



**International**  
**SOCIAL SCIENCES**  
**STUDIES JOURNAL**



SSSjournal (ISSN:2587-1587)

*Economics and Administration, Tourism and Tourism Management, History, Culture, Religion, Psychology, Sociology, Fine Arts, Engineering, Architecture, Language, Literature, Educational Sciences, Pedagogy & Other Disciplines in Social Sciences*

**Vol:5, Issue:41**  
sssjournal.com

**pp.4157-4173**  
**ISSN:2587-1587**

**2019**  
sssjournal.info@gmail.com

Article Arrival Date (Makale Geliş Tarihi) 11/06/2019 | The Published Rel. Date (Makale Yayın Kabul Tarihi) 23/08/2019  
Published Date (Makale Yayın Tarihi) 23.08.2019

## TRT KANALLARINDA YAYINLANAN ÇİZGİ FİLMLERDE SPOR ÖĞESİNİN DEĞERLENDİRİLMESİ

THE EVALUATION OF SPORTS IN CARTOONS PUBLISHED ON TRT CHILDREN'S CHANNEL

**Öğr. Gör. Dr. Vahdet ALAEDDİNOĞLU**

Atatürk Üniversitesi, Horasan Meslek Yüksekokulu, Erzurum/TÜRKİYE

**Prof. Dr. Necip Fazıl KİŞHALI**

Atatürk Üniversitesi, Spor Bilimleri Fakültesi, Erzurum/TÜRKİYE



**Article Type** : Research Article/ Araştırma Makalesi

**Doi Number** : <http://dx.doi.org/10.26449/sss.1656>

**Reference** : Alaeddinoğlu, V. & Kishali, N.F. (2019). "Trt Kanallarında Yayınlanan Çizgi Filmlerde Spor Öğesinin Değerlendirilmesi", International Social Sciences Studies Journal, 5(41): 4157-4173.

### ÖZ

TV günümüz teknolojisinde en çok seyredilen ve en çok etkilenilen kitle iletişim araçlarından. Özellikle ilköğretim dönemi çocukların gelişiminde çocuk programlarının etkisi gözle görülebilir ve çarpıcı bir durumu göstermektedir. Ayrıca yapılan çalışmalar çocukların soyut döneminde izledikleri ve gördükleri bir resmin etkisinde kaldığını göstermektedir. Fizyolojik organizmanın en hızlı gelişim gösterdiği 3 – 6 yaş grubundaki çocukların gördükleri olumlu ya da olumsuz davranışları zihinsel süreçte işledikleri, öğrendiklerini denediklerini görmek pek çok vakada görülmüştür. Son yıllarda animasyonla yapılan reklam filmlerinde reklam verenler çocukların bu özelliklerinden çokça yararlanmaktadır. Çocuklar televizyon ekranlarına bir araştırmacı gözüyle bakmakta ve gördükleri şekillere farklı anlamlar vermektedirler. İlgi noktası olarak kahraman olan karakterlerin davranış şekillerinde ve en çok üzerinde vurgu yaptıkları hareketlere odaklanırlar. Gelişimin bu döneminde çocukların gelişimsel ödevlerine uygun programlar çocukların gelişimlerine olumlu katkılar sağlamaktadır. Araştırmacılar, özellikle okul öncesi çocuklara yönelik çalışmalar yapılmasının, başarının ilk adımlarını getireceği konusunu bir çok çalışmada belirtmişlerdir. Türkiye’de yayında olan birden çok çocuk kanalı bulunmaktadır. Fakat bunlar içerisinde özellikle TRT çocuk kanalı çocukların gelişim özelliklerine göre içerikler geliştirdiği görülmüştür. Bu çalışmada, TRT Çocuk kanalında görsel dizi olarak yayınlanan 5 çizgi film incelenmiştir. Bunlarda spor temasının işlenme biçimlerine ve yer alma sürelerine bakılarak karşılaştırmalar nitel olarak yapılmıştır. Sonuç olarak çizgi film teknolojisi günümüzde çocukların ve ebeveynlerin hayatında büyük bir yer kaplamakta ve izleyenlere verilen mesajlar bu mecrada dikkatle takip edilmektedir. Yeni bir spor eğitim sistemi kurulurken bu alandan yararlanarak daha nitelikli ve geniş bir spor bilgi sistemi oluşturulabilir. Bu alanda çalışma yapacak araştırmacılar için yeni bir araştırma alanı oluşturulabilir. Sistem, daha alt yaş gruplarına öğrenmeyi daha zevkli ve istedik yönde yapacağından çocuklarda ki ön öğrenme düzeyi de bu alandan daha çok yararlanabilir. Günümüzde farklı alanlarda dijital animasyon programlarından yararlanılabilmektedir. Gerek eğitimlerde gerekse reklamsal alanlarda bir çok uygulamada farklı disiplinler arası işbirliği kurulabilir.

**Anahtar Kelimeler:** Çocuk, Çocuk Kanalları, Çizgi Film, Animasyon, Spor, TV Etkisi, Gelişim ve Öğrenme

### ABSTRACT

TV is one of the most watched and most influenced mass media in today's technology. Especially in the development of children in the first academic period, the effect of children's programmes shows a noticeable and striking situation. Furthermore studies show that children are influenced by a picture they follow in the abstract period. Physiologically, it has been observed in many cases that children in the 3 - 6 age group, where the organism develops the fastest, develop positive or negative behaviors in the mental process and try to learn. In recent years, advertising films with

animation have benefit many of the children's features. Children look at television screens as a researcher and give different meaning to the shapes they see. I focuses on the behavior of the characters that are heroes as points of interest and the movements they emphasize most. In this period of development, programs suitable for children's developmental assignments contribute positively to their development. Researches have stated in many studies that the first steps of success should be made, especially for pre school children. There are multiple children's channels in Turkey. However, it was observed that the TRT children's channels developed according to the developmental characteristics of children. In this study, 5 cartoons published as a visual series on TRT children's channel were examined. In these 5 cartoons, comparisons were made qualitative by looking at the modes of the sport theme being processed and the duration of their taking. As a result cartoon technology today occupies a big place in the lives of children and parents and the messages given to the audience are carefully followed in this medium. When the establishing a new sports training system, a more qualified and extensive sports information system can be created by leveraging this space. A new research area can be created for researchers who will work in this field. As the system will make learning to lower age groups more enjoyable and desirable, the level of pre-learning in children can also benefit from this field. Nowadays, digital animation programs can be utilized in different areas.

**Key Words:** Children, Children's Channels, Cartoons, Animation, Sports, TV effect, Development and Learning

## 1. GİRİŞ

Çocukluk kavramı ve çocukluk imgesi, yetişkinler tarafından çocuğa yüklenen anlamı, belirli bir zaman diliminde bulunan ve ergenliğin sonunda yetişkinliğe kadar geçen çocukluk sürecini ifade eder. Çocukluk imgesi, insanoğlunun var olduğu günden bu güne asırlar boyunca farklı manalara sahip olmuştur; bundan dolayı çocukluk imgesi, toplumsal bir olay ve yaşanmışlık kurgusudur. Bu kurgu içerisinde oyun kültürü ve öğrenme de çocuk kültüründen ayrılmaz bir parça olarak ele alınmaktadır. Birbirinden farklı toplumlarda ve bu toplumların süreçlerinde birbirinden farklı çocukluk süreçleri ile ve birbirinden farklı oyun ve oyuncak imgeleriyle ifade edilebilmektedir. Bundan dolayı her dönemin çocukluğu ve çocukluk kültürü, her toplumda ve her kültürde farklılık göstermektedir. Bunun yanı sıra çocuk oyunları ve çocukluk imgesi de, toplumların yaşadığı değişimlerden en çok etkilenen ve toplumsal alanı da en çok niteleyen alanlardan biri olmaktadır. Günümüz çocukluk dönemi ve çocuk oyunları kültürü de hızla değişim göstermektedir. Yaşadığımız dijital çağda küreselleşme sürecinde, post-modern çocukluk algısının, sosyal çocuk oyunlarının ve geleneksel çocuk oyuncakların ortadan kaybolmasından söz edilmektedir. Günümüz Dünyasında ve Türkiye'sinde yaşanan toplumsal değişimin ve farklılaşmasının, çocuk oyun kültürünün ve çocukluk kavramının değişimine etkisi büyük bir dönüşümdür (Sormaz, 2010).

Günümüzde ebeveynler için çocukların eğitiminin önemli bir konusu, onların istedik ve gelişimlerine uygun eğitimlerle donatılması ve bu doğrultuda yetiştirilmesi gelmektedir. Bunun gerçekleşebilmesi için çocukların gelişim özellikleri ve gelişim ihtiyaçlarına cevap veren eğitimlerin neler olduğunu bilmeleriyle mümkün olmaktadır. Ebeveynler çocukların gelişim ihtiyaçlarını bilmeden verdikleri eğitim genellikle tesadüfi ve istenmedik davranışları elde etmelerine ve bir sonraki dönem olan ergenlik dönemine bu kırılma noktalarıyla girmelerine neden olmaktadır. Bu da çocukların bu kırılma noktalarında yaşadıkları eğitim eksiklikleri ve eksik öğrenme kavramlarıyla gelişimlerini sürdürmelerine sebep olmaktadır. Özellikle çocuklar, bütün yaşantılarında ki en hızlı ve yoğun gelişim düzeyine sahip oldukları bu dönemde üzerlerinde daha da eğinilmesi ve daha hassas davranılması gereken bir dönemin içerisinde olduklarının ebeveynler tarafında bilinmesi hayati önem arz etmektedir (Emir, 2011).

**Gelişim**, bir bireyin anne kanda başlayan ve hayatının bütün dönemlerinde karşılaşılabileceği önemli bir süreci içermektedir. Bir başka tanıma göre gelişim, psikomotor süreçleri, duygusal süreçleri, sosyal, ahlaki, cinsellik, bedensel ve bilişsel bütün süreçleri içerisine alan olgunlaşma ve büyüme süreçleri olarak değerlendirilir. İçerisinde yaşadığı ve yaşayacağı bütün evreleri kapsamaktadır. Bir bebek doğduğu ilk andan itibaren çevreye karşı etki tepki prensibiyle gelişim süreçlerinde birbirinden farklı kavramlar kazanarak yetişkinliğe hazırlanmaktadır. Ve bu süreç ölümüne kadar devam eden ve sürekli değişkenlik gösteren bir yapıda devam etmektedir. Burada iki kavram karşımıza çıkmaktadır. Bu kavramlar gelişim ve büyüme olarak değerlendirilir. Ve her iki kavram birbirinden farklı olarak ele alınmaktadır. Bireyin yapısal değişimi büyümeyi karşılarken (boy, kilo vb.) Gelişim ise daha kompleks ve farklı disiplinleri içerisine alan bir yapıyı içerir. İçerisinde

bilişsel, duyuşsal ve çevre etkilerinin olduğu bütünsel bir yapıyı tanımlar. Okul öncesi dönem olarak belirtilen bu dönem çocuk için çevreyi anlamlandırıldığı, keşfetme duygularının fazla olduğu ve keşfettiği şeylerden haz duyduğu bir dönem olmakla beraber yaşının ilerlemesine bağlı olarak ebeveynlerden ve diğer yetişkinlerden daha az destek aldığı yeni sorumlulukları almaktan keyif duyduğu bir dönemi içerisine almaktadır (Ayla, 1999).

Okul öncesindeki bir çocuk, çevreyle iletişimini, anne karnında olduğu günden başlayarak hayatı boyunca devam ettirmektedir. Gelişen, değişen ve çevreyle biçimlenen bir nitelik taşıyan çocuk, anne karnında duyduğu sesleri ve anne kalbini anlamaya çalışarak başladığı gelişim sürecinde doğumundan sonra çevresine dokunarak her şeyi anlama ve kavrama isteği ile devam ederek büyük bir sürecin içerisinde yer almaktadır. Çocuklar, çevresinde gördüğü her şeye bir anlam içerisinde şemalar oluşturur ve bu şemalardan çeşitli hareketler ortaya çıkarmaktadırlar. Bu hareketler zihinsel süreçlerden geçerek anlamlı hareketler bütünü oluşturmaktadırlar. Bazen istedik hareketler bazen de istenmedik hareketleri içeren bu süreçte çocuklar kendilerine yeni bir dünya oluştururlar (Pembecioğlu, 2007).

Bir televizyon programında çocuğun ne izlediği, bundan ne nasıl ve ne kadar etkilendiği çocuğun gelişiminde çok önemlidir. Bu anlamda çizgi filmler çocukların hayatlarında çok önemlidir. Çizgi film denilince en önemli ve ilk akla gelen kavram çizgi film ve etkilenen çocuk ilişkisidir. Bir birinden farklı nitelikte ki çizgilerden oluşan şekillerin hareket etmesi ile renkli ve çocuklara özgü olması çocukların çizgi filmi izlemelerine ve bu çizgi filme önem vermelerini sağlamaktadır. Kısacası çocuklar kendi zihinsel süreçlerini bu çizgi filmlerde ki karakterlerle özdeşleştirerek çizgi filmlerde ki yaşanan bütün yaşanmışlıklara yakın hissetmelerini sağlamaktadır (Pembecioğlu, 2007).

Çocukluk dönemi içerisindeki bir çocuk başlangıçta ölçsüz ve duygusal tepkilerden daha belirgin ve dengeli hareketlere doğru yönelim göstermektedir. Gelişim ilerledikçe çevreye göre hareket etme ve dengesiz hareketlerde bir iyileşme söz konusu olmaktadır. Somut düşünceler yerine daha soyut ve mantıksal düşünmeye yönelmektedir. Burada aile içi ilişkilerden, bireysel oyun kavramından çevresel oyun kavramına ve bu oyunlarda ki yaratıcılık kavramlarını değiştiren çocuklar giderek gelişen bir çevre etkisiyle büyümelerini ve gelişimlerini devam ettirmektedirler. Çocuk eğer sağlıklı bir gelişim çevresinde büyümüş ise daha sonraki gelişim basamaklarını da daha emin ve sağlam temellerle geliştirme imkanına kavuşacak olan çocuklar daha az kişilik problemi yaşamaktadır (Yörükoğlu, 2010).

Çocuklar her gelişim döneminde birbirinden farklı bilişsel, duyuşsal ve davranışsal özellikler göstermektedirler. Bu yüzden ebeveynler her dönemin özelliklerini ve bu özelliklerin duyduğu gereksinimlerini iyi bilmek zorundadırlar. Ve böylece çocuğun toplumsallaşma süreci içerisinde çocuğun daha aktif yer almasını sağlamasına yardımcı olacaktır.

Milli Eğitim Bakanlığı okul öncesi çocukları tanımlarken “Çocuklar bu yaşlarda olumlu ve olumsuz düşünceler arasında gelgitler yaşar. 5-6 yaş çocuğu çevresindeki olaylara karşı oldukça meraklıdır. Kurallara ve yasaklara uyma konusunda sıkıntılar yaşatabilir. Bu yaş çocuğunun aile ile ilişkileri zayıflarken daha çok okul ve arkadaş çevresiyle iletişimi güçlenmeye başlar.” Bu çerçevede 60-72 aylık çocukların sosyal gelişimlerine ait özellikleri aşağıdaki gibidir Karşı tarafa ve çevreye duygularını net bir şekilde belli eder.

Başkalarının kendisi için gösterdiği ve hissettiği duyguları anlar.

Çeşitli araçlar kullanarak farklı yapılarla inşa oyunu oynar.

Kendisinden farklı çocukların içerisinde kurallı oyunların ve kendisine ait olmasa da kurallarına uyar.

İçerisinde yer aldığı gruptaki bir başkasına oyunun kuralını açıklayabilirler.

Kendisine verilmiş bir sorumluluk varsa bu sorumluluğu yerine getirir.

Başlangıçta çekinik olduğu durumdan sıyrılarak kendine güvenir.

Daha önce karşılaşmadığı bir durum karşısında duruma uygun hareketler geliştirir ve uyum sağlar.

Çevresel şartlara bağlı olarak yeni bir amaç belirleyerek ona göre davranışlar sergiler.

Belirli arkadaşların seçiminde istikrarlıdır.

Daha önce karşılaşmadığı duruma uygun olarak yeni karşılaştığı bir olaya uygun senaryoyla o durumu canlandırır ve kendi iç sesiyle konuşmalar yapar.

Kendini karşıya ifade ederken kendine has özgün bir yol kullanır (MEB, 2006).

İnsanoğlu yazının icadından önceki zamanlardan başlayarak resim dilini aktif kullanmış bir varlıktır. Burada yazının ifadelerin karşılığı olarak seslere dönüşmesiyle hem sözsel hem de görsel iletişimi aktif olarak kullanmıştır. Burada çocuk kavramı, sözsel ifadelerden daha çok görsel ifadelerde daha çok karşılık bulmaktadır.

Çocuklar çevreleriyle olan bütün iletişimlerinde resimleri kullanmaktadırlar. İfadelerini resimlerle dile getirirler. Resim olgusu çocukların kendi kendilerini anlatmada etkin bir ifade şeklidir. Dışarıdan etki olmadan gelişen çocuklar yaratıcılıklarını özgün bir şekilde kullanabilmektedirler. Resimler ve şekiller, bir çocuğun iç dünyasının anlaşılması, çocuğun ebeveynler ve diğer yetişkinler tarafından tanınmasında, ruh dünyasının gelişmesinde ve çevresel ifadelerinde bir araç bir işlevi görmektedir. “*Piaget resim yapmanın, çocuk için simgesel bir oyun olduğunu ve bu oyunda ortaya konan şeyin ise; onun duygusal ve düşünsel yaşamıyla ilgili imgeleri olduğunu savunmuştur* (Kırışoğlu, 2005).

Bir çocuk resimler yoluyla simgesel anlatımlarını nesnel bir gerçekliğe dönüştürdüğü ifade edilmektedir. Kısacası, çocuk resimlerine kendi iç dünyasında yaşamış olduğu bütün gelgitler ve çok yönlü gelişimlerini yansıtabilmektedir. Resim çizme ve şekilsel anlatım çocuğun çevresiyle olan iletişimini farklı bir şekilde güçlü kılan ana etkinliklerden biridir. Çeşitli imgeler yoluyla çocukların çizdikleri resimlerinde kullandığı nesnelere ve ifadeler çocukların neyi, nasıl düşündüğünü bu imgelerde ne anlatmak istediğini, yaşamış oldukları coşkuları, sevinçleri anlayabiliriz. Bu durum, bir ebeveynin çocuğu daha yakından tanınması için kullanabileceği güvenli bir araç olabilir.

## 2. İLETİŞİM VE İLETİŞİM ARAÇLARI

İletişim, insanoğlunun var olduğu günden beri hayatının büyük bir parçası olmuş ve onun bütün yaşamı boyunca etkileşim halinde olduğu her şeyle olan karşılıklı etki tepkilerinin tamamıdır. Var olan maddeleri, kendini tanıması, yakın çevresini tanıması ve toplumla olan etkileşimlerinin karşılık bulduğu en geniş kavramlardan biridir. İletişim sayesinde insanoğlu çevresinde olan biten her şeye bir anlam vererek onunla kendini ifade etme biçimi olarak kullanmıştır. Ve davranışlarını bu olgu üzerine kurgulamıştır (Peri, 1997).

Aklan'ın yaptığı diğer bir tanıma göre iletişim, bir bireyin duygu ve düşüncelerinin toplumlardan toplumlara farklı olarak jest ve mimikler aracılığıyla karşılıklı değiş tokuş edilmesi sürecidir. İletişimin bir den çok şekli vardır. Bunlar sözlü iletişim, sözsüz iletişim, görsel iletişim ve dokunsal iletişim olarak ele alınabilir (Alkan, 1977).

Sillars'a göre ise, iletişim, verilmek istenen mesajın yada materyalin karşıdaki tarafından tamamen anlaşılabilmesi için kişisel görüşüne ve düşüncesine bağlı olarak gerek yazınsal gerek sözsel gerekse görsel araçlarla ve ya bunların hepsinin bir arada kullanılmasıyla iletilmesi, alış verişi ve değiştirilerek kullanmasıdır (Sillars, 1988).

Burada iletişim araçlarını kişisel olarak tek yönlü kullanabildiğimiz gibi aynı zaman çok yönlü ve ucu açık olarak kitlesel olarak ta kullanabiliriz. Özellikle verilmek istenen mesaj daha çok toplumsal bir yapıda ise günümüz dünyasının en büyük ve en etkin aracı olan kitle iletişim araçları aktif kullanılmaktadır. Kitle iletişim araçları bir kişinin yada topluluğun mesajını karşı tarafa aktarmada kullanılan en etkin karşılıklı alış verişi yapılabilen bir araç olarak tanımlanabilir. Kitle iletişim araçları, mesajı alacak olan alıcı ile mesajı ileten vericiler arasında karşılıklı bir

takım ortak öğelerin ve imgelerin karmaşık süreçlerden geçirilerek direk yada dolaylı olarak etkileştiği aletlerle yani radyo, televizyon, dergi, gazete, internet, kitap ve filmler aracılığıyla karşıya ulaştıran bir takım araçlardan oluşur (Elvin, 1995). Kitle iletişim araçlarının bireyin bireyle ve bireyin toplumla karşılıklı etkilerinin olduğu büyük bir silah olduğu inkar edilemez bir gerçektir (MacBride, 1981).

Kitle iletişim araçları birçok başlık altında toplanabilir. Bu başlıklar; haber, toplumsal etki, bireysel ve toplumsal motivasyon, karşılıklı tartışma, karşılıklı diyalog kültürü ve eğitimi, kültürel gelişim ve aktarım, bireysel ve toplumsal eğlence, bütünleşme işlevi olarak ele alınabilir. Bu başlıkların ötesinde aksi bir durumu da beraberinde getiren kitle iletişim araçları, hem bireyin hem de toplumun birbirleriyle geçirdikleri zaman dilimini çok az düzeye indirmiştir. Günümüz dünyasının en büyük sorunlarından biri olan küresel yalnızlaşma ve iletişimsizliği de beraberinde getiren bu araçlar daha hareketsiz bir yaşamında oluşmasında ön ayak olmuştur.

### 3. ÇİZGİ FİLM VE ÇOCUK

Çizgi Film, birçok isimle adlandırılabilir. Bunlar canlandırma sineması, animasyon film, design anime ya da cartoon filmidir (Esen, 1984).

Animasyon, genel olarak sabit bir görüntünün birbiri ardı sıra takip ettirilerek yerlerinin değiştirilmesi prensibiyle resim karelerinin manuel yada dijital ortamda arka arkaya takip ettirilmesiyle elde edilen ve izleyenlerin görsel algılarında bir yanılsama ortaya çıkaran tekniğin adıdır (Kozan, 2015).

Latineden kökenini alan animasyon kelimesi, "animation" olarak Fransızca bir kelimeden türetilerek Türkçeye uyarlanmıştır. TDK'ya göre animasyon; "*sinema veya televizyonda tek tek resimleri veya hareketsiz cisimleri gösterim sırasında hareket duygusu verebilecek bir biçimde düzenleme ve filme aktarma işi, animasyon*", "*canlılık, hayatîyet*" ve "*canlandırma*" olarak tanımlanmaktadır (Türk Dil Kurumu, 2019).

Canlandırma sinemasının ilk deneysel çalışmalarını yapan ve animasyonun tanınmasında öncü olan Kanadalı Norman McLaren, animasyonu; "*Canlandırma ve hareket eden çizimler değil, çizilenlerin hareketi sanattır. Her iki kare arasında ne olduğu, karenin üzerinde ne olduğundan çok daha önemlidir. Bu yüzden canlandırma, kareler arasında (yer alan) görünmeyen aralıklar oluşturma sanattır.*" (Aydın, 1998) "Hareketlendirme Sanatı" olarak ta tanımlanan animasyonun cisimleri algısal anlamda olduğundan farklı ve her hareketin karşılığı olarak tanımlandığı bir sanal gerçeklik olarak değerlendirmek mümkündür (Stephenson, 1973).

Taylor, Animasyon tanımını, çizimlerin sürekli devam eden ve her çizginin dereceli olarak çizilmesi sonrasında hareketlerle gelişen bir süreci açıklamak için kullanmaktadır (Taylor, 2010).

### 4. ANİMASYONUN AŞAMALARI

#### a- Film Ön Hazırlık Aşamaları

Bir hikayenin senaryo aşamasında, gerçek zamanlı çekilmiş filmlerde olduğu gibi benzer bir yol izlenerek 3D animasyonlarda da kullanılmaktadır. Birbirine benzer senaryoların "görsel senaryo" olarak tanımlanan "storyboard" aşaması filmin ilk başlangıcını oluşturmaktadır. Her film yazı kurgusuna paralel ilerlemektedir ve eş zamanlı olarak her bir karenin planlanmasında animatörlere rehberlik görevi üstlenmektedir (Kozan, 2015).

#### b- Hikâye

Bir diğer adıyla öykü olan hikaye, olayların akışını belirleyen ve kurgusal olarak bir birini tamamlayan yapılardan oluşmaktadır. Ve sürekli ilerleyen bir düzenin filmi inşa etmede kullanılan iskelet yapısını oluşturmaktadır. (Corrigan, 2007)

Hikâye tasarlanırken, neyin, kime söylendiği ve nasıl söylendiği ile ilişkili bir kompozisyonu içermesi çok önemlidir. Yazarın hayal dünyasının genişliği ve vizyonel olarak farklı bakış açısı özgün yapıtların ortaya çıkmasında büyük bir rol almaktadır. Bununla paralel öykü tasarımına bağlı olarak aynı eşitlikte karakter tasarımları çalışmanın özgün bir niteliğe sahip olmasını

sağlamaktadır. Aksi bir durumda senaryonun özgün yapısının yanında sıradan ve ya birbirini tekrarlayan bir şekilde yapılan bir çalışma kendisini yenilemekten başka bir şey olmayacaktır (McKee, 2011).

### c- Senaryo ve Storyboard

Senaryo, hangi karakterin hangi diyalogla kurgunun içerisine gireceği ve genellikle aksiyonun hangi karakterler etrafında kurgulunduğunun sayfa düzenine göre yazıldığı ve filmin temel unsuru olan metinlerdir (Singleton, 2004).

### d- Karakter ve Mekân Tasarımı

Uygulaması yapılacak olan filmde karakter tasarımında her şey karakterin hangi özelliklere sahip olması ve hangi özelliklerinin vurgulanması gerektiği bir ilhamla ortaya çıkması çok önemlidir. Ve konuda çizgi film dünyasının önde gelen isimlerinden biri olan George Maestri “ *her şey bir ilhamla başlar bende ve kendi iç dünyamda ki ilhamdan yararlanarak çizimlerime başlarım*” demiştir.

Bir çizer hikaye ve senaryoda tasarlanan karakteri hemen kağıt üstünde bir konseptte dayandırarak ve tek seferde olgunlaştırması en zor işlerden biridir. Defalarca çizimler gerçekleştirerek proje yönetmeni ve ekibinin onayına sunar ve sonra karar verilen karakterin öznel yapısına yoğunlaşmaya başlarlar. Ve bu uzun süreç her karakter için aynı şekilde sürekli halde devam ettirilerek proje bitirilir (Akkaya, 2011).

### e- Animatik (Ses ve Görüntü Akış Planı)

Animatik aşamaya gelen çalışmada her karakterin sesi, diyalogları, çevre sesleri görselle eşleştirilerek film yapımının nasıl yayınlanacağına dair çalışmalar bir yol gösterici özellik taşımaktadır. Animatörlerin iş yüklerinin hafiflemesini sağlayacak olan prova ses kayıt denemeleri ve hareketlendirilmiş storyboard’ların bir araya getirilmesiyle ortaya çıkan video düzenlemelerine denilmektedir (Kozan, 2015).

## 5. ÜÇ BOYUTLU (3D) DİJİTAL ANİMASYON TEKNOLOJİSİNİN TELEVİZYON YAYINCILIĞINDA KULLANIMI

TV’lerde yayınlanan 3D animasyonlar son yıllarda gerek yetişkinler gerek se çocuklar üzerinde dikkate değer şekilde artmaktadır. Hem bir ürünün tanıtılması hem bir eğitim programının verilmesi hem de çocukların ekran başında keyifli zamanlar geçirmesinde etkin kullanılan durumu ortaya çıkarmıştır. Bazen bir dondurma firmasının tanıtımında bazen bir bankanın reklam kuşağında bazen de çocuklara yönelik bir ürünün tanıtılmasında aktif olarak kullanılan 3D filmler son yıllarda etkin olarak bütün mecralarda kullanılmaktadır. Gelecek te de bu yönde bir tanıtım eğilim her geçen gün artış göstermektedir.

Kozan’ın yaptığı çalışmada televizyon ekranlarında teknik bir görsel çözümlene olarak fonksiyonel önemi günümüzde sürekli artan 3D dijital animasyon teknolojisini incelerken çalışmada küçük yaşlardaki seyirci çocuk gruplarından başlayarak bütün yaş gruplarına yönelik değerlendirmelerde bulunmuştur. Seyircilerin izleme alışkanlıklarına da dair değişiklikler getirdiğini belirtmiştir. Burada belirtilen değişikliklerin arka planında daha çok seyirciyi, psikolojik olarak görsele hazırlayan ve belli başlı etmenlerin varlığının önemli olduğundan bahsetmektedir. Önemli olan etmenlerin en başında gerçek ile sanal görsellerin arasındaki algı farklılıklarının olmaması ve izleyicide bu nedenin oluşturduğu etkilerin deneyimlenmesini ve algı seçiciliği yaratmasını getirmiştir. Verdiği örnekte, sanal üç boyutlu ortamda çekilen bir fotoğraf gerçekçi olarak kaydedilen bir görselin onu izleyenlerin hafızasında gerçekmiş yanılması artırması ve sanal olarak yayınlanan bir görselin benzersiz bir çekicilikle sunulması da seyircinin televizyon karşısında bulunması ve televizyonu izleme talebini farklı bir boyuta taşımıştır (Kozan, 2015).

## 6. ARAŞTIRMADA İNCELENEN ÇİZGİ FİLMLER

### 6.1. Limon İle Zeytin



Sizinkiler ailesinin sevimli sarı ve küçük kızı... Kısacası Çıtçıt Hanım ile babası Babişko'ya istediğini yaptıran ve onu parmağında oynatan bir kız çocuğu. Babası kızının hınzırlıklarıyla baş edemiyor bir türlü. Limon, bütün dünyasını kurduğu hayallerle geçiren ve yaz tatilinin çok uzun olmasını isteyen aynı zamanda kitaplarla zaman geçirmeyi de çok seven bir kız çocuğu. En yakın dostu kitaplardan önce Zeytin. Futbol oynamayı ve kaykay yapmayı seven Zeytin aynı zamanda en büyük korkusu ödevleri hiç sevmez. Her zaman diliminde şaka yapabilen ve haylazlığı çok sevmektedir.

**Karakterler:** Limon, Zeytin, Çıtçıt, Babişko (Limon ile Zeytin Aile, 2019).

### 6.2. Keloğlan Masalları



TRT Çocuk kanalında yayınlanan olan bir çizgi dizidir. Çizgi filmde, Keloğlan ve arkadaşlarının maceraları anlatılmaktadır. Keloğlan; doğruluğun, dürüstlüğün ve iyiliğin sembolüdür. Çizgi film ilk olarak *Bir Varmış Bir Yokmuş Keloğlan Masalları* adıyla, 2. Sezonunda ise *Keloğlan* adıyla, 3. sezonda ise *Keloğlan Odama Saklandı* adıyla yayın hayatına devam etmiştir. Aynı zamanda Keloğlan, maceraları bir dergi mecrasına taşınmıştır. TRT Çocuk dergisinde bu maceralar çizgi roman olarak devam ettirilmektedir.

**Karakterler:** Keloğlan, Balkız, Kara, Örgülü, Sinek, İnatçı, Tomurcuk, Uzun, Huysuz, Bilge Can Dede, Çirkin Cadı, Kara Vezir, Mucit, Prenses, Keloğlan'ın annesi, Karakaçan (wikiwand, 2019).

### 6.3. Rafadan Tayfa



Hikâye, "Rafadan Tayfa" adındaki bir arkadaş grubunun mahalle arasında yaşadığı maceraları anlatmaktadır.

Özellikle 90'lı yıllardaki mahalle kültürünü ve hayatını samimi bir şekilde anlatmaktadır. Grubun ismi bir bölümünde Hayri karakterinin gruplarına bir isim ararken Kafadan Tayfa ismi yerine o an aç olmasından dolayı ağzından çıkan Rafadan Tayfa demesinden ileri gelmiştir. Dikkat çeken bir isim olması bu ismi bütün arkadaş grubunun kabul etmesiyle onaylanmıştır (TRT Çocuk , 2019).

### 6.4. Pepee



TRT Çocuk kanalında yayınlanmaktadır. Türk yapımı olan dizi kahramanın adı olan ve 4 yaşında olan Pepee karakterinden almıştır.

Çizgi film Ayşe Şule BİLGİÇ tarafından Eskişehir Düşyeri Çizgi Film stüdyosunda hazırlanmıştır. Çizgi Film 3 – 6 yaş grubu çocukları hedef almaktadır. Dizinin her bölümünde Uzman Çocuk Gelişimci olan Sabiha Keskin Paktuna ile ortaklaşa çocuk gelişimi konularında eğitimler verilerek bölümler devam ettirilmektedir. Gelişim güçlüğüne bağlı olarak konuşma zorluğu

yaşayan Pepee 4 yaşında bir çocuktur. Daha sonra konuşma problemini atlatan Pepee düzgün konuşmaya başlar.

**Karakterler:** Pepee, ŞuŞu, Bebee, Şila, Anne, Baba, Dede, Babaanne (Kundak, 2019)

## 6.5. Niloya



Karadeniz'e dökülen bir nehrin yanındaki köye giderseniz gördüğünüz bir kız çocuğuna kim olduğunu sorun, o küçük kız çocuğunun verdiği cevaplar size Niloya'yı gösterecektir. Sadece Karadeniz değil daha güneye Akdeniz sahillerinde portakal bahçelerinde koşturan çocuklara bakarsanız yine göreceğiniz Niloya'dır. Daha doğuda tepeler ardında koşturan çocuklara bakın orada da Niloya'ya rastlarsınız. Sadece Niloya kırlarda tepelerde değil şehrin keşmekeşinde oyuncaklarıyla oynayan modern dünyanın çocuklarında da Niloya'yı bulabilirsiniz. Niloya'yı diğer çizgi karakterlerden ayıran şey onun evimizde ki çocuklardan bir olmasıdır. Kısacası Niloya bu güzel ülkenin topraklarında var olmuş bizim gerçeğimizdir...

Her çocuk gibi oynamayı ve şarkılar söylemeyi seven Niloya'nın en yakın dostu kaplumbağa Tospik'tir. Diğer çocuklardan farklı olarak Niloya her şeyi soran ve hiç durmadan olay hakkında bilgi alan bir kız çocuğudur. Bu çocuklar hepimizin evinde olan küçük afacanlar gibidir yani.

**Karakterler:** Niloya, Tospik, Murat, Mete, Dede, Babaanne, Anne, Baba (Niloya, 2019).

## 7. ARAŞTIRMA METODOLOJİSİ

Yapılan araştırmada TRT Çocuk kanalında yayınlanan 5 çizgi filmdeki spor olgusunun işlenmesi ve aldığı sürelerin nitel analizi yapılarak incelenmiştir. TRT Reyting izleme derecelerine bağlı kalınarak çizgi filmler içerisinde en çok izlenen 5 çizgi film arasından seçilen çizgi filmin spor olgusunu inceleme ve senaryoda yer almasına bakılmıştır. . TRT Çocuk kanalından seçilen bu 5 Çizgi Film'de geçen spor ve spor branşlarının bölümde ne kadar yer aldığının da analizi yapılmıştır. Bu çizgi filmlerin yayın akışı ve dizilerin tüm bölümlerine bakılarak bölümlerin analizi yapılmıştır. 5 farklı çizgi dizideki spor olgusuna ve işleniş biçimlerine bakılarak ana karakterlerin hangi spor dalıyla hangi mesajları verdiği nitel olarak değerlendirilmiş ve analiz edilmiştir (Tablo 1). Analizler yapılırken çizgi filmlerin yayın süresi, içerik kısmı, yayın akışında çekim sayısı, hangi spor dalını işlediğine bakılmıştır.

Araştırmamızda, TRT Çocuk kanalında yayınlanan çizgi dizi filmler içerisinde reyting rekorlarına bakılarak seçilen Limon ile Zeytin, Keloğlan ve Maceraları, Rafadan Tayfa, Pepe ve Niloya'da yayınlanan bölümlerden örneklemeler kullanılmıştır. Bu çizgi dizilerden 5 çizgi dizi değerlendirmeye alınmış ve 2019 Temmuz ayına kadar olan bölümler incelenmiştir. Analiz yapılırken her çizgi film için bir belirtke tablosu oluşturulmuştur. Bu sınıflandırma tablosunda Çizgi Filmin Adı, yayın hayatına başladığı tarih, süresi, yerli ya da yabancı yapım, spor ögesinin hangi bölümlerde yer aldığı bilgileri bulunmaktadır. Ayrıca her çizgi filmde görüntülü resim kareleri bu tabloda gösterilmiştir. Çizgi filmdeki spor içeriği ve konu anlatımı da yapılarak tabloya eklenmiştir. Eğer spor ögesi varsa belirtilmiş yoksa olmadığı da belirtilmiştir. Çizgi filmlerde ki spor dalları belirlendikten sonra spor temasının geçtiği sahnelerle desteklenmiştir. Ayrıca her çizgi film için ölçeklerine göre; genel çekim, boy çekimi vb. çekim sayıları değerlendirilmiştir.


**Tablo 1:** Çalışmada Yer Alan TRT Çocuk Kanalı ve Analizi Yapılan Çizgi Filmler

Çizgi Film Adı	Analizi Yapılan Bölümler	Yerli / Yabancı	Raiting Skoru
Niloya	75	Yerli	5.82
Pepe	37	Yerli	7.08
Rafadan Tayfa	51	Yerli	7.82
Limon İle Zeytin	86	Yerli	6.85
Keloğlan Masalları	39	Yerli	8.63



## TRT Çocuk Kanalı Seçilen Çizgi Filmler ve Analizi Yapılan Çizgi Filmler

Çizgi Filmin Adı	Niloya
Yayın Tarihi	2008 -2018
Bölüm Sayısı	79
Yayın Saati	Gündüz
Yayın Süresi	6.18 dk (Böleme göre)
Yayıncı	Niloya Yayın Evi
Bölüm Adı	Basketbol



Niloya abisiyle okulun bahçesine gelir ve bir pota yapıldığını görür. Potayla oynayabilmeleri için basketbol topuna ihtiyaçları vardır. Niloya'nın ve abisinin sadece futbol topu vardır. Mete'nin ise bir basketbol topu vardır ama basketbol oynamayı istememektedir. Önce basketbol topuyla futbol oynamayı denerler başaramazlar çünkü top ağırdır. Daha sonra aralarında anlaşarak futbol topuyla futbol, basketbol topuyla da basketbol oynarlar.

Çizgi Filmin Adı	Limon İle Zeytin
Yayın Tarihi	2012
Bölüm Sayısı	104
Yayın Saati	Gündüz
Yayın Süresi	6.12 dk
Yayıncı	Walt Disney Television (Salih MEMECAN)
Bölüm Adı	Spor Ruhun Gıdasıdır. Tenis Oynuyoruz.



Sahne Basketbol maçından bir kesitle açılır.

A: Çocuklar takım yeniliyor. Benimde kalemim bitti. Hemen bana yeni bir kalem getirin.

Z: Buyur koş.

L: Dikkat ettiniz mi bilmem ama karşı takım alan savunması yapıyor.

Z: 3 numarayı topla dışarıda buluşturabilirsek maçı kazanırız.

Sonra sahnede yarış arabalarının olduğu bir sahne belirginleşir. Farklı takımların olduğu yarışma da limon ile zeytinin kazanmasıyla son bulur. Sonraki sahnede kahramanların futbol maçında ki totemler ana temadır. Bir sonraki sahnede parkta basketbol oynayan kahramanlar sonra kendi aralarında aşağıdaki diyalogda bulunurlar. Limon: Sporcu olmaya karar verdim

Zeytin. Bir sporu mükemmel yapıp babam gibi bende madalya almak istiyorum. Zeytin: Bu harika fikir Limon bende senin antrenörün olurum. Sırasıyla önce; Futbol kaleciliğini dener, Tenis oynamaya karar verir, başaramaz. Ardından eskrim ve golf'ü deneyecektir. Bunlarda da başarısız olduktan sonra sırkla atlamayı dener. Ve başarısız olur (Limon İle Zeytin, 2019)(Limon İle Zeytin, 2019).

Çizgi Filmin Adı	Keloğlan ve Maceraları
Yayın Tarihi	2008
Bölüm Sayısı	107
Yayın Saati	Gündüz
Yayın Süresi	20.47 dk (bölüme göre farklılıklar)
Yayıncı	Gamze Güzel
Bölüm Adı	Gençlik Kupası



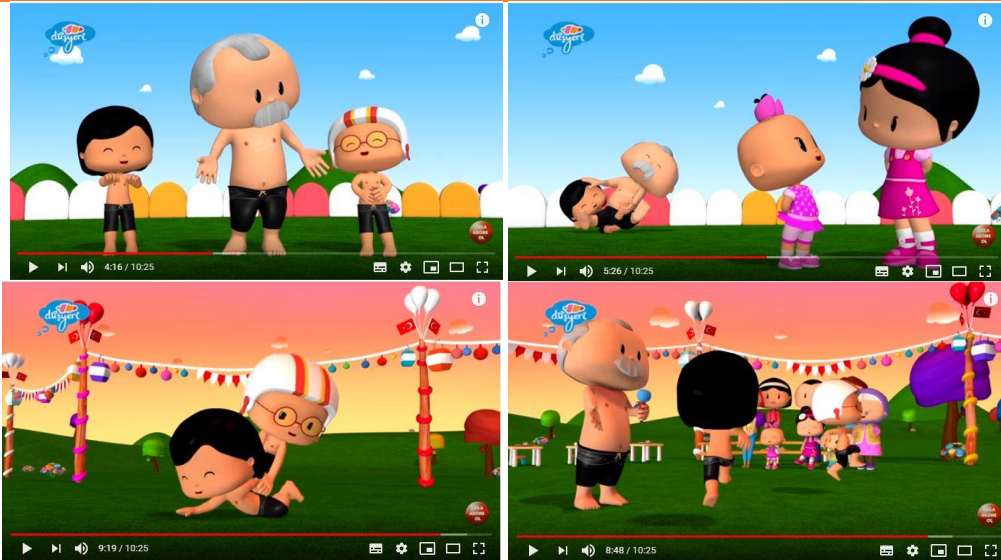
Sahne bahçede sebze toplarken başlar. Köylerinde düzenlenecek olan gençlik kupasına katılmayı hayal ederler. Daha sonra arkadaşları kara ve Aykız ile yarışmaya başvuru yaparlar. Ezeli düşmanları olan Sinek ve inatçıda rakip olarak yarışmaya katılırlar. Yarışma, halat çekme yarışıyla başlar. Kara yarışmayı Uzun'un sıcak gözlemeyi çok sevmesinden dolayı kaybeder. İkinci yarışma çuval yarışmasıdır. Yarışmayı Aykız kazanır. Üçüncü yarışma ipe tırmanma yarışmasıdır. Yarışmayı Sinek'in arkadaşı kazanır. 4. Yarışma ise hareketli kütük üzerinden geçme yarışmasını da Keloğlan'ın arkadaşları kazanır. Sırtında taşıdığı domates küfeleriyle çeşitli parkurlardan geçerek yarışma sonlanır. Fakat Sinek yarışmayı kazanamayınca hileye başvurur. Bacağının sakatlandığını söyler ve Keloğlan'ın kendisine yardım etmesini sağlar. Çizgiye yakın bir yerde Keloğlanı iteleyerek çizgiyi geçer. Buna rağmen yarışma jürisi yardımlaşmadan dolayı Keloğlanı yarışmanın galibi ilan eder (Keloğlan, 2019).

Çizgi Filmin Adı	Rafadan Tayfa
Yayın Tarihi	2014
Bölüm Sayısı	76
Yayın Saati	Gündüz
Yayın Süresi	15.23 (bölüme göre değişmekte)
Yayıncı	İsmail Fidan
Bölüm Adı	Rafadan Rafadana Karşı



Rafadan tayfaya çok benzeyen üç kişi ile olan macerada asıl Rafadan Tayfa basketbol oynarken Mert'in kardeşinin iki grupla basketbol maçını konu almaktadır. Her iki grupta basketbol şut atma, pas verme ve top sürmeyi uygulamalı olarak nizami bir şekilde yapmaktadırlar. Aralarında yaşanan her şeye rağmen maç sonunda karşılıklı fair play ile oyun sonlandırılır (Rafadan Tayfa, 2019).

Çizgi Filmin Adı	Pepee
Yayın Tarihi	2008
Bölüm Sayısı	60
Yayın Saati	Gündüz
Yayın Süresi	11.25 (Bölüme göre değişmektedir)
Yayıncı	Ayşe Şule BİLGİÇ
Bölüm Adı	Yaşasın Spor Yapmak



Pepee ve Bibii'nin tanışmaları büyük bir şölen ile kutlanıyor! Pepee ilk defa güreş ile tanışacak. Pepee'nin dedesi, Pepee ve Bibii'ye güreş öğretecek. Pepee ve Bibii güreşi sevecek mi? Pepee ve Bibii'yi neler bekliyor (Pepee, 2019).

## 8. SONUÇ VE TARTIŞMA

Spor öğesinin geçtiği ve en çok izlenen 5 çizgi dizide geçen diyaloglar ve spor olgusuna yaklaşımları, verilen mesajın netliği ve hangi spor dalını daha net anlattığı konusunda bir inceleme yapılmıştır. Her çizgi film kendi içerisinde verilen mesajlara göre değerlendirilmiştir.

İlk olarak incelediğimiz çizgi film olan Niloya çizgi dizisinde ana karakter olan Niloya karakteri yeni açılan basketbol sahasına çizgi filmin 35. Saniyesinde gelerek futbol topuyla basketbol oynamak isterler. Niloya ve abisinin arasında geçen diyalogda;

N: Abi bak ne güzel

A: Basketbol potası yeni yaptılar.

N: Ben basketbol oynamayı çok severim.

A: Sen basketbol oynamayı biliyor musun?

N: (Futbol topuyla basket atmak ister başaramaz.)

A: Bu futbol topu Basketbol topu değil ki onunla basket atamazsın.

N: Ama bizim basketbol topumuz yok ki.

A: Mete'nin var.

N: Hadi gel onunla oynayalım der diyalog devam eder.

Verilen mesajlara bakıldığı zaman çizgi filmin diyalogu çocukların dil seviyesine uygun mesajları içermektedir. Çünkü oyuna uygun bir topun kullanılması gerektiğini ve bunun içinde karşılıklı anlaşarak birbirleriyle yardımlaşmak zorunda oldukları mesajı genel anlamda verilmiş. Bununla beraber spor öğesi diğer bölümlerde de çokça yer alırsa spor ile ilgili mesajlar daha çok yer alacağından karakterden etkilenerek spor olgusunu benimsemeleri kaçınılmaz olacaktır.

İkinci çizgi dizimizde ise kahramanlarımız Limon ile Zeytin bir basketbol maçında antrenörlerine taktik vererek bir açıklamayla başlamakta ve verdikleri taktik işe yaradığı için maçı kazanmışlardır. Burada kazanma duygusu çocuklara güzel bir mesaj olarak verilmiştir. Ve hemen arkasından bir araba yarışından sahne yer almaktadır. Katılımcılar yeni ve kendi geliştirdikleri araçlarla yarışmayı sonlandırırılar. Çevre şartlarının yarışa etki ettiği mesajı güzel bir dil ile verilmiştir. Üçüncü sahnede Zeytin karakteri bir futbol maçında totem yapmak ister fakat yaptığı şeylerin maçı kaybetmesine sebep olmasından dolayı bundan sonra bir daha yapmayacağı mesajı verilmiştir. Bir sonraki sahnede kahramanın babası gibi sporcu olmak istemesi ve bir spor dalında başarı almak istemesi eğlenceli bir dille yansıtılmış ve bir arayış içerisinde girmesine sebep olmuştur. Sırasıyla önce Futbol, Tenis, Golf, Sırıkla Atlama spor dallarını dener ve başaramaz. Fakat kahramanın spor dallarını denerken bu spor dalları hakkındaki yorumları izleyenlerde etki düzeyi olarak çok önemli mesajları içermektedir. Örneğin kullanılan cümleler "golf dünyanın en zevkli spor dalıdır" gibidir.

Verilen mesajlar ve yapılan spor dalları çocukların ilgilerini çok fazla öğeyle destekleyerek çekmekte ve bu anlamda çocukların spor dalını tanımaları için daha çok mesajlar içermesi daha farklı etki düzeyi yaratmış olacaktır. Ayrıca araştırılan çizgi diziler içerisinde en çok spor içerikli bölüme sahip olması da Limon ile Zeytin'i ayrı bir yere koymaktadır.

Üçüncü çizgi filmimiz Keloğlan ve Masalları çizgi filmi daha çok spor dalından ziyade halk oyunları ve parkurlarla ilgilidir. Fakat bütün bölümler dikkate alındığı zaman ve hikayenin geçtiği tarihi zamanlara göre sporu daha çok halk kültürü olarak yansıtmaktadır. Ayrıca ata sporumuz olan güreşe yer vermesi bu şekilde bir farklılık yarabilirdi. Bunun yanı sıra okçuluk, yüzme ve atletizm spor branşlarına da yer edilmiş olsaydı bu çizgi film etki düzeyi bakımından da çocuklar üzerinde kalıcı mesajlara sahip olabilirdi. Bunun yanı sıra çizgi dizide kullanılan sade, yalın bir dil kullanımı etki düzeyi olarak ta filmi güzel kılmıştır. Bütün yarışmalarda fair play ruhunun ön plana çıkarılması mesajları etkili kılmıştır.

Bir sonraki Çizgi filmimiz olan Rafadan Tayfa' da ise basketbol oynayan arkadaşların bir birleriyle olan maçlarından kesitler ön plana çıkmaktadır. Basketbol şut atma ve pas çeşitleri güzel ve etkileyici

olarak sunulmuştur. Özellikle potaya atılan şutlarda karakterlerin duruş şekilleri izleyenlere basit ön öğrenme sağlayabilir. Ve çizgi filmin finalinde karşı takımların bir birleriyle fair play ruhuyla tokalaşarak ayrılmaları izleyici kitlesi olan çocuklarda bu konuda örnek davranış olarak algılanmalarına neden olacağı düşünülmektedir.

Son çizgi filmimiz olan Pepee çizgi dizisinde ise Güreş teması güzel bir şekilde işlenmiştir. Özellikle karakacak güreşin vurgulandığı bu bölümde cazgır kavramı, basit güreş teknikleri ve tabirlerinin olması izleyenlere mesajlar sade ve net şekilde verildiği düşünülmektedir. Dede karakteri hem hakemlik yapması ve cazgır manilerini de okuması çizgi filme farklı bir ritimsel olgu katmıştır.

Araştırma yapılan bütün çizgi filmlerde mesajlar özellikle çocuklara yönelik çok net ve yalın şekilde yapılmış olması izleyenlerin bu kahramanların hareketlerini taklit ederken farkında olmadan o spor dalına ilgi duymalarını sağlayabilir. Yada göz ve bilinç aşinalığı sağlayabilir.

## Tartışma

Bir çocuğun bütün yaşamı dikkate alındığı zaman en yoğun ve büyük gelişimi okul öncesi dönemde yaşamaktadır. Bu dönem kişilikten tutunda bütün bilişsel evrelerinin temeli olan yıllardır. Bir çocuğun çevreye güven olgusu, yetişkinlere bakış açısı, sosyal hayat tarzı vb. bütün niteliklerinin temeli olan bu yıllarda gelişmektedir. Yaşamın kritik noktalarının tamamına yakınının şekillendiği kritik bir dönemdir. Bu anlamda ebeveynlerin gösterdikleri yetiştirme tutumları büyük oranda çocuğun geleceğinin şekillenmesinde de büyük rol alacaktır. Bir çocuk çevresinde etkilendiği bütün uyaranlardan olumlu ya da olumsuz etkilendiği göz önüne alınacak olursa gerek ebeveynleri gerekse dış çevre uyaranları ve davranış şekilleri, izlediği programlar, söylenen sözler ve şarkılardan büyük oranda izli ve kalıcı davranışlara dönüşeceğinden çocuklarda iki unsura dikkat etmemizi gerektirmektedir. Birinci nitelik çocuğun karakter ve öz benliğinin oluşması ve bunu içerisinde yaşadığı toplumda davranış olarak sergilemesi ikincisi ise gelecekte hem insanlara karşı tutumlarında hem de çevresini algılama şekillerinde kendine yer bulacaktır. Modern zamanımızın en büyük silahlarından biri olan medya ve görsel temalar çocukların geleceklerini büyük oranda etkilemektedir ki bu hem çocuk için hem de ebeveynler için olumlu yada olumsuz aktarımlara neden olmaktadır. Yapılan araştırmalarda bir çocuğun direk yada dolaylı olarak ekran başında 4 saat veya daha fazla zaman harcadıklarını göstermektedir. Birden çok davranış özelliklerinin medya aracılığıyla nasıl etkilendiğini araştıran araştırmacılar bu mecralarını izleyenlerde izleme süreleri artıkça davranışların ortaya çıkmasının da arttığını belirtmişlerdir. Bu durumlarda TV ve diğer medya kanallarının çocukları etkilemede ve geleceği şekillendirmede çok önemli olduğunu göstermektedir (Oruç, Tecim, & Özyürek, 2011).

Oruç ve arkadaşlarının yaptıkları çalışmada okul öncesi dönem çocuklarının diğer yaş gruplarındaki çocuklara göre güçlü bir öğrenme isteğine sahip olduğu, çevresinde yaşanan her olayı ve her şeyi merak ettiklerini, karakterinin temellendiği bu yıllarda kendisini birçok yönden var ettiğini belirtmişlerdir. Çalışmalarında sonuç olarak çocukların çizgi film izlemeleri ve izledikleri çizgi filmlerdeki kahramanları model almalarının, ilgili literatüre kıyasla olumsuz özelliklerden ziyade olumlu yönde gerçekleştiği görmüşlerdir. (Oruç, Tecim, & Özyürek, 2011). Özen ve Kartelli ise yaptıkları çalışmada çocukların televizyonda yayınlanan şiddet öğeli çizgi filmler yoluyla çocukların etkilendiği söylemişlerdir. Televizyonlarda yayınlanan çocuk programlarının birçoğunun yabancı menşeli olduğunu belirten Özen ve Kartelli yerli yapımların azlığının ise bir gelecek endişesi olarak belirlemişlerdir. Yerli dizilerin sayılarının çoğalması gerektiğini belirten araştırmacılar başka bir kültürde şiddet sayılmayan olguların rahatlıkla kültürel aktarıma etki edeceğini belirtmişlerdir. Nitelikli yerli çizgi filmlerin artırılması gerektiğini savunan araştırmacılar böylelikle eğitici çizgi filmlerin sayısının artacağından ve okul öncesi çocukların gelişimlerinde şiddetten etkilenme seviyesi azaltılmış olacağından bahsetmektedirler (Özen & Kartelli, 2017).

Zennure'nin yaptığı çalışmada ise yapısalcı yaklaşıma dayalı 5E modeline göre hazırlanan çizgi filmler ve bu şekilde planlanarak hazırlanan öğretim materyallerinin uygulandığı deney grubu öğrencilerinde akademik başarının arttığı bu materyallerin bu aşamada olumlu katkılar sağladığı tespit edilmiştir. 5 E modeline göre hazırlanan öğretim planlaması çalışmasında "Fen ve teknoloji dersinde" anlaşılması ve görselleştirilmesi zor olan konular çizgi animasyonlarla daha rahat öğrenildiğini belirtmişlerdir. Araştırmaya katılan öğrenciler anlamakta zorlandıkları başka ünite konularının da çizgi

filmler olarak hazırlanmasının daha işe yarayacağını belirtmişlerdir. “Fen Ve Teknoloji Dersi” için tasarlanmış “kuvveti keşfedelim konusu” araştırmasının sonuçlarına göre diğer derslerin öğretilmesinde de çizgi filmlerin etkili olacağını belirtmişlerdir (Zennure, 2013).

Çocukların çizgi filmlerinde buna benzer konuların yansıdığını düşünmekteyiz. Yetişkin film konularıyla kurulan bu benzerlik durumunda; yetişkinler TV ve sinemada, çocuklar da bu tarz filmlerle dünyanın geldiği son noktada yaşananları güncel bir şekilde takip edebiliyor. Bu aynı zamanda bir ideolojik aktarımdır.

Diğer bir araştırma amacımız olan değerlerin eğitiminde çizgi filmlerin kullanılıp kullanılmayacağı sorununa ilişkin şunları söyleyebiliriz. Bu filmler bu değerlerin eğitimi sırasında çocuklara tekrar izlettirilebilir. Üzerinde konuşulabilir, canlandırılarak tartışılabilir. Gerçekten de filmler bu değerlerin eğitiminde kullanılması sürecinde bir çok açıdan değerler eğitiminin kalıcılığını ve sürekliliğini ciddi şekilde etkileyeceğini düşünmekteyiz (Özer, 2015).

Alıcı yaptığı çalışmada ise Animasyon filmleri izleyen izleyiciler için bu filmlerde tüketim bir haz kaynağı olarak değerlendirmiştir. Karakterler çizgi filmlerde satın alınan ürün için gözlerini parlatması ve mutlu olması ürünün satışını artırması ve ihtiyacı olmasa da o ürüne bir yönelimin olduğunu belirtmiştir. Araştırmasını yaptığı çizgi filmlerde ki karakterlerin davranışlarını tanımlarken ürünü alan karakterin, çevresi tarafından hayranlıkla izlendiğini bununda izleyenlerde aynı haz ve hisleri tetiklediğini belirtmiştir. Çizgi filmlere göre yeni olmayan ve karakterlerin elinde mevcut olan ürünlerin modası geçmiş olduğunu belirtmeleri mevcut ürünü negatif algılamaya yönelttiğini belirtmiştir. Buda tüketim alışkanlığını direk etkilediğini söylemiştir. Araştırmacıya göre çizgi film ve animasyonlar onu izleyen çocukların algı düzeylerinde hem pozitif hem de negatif algı oluşturabileceğini belirten araştırmacı ve belli ürünleri tercih etmelerinde bu çizgi filmlerin çok belirleyici olduğu sonucuna ulaşmıştır (Alıcı, 2014).

İnce'nin yaptığı çalışmada çizgi filmlere olan ilgi ve bu ilgiden dolayı seyircisinde geniş bir etki bıraktığını söylemiştir. Çizgi filmleri hem film olarak hem de eğitim-öğretim materyali olarak kullanılması gerektiğini belirtmiştir. Çünkü çizenlerin hayal dünyası ile izleyenlerin hayal dünyasının zenginliğini paralel olarak ilerlettiğini ve izleyenlere yeni bir anlatım gücü geliştirdiğini belirtmiştir (İnce, 1991).

Çelenk yaptığı çalışmada özellikle ilköğretim çağındaki çocukların çizgi filmlerden etkilendiğini, Bu etkilenme sürecinde öğrenme davranışını; bir şeyler öğrenme, satın alma davranışlarında bulunma ve şiddete yönelme şeklinde ortaya çıktığını belirtmiştir. Ayrıca çocuklar çizgi filmlerde nitelikli birçok bilgiyi de gizil olarak öğrendiklerini vurgulayan Çelenk izleyicilerin çizgi film kahramanlarını hareketlerini kopyaladıkları ve onlar gibi davranış sergilediklerini vurgulamıştır. (Çelenk, 1995)

Yaşar'ın yaptığı araştırmasının sonuçlarına göre çizgi filmleri sadece Sosyal Öğrenme Kuramı açısından yorumlanmaması gerektiğini aynı zamanda diğer bilişsel öğrenme yapılarının da ön plana çıktığını vurgulamıştır. Ayrıca erkek çocukları şiddet sahnelerinden etkilendiğini ve oyunlarında şiddet davranışları sergilediklerini söylemektedir. Saldırgan içerikli çizgi filmlerdeki sahnelenen karakterler ve bölümler çocuklar tarafından birebir canlandırıldığı ve oynadıkları oyunlarına yansıtıldığını belirtmiştir (Yaşar, 2011).

Özakar ve Koçak'ın yaptığı araştırma da üç yaşından sonra izledikleri filmlerden etkilendiklerini özellikle gün boyunca izlemeden kaynaklı çocuklar üzerinde saldırgan davranışlar sergilediklerini ya da kahramanların hareketlerini taklit ettiklerini belirtmiştir (Özakar & Koçak, 2012).

Kozan'ın yaptığı çalışmada, farklı disiplinlerde yeni bir görsel anlatım şekli ve dili geliştiren 3D animasyon programlar, özellikle bu alanda ilgilenen kullanıcıların tercihlerinde de farklılıklara neden olduğunu belirtmiştir. Resim çizerlerin iki boyutta gördükleri çizimlerini 360 derece 3 boyutlu olarak görmelerine sebep olmuş. Heykel traşlar gibi eserlerini üç boyutlu olarak görmelerine neden olduğu için başka bir boyutta sanatlarını icra ettiklerini belirtmiştir. Bunun da sanatta yeni bir algılama ve sunu fırsatı getirdiğini belirtmiştir. Ayrıca bu teknolojinin gelişmesinin bir çok alanda kullanılabileceğinin ve izleyenlerin merak duygusunda haz ve doyum duygusunun farklılaşacağından

dolayı bir ürün yada olgunun sunulmasında daha etkili bir sunum yapacağını belirtmiştir (Kozan, 2015).

## Sonuç ve Öneriler

Bu araştırma çalışmasında TRT çocuk kanalında yayınlanan 5 çizgi film içerisinde geçen spor ögesi ve spor branşlarına ait yönlendirme diyalogları incelenmiştir. Çizgi filmlerin hitap ettiği yaş aralığı dikkate alınırca çizgi filmler spor dallarının sevdirmesinde ve çocukların geleceklerinde yer edinmesinde çizgi filmler büyük önem arz etmektedir. Özellikle seçici kurullar tarafından sıkı denetlenen çizgi filmlerde kullanılan dil büyük önem taşımaktadır. Bu anlamda TRT Çocuk kanalı çocuklara bu konuda diğer kanallardan daha fazla önem verdiği düşünülmektedir. Yapılan araştırmalarda bir çok çocuk kanalında kullanılan çizgi film de şiddet ögesi istenmedik davranışları tetiklediği göz önüne alınırca TRT Çocuk kanalı bu konuda daha seçici bir özellik taşımaktadır.

Özellikle yayınlanan çizgi film öğeleri çocukların gelişim özelliklerine ve algılarına yönelik olması çocukların dil gelişimlerini de beraber geliştirmektedir. Yapılan araştırmadan sonra varsayılan çıkarımlar ve önerileri aşağıda belirtilmiştir.

1. Çocuğun bütün gelişim zamanları dikkate alındığı zaman en yoğun ve büyük gelişim dönemi okul öncesi dönem olduğu kabul edilmektedir. Bu dönem de çocuklarda hem benlik gelişimi hem zihinsel gelişimi hem de sosyal davranışları sergileme açısından kritik bir dönem olduğunu söyleyebiliriz. Bu yüzden ebeveynler çocuklarına izlettikleri filmlere dikkat etmeli ve oldukça seçici olmalıdırlar.
2. Günümüz çağının insanı maruz kaldığı bir çok etken göz önüne alınacak olursa etkileşimde olduğu bir çok etkenden oldukça üst düzeyde etkilenmekte ve bu etkiler bazen olumsuz sonuçlara neden olmaktadır. Bu etkenlerin başında TV'ler ön plana çıkmaktadır. Küresel anlamda bir çok toplumun yok olma derecesine kadar etkilendiği medya sayesinde çocuklar hiçbir deneyime sahip olmadan bir şeyler öğrendiği ve öğrenmelerini hayatlarında kullanamadıklarını görmekteyiz. Sanal bir gelişim söz konusu ortaya çıkmakta ve durum gelecekte çocukların yapmadıkları ve ya deneyimlemedikleri konularda bilgi sahibi olurken bu olayların gerçekmiş gibi yaşadıklarını ve sosyalleşmeden bireyselliğin ön plana çıktığı bir zaman doğru gidildiğini göstermektedir. Fakat bu etki mekanizması olan etkenlerin kontrol altına alınması ile istenmeyen davranışların ortaya çıkması engellenmiş olacaktır.
3. Medya aracılığı ile öğrenilen bilgiler sosyal hayatta kullanılmasının teşvik edilmesi ve çocukların öğrendiği bilgileri bir çok kez arkadaş ortamlarında sosyalleşme aracı olarak kullanmaları sağlanmalıdır.
4. Medyada izlediği kahramanlarla özdeşim kuran çocuklar bunu normal yaşantıda devam ettirmektedirler. Bu yüzden modelleme yapan ve bu alanda çalışma yapan TV yapımcılarına çok iş düşmektedir. Ve bu ülkenin milli bir politikası olarak ele alınmalıdır. Çünkü çocuklar sosyal hayatta kahramanın davranışlarını taklit ederek büyümelerini sürdürmektedirler. Kullanılacak dil bir çok eğitim uzmanı tarafından da denetlenebilmeli ve olumsuz davranışa neden olacak unsurlar çocuklara yansıtılmamalıdır.
5. Çizgi filmlerde kahramanların oynadıkları roller, çocukların gerçekte yaşadıkları hayatta birbirinden farklı hayat deneyimleri yaşamaları ve çocuğun hayal dünyasının gerçek yaşamla ilişki kurarak çocukların zihinsel gelişimine büyük katkılar sunmaktadır. Araştırması yapılan çizgi filmlerde ki karakterlerin ortak özellikleri olan dürüst yarışma ve birbirine akran eğitimi ile öğretme temaları çocukların gelişimlerine olumlu katkılar sunacaktır.
6. Gelecekte kahramanları gerçek yaşamda var olan bu ülkenin milli değerleri üzerine filimler çektilmesi doğru yaşam deneyimleri sunulmasını kolaylaştırıcı bir etki sağlayacaktır.
7. Ülkemizde spor branşlarında ödüller alan sporcuların da içerisinde yer alan kahramanlarla çizgi filmler çekilirse okul öncesi dönemlerde ki çocukların hayalleri ile birebir ortak örtüşme gerçekleştirilmiş olacaktır. Örneğin Pepee çizgi filminde Hamza Yerlikaya'nın oynadığı bir bölüm yada Rıza Kayaalp, Naim Süleymanoğlu gibi örneklerle daha etkili örnek aktarımları ortaya çıkacaktır.
8. Milli Eğitim Bakanlığı, Gençlik ve Spor Bakanlığı ve TRT Genel Müdürlüğü ve TÜBİTAK aracılığıyla ülkemizin okul öncesi dönemine ait bir eğitim politikası geliştirilebilir. Hem antrenörlerin hem öğretmenlerin hem ebeveynlerin hem bilim adamlarının hem de

- politikacıların içerisinde yer alacağı bir sistem geliştirilerek Ülkemiz geleceği olan bu çocukların yetiştirilmesinde başarılı sonuçlar alabiliriz.
9. Ülke milli eğitim politikasının oluşturulmasında dijital iletişim araçlarından faydalanarak yeni bir eğitim ufuk programı oluşturulabilir. Buda teknolojinin kullanılmasında negatif etkileri daha kontrol edilebilir ve engellenebilir hale getirecektir.
  10. Görsel medya aracılığıyla çizgi filmler spor branşlarının ön öğrenme esaslarına göre düzenlenerek çocukların gelecekte bir spor branşına başlamadan önce öğrenme şemaları oluşturmalarında kolaylaştırıcı etkilerinden yararlanabiliriz. Bu da ülkemiz sporu açısından sporcu kaynağı oluşturma ve eğitim programlarında daha kısa zamanlara neden olabilir.

## KAYNAKÇA

- Çelenk, E. (1995). Televizyonda Gösterilen Çizgi Filmlerin İlkokul Çağı Çocukları Üzerindeki Etkileri. *Ege Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Radyo Televizyon Anabilim Dalı, Yüksek Lisans Tezi*, 105-106.
- Özakar, S., & Koçak, C. (2012). Kitle İletişim Araçlarından Televizyonun 3-6 Yaş Grubundaki Çocukların Davranışları Üzerine Etkisi. *New/Yeni Symposium Journal, Cilt 50(1)*.
- Özen, Ö., & Kartelli, F. (2017). Türkiye’de Yayın Yapan Çocuk Kanallarında Yayınlanan Çizgi Filmlerdeki Şiddet Olgusunun Analizi. *Marmara İletişim Dergisi(27)*, 87.
- Özer, Ö. (2015). İki bin Sonrası Sinemalarda Gösterilen Çizgi Filmlerin Okul Öncesinde Kazandırılması Gereken Değerler Açısından İncelenmesi. *Marmara Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İlköğretim Anabilim Dalı, Okul Öncesi Öğretmenliği Bilim Dalı*.
- Akkaya, A. (2011). Güncel Animasyon Teknolojilerinin Film Jeneriklerine Etkisi. *Haliç Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi*, 50.
- Alıcı, B. (2014). Animasyon Filmlerin Çocukların Tüketim Alışkanlıklarına Etkisi: Robotlar, Barbie Moda Masalı, Cedric ve Winx Club Animasyon Filmleri İncelemesi. *Kocaeli Üniversitesi, Sosyal Bilimleri Enstitüsü, Radyo Televizyon ve Sinema Anabilim Dalı*.
- Alkan, C. (1977). *Eğitim Teknolojisi: Kuramlar-Yöntemler*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Aydın, H. (1998). ...*Ve Sinema 7, "Kamerasız Senaryosuz Sinema ve Norman McLaren"*. İstanbul: Hill Yayınevi.
- Ayla, O. (1999). *Yaşamın Sihirli Yılları: Okul Öncesi Dönem*. İstanbul: Epsilon Yayıncılık.
- Corrigan, J. T. (2007). *Film Eleştirisi Elkitabı*. (A. Gürata, Çev.) Ankara: Dipnot Yayınları.
- Elvin, F. (1995). *Çocuk ve Toplum: Çocuğun Toplumsallaşması*. (N. GÜNGÖR, Çev.) Ankara: Gündoğan Yayınları .
- Emir, Ö. M. (2011). Çocuk Programlarının 60-72 Aylık Çocuk Davranışlarına Etkileri . *Yüksek Lisans Tezi*, s. 17.
- Esen, S. (1984). *TV Haberciliği ve TV Yapım Tekniği*. Ankara: TRT Eğitim Dairesi Başkanlığı, Eğitim Uygulama Müdürlüğü.
- Güngör, N. (1995). *Çocuk ve Çocuğun Toplumsallaşması*. (F. ELKİN, Dü., & N. GÜNGÖR, Çev.) Ankara: Gündoğan Yayınları.
- İnce, M. (1991). Çizgi Filmlerin 6-18 yaş Grubu Bireylerin Yaşantılarında Yeri ve Önemi. *Gazi Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, El Sanatları Eğitimi Bölümü, Yüksek Lisans Tezi*, 90.
- Kırıçoğlu, O. T. (2005). *Sanatta Eğitim*. Ankara: Pagem A Yayıncılık.
- Keloğlan. (2019). You Tube: <https://www.youtube.com/watch?v=Ek1BP45hqjg> adresinden alındı
- Kozan, E. (2015). Üç Boyutlu (3d) Dijital Animasyon Teknolojisinin TV Yayıncılığında Kullanımı: "Sizinkiler-Çatlak Yumurtalar" Ve "Can" Çizgi Film Örnekleri. *Yüksek Lisans Tezi*, 24.
- Kundak. (2019). Kundak: <https://www.kundak.org/cizgi-filmler/pepee-kimdir-pepee-kim-seslendiriyor.html> adresinden alındı



- Limon İle Zeytin.* (2019). <https://www.youtube.com/watch?v=sUZLDDm9SBA> adresinden alındı
- Limon İle Zeytin.* (2019). <https://www.youtube.com/watch?v=UQozho22Km8> adresinden alındı
- Limon ile Zeytin Aile.* (2019). Sizinkiler: <http://www.sizinkiler.com/aile> adresinden alındı
- MacBride, S. (1981). *Many Voices One World. London: Sage Publ s. 160*. London: Sage Publ.
- McKee, R. (2011). *Öykü Senaryo Yazımının Özü, Yapısı, Tarzı ve İlkeleri*. (N. Yılmaz, Çev.) istanbul.
- MEB. (2006). *Okul Öncesi Eğitim Programı Kitapçığı*. Ankara: Milli Eğitim Bakanlığı Yayınları.
- Niloya.* (2019). Niloya: <http://www.niloya.com/Karakterler.aspx> adresinden alındı
- Oruç, C., Tecim, E., & Özyürek, H. (2011). 2011 Okul Öncesi Dönem Çocuğunun Kişilik Gelişiminde Rol Modellik Ve Çizgi Filmler. *EKEV AKADEMİ DERGİSİ*, 15(48), 293.
- Pembecioğlu, N. (2007). *İletişim ve Çocuk*. Ankara: Ebabil Yayıncılık.
- Pepee.* (2019). <https://www.youtube.com/watch?v=4pZfrcwQqlc> adresinden alındı
- Peri, C. (1997). Okul Öncesinde İzlenen Televizyon Programları ve Bu Programların Eğitimsel Değeri. *Maramara Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi*, s. 13-14.
- Rafadan Tayfa.* (2019). <https://www.youtube.com/watch?v=s97iHdJKId8> adresinden alındı
- Sillars, S. (1988). *Success in Communication Success Studybooks*. John Murray Academic.
- Singleton, S. R. (2004). *Amerikan Film Terimleri Sözlüğü*. İstanbul: Es Yayınları.
- Sormaz, F. (2010). Çocukluk, Oyun Ve Oyuncak: Sosyo-Kültürel Bir Analiz. *Yüksek Lisans Tezi, Sosyoloji Ana Bilim Dalı Aralık*, s. 152.
- Stephenson, R. (1973). *The Animated Film*. New York: The Tantivy Press.
- Türk Dil Kurumu, T. (2019, 7 27). *sözlük*. <http://sozluk.gov.tr> adresinden alındı
- Taylor, A. (2010). *Design Essentials for the Motion Media Artist: A Practical Guide to Principles & Techniques*. Burlington: Focal Press.
- TRT Çocuk* . (2019). TRT Çocuk Kanalı: <http://www.rafadantayfa.com/bolumlerimiz/> adresinden alındı
- wikiwand.* (2019). Keloğlan Masalları: [https://www.wikiwand.com/tr/Kelo%C4%9Fflan\\_Masallar%C4%B1\\_\(dizi\)](https://www.wikiwand.com/tr/Kelo%C4%9Fflan_Masallar%C4%B1_(dizi)) adresinden alındı
- Yörükoğlu, A. (2010). *Çocuk Ruh Sağlığı*. İstanbul: Özgür Yayınları.
- Yaşar, M. (2011). Çizgi Filmlerdeki Saldırgan İçerikli Görüntülerin, Çocukların Serbest Oyunları Sırasındaki Saldırganlık Düzeylerine Etkisi. *Ç.Ü. Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, Cilt 20(2)*, 279-298.
- Zennure, A. (2013). Çizgi Filmlerin Fen Öğretimine Etkisi: Kuvveti Keşfedelim Örneği. *Karadeniz Teknik Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İlköğretim Anabilim Dalı, Fen Bilgisi Eğitimi Bilim Dalı Yüksek Lisans Tezi*, 74-75.