 bölümün videoları ve senaryoları ele alınmıştır. Bu bölümler ve senaryolar ‘Siyah Martı Animasyon’ firmasından temin edilmiştir. Çizgi filmin araştırma kapsamındaki 10 bölümün her biri 5’er defa izlenmiştir. İzlenen bölümlerde diyaloglar yazıya aktarılmıştır. Diyalog dokümanları, senaryolar ile karşılaştırılmıştır. Karşılaştırma sonuçları araştırmacı tarafından oluşturulan ‘Yaşam Becerileri Kazanım Formu’ kullanılarak analiz edilmiştir. Yaşam becerilerine ait kazanımların sıklığını belirlemek amacıyla bu becerilere ilişkin frekans ve yüzde değerleri hesaplanarak veriler tablo haline getirilmiştir.

2.5. VERİLERİN ANALİZİ

Bu çalışmanın verilerinin analiz edilmesinde içerik analizi ve betimsel analiz teknikleri kullanılmıştır. İçerik analizi, insan davranışlarını ve doğasını belirleme üzerinde doğrudan olmayan yollarla çalışmaya imkân tanıyan bir tekniktir. İçerik analizi, belirli kurallara dayalı kodlamalarla bir metnin bazı sözcüklerinin daha küçük içerik kategorileri ile özetlendiği sistematik yinelenen bir teknik olarak tanımlanır. İçerik analizi metin veya metinlerden oluşan bir kümenin içindeki belli kelimelerin veya kavramların varlığını belirlemeye yönelik yapılıdır (Büyüköztürk, Kılıç-Çakmak, Akgün, Karadeniz, Demirel, 2021:258). Betimsel analize göre, veriler araştırmanın alt probleminde yola çıkılarak belirlenen temalara göre özetlenip yorumlanmaktadır. Özetlenen ve yorumlanan veriler, içerik analizinde daha dikkatli bir işleme tabi tutulur. Betimsel bir yaklaşımla fark edilemeyen kavram ve temalar bu inceleme sonucu belirlenebilir. Bu nedenle verilerin önce kavramsallaştırılması, sonra mantıklı bir biçimde düzenlenmesi, veriyi açıklayan temaların ve örüntülerin saptanması

gerekmektedir (Yıldırım ve Şimşek, 2021). Çalışmada; araştırmanın amacı ve alt amaçları doğrultusunda, alt kategori ve kazanımlar belirlenerek, izlenen bölümlerdeki karakterlerin sözel ifadelerinde kavramsal analiz, davranışsal ifadelerin belirlenmesinde ise kazanımlardaki ifadeler temel alınmıştır. Belirlenen bu kavramlardan ve davranış ifadelerinden anlamlı bir bütün oluşturacak şekilde kodlar oluşturulmuştur. Bu kodlar araştırmanın alt amaçları doğrultusunda alt kategorilere ayrılmıştır (Tablo 2-3-4). Çalışmada çizgi filmde yaşam becerilerinin görülme sıklıklarını belirlemek amaçlanmıştır. Bu sebeple belirli görüşlerin ya da analiz birimlerinin gözlem sıklığı hesaplanabilmekte ve yüzdelerle ifadesi gerçekleştirilmektedir (Yıldırım ve Şimşek, 2021). Araştırma kapsamında yapılan analizlerden elde edilen verilerin, nicel olarak sıklıkları tespit edilerek yüzdesel olarak ifadeleri belirlenmiştir.

2.5.1.Okul Öncesi Dönemdeki Yaşam Becerileri Kategorilerinin Oluşturulması

Şekil 2. Çalışma kapsamında yaşam becerilerinin sınıflandırılması

Bilişsel Yaşam Becerileri	Kişisel Yaşam Becerileri	Bireylerarası İlişki Becerileri
<ul style="list-style-type: none">• Sosyal problem çözme• Karar verme	<ul style="list-style-type: none">• Kendini Koruma• Sağlıklı beslenme alışkanlığı• Cesaret• Mutluluk-İyimserlik• Sabır• Sorumluluk• Yardımseverlik• Motivasyon• Saygı• Öfke kontrolü• Öz düzenleme	<ul style="list-style-type: none">• Empati• Liderlik• Affetme• Çatışma çözme

Şekil 2’de çalışma kapsamında kategoriler belirlenirken; Central Board of Education (2013:5)’te UNICEF tarafından yapılan sınıflama isimleri dikkate alınmıştır

(Şekil 1). Bunlar; yapılan çalışmada bilişsel yaşam becerileri, kişisel yaşam becerileri ve bireylerarası ilişki becerileri şeklinde isimlendirilerek oluşturulmuştur (Şekil 2).

Dünya Sağlık Örgütü tarafından belirlenen ve sağlıklı bir kişide bulunması gereken yaşam becerilerini on farklı alan olarak belirtmiştir. Bu temel bileşenler şu şekildedir: ‘Karar Verme Becerisi’, ‘Problem Çözme Becerisi’, ‘Yaratıcı Düşünme Becerisi’, ‘Eleştirel Düşünme Becerisi’, ‘Etkili İletişim Becerisi’, ‘Kişilerarası İlişki Becerisi’, ‘Öz Farkındalık Becerisi’, ‘Empati Yeteneği’, ‘Duygularla Baş Etme Becerisi’, ‘Stresle Baş Etme Becerisi’dir. (WHO, 1997).

Okul öncesi dönemdeki yaşam becerileri ile ilgili alt kategorilerin belirlenmesinde; WHO (1997) on beceri alanı dikkate alınmış ve WHO (1997)’de yer almayan diğer beceriler için ayrıca ilgili literatür taranarak oluşturulmuştur. Bu çalışma kapsamında alt kategorilerde yer alan 17 yaşam becerisi; ‘Kendini Koruma’, ‘Sağlıklı Beslenme Alışkanlığı’, ‘Empati’, ‘Saygı’, ‘Affetme’, ‘Cesaret’, ‘Çatışma Çözme’, ‘Mutluluk ve İyimserlik’, ‘Yardıms severlik’, ‘Sabır’, ‘Liderlik’, ‘Sorumluluk’, ‘Sosyal Problem Çözme’, ‘Motivasyon’, ‘Öfke Kontrolü’, ‘Öz Düzenleme’ ve ‘Karar Verme’ şeklinde ve uzman görüşü alınarak belirlenmiştir. Bu alt kategorilerin/yaşam becerilerinin ana kategorilere göre sınıflandırması hakkında yine uzman görüşüne başvurulmuştur (Şekil 2).

2.5.2.Okul Öncesi Dönemdeki Yaşam Becerileri Kazanımlarının Oluşturulması

Araştırma kapsamında öncelikle literatürde yer alan ve okul öncesi dönemdeki çocuklar için uygun olan yaşam becerileri belirlenmiştir. Uygun becerilerin belirlenmesi uzman görüşü alınarak gerçekleştirilmiştir. Belirlenen 17 alandaki yaşam becerisi/alt kategorisine ait kazanımlar oluşturulmuştur. Bazı kazanımların geliştirilmesinde ‘2013 Okul Öncesi Eğitim Programı’ kazanım ve göstergeleri temel alınmıştır. Kazanımların yazımı araştırmacı tarafından tamamlandıktan sonra ortaya çıkan okul öncesi dönemdeki ‘Yaşam Becerileri Kazanım Formu’nun güvenilirliğini sağlamak için birbirinden bağımsız 2 alan uzmanının görüşüne sunulmuştur. Uzmanların, alt kategori/yaşam becerilerine ait kazanımlar konusundaki kodlama listelerine ilişkin yaptıkları değerlendirmelerde; gösterge maddelerinin açık ve

anlaşılır olması, eksik-yanlış kısımlar ile uygun olmayan kısımların düzenlenmesi veya çıkarılması gereken kazanımlar ve genel düşünceler gibi konularda uzman görüşleri doğrultusunda düzenlemeler sonrasında yeniden kodlama yapılmıştır. Uzmanların yaptıkları değerlendirmeler sonucunda yapılan karşılaştırmalarda görüş birliği ve görüş ayrılığı olan kodlamalar için kontroller yapıp, görüş ayrılığı olan kodlama bulunmamıştır. Uzmanlar arasındaki görüş birliği ve ayrılıklarının araştırmanın güvenilirliği üzerindeki etkisi Miles ve Huberman (1994) formülünden kodlayıcılar arası güvenilirlik formülü kullanılarak elde edilmiştir [Görüş birliği/(Görüş birliği+Görüş ayrılığı)X100]. Kodlayıcılar arası güvenilirlik %100 olarak bulunmuştur. Formun oluşturulan son hali araştırmacı tarafından araştırma kapsamında kullanılmıştır (EK-A).

2.5.3.Kaptan Pengu ve Arkadaşları Çizgi Filmi

‘Kaptan Pengu ve Arkadaşları’ çizgi filmi yayın hayatına 2019 yılında TRT Çocuk kanalında başlamıştır. Yapımcılığını Nurullah Yenihan’ın üstlendiği, senaryosunu Arzu Yurtseven’in yazdığı çizgi film serüveni ‘Su Elçileri’ ismiyle başlayıp, ‘Kaptan Pengu ve Arkadaşları’ ismiyle yayına devam etmektedir. Çizgi filmin yapımı ‘Siyah Martı Animasyon’ tarafından gerçekleştirilmektedir. Su Elçileri çizgi filmi Çevre, Şehircilik ve İklim Değişikliği Bakanlığı tarafından üstlenilen ‘Eğitim ve Farkındalık Artırma Teknik Destek Projesi’ kapsamındadır. Bu çizgi film, çevre ve su kaynaklarının korunması konusunda toplumda farkındalık yaratmak amacıyla planlanan bir projedir.

Çizgi film, çocuklara çevre sorunlarına karşı duyarlı olmayı, kaynakların verimliliğini arttırmayı, israfı engellemeyi ve yaşadıkları dünyayı korumalarına dair olumlu alışkanlıklar kazandırmayı amaçlamaktadır. Çizgi filmin formatı ise; hayvan karakterlerden oluşan animasyon televizyon dizisidir. Bölümler konu bazlı ilerlemektedir. Her bölümde suyun önemi ve suya bağlı çevre olaylarıyla ilgili bir konu sunulmaktadır. Çizgi filmde ‘Su ile Yaşa Çok Yaşa’ sloganıyla suyun ve çevrenin önemine değinilmektedir (Siyah Martı Animasyon, 2023).

Çizgi filmin yapımcısı Nurullah Yenihan ile yapılan görüşmede ‘Kaptan Pengu ve Arkadaşları’ çizgi filminin kendisi hakkında önemini sorduğumda şu şekilde bilgi vermiştir:

Siyah Martı Animasyon olarak ‘Dünyayı çizgi filmler değiştirecek’ mottosuyla ilerliyoruz. Doğru olanı ve iyiyi çocuklara aktarırsak, gelişmelerinin sağlıklı olabileceğini; doğru bilgiyi onlara verirsek dünyada bizim bozduğumuz düzeni gelecekte onların düzeltebileceğini düşünüyoruz. Kaptan Pengu ve Arkadaşları çizgi filmi bizim için bu çizgi filmlerden sadece bir tanesidir. Biz firma olarak Kaptan Pengu ve Arkadaşları çizgi filmine ‘Su Elçileri’ ismiyle başladık. Bu çizgi film aynı zamanda Avrupa Birliği Teknik Destek Projesidir. Bizim bu projeye amacımız ilk olarak çocuklara su tasarrufunu anlatmak oldu. İlerleyen zamanlarda çevre bilincini çocuklara aşılama için çok fazla konu olduğunu fark ettik. Daha farklı hangi konuları aktarabileceğimizi düşündük. İklim değişikliği ve küresel ısınma sorunlarını da ele aldık. Çizgi filmde yer alan kahramanların karakteristik özelliklerini yansıtmaya çalıştık ve ayrıca kahramanlara yansıttığımız beceriler yoluyla da çocukların bu çizgi filmde kendilerinden bir parça bulması için çabaladık (Nurullah Yenihan ile yapılan görüşme).

2.5.4.Kaptan Pengu ve Arkadaşları Çizgi Filmi Karakterleri

Çizgi film hakkında firmadan edinilen proje dosyası kapsamında dört ana ve beş yardımcı karakter olduğu bilgisi edinilmiştir. Çevreyi ve doğal kaynakları korumak amacıyla iş birliği yapan karakterlerin, yaşadıkları doğada karşılaştıkları sorunlara çözüm bulmak için verdikleri mücadeleleri anlatılmaktadır (Siyah Martı Animasyon, 2023). Çizgi filmde yer alan ana ve yan karakterler, görsellerle birlikte aşağıdaki gibidir:



Resim 1. Kaptan Pengu. Kaynak: (Siyah Martı Animasyon, 2023a)

Kaptan Pengu; mavi bir penguendir. Onun için en değerli şey önce ailesi, sonra yaşadığı doğadır. Yaşadığı doğanın her geçen gün yok olmasına dayanamayıp yola çıkmıştır. Yaptığı işe inanan, duygusal biridir ve aynı zamanda ekibin lideridir. Doğanın dengesinin bozulması ve su kaybı onun en hassas noktasıdır. Akıllı, mantıklı, konuşkan ve şirindir. Denize ve dünyaya hayran olan Kaptan Pengu, suyun her damlasını ve yüzmeyi çok sever (Siyah Martı Animasyon, 2023).



Resim 2. Mandalina. Kaynak: (Siyah Martı Animasyon, 2023a)

Mandalina; keyfine çok düşkün, suyu seven bir mandadır. Tembel, şaşkın ve son derece sakardır. Yaşadığı çevrede bazen sebep olduğu sorunları fark edemez. Hayatta en sevdiği şey su olduğu için nerede bir su birikintisi görse atlamadan duramaz (Siyah Martı Animasyon, 2023).



Resim 3. Misket. Kaynak: (Siyah Martı Animasyon, 2023a)

Misket; bir mirkettir ve çok becerikli bir hayvandır. Misket'in elinden her iş gelir. Hızlı, süratli ve yetenekli halleriyle bir şey bozulsa onu hemen tamir etmek ister. Üzerinde taşıdığı çantasında bütün aletler yer alır. Aynı zamanda tedbirli ve tasarruflu bir hayvandır (Siyah Martı Animasyon, 2023).



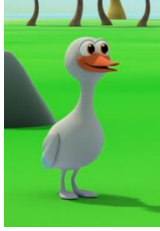
Resim 4. Mirmir. Kaynak: (Siyah Martı Animasyon, 2023a)

Mirmir; Misket'in kardeşidir, aynı zamanda hareketli ve heyecanlıdır. Misket gibi deęişik icatları vardır ve bir gn abisi Misket gibi olmayı ok ister (Siyah Martı Animasyon, 2023).



Resim 5. Pelik. Kaynak: (Siyah Martı Animasyon, 2023a)

Pelik; bembeyaz tyl bir pelikan kuşudur. Yaşlıdır fakat enerji doludur. Ekibin habercisi ve bilgi kuşu olan Pelik, zeki, olgun, anlayışlı ve ok bilgilidir (Siyah Martı Animasyon, 2023).



Resim 6. Pene. Kaynak: (Siyah Martı Animasyon, 2023a)

Pene; yavru bir pelikandır ve Pelik'in torunudur. ok bilmiş, neşeli ve zeki bir kuştur (Siyah Martı Animasyon, 2023).



Resim 7. Penguenler. Kaynak: (Siyah Martı Animasyon, 2023a)

Pegu, Zeze ve Gugu; yavru birer pengüendirler. Yaramaz ve komiktirler. Heyecanlı olan penguenler oyun oynamayı ok severler (Siyah Martı Animasyon, 2023).

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

3. BULGULAR

Araştırmanın bu bölümünde ‘Yaşam Becerileri Kazanım Formu’ doğrultusunda incelenen ‘Kaptan Pengu ve Arkadaşları’ çizgi filminin çalışma kapsamındaki bölümlerinde yapılan veri analizlerine, yaşam becerilerinin çizgi filmdeki frekans, yüzdelik dağılımlarına ait bulgulara ve bölümlere ilişkin bilgilere yer verilmiştir.

Tablo 2. Kişisel yaşam becerileri kategorisine ait içerik analizi

Kategori	Alt Kategori/ Yaşam Becerisi	Kodlar	Kazanımlar
Kişisel Yaşam Becerileri	Kendini Koruma	Mikrop	K1-Kendisi için tehlikeli olan durumları söyler.
		Hapşırma	K2-Tehlike ve kazalardan korunmak için yapılması gerekenleri söyler.
		Tehlikeli Durum	
		Arılar	K5-Tehlikeli olan durumlardan ve kişilerden uzak durur.
		Uzaklaşmak	
		Camın Batması	
		Yaklaşmamak	K6-Herhangi bir tehlike veya kaza durumunda çevresinden yardım ister.
		Eve Dönmek	
		Elimde Tutmak	
		Hareket Etmek	
		Zarar Vermek	
		Hareket Etmemek	
		Yardım İstemek	
		Söndürmek	
Yangın			
Kişisel Yaşam Becerileri	Sağlıklı Beslenme Alışkanlığı	Sağlıklı Gıda	K2-Yiyecek ve içecekleri yeterli miktarda tüketir.
		Gıdaları Özenli Tüketmek	

			K3-Sağlığını olumsuz etkileyen besinleri yemekten ve içmekten kaçınır.
Kişisel Yaşam Becerileri	Cesaret	Korkmak	1-Kendisini korkutan nesne/durum/olayı söyler.
		Nesneye Yaklaşmak	2-Kendisini korkutan nesne/durum/olay ile yüz yüze gelebilir.
		Cesaretli Olmak	
Kişisel Yaşam Becerileri	Mutluluk ve İyimserlik	Neşeli Olmak	K1-Yaşadığı olumsuz durumlarda olumlu bakış açısıyla bakar.
		Yaşasın	
		Sevinmek	K3-Yaşadığı olumlu durumlar karşısında hissettiği sevinç, heyecan ve mutluluk gibi duygularını sözel olarak ifade eder.
		Gülmek	
		Eğlenmek	
		Güven Duymak	
		Güzel Boyamak	
		Harika Olmak	
		Alkışlamak	K4-Yaşadığı olumlu durumlar sonucunda hissettiği mutluluğu neşeli davranışlarıyla gösterir.
		Güzel Şarkı	
		Güzel Deniz	
Güzel Su			
Güzel Olmak			
Sarılmak			
Kişisel Yaşam Becerileri	Sabır	Beklemek	K1-Zaman zaman beklemesi gerektiğini bilir.
			K2-Gerekli durumlarda sabreder.
Kişisel Yaşam Becerileri	Sorumluluk	Görev Üstlenmek	K1-Sorumluluk almak için istekli olduğunu gösterir.
		Sorumluluk Yardım Etmek	K2-Üstlendiği sorumluluğu yerine getirir.
		İstekli Olmak	
		Çözüm Bulmak	K3-Sorumluluklar yerine getirilmediği durumlarda olası sonuçları söyler.
		Görevi Uygulamak	
Kişisel Yaşam Becerileri	Yardımseverlik	Yardım İstemek	K1-Tek başına üstesinden gelemeyeceği işler olduğunu kavrar.

		<u>Mutlu Olmak</u>	K2-Birlikte iş yapmanın farkını bilir.
		<u>Teşekkür Etmek</u>	
		<u>Yardım Etmek</u>	K3-Başkalarının kendisine yardım etmesinden memnun olur.
		<u>İş birliği Yapmak</u>	
		<u>Güven Duymak</u>	
Kişisel Yaşam Becerileri	Motivasyon	<u>İstekli Olmak</u>	K1-Yetişkin yönlendirmesi olmadan bir işe başlar.
		<u>Merak Etmek</u>	K2-Başladığı bir işi zamanında bitirebilmek için çaba gösterir.
		<u>Heyecanlı Olmak</u>	
		<u>Liderlik Yapmak</u>	K3-Kendini motive edecek çeşitli yollar bulur.
		<u>Motive Olmak</u>	
		<u>Çaba Göstermek</u>	
		<u>Sorumluluk</u>	
		<u>Eğlenceli Olmak</u>	
Kişisel Yaşam Becerileri	Öfke Kontrolü	<u>Kızgınlığını Belirtmek</u>	K1-Yaşadığı öfke duygusu sonucunda olumsuz duygularını sözel ifadeler kullanarak açıklar.
Kişisel Yaşam Becerileri	Öz Düzenleme	<u>Motive Olmak</u>	K1-Kendi duygu, düşünce ve davranışlarını kontrol eder.
		<u>Sorumluluk Kontrolünü Sağlamak</u>	K2-Sorumluluklarını çevresinden bir müdahale olmadan yerine getirir.
		<u>Karar Vermek</u>	
		<u>İstekli Olmak</u>	K3-Hedeflerine ulaşmak için bazı isteklerini erteler.
		<u>Çaba Göstermek</u>	
		<u>Kendini Korumak</u>	K4-Görevlerini yerine getirmek için çaba gösterir.
		<u>Sessiz Konuşmak</u>	
		<u>Konuşmak</u>	
Kişisel Yaşam Becerileri	Saygı	<u>Günaydın</u>	K1- Evde ve okul ortamında ‘teşekkür etme, lütfen, merhaba, hoşça kal’ gibi kelimeleri kullanarak görgü kurallarına uyar.
		<u>Beklemek</u>	
		<u>Teşekkür Etmek</u>	
		<u>Merhaba</u>	K5-Konuşmak için sırasını bekler.
		<u>Görüşürüz</u>	

Güle Güle

Demek

Selam Vermek

Hoşça kal

Demek

Tablo 2'ye göre kişisel yaşam becerileri kategorisi kapsamındaki alt kategorilerden biri olan kendini koruma becerisine ait 15 kod, sağlıklı beslenme alışkanlığına ait 2 kod, cesaret becerisine ait 3 kod, mutluluk ve iyimserlik becerisine ait 14 kod, sabır becerisine ait 1 kod, sorumluluk becerisine ait 6 kod, yardımseverlik becerisine ait 6 kod motivasyon becerisine ait 8 kod, öfke kontrolü becerisine ait 1 kod, öz düzenleme becerisine ait 9 kod, saygı becerisine ait 8 kod elde edilmiştir. Çalışma grubunda kişisel yaşam becerileri olarak toplam 29 kazanım tespit edilmiştir.

Tablo 3. Bireylerarası ilişki becerileri kategorisine ait içerik analizi

Kategori	Alt Kategori/ Yaşam Becerisi	Kodlar	Kazanımlar
Bireylerarası İlişki Becerileri	Empati	Dinlemek	K1-Kendi duygularını söyler.
		Kötü Hissetmek	K2-Başka kişilerin duygularını söyler.
		Merak Etmek	K3-Başka bir kişiyi dinlerken dinledikleri ile ilgili sorular sorar.
		İyi Hissetmek	K4-Başka bir kişiyi dinlerken sözünü kesmeden dinler.
		Korkmak	
		Farklı Davranmak	
		Sevmek	
Bireylerarası İlişki Becerileri	Liderlik	Liderlik Yapmak	K1-Gerektiğinde liderliği üstlenir.
		Tavsiyeyi Reddetmek	K2-Yönlendirmelerden ve öğretilerden rahatsızlık duyar.
Bireylerarası İlişki Becerileri	Affetme	Yalan Söylemek	K1-Yaşadığı olumsuz durumun kendisinde yaşattığı duyguyu sözel olarak ifade eder.
		Af Dilemek	K2- Yaşadığı olumsuz durumun kendisinde yaşattığı
		Üzülme	

		Affetmek	duyguyu davranış olarak ifade eder. K3-Affetmesi gerekli durumlarda karşısındaki kişiyi affettiğini söyler.
		Özür Dilemek	
Bireylerarası İlişki Becerileri	Çatışma Çözme	Çözüm Bulmak	K1-Sorunlarını konuşarak çözer.
		Konuşmak	K2-Sorunlarını çözemediğinde yetişkinlerden yardım ister.
		Yardım İstemek	
			K3-Gerektiğinde uzlaşmacı davranır.
		Anlaşma Sağlamak Sevinmek	

Tablo 3'e göre bireylerarası ilişki becerileri kategorisi kapsamındaki alt kategorilerden biri olan empati becerisine ait 8 kod, liderlik becerisine ait 2 kod, affetme becerisine ait 5 kod, çatışma çözme becerisine ait 5 kod elde edilmiştir. Çalışma grubunda bireylerarası ilişki becerileri olarak toplam 12 kazanım tespit edilmiştir.

Tablo 4. Bilişsel yaşam becerileri kategorisine ait içerik analizi

Kategori	Alt Kategori/ Yaşam Becerisi	Kodlar	Kazanımlar
Bilişsel Yaşam Becerileri	Sosyal Problem Çözme	Sorun Çözmek	K1-Yaşamış olduğu sorunu söyler.
		Sorunu Anlatmak	K2-Yaşamış olduğu sorunla ilgili çeşitli çözüm yolları önerir.
		Ağaçları Temizlemek	K3-Belirlediği çözüm yollarından birini seçer.
		Koruma Altına Almak	
Bilişsel Yaşam Becerileri	Karar Verme	Kararlı Olmak	K1-Verdiği kararın olası sonuçlarını söyler.

Hasta Olmak	K3-Verdiği kararın çevresindekileri nasıl etkileyeceğini sözel olarak ifade eder.
Hasta Etmek	
Korumak	
Görmek	
Pişmanlık	
Duymak	
Sorun Çözmek	
Rahatsız Etmek	
Ürkütmek	
Uzamak	
İyileşmemek	
Zarar Görmek	
Zarar Vermek	

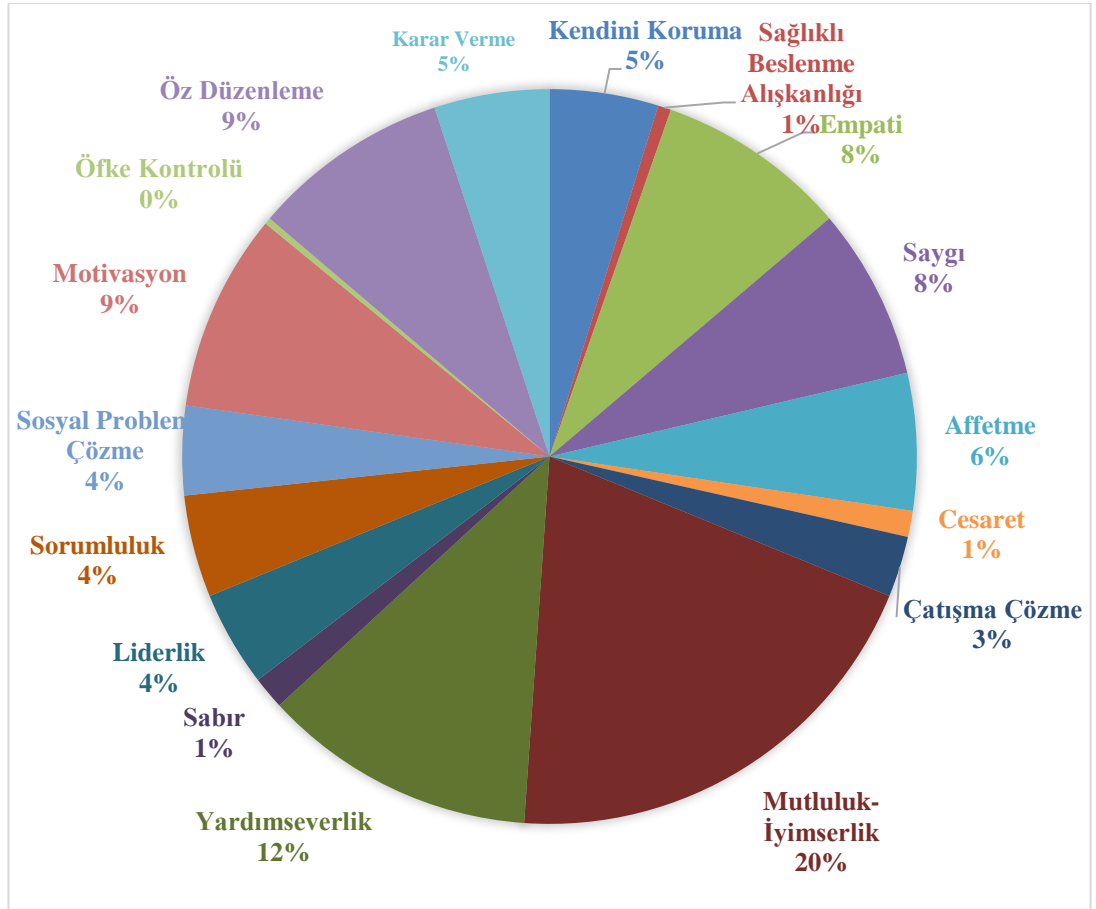
Tablo 4'e göre bilişsel yaşam becerileri kategorisi kapsamındaki alt kategorilerden biri olan sosyal problem çözme becerisine ait 4 kod, karar verme becerisine ait 13 kod elde edilmiştir. Çalışma grubunda bilişsel yaşam becerileri olarak toplam 5 kazanım tespit edilmiştir.

Tablo 5. Yaşam becerilerinin toplam frekans ve yüzde dağılımı

Yaşam becerileri	Frekans (f)	Yüzde (%)
Kendini koruma	16	5,06
Sağlıklı beslenme alışkanlığı	2	0,63
Empati	28	8,86
Saygı	25	7,91
Affetme	20	6,32
Cesaret	4	1,26
Çatışma çözme	9	2,84
Mutluluk ve iyimserlik	66	20,88
Yardımseverlik	40	12,65
Sabır	5	1,58
Liderlik	14	4,43
Sorumluluk	15	4,74
Sosyal problem çözme	13	4,11
Motivasyon	29	9,17
Öfke kontrolü	1	0,31
Öz düzenleme	29	9,17
Karar verme	17	5,37
Toplam	316	100,00

Tablo 5’te yaşam becerilerinin frekans ve yüzde dağılımları yer almaktadır. Araştırma kapsamına alınan bölümlerde incelenen tüm yaşam becerilerinin yer aldığı görülmektedir. Gözlenen yaşam becerilerinin bölümler içindeki dağılımı incelendiğinde en sık görülen yaşam becerisi %20,8 oranıyla ve 66 frekansına sahip olan mutluluk ve iyimserlik becerisinin olduğu görülmüştür. Bu beceriyi ikinci sırada %12,6 oranıyla ve 40 frekansına sahip olan yardımseverlik becerisi takip etmektedir. En çok görülen üçüncü sıradaki yaşam becerileri ise %9,1 oranıyla ve 29 defa yer alan motivasyon ve öz düzenleme becerileri olmuştur. Araştırma kapsamındaki tüm bölümlerde en az gözlenen yaşam becerileri ise; %0,3 oranıyla ve 1 defa yer alan öfke kontrolü becerisi; %0,6 oranıyla ve 2 defa yer alan sağlıklı beslenme alışkanlığı; %1,2 oranıyla ve 4 defa yer alan cesaret becerisinin olduğu görülmektedir.

Grafik 1. Yaşam becerilerinin yüzdelerik dağılım durumu



Grafik 1’de yaşam becerilerinin yüzdelerik dağılım durumu verilmektedir. ‘Kaptan Pengu ve Arkadaşları’ çizgi filminde en sık yer verilen yaşam becerisi

mutluluk ve iyimserlik becerisidir. 2. sırada en çok yer verilen yardımseverlik, 3. sırada motivasyon ve öz düzenleme, 4. sırada empati, 5. sırada saygı, 6. sırada affetme, 7. sırada karar verme, 8. sırada kendini koruma, 9. sırada sorumluluk, 10. sırada liderlik, 11. sırada sosyal problem çözme, 12. sırada çatışma çözme, 13. sırada sabır, 14. sırada cesaret, 15. sırada sağlıklı beslenme alışkanlığı, 16. sırada öfke kontrolü becerileri bulunmaktadır.

Tablo 6. Yaşam becerilerinin bölümlere göre analizi

Yaşam Becerileri	Bölümler										Toplam
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Kendini Koruma	X				X		X	X		X	5
Sağlıklı Beslenme Alışkanlığı	X					X					2
Empati		X	X	X	X	X	X	X	X	X	9
Saygı	X	X	X	X	X	X	X	X		X	9
Affetme	X	X	X		X	X		X	X	X	8
Cesaret		X						X			2
Çatışma Çözme				X	X		X	X	X		5
Mutluluk ve İyimserlik	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	10
Yardımseverlik	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	10
Sabır				X		X		X	X		4
Liderlik	X	X	X	X	X			X	X	X	8
Sorumluluk	X	X	X	X				X	X	X	7
Sosyal Problem Çözme			X	X	X			X	X		5
Motivasyon	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	10
Öfke Kontrolü							X				1
Öz Düzenleme	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	10
Karar Verme	X	X	X	X	X	X	X			X	8

Tablo 6’da göre yaşam becerilerinin bölümlere göre analizi görülmektedir. Buna göre; ‘Kaptan Pengu ve Arkadaşları’ çizgi filmine ait çalışma grubunda mutluluk ve iyimserlik, yardımseverlik, motivasyon ve öz düzenleme becerilerinin 10 bölümde; empati ve saygı becerilerinin 9 bölümde; affetme, liderlik ve karar verme becerilerinin 8 bölümde; sorumluluk becerisinin 7 bölümde; kendini koruma, çatışma çözme ve sosyal problem çözme becerilerinin 5 bölümde; sabır becerisinin 4 bölümde; sağlıklı beslenme alışkanlığı ve cesaret becerilerinin 2 bölümde; öfke kontrolü becerisinin de sadece 1 bölümde yer aldığı görülmektedir.

Tablo 7. Kişisel yaşam becerilerinin frekans ve yüzde dağılımı

Kategori	Alt Kategori/Yaşam Becerisi	Frekans	Yüzde
Kişisel Yaşam Becerileri	Kendini Koruma	16	5,06
	Sağlıklı Beslenme Alışkanlığı	2	0,63
	Cesaret	4	1,26
	Mutluluk ve İyimserlik	66	20,88
	Sabır	5	1,58
	Sorumluluk	15	4,74
	Yardımseverlik	40	12,65
	Motivasyon	29	9,17
	Öfke Kontrolü	1	0,31
	Öz Düzenleme	29	9,17
	Saygı	25	7,91

Tablo 7’de kişisel yaşam becerilerinin frekans ve yüzde dağılımları verilmektedir. Kişisel yaşam becerilerinin ‘Kaptan Pengu ve Arkadaşları’ çizgi filmine ait çalışma grubundaki tüm bölümlerinde yer aldığı görülmektedir. Kişisel yaşam becerilerinin dağılımı izlendiğinde ise; en fazla orana sahip olan üç becerinin %20,8 oranıyla ve aynı zamanda tüm bölümlerde 66 frekansına sahip olan mutluluk ve iyimserlik becerisinin olduğu; ikinci beceri olarak %12,6 oranıyla ve aynı zamanda tüm bölümlerde 40 frekansına sahip olan yardımseverlik becerisinin; üçüncü beceri olarak %9,1 oranıyla ve 29 frekansına sahip olan motivasyon ve öz düzenleme becerilerinin takip ettiği görülmektedir.

Tablo 8. Bireylerarası ilişki becerilerinin frekans ve yüzde dağılımı

Kategori	Alt Kategori/Yaşam Becerisi	Frekans	Yüzde
Bireylerarası İlişki Becerileri	Empati	28	8,86
	Liderlik	14	4,43
	Affetme	20	6,32
	Çatışma Çözme	9	2,84

Tablo 8’de bireylerarası ilişki becerilerinin frekans ve yüzde dağılımları verilmektedir. Bireylerarası ilişki becerilerinin ‘Kaptan Pengu ve Arkadaşları’ çizgi filmine ait çalışma grubundaki tüm bölümlerinde yer aldığı görülmektedir. Bireylerarası ilişki becerilerinin dağılımı izlendiğinde ise; en fazla %8,8 oranıyla ve aynı zamanda tüm bölümlerde 28 frekansına sahip olan empati; ikinci olarak %6,3

oranıyla ve aynı zamanda tüm bölümlerde 20 frekansına sahip olan affetme; üçüncü sırada %4,4 oranıyla ve 14 frekansına sahip olan liderlik; dördüncü sırada %2,84 oranıyla ve 9 frekansına sahip olan çatışma çözme becerisinin takip ettiği görülmektedir.

Tablo 9. Bilişsel yaşam becerilerinin frekans ve yüzde dağılımı

Kategori	Alt Kategori/Yaşam Becerisi	Frekans	Yüzde
Bilişsel Yaşam	Sosyal Problem Çözme	13	4,11
Becerileri	Karar Verme	17	5,37

Tablo 9’da bilişsel yaşam becerilerinin frekans ve yüzde dağılımları verilmektedir. Bilişsel yaşam becerilerinin ‘Kaptan Pengu ve Arkadaşları’ çizgi filmine ait çalışma grubundaki tüm bölümlerinde yer aldığı görülmektedir. Bilişsel yaşam becerilerinin dağılımı incelendiğinde en fazla %5,3 oranıyla ve aynı zamanda tüm bölümlerde 17 frekansına sahip olan karar verme; ikinci sırada %4,1 oranıyla ve aynı zamanda tüm bölümlerde 13 frekansına sahip olan sosyal problem çözme becerisinin olduğu görülmektedir.

3.1.ÇALIŞMA GRUBUNUN İNCELENMESİ

3.1.1.Geçmiş Olsun Bölümünün İncelenmesi

Resim 8. Geçmiş Olsun bölümüne ait örnek resim



‘Geçmiş Olsun’ bölümünde Pene, leyleklerle vakit geçirebilmek için okula gitmek istemez ve herkese hasta olduğunu söyler. Nehirde suyun akmadığını gören Pene, bunu haber vermek için diğerlerinin yanına gelir ve hapşırığında herkes

kendisini korumak için onun yanından uzaklaşır. Kaptan Pengu, Pene'ye iyileşene kadar evden çıkmamasını söyler. Pelik, nehrin suyunun setle kapatıldığını Kaptan Pengu'ya haber verir. Kaptan Pengu, Pelik ve Mandalina ise bu durumu anlamak için nehre gelirler; Mandalina suyu kirlenen nehre girdiği için hasta olur. Herkes kirli suyun canlılara zarar vermemesi için setle kapatıldığını Pelik'ten öğrenir. Pene ise bir daha yalan konuşmayacağını söyler.

Tablo 10. Bölüm 1'de yer alan yaşam becerilerinin frekans ve yüzde dağılımı

Bölüm 1. (Geçmiş Olsun)		
Yaşam becerileri	Frekans (f)	Yüzde (%)
Kendini koruma becerisi	3	12,5
Sağlıklı beslenme alışkanlığı	1	4,16
Saygı	2	8,33
Affetme	1	4,16
Mutluluk ve iyimserlik	5	20,83
Yardımseverlik	2	8,33
Liderlik	1	4,16
Sorumluluk	1	4,16
Motivasyon	1	4,16
Öz düzenleme	2	8,33
Karar verme	5	20,83
Toplam	24	100,00

Tablo 10'da çalışma grubuna ait bölüm 1'de yer alan yaşam becerilerinin frekans ve yüzde dağılımı yer almaktadır; 'Kaptan Pengu ve Arkadaşları' çizgi filminin bu bölümünde kendini koruma becerisi, sağlıklı beslenme alışkanlığı, saygı, affetme, mutluluk ve iyimserlik, yardımseverlik, liderlik, sorumluluk, motivasyon, öz düzenleme ve karar verme becerileri yer almıştır. Gözlenen yaşam becerilerinin dağılımı incelendiğinde ise en çok yer alan yaşam becerilerinin %20,8 oranıyla ve bölüm içinde 5'er defa yer alan mutluluk-iyimserlik ve karar verme becerilerinin olduğu; sonrasında %12,5 oranıyla ve 3 defa yer alan kendini koruma becerisinin takip ettiği görülmüştür. En az gözlenen beceriler ise %4,1 oranıyla 1'er defa yer alan sağlıklı beslenme alışkanlığı, affetme, liderlik, sorumluluk, motivasyon becerileri olmuştur. Bu bölümde;

'Günaydın Pene, seni çok neşeli gördüm.' diyen leyleğe; Pene 'Evet, güneş beni çok neşelendirdi.' diye cevap vermesi mutluluk ve iyimserlik becerisinin,

Kaptan Pengu'nun Mandalinaya 'Sudan çıksan iyi olacak Mandalina, yoksa hasta olacaksın' ifadesi ise karar verme becerisinin varlığını göstermektedir.

3.1.2. Yıldırım Taşı Bölümünün İncelenmesi

Resim 9. Yıldırım Taşı bölümüne ait örnek resim



'Yıldırım Taşı' bölümünde Pene ve Pegu, kaykay yapmayı öğrenirken, Mandalina'nın çiçeklerine istemeden zarar verirler. Pene ve Pegu Mandalina'nın üzülüğünü görünce ona çiçek toplamaya gittiklerinde hiç görmedikleri bir görüntü ile karşılaşılır. Pene ve Pegu korkmuş bir şekilde kaçınarak geri gelirler ve Kaptan Pengu, Mirmir ve Mandalina'ya canavar gördüklerini anlatırlar. Hep birlikte canavar sandıkları şeye bakmaya giderler. Karşılına yıldırım taşları çıkar. Kaptan Pengu, yıldırım taşlarını merak eden yavru penguenlere onların nasıl ortaya çıktığını anlatır. Pene ve Pegu'nun kaçınmalarının sebebinin ise bu taşlardan kaçarken ısırgan otlarına dokunmaları sonucunda başladığı anlaşılır ve soğuk suya girince kaçınmaları geçmiştir.

Tablo 11. Bölüm 2'de yer alan yaşam becerilerinin frekans ve yüzde dağılımı

Bölüm 2. (Yıldırım Taşı)		
Yaşam Becerileri	Frekans (f)	Yüzde (%)
Empati	4	16,66
Saygı	2	8,33
Affetme	2	8,33
Cesaret	2	8,33
Mutluluk ve iyimserlik	5	20,83
Yardımselik	3	12,5
Liderlik	2	8,33
Sorumluluk	1	4,16
Motivasyon	1	4,16

Öz düzenleme	1	4,16
Karar verme	1	4,16
Toplam	24	100,00

Tablo 11’ de çalışma grubuna ait bölüm 2’de yer alan yaşam becerilerinin frekans ve yüzde dağılımları yer almaktadır; ‘Kaptan Pengu ve Arkadaşları’ çizgi filminin bu bölümünde empati, saygı, affetme, cesaret, mutluluk ve iyimserlik, yardımseverlik, liderlik, sorumluluk, motivasyon, öz düzenleme ve karar verme becerileri yer almıştır. Gözlenen yaşam becerilerinin dağılımı incelendiğinde ise en çok yer alan yaşam becerilerinin %20,8 oranıyla ve bölüm içinde 5 defa yer alan mutluluk ve iyimserlik becerisinin olduğu; sonrasında %16,6 oranıyla ve 4 defa yer alan empati becerisinin takip ettiği görülmüştür. En az gözlenen beceriler ise %4,1 oranı ile ayrıca 1’er defa yer alan sorumluluk, motivasyon, öz düzenleme ve karar verme becerileri olmuştur. Bu bölümde;

Mandalina’nın keyifle şarkı mırıldanırken, bir yandan çiçekleriyle neşeli şekilde konuşması mutluluk ve iyimserlik becerisinin,

Mirmir’in ‘Mandalina ne kadar üzüldü biliyor musunuz?’ ifadesi empati becerisinin varlığını göstermektedir.

3.1.3.Mavi Lav Bölümünün İncelenmesi

Resim 10. Mavi Lav bölümüne ait örnek resim



‘Mavi Lav’ bölümünde Misket anlatacağı ders için bir icat yapmış ve bunun ne olduğunu derste söyleyecektir. Mandalina bu dersin eğlenceli geçmesi için ona yardımcı olmak ister fakat Misket bu öneriyi kabul etmez. Misket dersinde bu icadını

çok sıkıcı ve karışık anlattığı için herkes çok sıkılır. Yavru penguenler, bu icadın ne olduğunu tahmin etmeye çalışır. Bunun bir kompost makinesi olduğunu öğrenince hayal kırıklığı yaşayıp, oyun oynamaya giderler. Bu duruma üzülen Misket ise Kaptan Pengu ve Mandalina'nın aklına gelen fikir sayesinde bu dersi eğlenceli hale getirmeyi başarır. Mandalina herkesi sınıfa geri getirir ve Misket bu dersini farklı bir şekilde hikâye yoluyla anlatır ve arkadaşlarına yardımcı oldukları için teşekkür eder.

Tablo 12. Bölüm 3'te yer alan yaşam becerilerinin frekans ve yüzde dağılımı

Bölüm 3. (Mavi Lav)		
Yaşam Becerileri	Frekans (f)	Yüzde (%)
Empati	1	3,84
Saygı	2	7,69
Affetme	2	7,69
Mutluluk ve iyimserlik	5	19,23
Yardımsverlik	3	11,53
Liderlik	1	3,84
Sorumluluk	2	7,69
Sosyal Problem Çözme	1	3,84
Motivasyon	5	19,23
Öz düzenleme	3	11,53
Karar verme	1	3,84
Toplam	26	100,00

Tablo 12'de çalışma grubuna ait bölüm 3'te yer alan yaşam becerilerinin frekans ve yüzde dağılımları yer almaktadır; 'Kaptan Pengu ve Arkadaşları' çizgi filminin bu bölümünde empati, saygı, affetme, mutluluk ve iyimserlik, yardımsverlik, liderlik, sorumluluk, sosyal problem çözme, motivasyon, öz düzenleme ve karar verme becerileri yer almıştır. Gözlenen yaşam becerilerinin dağılımı incelendiğinde ise en çok kullanılan yaşam becerilerinin %19,2 oranı ile aynı zamanda 5'er defa yer alan mutluluk-iyimserlik ve motivasyon becerilerinin olduğu; sonrasında %11,5 oranıyla ve 3'er defa yer alan yardımsverlik ve öz düzenleme becerilerinin takip ettiği görülmüştür. En az gözlenen beceriler ise %3,8 oranı ile 1'er defa yer alan empati, liderlik, sosyal problem çözme ve karar verme becerileri olmuştur. Bu bölümde;

Kaptan Pengu'nun Mandalina'ya neşeli görüldüğünü söylemesi ve Mandalina'nın da 'Çocuklarla dersim harika geçti, çok eğlendik.' demesi mutluluk ve iyimserlik becerisinin,

Leylek Pene ve yavru penguenlerin icadın yanına gelerek onu incelemeleri ve hakkında soru sormaları ise motivasyon becerisinin varlığını göstermektedir.

3.1.4.Küçücük Yağmur Bölümünün İncelenmesi

Resim 11. Küçücük Yağmur bölümüne ait örnek resim



'Küçücük Yağmur' bölümünde Kaptan Pengu ve Misket, Misket'in tarlasındaki su sorununun ne olduğunu anlamaya çalışırlar. Tarlada su akmadığı için sebzeler giderek kurumaktadır. Bu durumun nedenini bulmak için ekip bir araya gelir ve çözmek için uğraşırlar. Pegu, Zeze ve Gugu tarlada sadece küçük bir alana yağın yağmuru görürler. Bu durumu Kaptan Pengu'ya haber vermek için gittiklerinde Pelik'ten bunun mevzi sağanak yağmuru olduğunu öğrenirler. Diğer yandan tarlaya geçici olarak su temin etmek için çözüm arayışına girerler. Pelik eski bir yöntem olan ağ germe işlemini tarlada kullanmayı düşünür ve böylece tarlayı sulamak geçici bir çözüm bulunmuş olur.

Tablo 13. Bölüm 4'te yer alan yaşam becerilerinin frekans ve yüzde dağılımı

Bölüm 4. (Küçücük Yağmur)		
Yaşam Becerileri	Frekans (f)	Yüzde (%)
Empati	1	3,1
Saygı	1	3,1
Çatışma çözme	3	9,3
Mutluluk ve iyimserlik	3	9,3
Yardımselik	7	21,8
Sabır	1	3,1
Liderlik	3	9,3
Sorumluluk	3	9,3
Sosyal Problem Çözme	3	9,3
Motivasyon	3	9,3

Öz düzenleme	2	6,2
Karar verme	2	6,2
Toplam	32	100,0

Tablo 13'te çalışma grubuna ait bölüm 4'te yer alan yaşam becerilerinin frekans ve yüzde dağılımları yer almaktadır; 'Kaptan Pengu ve Arkadaşları' çizgi filminin bu bölümünde empati, saygı, çatışma çözme, mutluluk ve iyimserlik, yardımseverlik, sabır, liderlik, sorumluluk, sosyal problem çözme, motivasyon, öz düzenleme ve karar verme becerileri yer almıştır. Gözlenen yaşam becerilerinin dağılımı incelendiğinde ise en çok kullanılan yaşam becerisinin %21,8 oranı ile aynı zamanda 7 defa yer alan yardımseverlik becerisinin olduğu; sonrasında %9,3 oranıyla ve 3'er defa yer alan çatışma çözme, mutluluk-iyimserlik, liderlik, sorumluluk, sosyal problem çözme ve motivasyon becerilerinin takip ettiği görülmüştür. En az gözlenen beceriler ise %3,1 oranıyla ve ayrıca 1'er defa yer alan empati, saygı ve sabır becerileri olmuştur. Bu bölümde;

Pelik'in 'Birbirimize yardım etmeliyiz.' ifadesi yardımseverlik becerisinin,

Mandalina'nın boruları taşımak için koşarak gitmesine herkesin gülmesi mutluluk ve iyimserlik becerisinin varlığını göstermektedir.

3.1.5. Renkli Ağaç Bölümünün İncelenmesi

Resim 12. Renkli Ağaç bölümüne ait örnek resim



'Renkli Ağaç' bölümünde Mirmir, Pene ve yavru penguenler ormanda keşif yürüyüşüne çıkarlar. Yürüyüş sırasında rengarenk boyanmış ağaçları görürler ve bu ağaçları Mandalina'nın boyadığını düşünürler. Çünkü sabah karşılaştıklarında

Mandalina'nın elleri rengarenk boyalıdır ve ayrıca evinde ağaçlarla aynı renkte olan boyaları da görmüşlerdir. Onunla bu durumu konuşmaya karar verirler. Mandalina onlara her şeyi anlatır. Ağaçları onun boyamadığını anlayarak Mandalina'dan özür dilerler. Ormandaki bu renkli ağaçların ise 'Gökkuşluğu Ağaçları' olduğunu öğrenirler.

Tablo 14. Bölüm 5'te yer alan yaşam becerilerinin frekans ve yüzde dağılımı

Bölüm 5. (Renkli Ağaç)		
Yaşam Becerileri	Frekans (f)	Yüzde (%)
Kendini Koruma	2	6,89
Empati	5	17,24
Saygı	1	3,44
Affetme	4	13,79
Çatışma çözme	1	3,44
Mutluluk ve iyimserlik	5	17,24
Yardımseverlik	1	3,44
Liderlik	1	3,44
Sosyal Problem Çözme	2	6,89
Motivasyon	3	10,34
Öz düzenleme	3	10,34
Karar verme	1	3,44
Toplam	29	100,00

Tablo 14'te çalışma grubuna ait bölüm 5'te yer alan yaşam becerilerinin frekans ve yüzde dağılımları yer almaktadır; 'Kaptan Pengü ve Arkadaşları' çizgi filminin bu bölümünde kendini koruma, empati, saygı, affetme, çatışma çözme, mutluluk ve iyimserlik, yardımseverlik, liderlik, sosyal problem çözme, motivasyon, öz düzenleme ve karar verme becerileri yer almıştır. Gözlenen yaşam becerilerinin dağılımı incelendiğinde ise en çok kullanılan yaşam becerisinin %17,24 oranı ile aynı zamanda 5'er defa yer alarak mutluluk-iyimserlik ve empati becerilerinin olduğu; %13,7 oranıyla ve 4 defa yer alan affetme becerisinin takip ettiği görülmüştür. En az gözlenen beceriler ise %3,4 oranı ile ayrıca 1'er defa yer alarak saygı, çatışma çözme, yardımseverlik, liderlik ve karar verme becerileri olmuştur. Bu bölümde;

Yavru penguenlerin verdiği kutuyu açan Mandalina'nın 'Bu gerçekten harika. Bir sürü fırçam oldu.' ifadesi mutluluk ve iyimserlik becerisinin,

Mirmir'in Pene ve yavru penguenlere 'Bugün harika bir gün olacak, hissediyorum bunu.' demesi ise empati becerisinin varlığını göstermektedir.

Tablo 15'te çalışma grubuna ait bölüm 6'da yer alan yaşam becerilerinin frekans ve yüzde dağılımları yer almaktadır; 'Kaptan Pengu ve Arkadaşları' çizgi filminin bu bölümünde sağlıklı beslenme alışkanlığı, empati, saygı, affetme, mutluluk ve iyimserlik, yardımseverlik, sabır, motivasyon, öz düzenleme ve karar verme becerileri yer almıştır. Gözlenen yaşam becerilerinin dağılımı incelendiğinde ise en çok kullanılan yaşam becerisinin %22,2 oranı ile aynı zamanda 6 defa yer alan yardımseverlik becerisinin olduğu; %14,8 oranıyla ve 4'er defa yer alan mutluluk-iyimserlik ve öz düzenleme becerilerinin takip ettiği görülmüştür. En az gözlenen beceriler ise %3,7 oranı ile ayrıca 1'er defa yer alarak sağlıklı beslenme alışkanlığı, affetme ve sabır becerileri olmuştur. Bu bölümde;

Meyveyi almak için yetişemeyen Gugu'ya Mirmir'in 'İşte sana meyve Gugu'cum.' diyerek daldan meyveyi koparıp ona vermesi yardımseverlik becerisinin,

Mandalina kuşun sesini duyunca 'Ne güzel şarkı söylüyor değil mi?' ifadesi mutluluk ve iyimserlik becerisinin,

Gugu'nun 'Mandalina çorbamı verir misin? Bir an önce iyileşmek istiyorum.' ifadesi öz düzenleme becerisinin varlığını göstermektedir.

3.1.7.Sütleğengiller Bölümünün İncelenmesi

Resim 14. Sütleğengiller bölümüne ait örnek resim



'Sütleğengiller' bölümünde Mandalina yeni bir vazo boyadığı için çok mutlu olur. Bu vazo elinden düşürüp kırılınca çok üzülür. Vazonun kırılan parçalarını Mirmir ve Pelik'in de yardımlarıyla toplayıp yapıştırır. Vazonun parçaları tamamlanınca ona tekrar bir şey olmaması için elinden hiç bırakmaz. Mandalina sevdiği bir şeye zarar

geldiği için bu durum başkalarının da başına geleceğini düşünüp diğerlerinin işine karışır. Hepsi bu durumdan rahatsız olur ve Mandalina ile konuşmaya karar verirler. Herkes onunla konuşmak üzereyken Gugu yeni bir çiçek türü bularak gelir. Çiçek kurduğu için onu suya koymaya karar verirler ve Mandalina'dan vazosunu isterler. Fakat o, vazoya tekrar zarar geleceğini düşünerek başta vermek istemez. Sonra Mandalina vazoyu onlara verir ve içine su doldurdıklarında vazo daha önce kırılan yerlerinden su sızdırdığı için vazoyu başka bir amaçla kullanmaya karar verir.

Tablo 16. Bölüm 7’de yer alan yaşam becerilerinin frekans ve yüzde dağılımı

Bölüm 7. (Sütleğengiller)		
Yaşam Becerileri	Frekans (f)	Yüzde (%)
Kendini Koruma	5	13,51
Empati	5	13,51
Saygı	7	18,91
Çatışma Çözme	1	2,70
Mutluluk ve iyimserlik	8	21,62
Yardımseverlik	4	10,81
Motivasyon	1	2,70
Öfke Kontrolü	1	2,70
Öz düzenleme	2	5,40
Karar verme	3	8,10
Toplam	37	100,00

Tablo 16’da çalışma grubuna ait bölüm 7’de yer alan yaşam becerilerinin frekans ve yüzde dağılımları yer almaktadır; ‘Kaptan Pengu ve Arkadaşları’ çizgi filminin bu bölümünde kendini koruma, empati, saygı, çatışma çözme, mutluluk ve iyimserlik, yardımseverlik, motivasyon, öfke kontrolü, öz düzenleme ve karar verme becerileri yer almıştır. Gözlenen yaşam becerilerinin dağılımı incelendiğinde; en çok kullanılan yaşam becerisinin %21,6 oranı ile aynı zamanda 8 defa yer alan mutluluk ve iyimserlik becerisi olduğu; sonrasında ise %18,9 oranıyla ve 7 defa yer alan saygı becerisinin takip ettiği görülmüştür. En az gözlenen beceriler ise %2,7 oranı ile ayrıca 1’er defa yer alan çatışma çözme, motivasyon ve öfke kontrolü becerileri olmuştur. Bu bölümde;

Mandalina’nın ‘Benim canım vazom, ne kadar da güzel. Bu vazoyu boyadığım için öyle seviniyorum ki’ ifadesi mutluluk ve iyimserlik becerisinin;

Mandalina'nın 'Selam dostlarım.' diyerek gelmesi ise saygı becerisinin varlığını göstermektedir.

3.1.8.Fosiller Bölümünün İncelenmesi

Resim 15. Fosiller bölümüne ait örnek resim



'Fosiller' bölümünde Pene, Mirmir ve yavru penguenler saklambaç oynarken bir şey bulurlar ve bunun ne olduğunu anlamaya çalışırlar. Oradan geçen Mandalina'yı buldukları şeyin yanına götürürler. Mandalina gittiğinde şaşkınlık içinde bakar. Buldukları bu rengarenk taş, bir ağaç gövdesine benzemektedir. Ama ne olduğunu tam olarak Mandalina da çözemez. Kaptan Pengu, Pelik ve Misket de tarlayı kazarken yeni bir şey bulurlar ve buldukları cisim hepsini çok şaşırtmıştır. Mandalina ve Kaptan Pengu buldukları bu cisimleri birbirlerine anlatırlar. Mandalina bir ağaç fosili, Kaptan Pengu ise bir dinazor fosili bulmuştur. Bu durum karşısında bölge koruma altına alınır.

Tablo 17. Bölüm 8'de yer alan yaşam becerilerinin frekans ve yüzde dağılımı

Bölüm 8. (Fosiller)		
Yaşam Becerileri	Frekans (f)	Yüzde (%)
Kendini Koruma	4	8,88
Empati	3	6,66
Saygı	2	4,44
Affetme	3	6,66
Cesaret	2	4,44
Çatışma Çözme	2	4,44
Mutluluk ve iyimserlik	9	20,00
Yardıms severlik	4	8,88
Sabır	2	4,44
Liderlik	3	6,66
Sorumluluk	2	4,44

Sosyal Problem Çözme	6	13,33
Motivasyon	1	2,22
Öz düzenleme	2	4,44
Toplam	45	100,00

Tablo 17’de çalışma grubuna ait bölüm 8’de yer alan yaşam becerilerinin frekans ve yüzde dağılımları yer almaktadır. ‘Kaptan Pengu ve Arkadaşları’ çizgi filminin bu bölümünde kendini koruma, empati, saygı, affetme, cesaret, çatışma çözme, mutluluk ve iyimserlik, yardımseverlik, sabır, liderlik, sorumluluk, sosyal problem çözme, motivasyon ve öz düzenleme becerileri yer almıştır. Gözlenen yaşam becerilerinin dağılımı incelendiğinde ise en çok kullanılan yaşam becerisinin %20 oranı ile aynı zamanda 9 defa yer alan mutluluk ve iyimserlik becerisinin olduğu; sonrasında ise %13,3 oranıyla ve 6 defa yer alan sosyal problem çözme becerisinin takip ettiği görülmüştür. En az gözlenen becerinin ise %2,2 oranı ile ayrıca 1 defa yer alan motivasyon becerisi olmuştur. Bu bölümde;

Mandalina’nın yaşadığı mutlu durum karşısında Misket’e ‘Canım arkadaşım.’ diyerek sarılması mutluluk ve iyimserlik becerisinin,

Pelik’in ‘Uzmanların buraya gelip, bölgeyi koruma altına almaları gerek.’ ifadesi ise sosyal problem çözme becerisinin,

3.1.9.Kayıp Taşlar Bölümünün İncelenmesi

Resim 16. Kayıp Taşlar bölümüne ait örnek resim



‘Kayıp Taşlar’ bölümünde yavru penguinler ormanda iglo yapmak için denizden taş toplarlar. Mirmir ve Mandalina suda sektirme oynarken, toplanan bu

taşları bilmeden tekrar suya atarlar. Bu durumu öğrenen yavru penguenler, yaşanan bu durum karşısında arkadaşlarının yaptıklarına biraz üzülürler. Onlar bu durumu Mirmir ve Mandalina ile çözmeye çalışırken bir anda üzerlerinden meteorit geçerek ormana düşer. Meteoriti bulan yavru penguenler, bu taşla iglo yapmak isterken; Mandalina ve Mirmir ise taş sektirme oyunu oynamayı ister. Misket onların yanına gelerek bunun bir göktaşı değil meteorit olduğunu, yetkililere teslim edilmesi gerektiğini anlatır.

Tablo 18. Bölüm 9’da yer alan yaşam becerilerinin frekans ve yüzde dağılımı

Bölüm 9. (Kayıp Taşlar)		
Yaşam Becerileri	Frekans (f)	Yüzde (%)
Empati	4	9,52
Affetme	2	4,76
Çatışma Çözme	2	4,76
Mutluluk ve iyimserlik	11	26,19
Yardımseverlik	5	11,90
Sabır	1	2,38
Liderlik	2	4,76
Sorumluluk	4	9,52
Sosyal Problem Çözme	1	2,38
Motivasyon	7	16,66
Öz düzenleme	3	7,14
Toplam	42	100,00

Tablo 18’de çalışma grubuna ait bölüm 9’da yer alan yaşam becerilerinin frekans ve yüzde dağılımları yer almaktadır; ‘Kaptan Pengu ve Arkadaşları’ çizgi filminin bu bölümünde empati, affetme, çatışma çözme, mutluluk ve iyimserlik, yardımseverlik, sabır, liderlik, sorumluluk, sosyal problem çözme, motivasyon ve öz düzenleme becerileri yer almıştır. Gözlenen yaşam becerilerinin dağılımı incelendiğinde ise en çok kullanılan yaşam becerisinin %26,1 oranı ile aynı zamanda 11 defa yer alan mutluluk ve iyimserlik becerisinin olduğu; sonrasında ise %16,6 oranıyla ve 7 defa yer alan motivasyon becerisinin takip ettiği görülmüştür. En az gözlenen beceriler ise %2,3 oranı ile ayrıca 1’er defa yer alan sabır ve sosyal problem çözme becerileri olmuştur. Bu bölümde;

Pegu’nun neşeyle ‘Yaşasın, ormanda bir iglomuz olacak.’ ifadesi mutluluk ve iyimserlik becerisinin;

Pene'nin 'Haydi o zaman iş başına.' ifadesi ise motivasyon becerisinin varlığını göstermektedir.

3.1.10. Ateş Kuşağı Bölümünün İncelenmesi

Resim 17. Ateş Kuşağı bölümüne ait örnek resim



'Ateş Kuşağı' bölümünde Kaptan Pengu, Mirmir ve yavru penguenlere bulutlar hakkında bir ödev verir. Onlardan ateş kuşağı bulutlarını görmeden, neye benzediğini düşünerek resmini çizmelerini istemiştir. Yavru penguenler düşünüp taşınırlar ve bir şey bulamadıkları için Misket, Pelik ve Mandalina'dan yardım istemeye karar verirler. Fakat onlardan istedikleri cevapları öğrenemezler. Mirmir ve yavru penguenler, hepsiyle konuştuktan sonra ateş kuşağının farklı isimleri olduğunu öğrenirler. Ateş kuşağına verilen bu isimlerin onun oluşturduğu şekillerden kaynaklandığını da anlamış olurlar. Yaptıkları resimlerin hepsi çok beğenilir. Kaptan Pengu verdiği görevi yerine getirip, çizdikleri resimler için hepsine teşekkür eder.

Tablo 19. Bölüm 10'da yer alan yaşam becerilerinin frekans ve yüzde dağılımı

Bölüm 10. (Ateş Kuşağı)		
Yaşam Becerileri	Frekans (f)	Yüzde (%)
Kendini Koruma	2	4,25
Empati	3	6,38
Saygı	6	12,76
Affetme	5	10,63
Mutluluk ve iyimserlik	11	23,40
Yardımsverlik	5	10,63
Liderlik	1	2,12
Sorumluluk	2	4,25
Motivasyon	4	8,51
Öz düzenleme	7	14,89

Karar verme	1	2,12
Toplam	47	100,00

Tablo 19’da çalışma grubuna ait bölüm 10’da yer alan yaşam becerilerinin frekans ve yüzde dağılımları yer almaktadır. ‘Kaptan Pengu ve Arkadaşları’ çizgi filminin bu bölümünde kendini koruma, empati, saygı, affetme, mutluluk ve iyimserlik, yardımseverlik, liderlik, sorumluluk, motivasyon, öz düzenleme ve karar verme becerileri yer almıştır. Gözlenen yaşam becerilerinin dağılımı incelendiğinde ise en çok kullanılan yaşam becerisinin %23,4 oranı ile aynı zamanda 11 defa yer alan mutluluk ve iyimserlik becerisinin olduğu, sonrasında %14,8 oranı ve 7 defa yer alan öz düzenleme becerisinin takip ettiği görülmüştür. En az gözlenen becerilerin ise %2,1 oranı ile ayrıca 1’er defa yer alan liderlik ve karar verme yaşam becerileri olmuştur. Bu bölümde;

Kaptan Pengu’nun yavru penguenlere neşeyle ‘Hala çizmek istiyorsunuz, bu harika.’ ifadesi mutluluk ve iyimserlik becerisinin;

Zeze’nin ‘Bu bana pek doğru gelmiyor arkadaşlar.’ ifadesi ise öz düzenleme becerisinin varlığını göstermektedir.

SONUÇ VE TARTIŞMA

Bu bölümde araştırmanın amacı olan ‘Kaptan Pengu ve Arkadaşları’ çizgi filminin okul öncesi dönemdeki yaşam becerileri açısından incelenmesi sonucunda elde edilen bulgular yorumlanmıştır. Daha sonra yaşam becerileri ile ilgili çalışma grubuna ait dağılımlar tartışılarak sonuçlandırılmış ve önerilere yer verilmiştir.

Bu araştırma yaşam becerileri temelinde oluşturulan alt amaçlar doğrultusunda belirlenen ‘Kişisel yaşam becerileri’ olarak; sağlıklı beslenme alışkanlığı, mutluluk ve iyimserlik, kendini koruma, yardımseverlik, motivasyon, öz düzenleme, saygı, sorumluluk, sabır, cesaret ve öfke kontrolü becerilerinin; ‘Bireylerarası ilişki becerileri’ olarak; empati, liderlik, affetme ve çatışma çözme becerilerinin; ‘Bilişsel yaşam becerileri’ olarak ise karar verme ve sosyal problem çözme becerilerinin; 2019 yılında TRT Çocuk kanalında yayına başlayan ‘Kaptan Pengu ve Arkadaşları’ çizgi filminde hangi sıklıkta yer aldığını, yer alıyorsa hangi şekillerde yer verildiğini incelemeyi amaçlamıştır.

‘Kaptan Pengu ve Arkadaşları’ çizgi filmi içeriğinde şiddet, sihir, korku ve gerçeklik dışı gelişen olağanüstü durumlar içermeyen ve olumsuzlukları barındırmayan; doğada yaşanan sorunlarla ilgili farkındalık oluşturmaya çalışan, ‘Suyla yaşa çok yaşa’ sloganıyla çevre bilincini izleyici kitesindeki çocuklara aktarmayı görev edinen; sunulan konuların eğlenceli ve öğretici bir dille anlatıldığı yerli yapımdır. İncelenen çalışma sonucunda; araştırma kapsamındaki yaşam becerilerinin, incelenen bölümlerde yer aldığı; aynı zamanda çevre koruma bilincini geliştirmeyi, bu doğrultuda çocuklarda olumlu alışkanlıklar kazandırmayı amaç edinen ‘Kaptan Pengu ve Arkadaşları’ çizgi filmi bu özellikleriyle örnek yapımlar arasındadır.

Araştırmada belirlenen alt amaçlar doğrultusunda ortaya çıkan sonuca göre; incelenen çizgi filmin çalışma kapsamında belirlenen bölümlerinde kişisel yaşam becerilerinin tümüne yer verildiği; kişisel yaşam becerilerinden mutluluk ve iyimserlik yaşam becerisinin ilk sırada, ikinci sırada yardımseverlik becerisi, üçüncü sırada motivasyon ve öz düzenleme becerileri, dördüncü sırada saygı, beşinci sırada kendini koruma ve altıncı sırada sorumluluk becerileri ile ilgili kazanımlara rastlanmıştır. Bunun yanı sıra bu beceriler arasında yer verilen fakat az sayıda olduğu görülen

yedinci sırada sabır becerisi, sekizinci sırada cesaret, dokuzuncu sırada sağlıklı beslenme alışkanlığı ve onuncu sırada ise öfke kontrolü becerilerinin bulunduğu belirlenmiştir (Tablo 7).

Çalışmanın diğer sonucuna göre incelenen çizgi filmin çalışma kapsamında belirlenen bölümlerinde bireylerarası ilişki becerilerinin tümüne yer verildiğini; bu becerilerden ilk sırada olan empati yaşam becerisini, ikinci sırada affetme becerisi, üçüncü sırada liderlik becerisi ve dördüncü sırada ise çatışma çözme becerisinin takip ettiği sonucu ortaya çıkmıştır (Tablo 8).

Çalışmanın başka bir sonucuna göre incelenen çizgi filmde bilişsel yaşam becerilerinin tümüne yer verildiğini; bu becerilerden ilk sırada karar verme becerisinin yer aldığı; sonrasında sosyal problem çözme becerisinin takip ettiği ve yakın değerlerde yer aldığı görülmektedir (Tablo 9).

Araştırmada ortaya çıkan diğer sonuçlar ise şu şekildedir; çalışmada incelenen 17 becerinin toplam 316 defa davranışsal ve sözel ifadelerle yer aldığı sonucuna ulaşılmıştır (Tablo 5). Ayrıca araştırmacı tarafından oluşturulan yaşam becerilerine ait 64 kazanım arasından 46 kazanımın bölümlerde yer aldığı tespit edilmiştir.

İncelenen tüm bölümlerde yer alan ‘Kişisel yaşam becerileri’ alt kategorisinde en yüksek frekansa sahip mutluluk ve iyimserlik becerisi olmuştur. Mutluluk insanlar için bir yaşam amacı olarak görülebilecek bir kavramdır ve insanlar için en önemli yaşam becerisi olduğu da söylenebilir. İyimserlik ise kişinin içinde olduğu şartlara elverişli tarafından bakma eğilimidir (Ulus ve Sezgin, 2020). Bu beceri bireyin, olumlu durumlar karşısında yaşadığı ya da hissettiği sevinç, heyecan ve mutluluk gibi duygularını hem sözel olarak ifade etmesini hem de davranışlarıyla göstermesini; olumsuz durumlar karşısında olumlu bakış açısıyla bakabilmesini ve sözel olarak da bu duygularını yansıtabilme becerilerini göstermesini gerektirmektedir. Çalışmada incelenen ‘Kaptan Pengu ve Arkadaşları’ çizgi filminde bu beceri, yapılan analizler sonucunda; karakterler arasında hoşuna giden sözlere herkesin neşe içinde gülmesi, sevinçle birbirine sarılması, hoş durumları güzel sözlerle ifade etmesi, neşe ile şarkı söylemeleri şeklinde görülmüştür. Alan yazın taramasında incelenen araştırmalarda

mutluluğu (Akıncı, 2013); iyimserliği ise (İnan, 2016) konu edinen çalışmalar sınırlı olarak bulunmaktadır.

Yardımseverlik yaşam becerisi ‘Kişisel yaşam becerileri’ alt kategorisinde en fazla görülen ikinci beceri olup, aynı zamanda tüm bölümlerde yer verildiği görülmektedir. Bu beceri bireyin kendi başına yerine getiremeyeceği işler olduğunun farkında olmasını, çevresinde bulunan diğer kişilerle birlikte işler yapabileceğini bilmesini ve başka kişilerin kendisine yardım etmesinden mutlu olması şeklindeki davranışları kapsamaktadır. Çalışmada incelenen bölümler içerisinde bu beceri karakterlerin birbirlerinden yardım istemesine, karşısındaki karakter tarafından yardım istenmeden ona yardımcı olunmasına, kendisine yardım edildiğinde ise bu durum karşısında teşekkür edilmesi veya memnuniyetinin gösterilmesi ile sözel ve davranışsal ifadeler şeklinde yapılan analizlerle belirlenmiştir. Alan yazın incelendiğinde değerler ve çizgi filmleri konu alan çalışmalarda; en fazla yardımseverlik değerinin ön planda olduğu araştırma sonuçlarında görülmektedir. Yardımseverlik değerinin veya becerisinin okul öncesi dönemi hedef alan söz konusu çizgi filmlerde en fazla vurgulanan değer olması rastlantısal bir durum olarak görülmemektedir (Akyüz, 2019; Arlı, 2022; Bilis, 2011; İnan, 2016; Karaca, 2019; Sevim, 2013). Bu durumun kültürümüzle uyumlu bir sonuç olduğu düşünülmektedir. Çevremizdeki kişiler ihtiyaç duyduğunda yardım etmek veya ihtiyaç duyulduğunda yardım istemek, iş birliği içinde bir işi başarmak çocuklar için içinde yaşadıkları toplumun bir üyesi olarak toplum bilincine sahip olmak için gerekli adımlardır (İnan, 2016). Bu nedenle yardımseverlik becerisinin çocuklar açısından sosyal yaşamın başladığı ilk yıllar olan okul öncesi dönemde bu becerinin farklı davranış örnekleriyle ‘Kaptan Pengu ve Arkadaşları’ çizgi filminde yer almasının gerekli bir durum olduğu düşünülmektedir.

‘Kişisel yaşam becerileri’ alt kategorisinde yer alan motivasyon ve öz düzenleme yaşam becerileri üçüncü en fazla görülen, aynı zamanda tüm bölümlerde yer verilen becerilerdir. Motivasyon becerisi bireyin başka bir kişinin yönlendirmesi olmadan bir işe başlamasını, başladığı işi zamanında tamamlayabilmek için çaba göstermesini ve belirlediği hedeflerinde kendini motive edecek farklı seçenekler ve yollar bulması şeklindeki davranışlarla çalışmada analizi yapılmıştır. Çalışma

kapsamındaki bölümlerde yapılan analizlerde; karakterlerin bir işe başlamak veya başarmak için istekli oldukları, yaptıkları işi tamamlamak için gayret gösterdikleri, başka bir karakterin yönlendirmesi olmadan bir iş için harekete geçmeleri şeklinde yaşanan durumlar olarak görülmüştür. Öz düzenleme ise bireyin kendi duygu, düşünce ve davranışlarını kontrol edebilmesini, sorumluluklarını yerine getirmesini ve bunlar için çaba göstermesini, hedeflerine ulaşma yolunda diğer isteklerini ertelemesi gibi davranışları gerektirmektedir. Bu yaşam becerisi bölümler içinde karakterlerin sorumluluklarının farkında olması, belirlediği hedef için diğer isteklerini erteleyerek başka bir zamana bırakması, davranışlarını kontrol edebilmesi, bir karakterin diğer bir karakteri uyarmadan görevini yapması şeklinde görülmektedir. Alan yazın incelendiğinde bu becerinin öz denetim değeri olarak çalışmalarda yer aldığı görülmektedir (Arlı, 2022; İnan, 2016; Turp-Özdemir, 2020). Öz düzenleme, öz denetim mekanizmasını da kapsayan bir beceridir. Öz düzenleme ve öz denetim kavramları birbiri ile ilişkili fakat aynı olmadığı bilinmelidir. Öz denetim sosyal bir beceriyken, öz düzenleme ise duygu, hareket, dürtü, düşünce ve davranışları kontrol edebilme yeteneğidir (Ulus ve Sezgin; 2020). Öz düzenleme becerisi incelenen çalışmada sorumluluk becerisiyle iç içe geçmiş olarak yer verildiği gözlenmiştir. Çünkü bu mekanizma aynı zamanda bireylerin yapılması gerekenlerin farkında olmasını; kendi denetimini sağlayarak görevlerini yerine getirmesidir. Erken yaşlardan itibaren çocukların görevlerini ve sorumluluklarını yerine getirmeyi, bir başkası ya da bir yetişkin tarafından kontrol edilmesine gerek kalmadan edinmesi önemlidir. Bu nedenle öz düzenleme becerisinin çocuklara model olacak davranışlarla izledikleri çizgi filmlerde onlara sunulmasının gerekli olduğu düşünülmektedir.

Empati becerisi 'Bireylerarası ilişki becerileri' alt kategorisinde bulunan ve tüm beceriler arasında en çok yer alan dördüncü yaşam becerisidir. Çalışmada dokuz bölümde bu beceriye yer verilmiştir. Bu beceri çalışmada bireyin kendi duygularını veya başkalarının duygularını ifade etmesini, kendisini başka bir kişinin yerinde olduğunu düşünerek onun neler hissedebileceğini anlamaya çalışmasını, başka bir kişiyi dinlerken sözünü kesmeden dinlemesi ve dinledikleriyle ilgili sorular sorması gibi davranışlar ile analizi yapılmıştır. Bölümlerde yapılan analizlerde; bu beceri genellikle karakterlerin duygularını ifade etmesi, kendilerinin veya başkalarının

üzüntü duyduğu durumları ifade etmeleri, karşısındakini iyi bir dinleyici modeliyle dinlemeleri şeklinde görülmektedir. Çocuklara empatiyi öğretmenin en iyi yollarından biri bu beceriyi model olarak göstermenin önemli olduğu (Ulus ve Sezgin, 2020) düşünülürse bu çizgi filmde de empati yaşam becerisinin çocuklara örnek olarak sunulmasının ve çalışmada yüksek frekans değerlerine sahip olması da olumlu bir sonuç olarak değerlendirilmektedir.

Saygı becerisi 'Kişisel yaşam becerileri' alt kategorisinde yer almaktadır. Araştırmada tüm beceriler arasında en fazla frekansa sahip olan beşinci beceridir. Bu beceri selam verme, lütfen, merhaba, hoşça kal, görüşürüz, teşekkür etme gibi nezaket sözcüklerini kullanarak görgü kurallarına uyulmasını, çocukların kendilerinden farklı özellikte olan bireylere ve diğer canlılara duyulan hoşgörüyü gösteren şeklindeki davranışlarla analizi yapılmıştır. Yapılan analizlerde; bu beceri karakterlerin çoğu bölümde birbirlerine teşekkür etmeleri, günaydın ve merhaba gibi selamlaşma ifadelerini kullanmaları, konuşmak için arkadaşının sözünün bitmesini beklemek gibi yaşanan davranışlarla görülmüştür. Saygı; büyüklere, kendinden küçüklere, diğer canlılara, milli değerlere, bayrağa ve birçok varlığa karşı duyulan soyut bir değer olarak belirtilmektedir. Bu sebeple okul öncesi dönemde bulunan çocuklara bu beceriyi anlatmak için somut örnekler verilmelidir (Arlı, 2022). Bu yüzden saygı becerisinin ilgili çizgi filmde çalışma kapsamında dokuz bölümde tespit edilerek yüksek frekansa sahip olmasıyla çocukların nezaket içeren sözel ifadeleri ve davranış kalıplarını öğrenmelerine katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

'Bireylerarası ilişki becerileri' alt kategorisinde yer alan affetme becerisi altıncı beceridir ve sekiz bölümde yer verilmiştir. Bu beceri, görülen olumsuz durum karşısında yaşadığı duyguyu hem sözel olarak hem de davranış olarak ifade etmesini ve affetmesi gereken durumlarda karşısındaki kişiyi affettiğini söylemesini içermektedir. Yapılan analizlerde genellikle karakterlerin birbirlerinden özür dilemesi, üzgün olma durumunun sözlü veya yüz ifadeleriyle belirtilmesi ve af dilemek şeklindeki davranışlarla görülmektedir. Okul öncesi kurumlarda sosyal yaşamın ilk deneyimlerini yaşayan çocukların bazı olumsuzluklar karşısında bu durumların üstesinden gelebilmeleri için bu beceriyi kazanmalarının gerekli olduğu ve aynı

zamanda ‘Kaptan Pengu ve Arkadaşları’ çizgi filmde bulunan karakterlerin bu anlamda çocuklara olumlu rol model olmasının önemli olduğu düşünülmektedir.

‘Bireylerarası ilişki becerileri’ alt kategorisinde ve sekiz bölümde yer alan karar verme becerisi çizgi filmde yedinci beceri olarak yer almaktadır. Bu beceri verdiği kararın olası sonuçlarını ifade etme, bu kararın sorumluluğunu üstlenmediğinde olası sonuçlarını ifade etme, verdiği kararın çevresindekiler üzerindeki etkilerini sözel olarak ifade etme şeklindeki davranışlarla çizgi filmde analizi yapılarak incelenmiştir. Yapılan analizlerde karakterlerin verdiği veya vereceği kararların neticesinde olması muhtemel olan sonuçlarını öngörerek bunları sözlü olarak ifade etmesi ya da bu kararların çevresindekileri nasıl etkileyeceğini sözel ifadesi şeklinde görülmektedir. Bu beceri yaşam içinde kişinin seçim yapması konusunda yardımcı olurken; problem durumu için çözüm yolunun uygulamaya geçirilmesinde etkisi bulunmaktadır (Özcan, 2019). Çocukların bu sebeple günlük yaşam içinde kararlar alırken iyi sonuçlarla karşılaşmaları için doğru becerilere sahip olmaları önemlidir (Ulus ve Sezgin, 2020). Karar alma becerisinin bu çizgi filmde yer almasının önemli olduğu; fakat yapılan analizlerde karar verme becerisine ait tespit edilen ifadelerin bölümlerde örtük şekilde yer aldığı; çocuklara bu beceriyle ilgili kazanım sağlayacak davranışların gerek sözlü ifadelerle gerek davranış ifadeleriyle somutlaştırılarak vurgu yapılması önemli görülmektedir. Bu süreçte karar verme adımlarını; sorunu tanımlamak, bilgi toplamak ve olası çözümler için neler yapılması gerektiğinin (Ulus ve Sezgin, 2020) bir bölüm içinde temele alınması ve çocuklara bu adımlarla sunulmasının daha somut olabileceği düşünülmektedir.

‘Kişisel yaşam becerileri’ alt kategorisinde yer alan kendini koruma becerisi çizgi filmde en sık tekrarlanan sekizinci beceri olarak belirlenmiştir. Bu beceri; çevresinde kendisi için tehlikeli olabilecek durumlardan korunması için yapılması gerekenleri sözel ifade etmesini, kendisine zarar verecek davranışları engellemesini, tehlikeli durum veya kişilerden uzak durmasını, tehlike veya kaza durumlarında çevresinden yardım istemesi gibi davranışlarla çizgi filmde analizi yapılmıştır. Yapılan analizlerde karakterlerin çevresindeki tehlikeli durumları fark ederek yapılması gerekenleri ifade etmesi, tehlike veya kaza durumundan arkadaşından yardım istemesi, tehlike durumunda dikkatli olunmadığında sonuçlarının neler

olabileceğinin ifade edilmesi gibi durumlarda görülmektedir. Tüm bölümler içinde beş bölümde yer verilen kendini koruma becerisinin okul öncesi dönemdeki çocuklar için önemli olduğu, küçük yaşlardan itibaren karşısına çıkabilecek tehlikeli durumların farkında olabilmeleri için bu becerinin çizgi filmler gibi görsel-işitsel içeriklerle veya çeşitli yollarla onlara sunulması önemlidir.

‘Bireylerarası ilişki becerileri’ alt kategorisinde yer alan liderlik yaşam becerisi çizgi filmde dokuzuncu beceri olarak belirlenmiştir. Bu beceri; yapılan çalışmada bireyin sosyal yaşamında gerektiği durumlarda liderlik özelliklerini kullanarak bu beceriyi üstlenmesi şeklindeki davranışlarla tespit edilmiştir. Yapılan analizlerde karakterlerin sosyal olayların çözüme ulaşması için girişimde bulunarak liderlik yapması şeklinde görülmektedir. Alan yazın incelemesinde bu becerinin erken çocukluk yıllarında kazandırılması önemli görülen becerilerden olduğu sonucuna ulaşılmış; bu nedenle çizgi filmde sekiz bölümde yer verildiği tespit edilen liderlik becerisinin çocuklara iyi bir rol model olabileceği düşünülmektedir.

‘Bilişsel yaşam becerileri’ alt kategorisinde yer alan sosyal problem çözme becerisi; çalışma içinde problem çözme sürecinin basamaklarının taranması şeklindeki davranışlarla çizgi filmde analizi yapılmıştır. Beş bölümde yer verilen bu beceri, karakterlerin yaşadıkları sorunları tanımlayıp belirtmesi, problemler karşısında çözüm yolları bulması, çözüm yollarından birini seçmesi şeklindeki davranışlarla görülmektedir. Okul arkadaşlıklarıyla birlikte sosyal hayatta yerini almaya başlayan çocuklara bu becerinin erken yıllarda kazandırılması ve çizgi filmlerde sunulmasının önemli olduğu düşünülmektedir.

‘Bireylerarası ilişki becerileri’ alt kategorisinde yer alan çatışma çözme becerisi; çalışmada sorunların konuşularak çözülmesi, sorunları çözemediğinde yetişkinlerden yardım istemesi ve gerekli durumlarda uzlaşmacı olunması şeklindeki davranışlarla analizi yapılmıştır. Yapılan analizler sonucunda karakterlerin sorunlar karşısında birbiriyle konuşarak olaylara çözüm bulması, uzlaşmacı tavırlar içinde olması şeklindeki davranışlarla görülmektedir.

‘Kişisel yaşam becerileri’ alt kategorilerinden sabır becerisinin incelenen çalışmada beş defa, cesaret becerisinin dört defa, sağlıklı beslenme alışkanlığı

becerisinin iki defa ve öfke kontrolü becerisinin de bir defa yer alarak en az sayıdaki frekanslara sahip beceriler oldukları görülmektedir. Cesaret, sabır, öfke kontrolü, sağlıklı beslenme alışkanlığı becerilerinin incelenen bölümlerde sözel ve davranışsal ifadelerine çok az sayılardaki örnek davranışlarına yer verilmesi çalışma kapsamındaki incelenen çizgi filmde tespit edilen bir eksiklik olarak değerlendirilmektedir. Özellikle sabır becerisi açısından bir değerlendirme yapmak gerekirse; okul öncesi dönem çocuklarında görülen aşırı sabırsızlık, sonucu bekleyememe ve aceleci olma gibi davranışların yoğunlukla görülmesi nedeniyle bu beceriye olumlu rol model olacak şekilde daha fazla yer verilmesi gerektiği düşünülmektedir. İncelenen bölümlerde sabır becerisinin dört olumsuz örneğine rastlanılmıştır. Bu beceri bölümlerde karakterlerin aceleci davranışlar göstermesi, karakterin arkadaşından önce herhangi bir nesneye sahip olma isteği ve arkadaşından önce konuşmak istemesi gibi davranışlarla tespit edilmiştir.

Çocukların izlediği televizyon programlarının başında çizgi filmler gelmektedir. Hem görsel hem de işitsel bir iletişim aracı olan çizgi filmler karmaşık durumları açıklığa kavuşturarak, görsel yollarla özlü bir öğretim sağlamaktadır (Can, 1995). Bu nedenle yapılan çizgi filmlerin içerikleri önemli görülmektedir. Alan yazın incelendiğinde değerlerin ve yaşam becerilerinin sunumu açısından çizgi filmlerde yer aldığı çalışmalara rastlanmış; fakat yaşam becerilerinin çizgi filmlerde incelenmesi konusunda yapılan sadece bir araştırmaya rastlanıldığından burada çoğunlukla değerler konusundaki araştırmalar kapsama alınmıştır.

Arlı (2022) tarafından yapılan çalışmanın amacı; Diyanet TV’de yayınlanan ‘Harfler Köyü’ çizgi filminin ilk yirmi bölümünde geçen MEB mevzuatındaki kök değerleri belirlemektir. Bu değerler arasında en çok görüldenen en aza doğru; yardımseverlik, dostluk ve sevgi, sorumluluk, öz denetim ve saygının ilk 6 sırada görülen değerler olduğu belirlenmiştir. En az görülen değerler arasında olan sabır değeri olmuştur. Yaptığımız bu çalışmada ise ‘kişisel yaşam becerileri’ alt kategorisinde yer alan yardımseverlik, sorumluluk ve saygı yaşam becerileriyle ortak değerler olarak tespit edilmesi ve yine ‘kişisel yaşam becerileri’ alt kategorisinde sabır yaşam becerisinin düşük oranda tespit edildiği sonucuyla benzerlik göstermektedir.

Turp-Özdemir (2020) tarafından yapılan çalışmanın amacı; Türkiye’de çocuk kanallarında yayınlanan çizgi filmleri değerler eğitimi açısından incelemek ve belirlenen bu çizgi filmlerin Türkçe öğretimine katkısı belirlemektir. Çalışma sonucunda çizgi filmlerde toplam 357 değer yer aldığı ve bu değerlerin çoktan aza doğru sırasıyla; sorumluluk, öz denetim, sevgi, dostluk, yardımseverlik, saygı, sabır, adalet, dürüstlük ve vatanseverlik olduğu sonucu belirlenmiştir. Yapılan bu çalışmada ise; sorumluluk, öz düzenleme, yardımseverlik ve saygı değerleriyle benzer sonuca ulaştığı fakat ‘kişisel yaşam becerileri’ alt kategorisinde yer alan sabır yaşam becerisinin bu çalışmada çok az sayıda frekansa sahip olduğu ve yeterince yer verilmediği sonucuyla benzerlik göstermediği görülmektedir.

Akyüz (2019) tarafından yapılan çalışmada; televizyonda gösterilen yerli yapım çizgi filmlerde kültürel farklılıklara hangi düzeyde yer verildiğini incelemek amaçlanmıştır. Araştırma kapsamında belirlenen kültürel farklılıklarla ilgili değerler sevgi, saygı, barış, hoşgörü, yardımlaşma ve adalet değerlerine çizgi filmlerin tamamında yer verildiği; sevgi değerinden sonra en çok yer alan değer ise yardımlaşma olduğu sonucu görülmektedir. Bu çalışmada ise ‘kişisel yaşam becerileri’ alt kategorisinde olan yardımseverlik becerisinin en fazla yer verilen beceriler arasında olması bakımından iki çalışma benzerlik göstermektedir.

Karaca (2019) yaptığı çalışmada çizgi filmlerde değerler eğitimi ve değerler eğitimi bakımından ‘Rafadan Tayfa’ çizgi filmi incelemeyi amaçlamıştır. Araştırma sonucunda ilk kırk bölümde en çok tekrarlayan değer yardımseverlik olduğu ve sırasıyla çalışkanlık, selamlaşma, saygı, cömertlik, doğruluk, adalet ve merhamet, diğerkamlık/empati, hoşgörü, tevazu ve vatanseverlik değerlerinin takip ettiği sonucuna ulaşılmıştır. Bu çalışmada ise ‘kişisel yaşam becerileri’ alt kategorisinde yer alan ve ikinci sırada en çok tekrarlayan yardımseverlik yaşam becerisiyle benzer sonuca ulaşılmıştır.

Özcan (2019) tarafından yapılan çalışmada ‘Bulmaca Kulesi’ programının yaşam becerileri açısından incelendiği çalışmada ‘Bulmaca Kulesi’ programıyla yaşam becerilerinin kazandırılacağı ve bu programın eğitsel materyal özellik gösterdiği aynı zamanda izleyen çocukların zihinsel gelişimini desteklediği görüşüne ulaşılmıştır. Çalışmada analitik düşünme, yaratıcı düşünme, karar verme, girişimcilik,

iletişim ve takım çalışması olarak belirlenen yaşam becerileri arasında analitik düşünme ve karar verme yaşam becerileri en fazla alt boyutun ilişkilendirildiği beceriler olduğu sonucuna ulaşılmıştır. ‘Kaptan Pengu ve Arkadaşları’ çizgi filminde de aynı şekilde ‘bilişsel yaşam becerileri’ alt kategorisi olan karar verme becerisinin bölümlerde tespit edilen beceriler arasında yer almasıyla iki çalışma paralellik göstermektedir.

Arslan (2018) tarafından yapılan çalışmada TRT Çocuk kanalında 3-5 yaş programları arasında yer alan çizgi filmlerinde okul öncesi dönemdeki çocukların mantıksal düşüncelerine katkı sağlayacak bilişsel becerilerin içeriğinde yer alıp almadığının tespit edilmesi amaçlanmıştır. Bilişsel beceriler kategorisinde yer alan sınıflama, sıralama, tahmin etme, sorgulama, eşleştirme, parça-bütün ilişkisi kurma, sayma ve problem çözme becerileri olmak üzere 8 farklı bilişsel beceri belirlenerek; bilişsel becerilerin incelenen üç çizgi filmde yer aldığı saptanmıştır. Yapılan bu çalışmada ise; ‘bilişsel yaşam becerileri’ alt kategorisinde yer alan sosyal problem çözme becerisinin her iki çalışmada da tespit edildiği sonucuyla iki çalışma benzerlik göstermektedir.

İnan (2016) tarafından yapılan araştırma çocuk medyasında evrensel ve yerel değerlerin hangilerinin ne kadar yoğunlukta işlendiğini tespit etmeyi amaçlamıştır. İncelenen 11 farklı çizgi filmde en çok oranın yardımlaşma değerine ait olduğu, sonrasında aralarında cesaret, empati ve saygının da olduğu bazı değerlerin yüksek oranlarda işlendiği; öz denetim, iyimserlik, sabırlı olma ve liderlik gibi değerlerinde oran olarak %50’nin altına düşen değerler olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Bu çalışmada ise ‘kişisel yaşam becerileri’ alt kategorisi olan yardımseverlik yaşam becerisinin en çok frekans değerine sahip olan ikinci beceri olması ve yine diğer becerileri de vurgulamasıyla bu çalışma ile benzemekte, fakat aynı kategorinin alt kategorisi olan sabır yaşam becerisinin bu çalışmada çok az sayıda frekansla sahip olduğu sonucuyla farklılık göstermektedir.

Karakuş (2015) yaptığı çalışmada hem kız ve hem erkek çocuklarına hitap eden ve geniş bir izleyicisi olduğu düşünülen ‘Niloya’ isimli çizgi filmin okul öncesi çocuklarının değer edinim sürecine katkı sağlayacak özellikte olup olmadığını belirlemeyi amaçlamıştır. İzlenen 18 bölüm içerisinde 157 değer tespit edilerek, en çok

sevgi, hoşgörü, iyilik ve duyarlılık değerleri olduğu belirlenmiştir. Bunların sonrasında yardımseverlik, sorumluluk ve saygı değerlerinin de yer aldığı sıralama sonucuyla; yapılan bu çalışmada ise ‘kişisel yaşam becerileri’ alt kategorisinde yer alan bu yaşam becerilerinin ‘Kaptan Pengu ve Arkadaşları’ çizgi filminde yer alması ile benzerlik gösterdiği görülmektedir.

Kurt (2014) tarafından yapılan çalışmada TRT Çocuk kanalında yayınlanan çizgi filmlerin, çocukların dil gelişimi üzerindeki etkisini incelemiştir. TRT Çocuk kanalının çocuklarda iletişim becerileri üzerinde etkili olduğunu; liderlik özelliği kazandırdığını ve nezaket ifadelerini kullanmalarını teşvik ederek etkisi olduğu yönünde anne ve çocuklardan görüşler elde edilmiştir. ‘Kaptan Pengu ve Arkadaşları’ çizgi filminde ise ‘kişilerarası ilişki becerilerinin’ alt kategorisi olan liderlik yaşam becerisi ve aynı zamanda nezaket ifadelerinin ise ‘kişisel yaşam becerileri’ alt kategorisinde olan saygı yaşam becerisi kapsamında değerlendirilerek incelenen bu çalışmada yer almasıyla iki çalışma benzerlik göstermektedir.

Akıncı (2013) tarafından yapılan çalışmada TRT Çocuk kanalında okul öncesi kategorisinde yayınlanmakta olan çizgi filmlerde yer alan değerler; bu değerlerin davranışsal ve sözel ifade açısından sunulma biçimleri ile bu değerlerin bulunma sıklığını belirlemeyi amaçlamıştır. Araştırma kapsamında 15 farklı değer kategorisi belirlenerek (sevgi, saygı, nezaket, mutluluk, özgüven, arkadaşlık, sabır, cesaret, paylaşma, yardımlaşma, iş birliği, empati, sorumluluk, dürüstlük ve temizlik); bu değerlerin çizgi filmlerde sözel ifadeler incelendiğinde en çok nezaket ve sonrasında mutluluk, yardımlaşma, empati, sorumluluk değerlerinin görüldüğü; davranışsal ifadeler incelendiğinde ise en çok mutluluk değerinin yer aldığı ortaya çıkmıştır. Bu araştırmada ise ‘kişisel yaşam becerileri’ alt kategorisinde olan mutluluk ve iyimserlik, yardımseverlik, sorumluluk ve saygı yaşam becerileri ile ‘bireylerarası yaşam becerileri’ alt kategorisinde olan empati yaşam becerisinin görüldüğü sonucuyla benzerlik göstermektedir.

Sevim (2013) yaptığı çalışmada çocuklara yönelik programlar içerisinde yer alan çizgi filmlerin, değerler eğitimi açısından karşılaştırılmasını amaçlamıştır. Çalışma kapsamında üç adet yerli yapım ve üç adet yabancı yapım; açık uçlu anket sonucunda belirlenmiştir. Altı çizgi filmin rastgele izlenen bölümlerinde saygı, sevgi, hoşgörü,

çalışkanlık, adil olma, dürüstlük, sorumluluk, temizlik, yardımseverlik, iş birliği, paylaşma, sağlıklı olmaya önem verme ve aile birliğine önem verme gibi değerlerdir. Yardımseverlik değerinin incelenen yerli ve yabancı çizgi filmlerin bölümlerinde en fazla gözlenen değer olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Yaptığımız bu çalışmada ise ‘kişisel yaşam becerileri’ alt kategorisinde yer alan yardımseverlik yaşam becerisinin ikinci yüksek frekansa sahip beceri olması sonucuyla benzerlik göstermektedir.

Yağlı (2013) tarafından yapılan ‘Çocuğun eğitiminde ve sosyal gelişiminde çizgi filmlerin rolü: Caillou ve Pepee örneği’ isimli çalışmada; çocukların çizgi filmlerde birçok değeri eğlenerek öğrenmelerine katkı sağlayacağı aynı zamanda iyilik ve yardımseverlik gibi olumlu davranışları taklit etmelerine ve bu şekilde öğrenmelerine ortam hazırlayacağı sonucuyla; bu araştırmada ise ‘kişisel yaşam becerileri’ alt kategorisinde olan yardımseverlik yaşam becerisinin en çok yer alan ikinci beceri olması sonucuyla örtüşmektedir.

Bilis (2011) ‘Çizgi filmlerde temsil edilen toplumsal değerler sistemi’ isimli yaptığı çalışmada toplumsal yaşam için gerekli değerler alanında yer alan gerçeği söyleme, dürüstlük, empati, barış, sevecenlik, arkadaşlık, dikkatlilik, özenlilik, yardımseverlik, incelik, kibarlık, nezaket, hoşgörü, katılımcılık, ekip çalışması, iletişim becerileri, affedicilik ve sadakat değerleri incelenen çizgi filmlerde aktarılan değerler olmuştur. Özellikle dürüstlük ve yardımseverlik değerlerinin ön planda olduğu görülmektedir. Bilis (2011) çalışması ile bu çalışmanın ortak yönü olarak çizgi filmlerde empati, yardımseverlik, nezaket ve affedicilik gibi yaşam becerilerinin yer aldığı sonucu ile aynı zamanda ‘kişisel yaşam becerileri’ alt kategorisinde olan yardımseverlik yaşam becerisinin bu çalışmada da en çok gözlenen ikinci beceri olması bakımından benzerlik göstermektedir.

Çizgi filmlerin çocukların yaşamına olan etkisi önemli bir yere sahiptir. Bu programlar, zamanının bir bölümünü ekran karşısında geçiren çocukları etkisi altına alabilmektedir. Bu sebeple önemli görülen bu konuda yapılan çalışmaların artması literatüre sağlayacağı katkılar açısından önemli görülmektedir (Karakuş, 2015).

Araştırmanın konusunu temele alan çizgi filmde çalışma kapsamında belirlenen 17 yaşam becerisinin 316 defa yer aldığı sonucuna ulaşılarak yaşam becerileri

yönünden zengin olduğu görülmüştür. Okul öncesi yaş grubunda bulunan çocuklara yaşam becerilerinin benimsetilmesi ve aktarılması açısından ‘Kaptan Pengu ve Arkadaşları’ çizgi filminin katkısının olacağı düşünülmektedir. Alan yazın incelendiğinde yapılan araştırmalar çocukların en çok çizgi film programlarını izlediğini gösterdiğinden gerek bu çalışmada incelenen beceriler olsun, gerek değerler eğitimi kapsamında çalışmalara konu olan her bir değer olsun; erken yaşlardan itibaren çocuklara kazandırmanın önemi ve gerekli olduğunun bilincinde olarak çizgi filmlerde yansıtılması olumlu bir sonuç olarak görülmektedir. Yapılan bu çalışmanın yaşam becerileri konusu ile ilgili olarak okul öncesi döneme ilişkin benzer bir çalışmanın bulunmayışı nedeniyle literatüre sağlayacağı katkısı önemli görülmektedir.

ÖNERİLER

Araştırma sonuçları doğrultusunda aşağıdaki öneriler yer almaktadır:

Çevreyi koruma bilincini geliştirmeyi ve bununla ilgili olumlu alışkanlıklar kazandırmak; ayrıca yaşam becerilerinin çocuklara aktarımında yardımcı olabilecek bu tür çizgi filmleri, çocukların ebeveynleriyle birlikte izlemeleri; ayrıca yaşanan olaylarla ilgili üzerinde konuşulmasının ve onlara rehberlik etmenin faydalı olacağı düşünülmektedir.

Çocukların izleyecekleri çizgi film içeriklerinin tercihinde ebeveynlerin çocukların yaşına uygun programlar konusunda seçici olması gerektiği, sosyal öğrenme kuramına göre onlara olumlu rol model olacak davranışların sergilendiği seçimler yapılması ebeveynlere önerilmektedir.

Okul öncesi dönemi hedef alan çizgi film veya diğer yapımların yine bu döneme ilişkin olarak yaşam becerileri açısından incelenmeleri araştırmacılara önerilmektedir.

Alan yazın incelemesinde yaşam becerilerine dair yapılmış çalışmaların az olması nedeniyle farklı yaş gurubundaki çocukların izlediği programların, farklı yaşam becerileri açısından incelenmesi araştırmacılara önerilmektedir.

Çizgi film içerik üretici kişi veya kurumların çocukların gelecek yaşamlarıyla ilgili son derece önemli görülen yaşam becerilerini çizgi film içeriklerinde konu edinerek senaryolarının bu doğrultuda hazırlanması yapımcılara önerilmektedir.

'Kaptan Pengu ve Arkadařları' çizgi filmi okul öncesi yaş grubunda yaşam becerilerinin kazandırılması açısından eğitsel olarak öğretmenler tarafından kontrollü şekilde materyal olarak kullanılabilceđi eğitimcilerle önerilmektedir.

KAYNAKÇA

- Abalı, N.** (2012). Türkiye’de animasyonun dünü ve bugünü. Türkiye Bilişim Derneği Dergisi, 40 (147), 106-113.
- Akagündüz, N. & Yavuz, Ç.** (2004). Çocuk olmak. İstanbul: Ümraniye Rehberlik ve Araştırma Merkezi Müdürlüğü Yayınları, No: 1.
- Akıncı, A.** (2013). Okul öncesi döneme yönelik hazırlanan çizgi filmlerde değerlerin sunumu: TRT çocuk kanalı örneği. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Aknin, L. B., Whillans, A. V., Norton, M. I. & Dunn, E. W.** (2019). Happiness and prosocial behavior: An evaluation of the evidence. World Happiness Report.
- Akyüz, M. H.** (2019). Televizyonda gösterilen Türk yapımı çizgi filmlerin kültürel farklılıklar bağlamında incelenmesi. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Alisinanoğlu, F.** (2020). Okul öncesi eğitimde özel öğretim yöntemleri. Ankara: Pegem Akademi.
- American India Foundation [AIF].** (2018). Handbook of activities on life skills. New York: American India Foundation. 4 Şubat 2023 tarihinde https://aif.org/wp-content/uploads/2018/10/Lifeskills-2018a_MAST.pdf adresinden erişildi.
- Arı, R.** (2021). Eğitim psikolojisi. Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.
- Arılı, B.** (2022). Milli eğitim bakanlığı mevzuatında yer alan kök değerler açısından harfler köyü çizgi filminin incelenmesi. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Arslan, A.** (2018). Okul öncesi çocukluk dönemi çizgi filmlerinde mantıksal düşünme ve bilişsel beceriler: TRT Çocuk kanalı. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.

- Arslan, R., Pekşen-Akça, R., Aydođdu, F. & Yanık, D.** (2023). izgi filmlerin ilkokul ğrencileri zerindeki etkisinin incelenmesi, İnönü niversitesi Sađlık Hizmetleri Meslek Yksekokulu Dergisi, 11 (1), 1122-1133.
- Aslan, M. S., Erkaya, E. & Ođuz, .** (2022). Teknolojik alet-internet kullanımının 0-3 yař aralıđındaki ocukların dil geliřimlerine etkisi. Fenerbahe niversitesi Sađlık Bilimleri Dergisi, 2(2), 434-454.
- Audley-Piotrowski, S., Hsueh, Y. & Cohen, R.** (2008). Respect in the classroom: A developmental approach. *Academic Exchange Quarterly*, 12(3), 207-211.
- Ayan, S. & Bař, B.** (2015). izgi filmlerdeki sz varlıđıyla ilkokul đrencilerinin sz varlıđı zerine bir arařtırma, *Ana Dili Eđitimi Dergisi*, 3(4), 84-89.
- Aymaz, G.** (2018). İletifim aralarının toplumsal tarihi iin bir giriř. *Global Media Journal TR Edition*, 8 (16), 124-139.
- Atan, U.** (1995). Animasyonun kltr aktarımındaki yeri. Yayınlanmamıř Yksek Lisans Tezi, Seluk niversitesi Sosyal Bilimler Enstits, Konya.
- Aziz, A.** (2016). İletifime giriř. İstanbul: Hiperlink Yayınları.
- Bacanlı, H.** (2021). Eđitim psikolojisi. Ankara: Pegem Akademi.
- Bandura, A. & Cervone, D.** (1983). Self-evaluative and self-efficacy mechanisms governing the motivational effects of goal system. Stanford University. *Journal of Personality and Social Psychology*, 45(5), 1017-1028.
- Bandura, A.** (1982). Self-Efficacy mechanism in human agency. Stanford University. *American Psychological Association*, 37(2), 122-147.
- Bandura, A.** (1978). The self system in reciprocal determinism. Stanford University. Reprinted from *American Psychologist*, 33(4), 344-358.
- Bandura, A.** (1969). Social learning theory of identificatory processes. D.A. Goslin. (Ed.). *Handbook of socialization theory and research*, (213-262). Chicago: Rand McNally & Company.

- Bandura, A.** (1965). Influence of models reinforcement contingencies on the acquisition of imitative responses. *Journal of Personality and Social Psychology*, 1(6), 589-595.
- Barr, R.** (2010). Transfer of learning between 2D and 3D sources during infancy: informing theory and practice. *Developmental Review*, 30(2), 128-154.
- Bayrakçı, M.** (2007). Sosyal öğrenme kuramı ve eğitimde uygulanması. *Sakarya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, Sayı:14, 198-210.
- BEBKA** (2018). Animasyon sektörü raporu. Bursa, Eskişehir, Bilecik Kalkınma Ajansı.
- Berk, L. E.** (2020). Bebekler ve çocuklar, doğum öncesinden orta çocukluğa. Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.
- Bilgin Aydın, N. H.** (2003). Çocuk ruh sağlığı. İstanbul: Morpa Kültür Yayınları.
- Bilis, P. Ö.** (2011). Çizgi filmlerde temsil edilen toplumsal değerler sistemi. Doktora Tezi, Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İzmir.
- Blissett, J., Bennett, C., Fogel, A., Harris, G., & Higgs, S.** (2016). Parental modelling and prompting effects on acceptance of a novel fruit in 2-4-year-old children are dependent on children's food responsiveness. *British Journal of Nutrition*, 115(3), 554-564.
- Bolat, Y. & Balaman, F.** (2017). Yaşam becerileri ölçeği: Geçerlik ve güvenirlik çalışması. *İnsan ve Toplum Bilimleri Araştırmaları Dergisi*, 6(4), 22-39.
- Borghese, M. M., Trembley, M. S., Katzmarzyk, P. T., Tudor-Locke, C., Schuna Jr, J. M., Leduc, G. ve diğerleri.** (2015). Mediating role of television time, diet patterns, physical activity and sleep duration in the association between television in the bedroom and adiposity in 10 year-old children. *Int J Behav Nutr Phys Act.* 12, 60-70.
- Branje, S.** (2018). Developmental of parent-adolescent relationships: Conflict interactions as a mechanism of change. *Child Developmental Perspective*, 12(3), 171-176.

- Brownell, C. A., Svetlova, M. & Nichols, S.** (2009). To share or not to share: When do toddlers respond to another's needs? *Infancy*, 14(1), 117-130.
- Bulunmaz, B.** (2014). Yeni medya eski medyaya karşı: Savaşı kim kazandı ya da kim kazanacak? *Karadeniz Teknik Üniversitesi İletişim Araştırmaları Dergisi*, 4(1), 22-29.
- Can, A.** (1995). Okul öncesi çocuklara yönelik televizyon programları içinde çizgi filmlerin çocukların gelişimine ve iletişimine etkileri. Yayımlanmamış Doktora Tezi, Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Carbonero, M. A., Martin-Anton, L. J., Otero, L. & Monsalvo, E.** (2017). Program to promote personal and social responsibility in the secondary classroom. *Frontiers in Psychology*, 8(8), 809.
- Celestine, N.** (2017). The science of happiness in positive psychology. 4 Şubat 2023 tarihinde <https://positivepsychology.com/happiness> adresinden erişildi.
- Central Board of Secondary Education [CBSE]** (2013). Life skills education. 4 Şubat 2023 tarihinde adresinden erişildi.
(https://cbseacademic.nic.in/web_material/doc/2014/9_lifeskills_class_viii.pdf)
- Corrigan, T.** (2021). Film eleştirisi el kitabı. Çeviri: A. Gürata. Ankara: Dipnot Yayınları.
- Çelikkaya, H.** (1991). Eğitimin anlamları ve farklı açılardan görünüşü. *Marmara Üniversitesi Atatürk Eğitim Fakültesi Eğitim Bilimleri Dergisi*, 3(3), 73-85.
- Darga, H., Zayimoğlu-Öztürk, F. & Öztürk, T.** (2021). Çizgi filmlerin çocukların dil ve sosyal gelişim alanlarına etkisine yönelik ebeveyn görüşlerinin incelenmesi. *International Primary Educational Research Journal*, 5(1), 59-77.
- Dewey, J.** (2021). Deneyim ve eğitim. Çev: S. Akıllı. Ankara: Odtü Yayıncılık.
- Dilci, T.** (2020). Dijitalleşme ve çocuk. M. Kanak, M. Ersoy (Ed.). *Değişen Dünya'da çocuk ve eğitim, içinde* (s. 29-74). Ankara: Eğiten Kitap.

- Din, F. & Calao, J.** (2001). The effects of playing educational video games on kindergarten achievement. *Child Study Journal*, 31, 95-102.
- Dost-Gözkan, A.** (2019). Adolescents' conflict resolution with their parent and best friends: Links to life satisfaction. *Journal of Child and Family Studies*, 28, 2854-2866.
- Durmuş, K. & Övür, A.** (2021). Medya etkileri bağlamında okul öncesi dönem çocuklarının yeni medya kullanımının analizi. *Yeni Medya Elektronik Dergisi*, 5(2), 136-155.
- Durmuş, K.** (2020). Medya etkileri bağlamında okul öncesi dönem çocuklarının yeni medya kullanımının analizi. *Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi*, İstanbul Aydın Üniversitesi Lisansüstü eğitim Enstitüsü, İstanbul.
- Erden, Ş.** (2021). Duygusal gelişim. M. Engin Deniz (Ed.). *Erken çocukluk döneminde gelişim, içinde* (s. 172-211). Ankara: Pegem Yayıncılık.
- Ergüney, M.** (2017). İletişimin dijitalleşmesi ve iletişim fakültelerinde yeni medya eğitimi. *Ulakbilge*, 5(15), 1475-1486.
- Erkılıç, H.** (2008). Sinema politikaları çerçevesinde filmlere sağlanan devlet desteği. *İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, 33, 57-71.
- Erşan, Ş. & Er, H.** (2022). Sosyal öğrenme kuramı bağlamında çizgi filmlerin değerler açısından analizi. *International Journal of Eurasia Social Sciences*, 13(47), 290-307.
- Felix, E., Silva, V., Caetano, M., Ribeiro, M. V. V., Fidalgo, T. M., Rosa Neto, F. ve diğerleri.** (2020). Excessive screen media use in preschoolers is associated with poor motor skills. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, 23(6), 418-425.
- Girmen, P.** (2012). Eskişehir folklorunda çocuk oyunları ve bu oyunların yaşam becerisi kazandırmadaki rolü. *Milli Folklor*, 24(95), 263-273.
- Gonida, E. N. & Cortina, K. S.** (2014). Parental involvement in homework: Relations with parent and student achievement-related motivational beliefs and

achievement. *British Journal of Educational Psychology*, 84(3), 376-396.

Göktepe, E. (2015). Geçmişten günümüze hareketli görüntü ve Türkiye’de animasyonun gelişimi. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Ticaret Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Gillespie, C. W. & Chick, A. (2001). Fussbusters: Using peers to mediate conflict resolution in a head start classroom, *Child Education*, 77(4), 192-195.

Güleken-Katfar, Ü. & Yılmaz, F. (2020). Çizgi filmlerdeki baskın kişilik özelliklerinin çocuklar üzerindeki etkilerinin incelenmesi, *Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi*, 38, 139-149.

Güneş, E., Dayı, A., Çolak, M. & Şireli-Bingöl, Ö. (2020). Oyun dönemindeki çocukların davranış sorunları ile izledikleri çizgi filmler arasındaki ilişki, *Klinik Psikiyatri Dergisi*, 23, 438-445.

Güneş, L. C. & Durualp, E. (2021). Medyanın okul öncesi dönemdeki çocukların öğrenme süreçlerine etkisi. S. Yıldırım, A. Doğutaş (Ed.). *Çocuk, medya ve sosyal medya, içinde*, (3-29). Ankara: Eğiten Kitap.

Gürel, R. (2014). Sosyal pekiştiricilerin ve model davranışlarının, çocukların ahlaki yargılarının şekillenmesindeki etkisi (Bandura örneği), *Değerler Eğitimi Dergisi*, 12(28), 101-119.

Güven, G. (2020). Okul öncesi eğitim ve okul öncesi eğitim programı. F. Alisinanoğlu (Ed.). *Okul öncesi eğitimde özel öğretim yöntemleri, içinde*, (s. 1-11). Ankara: Pegem Akademi.

Güvenç, G. & Aktaş, V. (2006). Ergenlik döneminde yaş, toplumsal cinsiyet, bireysel ve ilişkisel tutumlar, benlik değeri ve yaşam becerilerine ilişkin algı arasındaki ilişkiler. *Türk Psikoloji Dergisi*, 21(57), 45-62.

Hartman, T. & Goldhorn, C. (2011). Horton and Wohl Revisited: Exploring Viewers’ experience of parasocial interaction. *Journal of Communication Science*. 61, 1104-1121.

- Heinonen, K., Raikkönen, K. & Keltikangas-Jarvinen, L.** (2005). Dispositional optimism: development over 21 years from the perspectives of perceived temperament and mothering. *Personality and Individual Differences*, 38(2), 425-435.
- Hepach, R., Haberl, K., Lambert, S. & Tomasello, M.** (2017). Toddlers help anonymously. *Infancy*, 22(1), 130-145.
- Hodge, K., Danish, S. & Martin, J.** (2013). Developing a conceptual framework for life skills interventions. *The Counseling Psychologist*, 41(8), 1125-1152.
- Hutton, J., Huang, G., Sahay, R. D., Dewitt, T. G. & Ittenbach, R. F.** (2020). A novel, composite measure of Screen-based media use in young children (ScreenQ) and Association With parent ING Practices and cognitive abilities. *Pediatric Research*. 87(7), 1211-1218.
- Hünerli, S.** (2005). *Canlandırma sineması üzerine*. İstanbul: Es Yayınları.
- Işık, B. & Şenyuva, E.** (2009). Öğrenme kuramları ve hemşirelik eğitimine yansımaları. *I.Ü.F.N. Hemşirelik Dergisi*, 17(2), 144-150.
- İlaslan, S.** (2015). İletişim Araştırmaları ve medya tarihi yazımı: Türkiye’de yayıncılık tarihi araştırmaları. *Fırat Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 25(1), 203-214.
- İlhan-İyi, T.** (2021). Çocuklar için yaşam becerileri: Bir ihtiyaç analizi. 7. Uluslararası Okul Öncesi Eğitim Kongresi. Pandemi Sürecinde Erken Çocukluk Eğitimi, Değişim ve Öncelikler (Tam metin kitabı). 175-180.
- İmik Tanyıldızı, N. & Karabulut, N.** (2018). Okul öncesi eğitime devam eden çocukların çizgi ve dizi filmlere yönelik düşüncelerinin incelenmesi. *Uluslararası ve Beşeri Bilimler Eğitim Dergisi*, 4(9), 86-102.
- İnan, T.** (2016). Çocuk medyasında evrensel ve yerel değerlerin aktarımı: TRT çocuk kanalı örneği. *Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 4(25), 200-212.

- John, J., Joseph, R., David, A., Bejoy, A., George, K. V. & George, L.** (2021). Association of screen time with parent-reported cognitive delay in preschool children of Kerala, India. *BMC Pediatrics*, 21(1), 73.
- Judge, T. A., Bono, J. E., Ilies, R. & Gerhardt, M. W.** (2002). Personality and leadership: A qualitative and quantitative review. *Journal of applied psychology*, 87(4), 765-780.
- Kaba, F.** (1992). Animasyonun eğitim amaçlı kullanımı. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eskişehir.
- Kalkan, A.** (2019). Çocuklarda davranış bozuklukları ve çözüm yolları. Adana: İzge Yayınevi.
- Karaca, S. S.** (2019). Çizgi filmlerde değerler eğitimi, değerler eğitimi açısından rafadan tayfa çizgi filminin incelenmesi. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İzmir Kâtip Çelebi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İzmir.
- Karakurt, N.** (2021). Çocuk ruh sağlığının gelişiminde medyanın rolü. S. Yıldırım, A. Doğutaş (Ed.). *Çocuk, medya ve sosyal medya, içinde*, (s. 49-68). Ankara: Eğiten Kitap.
- Karakuş, N.** (2015). Okul öncesi döneme hitap eden tema içerikli çizgi filmlerin değerler eğitimine katkısı yönünden değerlendirilmesi (Niloya Örneği). *Değerler Eğitimi Dergisi*, 12(30), 251-277.
- Karnes, F. A. & Stephens, K. R.** (1999). Lead the way to leadership education. *Education Digest*, 64(8), 62-65.
- Keskindemirci, G. & Gökçay, G.** (2020). Dil gelişimi gecikmiş olan çocuklarda ekran maruziyeti: Ön çalışma sonuçları. *İstanbul Tıp Fakültesi Dergisi*, 83(1), 30-34.
- Kılınç, B. & Kılınç, E. P.** (2014). Yeni medya ortamında çocuk birey: Yeni iletişim teknolojileri ve medya pedagojisinin önemi. *Akdeniz İletişim Dergisi*, 22(9), 9-23.

- Koçak, Ö.** (2016). Üç boyutlu çizgi filmlerin okul öncesi çocukların mekânda konumla ilgili kavram gelişimine etkisi. Yayınlanmamış Doktora Tezi, Atatürk Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Erzurum.
- Kolburan, G. & Tosun, Ü.** (2011). İlköğretim II. kademe öğrencileri arasında yaşam becerileri eğitimi yoluyla I. kademe edinilmiş değerleri pekiştiren gelişimsel bir model önerisi. Değerler Eğitimi Sempozyumu-Sosyal ve Kurumsal Yönleriyle Değerler Eğitimi Bildiri Özetleri, (s. 246-247). Eskişehir Osmangazi Üniversitesi.
- Kozan, E.** (2021). Dijital animasyon ve görsel efekt teknolojilerinin Türk sinemasında kullanımı. Uluslararası Kültürel ve Sosyal Araştırmalar Dergisi (UKSAD), 7(1), Yaz, s. 78-88.
- Kurt, E.** (2014). TRT Çocuk kanalının 4-6 yaş grubu öğrencilerinin dil gelişimine etkisi hakkında öğrenci, öğretmen ve veli görüşleri. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Karadeniz Teknik Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Trabzon.
- Kretchmar, J.** (2021). Social learning theory. Encyclopedia of Healty. Salem press.
- Laureta, B.** (2018). Soft skills and Early childhood education: Strange bedfellows or an ideal match? He Kupu The Match, 5(3), 28-34.
- Lin, L. Y., Cherng, R. J., Chen, Y. J., Chen, Y. J & Yang, H. M.** (2015). Effects of television exposure on developmental skills among young children. Infant Behav Dev. 38, 20-26.
- Masran, M. & Ismail, Z.** (2016). Fun learning effect towards readiness of learning among preschoolers. Advanced Science Letters, 22(8), 1966-1969.
- MEB** (2013). Okul öncesi eğitim programı. Milli Eğitim Bakanlığı Temel Eğitim Genel Müdürlüğü. Ankara.
- McCullaugh, M. E., Bellah, G. C., Kilpatrick, S. D. & Johnson, J. L.** (2001). Vengefulness: Relation-ships With Forgiveness, Rumination, well-being, and the big five. Personality And Social Psychology Bulletin, 27(5), 601-610.

- McClelland, M. M., Cameron, C. E., Connor, C. M., Farris, C. L., Jewkes, A. M. & Morrison, F. J.** (2007). Links between behavioral regulation and preschoolers' literacy, vocabulary, and math skills. *Developmental Psychology*, 43, 947-959.
- Miller, R. & Pedro, J.** (2006). Creating respectful classroom environments. *Early Childhood Education Journal*, 33(5), 293-299.
- Miles, M. B & Huberman, A. M.** (1994). *Qualitative data analysis: An expanded sourcebook. Second Edition.* London: Sage.
- Mischel, W., Ayduk, O., Berman, M. G., Jonides, J., Kross, E., Casey, B. J. ve diğeri.** (2011). 'Willpower' over the life span: Decomposing self-regulation. *Social Cognitive and Affective Neuroscience*, 6(2), 252-256.
- Moffitt, T. E., Arseneault, L., Belsky, D. W., Dickson, N., Hancox, R. J., Harrington, H. ve diğeri.** (2011). A gradient of childhood self-control predicts health, wealth, and public safety. *Proceedings of The National Academy of Sciences*, 108, 2693-2698.
- Mora, N.** (2008a). Medya ve kültürel kimlik. *Uluslararası İnsan Bilimleri Dergisi*, 5(1), 2-14.
- Mora, N.** (2008b). Medya, toplum ve haber kaynağı olarak sembolik seçkinler. *Uluslararası İnsan Bilimleri Dergisi*, 5(1), 1-25.
- Moxley, R., Warash, B., Coffman, G., Brinton, K. & Concannon, K.** (1997). Writing development using computers in class of three-year-olds. *Journal of Computing in Childhood Education*, 8, 133-164.
- Muris, P., Mayer, B. & Schubert, T.** (2010). 'You might belong in gryffindor': Children's courage and its relationships to anxiety symptoms, Big five personality traits, and sex roles. *Child Psychiatry Human Development*, 41, 204-213.
- Mustafaoğlu, R., Zirek, E., Yasacı, Z. & Razak Özdiñçler, A.** (2018). Dijital teknoloji kullanımının çocukların gelişimi ve sağlığı üzerine etkileri. *Addicta: The Turkish Journal on Addictions*, 5(2), 227-247.

- Nathanson, L., Rimm-Kaufman, S. E. & Brock, L. L.** (2009). Kindergarten adjustment difficulty: The contribution of children's effortful control and parental control. *Early Education and Development*, 20(5), 775-798.
- Nir-Gal, O. & Klein, P.** (2004). Computers for cognitive development in early childhood: The teacher's role in the computer learning environment. *Information Technology in Childhood Education*, 1, 97-119.
- Onaran, A. Ş.** (1994). Türk sineması I. Ankara: Kitle Yayıncılık.
- 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.
- Önder, M.** (2020). Değişen dünyada çocuk ve din eğitimi. M. Kanak, M. Ersoy (Ed.). *Değişen Dünya'da çocuk ve eğitim, içinde* (s. 127-160). Ankara: Eğiten Kitap.
- Öngün, E.** (2014). Çocuk, oyun ve öğrenme. N. Pembecioğlu (Proje Yön.). TRT uluslararası çocuk ve medya kongresi II, içinde (s. 59-78). Ankara: Eğitim Dairesi Başkanlığı.
- Özcan, Y.** (2019). 'Bulmaca Kulesi' programının yaşam becerileri açısından incelenmesi. Yüksek Lisans Tezi, Afyon Kocatepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Afyonkarahisar.
- Özmete, E.** (2008). Gençlere yönelik yaşam becerileri ölçeğinin geliştirilmesi geçerlik ve güvenirlik çalışmaları. *Milli Eğitim*, Sayı 177, 253-270.
- Özdemir, A. & Ramazan, O.** (2012). Çizgi filmlerin çocukların davranışları üzerindeki etkisinin anne görüşlerine göre incelenmesi. *Marmara Üniversitesi Atatürk Eğitim Fakültesi Eğitim Bilimleri Dergisi*, 35(35), 157-173.
- Pembecioğlu, N.** (2014). 21. Yüzyılda çocuk ve medya. N. Pembecioğlu (Proje Yön.). TRT uluslararası çocuk ve medya kongresi II, içinde (s. 11-57). Ankara: Eğitim Dairesi Başkanlığı.

- Perren, S. & Alsaker, F.** (2006). Social behavior and peer relationships of victims, bully-victims, and bullies in kindergarten. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 47(1), 45-47.
- Pratheeksha, B., Madikeri-Mohan, K., Thomas, N. & Bellur, R.** (2022). The influence of cartoons soundscape irrelevant sound effects on young children's auditory processing and working memory skills, *Journal of the American Academy of Audiology*.
- Punamaki, R. L., Wallenius, M., Nygard, C. H., Saarni, L. & Rimpela, A.** (2007). Use of information and communication technology (ICT) and perceived health in adolescence: the role of sleeping habits and waking-time tiredness. *J Adolesc*, 30, 569-585.
- Reitsma, P. & Wesseling, R.** (1998). Effects of computer-assisted training of blending skills in kindergarteners. *Scientific Studies of Reading*, 2, 301-320.
- Ryan, R. M. & Deci, E. L.** (2001). On happiness and human potentials: A review of research on hedonic and eudaimonic well-being. *Annual Reviews Psychology*, 52, 141-166.
- Robinson, T. N., Banda J. A., Hale, L., Lu, A. S., Fleming-Milici, F., Calvert, S. L. ve diğerleri.** (2017). Screen media exposure and obesity in children and adolescents. *Pediatrics*, 140(Suppl 2), 97-101.
- Sadioğlu, Ö., Turan, M., Deveci-Dikmen, N., Yılmaz, M. & Özkan-Muhtar, Y.** (2018). Değerlerin öğretiminde çizgi filmler: 'Rafadan Tayfa Örneği'. *İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 19(3), 240-251.
- Scaglioni, S., Arrizza, C., Vecchi, F. & Tedeschi, S.** (2011). Determinants of Children's eating behavior. *The American Journal of Clinical Nutrition*, 94(6 Suppl), 2006-2011.
- Schnitker, S. A.** (2012). An examination of patience and well-being. *The Journal of Positive Psychology*, 7(4), 263-280.

- Schramm, H. & Hartmann, T.** (2008). The PSI-Process Scales. A new measure to assess the intensity and bresdth of parasocial processes. *Communications*, 33 (4), 385-401.
- Serinsu, M. E. & Dođan, R.** (2020). Sosyal öğrenme Kuramı çerçevesinde 2-6 yaş dönemi çocuklar için ailede değer eğitimi ilkeleri. *Dini Araştırmalar*. 23(58), 151-170.
- Sevim, Z.** (2013). Çizgi filmlerin değerler eğitimi bakımından karşılaştırılması. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Uşak Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Uşak.
- Singh, M.** (2003). Understanding life skills. 4 Şubat 2023 tarihinde <https://unesdoc.unesco.org> adresinden erişildi.
- Siyah Martı Animasyon** (2023). Su elçileri proje dosyası (pdf).
- Siyah Martı Animasyon** (2023a). Kaptan pengu ve arkadaşları bölüm kayıtları diski.
- Soydan, E. & Alpaslan, N.** (2014). Medyanın doğal afetlerdeki işlevleri. *İstanbul Journal of Social Sciences*, Summer: 7, 53-64.
- Sricala, B. & Kishore, K.K.V.** (2010). Empowering adolescents with life skills education in schools- School mental health program: Does it work? *Indian Journal of Psychiatry*, 52(4), 344-349.
- Subrahmanyam, K., Greenfield, P., Kraut, R. & Gross, E.** (2001). The impact of computer use on children's and adolescent's development. *Applied Developmental Psycology*, 22, 7-30.
- Supanitayanon, S., Trairatvorakul, P. & Chonchaiya, W.** (2020). Screen media exposure in the firsat 2 years of life and preschool cognitive development: a longitudinal study. *Pediatric Resarch*, 88(6), 1-10.
- Şahin, M. & Yurdakul, H.** (2017). Medyanın evrimleşmesi, öğrenme bağlamları ve aktörleri. *Abant Kültürel Araştırmalar Dergisi (AKAR)*, 2(3), 42-56.
- Şeşen, E. & Ertürk, K. Ö.** (2018). Çizgi filmlerdeki şiddet içeriğinin çocuklar üzerindeki etkisi, *ZFWT*, 10(3), 232-246.

- Taner-Derman, M. & Bařal, H. A.** (2013). Okul öncesi çocuklarında gözlenen davranıř problemleri ile ailelerinin anne-baba tutumları arasındaki iliřki. *Amasya Üniversitesi Eđitim Fakóltesi Dergisi*, 2(1), 115-144.
- Tařtepe, T. & Yavuz, E. C.** (2021). Medyanın okul öncesi dönemdeki çocukların öğrenme süreçlerine etkisi. S. Yıldırım, A. Dođutař (Ed.). *Çocuk, medya ve sosyal medya, içinde*, (3-29). Ankara: Eđiten Kitap.
- Temizyürek, F. & Acar, Ü.** (2014). Çizgi filmlerdeki subliminal mesajların çocuklar üzerindeki etkisi. *Cumhuriyet International Journal of Education*, 3(3), 25-39.
- Topçu-Bilir, Z.** (2019). Yařam becerileri programının beř yař çocuklarının yařam becerileri, benlik algıları ve sosyal duygusal uyum düzeylerine etkisi. Yayınlanmamıř Doktora Tezi, Hacettepe Üniversitesi Eđitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Tunçeli, H. İ. & Zembat, R.** (2017). Erken çocukluk döneminde gelişimin deđerlendirilmesi ve önemi. *Eđitim Kuram ve Uygulama Arařtırmaları Dergisi*, 3(3), 1-12.
- Turp-Özdemir, Z.** (2020). Türkiye’de çocuk kanallarında yayınlanan çizgi filmlerin deđerler eđitimi açısından incelenmesi ve bu çizgi filmlerin Türkçe öğretimine katkısı. Yayınlanmamıř Yüksek Lisans Tezi, Yıldız Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Türk Dil Kurumu** (2022). Online sözlük.
- Uhls, Y. T., Michikyan, M., Morris, J., Garcia, D., Small, G. W., Zgourou, E. ve diđerleri.** (2014). Five days at outdoor education camp without screens improves preteen skills with nonverbal emotion cues. *Computers in Human Behavior*. 39, 387-392.
- Ulus, L. & Sezgin-Yalçıntaş, E.** (2019). Anne ve çocuk beslenmesi. İstanbul Üniversitesi, Açık ve Uzaktan Eđitim Fakóltesi, Çocuk Geliřimi Bölümü, Anne Çocuk Beslenmesi Ders Notu.

- Ulus, L. & Sezgin, E.** (2020). Çocuklar için yaşam becerileri. Hipokrat Yayıncılık: Ankara.
- UNESCO** (2008). Gender-responsive life skills-based education-Advocacy brief. Unesco Bangkok: Bangkok.
- UNICEF** (2018). Basic life skills curriculum (pdf). 4 Şubat 2023 tarihinde <https://www.unicef.org/azerbaijan/media/1541/file/basiclifeskills.pdf> adresinden erişildi.
- Üstündağ, A.** (2022). İnternet kullanımının çocukların gelişim alanlarına etkisinin sınıf öğretmenleri ve ebeveynlerin bakış açılarına göre karşılaştırılması. Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 62, 290-310.
- Üstündağ, A. & Şenol, F. B.** (2021). Çizgi filmlerde yer alan şiddet ve korku öğelerinin incelenmesi: TRT çocuk kanalı örneği. Gümüşhane Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Elektronik Dergisi, 12(1), 173-188.
- Üstündağ, A.** (2020). Çocuk ve ekran. Dijital medya ve çocuk gelişimi. Medya ve kuramsal yaklaşım içinde (17-24). Ankara: Eğiten Kitap.
- Van der Wal, R. C., Karremens, J. C. & Cillesen, A. H.** (2016). Interpersonal forgiveness and psychological well-being in late childhood. Merrill-Palmer Quarterly (1982-), 62(1), 1-21.
- Yaday, P. & Iqbal, N.** (2009). Impact of life skill training on self-esteem, adjustment and empathy among adolescents. Journal of the Indian Academy of Applied Psychology, 35, 61-70.
- Yalçıntaş-Sezgin, E.** (2018). Okul öncesi dönemde yaşam becerileri. Avrasya Sosyal ve Ekonomi Araştırmaları Dergisi (AESAD). 5(12), 710-719.
- Yaşar, M. & Paksoy, İ.** (2011). Çizgi filmlerdeki saldırgan içerikli görüntülerin, çocukların serbest oyunları sırasındaki saldırganlık düzeylerine etkisi, 20(2), 279-298.
- Yavuzer, H.** (2018). Çocuğu tanımak ve anlamak. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Yavuzer, H.** (2021a). Ana-baba ve çocuk. İstanbul: Remzi Kitabevi.

- Yavuzer, H.** (2021b). Çocuk eğitimi el kitabı. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Yavuzer, H.** (2021c). Çocuk Psikolojisi. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Yavuzer, Y. Karataş, Z. & Gündoğdu, R.** (2013). Ergenlerin çatışma çözme davranışlarının incelenmesi: Nicel ve nitel bir çalışma, Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 28, 28-41.
- Yayla-Eskici, G. & Özsevgeç, T.** (2019). Yaşam becerileri ile ilgili çalışmaların tematik içerik analizi: Bir meta-sentez çalışması, International e-Journal of Education of Studies (IEJES). 3(5), 1-15.
- Yetim, G. & Sarıçam, H.** (2016). Çizgi film programlarının çocuklara etkisi konusunda ailelerin bilgi ve farkındalık düzeylerinin incelenmesi, OPUS- Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi, 6 (11), 341-364.
- Yetişkin Eğitimi İçin Avrupa Derneği (European Association for The Education of Adults). [EAEA]** (2018). A new european definition of life skills. 12 Ocak 2023 tarihinde <https://eaea.org> adresinden erişildi.
- Yetişkin Eğitimi İçin Avrupa Derneği (European Association for The Education of Adults). [EAEA]** (2017). The benefits of life skills provision. 12 Ocak 2023 tarihinde <https://eaea.org> adresinden erişildi.
- Yenihan, N.** (2023). 12 Haziran 2023 tarihinde yapımcı ile yapılan mülakat.
- Yıldırım, A. & Şimşek, H.** (2021). Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri. Ankara: Seçkin.
- Yıldırım, S.** (2019). Media ve çocuk istismarı. Anasay, 10, 107-122.
- Yıldırım, Y. & Temel, Z. F.** (2020). Yaşam becerileri eğitim programının anasınıfına devam eden çocukların yaşam becerilerine ve sosyal uyumlarına etkisinin incelenmesi, Yaşadıkça Eğitim, 34(2), 384-405.
- Yıldız, C.** (2016). 3-6 yaş çocuklarının tercih ettikleri çizgi filmlerdeki şiddet içeriklerinin analizi, Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 16(2), 698-716.
- Yörükoğlu, A.** (1991). Çocuk ruh sağlığı. İstanbul: Acar Matbaacılık.

- Zafer, C. & Vardarlier, P.** (2019). Medya ve toplum, Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Meslek Yüksekokulu Dergisi, 22(2), 355-361.
- Zhang, Q.** (2021). Positive effects of prosocial cartoon viewing on aggression among children: The potential mediating role of aggressive motivation, *Frontiers in Psychology*, 12, 742568.
- Zhang, Q., Duan Z. M., Xiang, D., Yu, Y. & Tian, J.** (2021). The effects of prosocial cartoon examples on children's donating behavior, *Psychology Research & Behavior Management*, 14, 1257-1268.
- Zimmerman, F. J. & Christakis, D. A.** (2007). Associations between content types of early media exposure and subsequent attentional problems. *Pediatrics*, 120(5), 986-992.
- Wahnschaffe, A., Haedel, S., Rodenbeck, A., Stoll, C., Rudolph, H., Kozakov, R. ve diğerleri.** (2013). Out of the lab into the bathroom: evening short-term exposure to conventional light suppresses melatonin and increases alertness perception. *Int J Mol Sci.* 14(2), 2573-2589.
- Wang, J., Lin, E., Spalding, E., Klecka, C. L. & Odell, S. J.** (2011). Quality teaching and teacher's education: A kaleidoscope of notions, 62(4), 331-338.
- Whitehead, M.** (2012). Animasyon filmler. Çeviri: A. Turuskan. İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- WHO** (1997). Life skills education for Children and adolescents in schools: Introduction and guidelines to facilitate the development and implementation of life skills programmes (pdf). 4 Şubat 2023 tarihinde http://apps.who.int/iris/bitstream/handle/10665/63552/WHO_MNH_PSF_93.7A_Rev.2.pdf?sequence=1 adresinden erişildi.
- Woodard, C.** (2004). Hardiness and the concept of courage. *Consulting Psychology Journal: Practice and Research*, 56(3), 173-185.
- Wulfert, E.** (2021). Social learning according to Albert Bandura. *Encyclopedia of Healty* (pdf).

EK-A. YAŞAM BECERİLERİ KAZANIM FORMU

YAŞAM BECERİLERİ	KAZANIMLAR	Sözel ve Davranış İfadeleri
1-Kendini koruma	1-Kendisi için tehlikeli olan durumları söyler. 2-Tehlike ve kazalardan korunmak için yapılması gerekenleri söyler. 3-Kendisine zarar verecek dokunma davranışlarına karşı rahatsızlığını sözel olarak ifade eder. 4-Kendisine dokunmak isteyen kişiyi engellemek için elini tutar, kendi eli ile dur işareti yapar. 5-Tehlikeli olan durumlardan ve kişilerden uzak durur. 6-Herhangi bir tehlike veya kaza durumunda çevresinden yardım ister.	
2-Sağlıklı beslenme alışkanlığı	1-Sağlıklı besinleri ve sağlıksız besinleri söyler. 2-Yiyecek ve içecekleri yeterli miktarda tüketir. 3-Sağlığını olumsuz etkileyen besinleri yemekten ve içmekten kaçınır. 4-Besinleri fiziksel özelliğine göre nasıl yemesi gerektiğini söyler.	
3-Empati	1-Kendi duygularını söyler. 2-Başka kişilerin duygularını söyler. 3-Başka bir kişiyi dinlerken dinledikleri ile ilgili sorular sorar. 4-Başka bir kişiyi dinlerken sözünü kesmeden dinler. 5-Başka bir kişiyi dinlerken göz teması kurar.	
4-Saygı	1- Evde ve okul ortamında ‘teşekkür etme, lütfen, merhaba, hoşça kal’ gibi kelimeleri kullanarak görgü kurallarına uyar. 2-Kendisinin farklı özellikte davranışları olduğunu söyler. 3-Başkalarının farklı özellikte davranışları olduğunu söyler. 4-Farklı özellikleri olan bireylerle zaman geçirir. 5-Konuşmak için sırasını bekler.	
5-Affetme	1-Yaşadığı olumsuz durumun kendisinde yaşattığı duyguyu sözel olarak ifade eder. 2- Yaşadığı olumsuz durumun kendisinde yaşattığı duyguyu davranış olarak ifade eder. 3-Affetmesi gerekli durumlarda karşısındaki kişiyi affettiğini söyler.	
6-Cesaret	1-Kendisini korkutan nesne/durum/olayı söyler. 2-Kendisini korkutan nesne/durum/olay ile yüz yüze gelebilir.	
7-Çatışma çözme	1-Sorunlarını konuşarak çözer. 2-Sorunlarını çözemediğinde yetişkinlerden yardım ister. 3-Gerektiğinde uzlaşmacı davranır.	
8-Mutluluk ve iyimserlik	1-Yaşadığı olumsuz durumlarda olumlu bakış açısıyla bakar. 2-Yaşadığı olumsuz durumlarda mutluluk ve iyimserliğini sözel olarak ifade eder. 3-Yaşadığı olumlu durumlar karşısında hissettiği sevinç, heyecan ve mutluluk gibi duygularını sözel olarak ifade eder. 4-Yaşadığı olumlu durumlar sonucunda hissettiği mutluluğu neşeli davranışlarıyla gösterir.	
9-Yardımseverlik	1-Tek başına üstesinden gelemeyeceği işler olduğunu kavrar. 2-Birlikte iş yapmanın farkını bilir. 3-Başkalarının kendisine yardım etmesinden memnun olur.	
10-Sabır	1-Zaman zaman beklemesi gerektiğini bilir. 2-Gerekli durumlarda sabreder. 3-Başladığı bir işi bitirmek için sabırla çalışır.	

11-Liderlik	1-Gerektiğinde liderliği üstlenir. 2-Yönlendirmelerden ve öğretilerden rahatsızlık duyar.	
12-Sorumluluk	1-Sorumluluk almak için istekli olduğunu gösterir. 2-Üstlendiği sorumluluğu yerine getirir. 3-Sorumluluklar yerine getirilmediği durumlarda olası sonuçları söyler.	
13-Sosyal problem çözme	1-Yaşamış olduğu sorunu söyler. 2-Yaşamış olduğu sorunla ilgili çeşitli çözüm yolları önerir. 3-Belirlediği çözüm yollarından birini seçer. 4-Belirlediği çözüm yolunu dener. 5-Çözüm ulaşamazsa başka bir çözüm yolu seçer.	
14-Motivasyon	1-Yetişkin yönlendirmesi olmadan bir işe başlar. 2-Başladığı bir işi zamanında bitirebilmek için çaba gösterir. 3-Kendini motive edecek çeşitli yollar bulur.	
15-Öfke kontrolü	1-Yaşadığı öfke duygusu sonucunda olumsuz duygularını sözel ifadeler kullanarak açıklar. 2-Yaşadığı öfke duygusu sonucunda kendisini rahatlatan yöntemleri sözel olarak ifade eder. 4-Öfke duygusu yaşadığında kendisini rahatlatan yöntemleri kullanır. 5-Kendisini öfkeliendiren olay/durum/kişilerden uzak durur.	
16-Öz Düzenleme	1-Kendi duygu, düşünce ve davranışlarını kontrol eder. 2-Sorumluluklarını çevresinden bir müdahale olmadan yerine getirir. 3-Hedeflerine ulaşmak için bazı isteklerini erteler. 4-Görevlerini yerine getirmek için çaba gösterir.	
17-Karar verme	1-Verdiği kararın olası sonuçlarını söyler. 2-Verdiği kararın sorumluluğunu üstlenmediğinde olası sonuçlarını söyler. 3-Verdiği kararın çevresindekileri nasıl etkileyeceğini sözel olarak ifade eder. 4-Geleceğiyle ilgili verdiği kararların olası sonuçlarını söyler.	
Toplam	64 Kazanım	

EK-A1. FOSİLLER BÖLÜMÜ KAZANIM ANALİZ FORMU

Sıra	Alt Kategori/ Yaşam becerisi	Dakika	Kazanımların sözel ve davranış ifadeleri/Kazanım No
1	Öz Düzenleme	1.10	Pene'nin 'Yer değiştirip başka tekerleme söyleyeyim.' ifadesi (Kazanım 1).
2	Empati	2.23	Yere düşen Pegu 'Bir şeye takıldım ama şimdi iyiyim.' ifadesi (Kazanım 1).
3	Affetme	3.22	Pene'nin 'Çok özür dileriz Mandalina.' ifadesi (Kazanım 1).
4	Yardımsverlik	3.28	Mirmir'in 'Sandalyeni ben tamir ederim.' ifadesi (Kazanım 2).
5	Affetme	3.32	Mandalina'nın 'Pekâlâ, özrünüz kabul edildi.' ifadesi (Kazanım 3).
6	Sosyal Problem çözme	3.35	Mirmir'in 'Bulduğumuz şeyi görmem lazım, grip bir şey bulduk.' ifadesi (Kazanım 1).
7	Mutluluk ve iyimserlik	4.00	Mandalina'nın heyecanla 'Yeni, yepyeni bir şey bulduk, alkış bize.' ifadesi (Kazanım 3).
8	Mutluluk ve iyimserlik	4.13	Hep beraber sevinip kendilerini alkışlamaları (Kazanım 4).
9	Liderlik	4.20	Pene'nin 'Ben haber vermeye giderim.' ifadesi (Kazanım 1).
10	Sabır	4.20	Mandalina'nın 'Dur, dur hep birlikte gidelim.' ifadesi (Kazanım 1).
11	Empati	4.42	Pelik ve Kaptan Pengu'nun 'Çileği çok severim.' ifadesi (Kazanım 1).
12	Yardımsverlik	4.51	Toprağı kazan Misket'e Kaptan Pengu'nun 'Biz de sana yardım edelim.' ifadesi (Kazanım 2).
13	Sosyal Problem çözme	5.00	Kaptan Pengu'nun 'Bu da ne?' sorusuna Misket'in 'Fosil olabilir mi?' ifadesi (Kazanım 1).
14	Sosyal Problem çözme	5.04	Pelik'in 'Yetkililere haber vermeliyiz.' ifadesi (Kazanım 2).
15	Motivasyon	5.13	Kaptan Pengu'nun 'Neyle kazacağız?' sorusuna Misket'in 'Ben tabi ki hazırlıklıyım.' ifadesi (Kazanım 1).
16	Sorumluluk	5.13	Kaptan Pengu'nun 'Neyle kazacağız?' sorusuna Misket'in 'Ben tabi ki hazırlıklıyım.' ifadesi (Kazanım 1).
17	Liderlik	5.30	Kaptan Pengu'nun 'Ben gidip Mandalina'ya haber vereyim, eminim o da çok heyecanlanır.' ifadesi (Kazanım 1).
18	Saygı	6.03	Kaptan Pengu'nun 'Bence birimiz diğerinin konuşmasının bitmesini beklese.' ifadesi (Kazanım 5).
19	Kendini Koruma	6.40	Pegu'ya herkesin 'Kıpırdama' ifadesi (Kazanım 1).
20	Empati	6.47	Pelik'in 'Bulduğumuz şey bir fosil olabilir.' Sözüne Zeze'nin 'Fosil nedir?' diye sorması (Kazanım 3).
21	Kendini Koruma	6.56	Misket'in 'Eğer narin davranmazsak ona zarar verebiliriz.' ifadesi (Kazanım 1).
22	Mutluluk ve iyimserlik	7.04	Pegu'nun 'Ben burada mı kaldım yani?' sorusuna Mirmir'in 'Kıpırdamazsan, bir daha düşmezsin.' ifadesi (Kazanım 1).
23	Mutluluk ve iyimserlik	7.05	Herkesin Mirmir'in sözüne gülmesi (Kazanım 4).
24	Liderlik	7.20	Misket'in 'Hadî bir an önce bitirelim şu işi.' ifadesi (Kazanım 1).
25	Sorumluluk	7.53	Herkesin yapılan kazıda çalışmaya katılması (Kazanım 1).
26	Kendini Koruma	8.03	Mandalina'ya Misket'in 'Sakın kımıldama Mandalina sakın' ifadesi (Kazanım 2).
27	Cesaret	8.15	Fosile bakmaya çalışan Mandalina'nın 'Bu kocaman şey de ne? diye sorması (Kazanım 2).
28	Mutluluk ve iyimserlik	8.17	Herkesin Mandalina'ya gülmesi (Kazanım 4).
29	Cesaret	8.21	Kaptan Pengu'nun 'Korkacak bir şey yok.' ifadesi (Kazanım 2).
30	Kendini Koruma	8.38	Pegu ve Mandalina'nın birbirine sarılarak 'Kurtarın bizi!' ifadesi (Kazanım 6).
31	Sosyal Problem çözme	9.12	Misket'in 'Artık yetkililere haber verebiliriz.' ifadesi (Kazanım 2).
32	Sabır	9.20	Mandalina'nın 'Onlar gelene kadar böyle bekleyecek miyiz?' diye sorması (Kazanım 1).
33	Yardımsverlik	9.23	Misket'in 'Önce sizi çıkaralım.' ifadesi (Kazanım 1).
34	Saygı	10.17	Mandalina'nın 'Bizi kurtardığınız için teşekkür ederiz.' ifadesi (Kazanım 1).
35	Sosyal Problem çözme	10.44	Mirmir'in bulduğu taş görünümü ağacı herkese anlatması (Kazanım 1).
36	Mutluluk ve iyimserlik	10.45	Yavru penguinlerin gülmesi (Kazanım 4).
37	Sosyal Problem çözme	11.03	Pelik'in 'Uzmanların buraya da gelip bölgeyi koruma altına alması gerek.' ifadesi (Kazanım 2).
38	Öz Düzenleme	11.25	Mandalina'nın 'Bir köşede uslu uslu oturup izleyeceğiz' ifadesi (Kazanım 1).
39	Çatışma çözme	11.33	Misket'in 'Sandalyeni hemen kırdın mı? Onu yapmak için çok uğraştık.' ifadesi (Kazanım 1).
40	Çatışma çözme	11.45	Mirmir'in 'Mandalina'nın bir suçu yok, bizim yüzümüzden oldu.' ifadesi (Kazanım 3).

41	Yardımsverlik	11.50	Mirmir'in 'Tamir edeceğimi söylemişim, sen de yardım edersen harika olur.' ifadesi (Kazanım 1).
42	Mutluluk ve iyimserlik	11.58	Mandalina'nın Misket'e 'Canım arkadaşım.' diyerek sarılması (Kazanım 4).
43	Mutluluk ve iyimserlik	12.05	Herkesin gülmesi (Kazanım 4).
44	Affetme	12.35	Mandalina ve Kaptan Pengu aynı anda konuştukları için 'Afedersin dostum.' ifadesi (Kazanım 1).
45	Mutluluk ve iyimserlik	12.45	Misket'in 'Lütfen biri onları durdursun.' sözüne herkesin gülmesi (Kazanım 4).

