



**OKUL ÖNCESİ ÇOCUKLUK DÖNEMİ ÇİZGİ FİLMLERİNDE
MANTIKSAL DÜŞÜNME VE BİLİŞSEL BECERİLER: TRT ÇOCUK
KANALI**

Aylin Arslan

**YÜKSEK LİSANS TEZİ
TÜRKÇE VE SOSYAL BİLİMLER EĞİTİMİ ANA BİLİM DALI**

**GAZİ ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ**

HAZİRAN, 2018

TELİF HAKKI VE TEZ FOTOKOPİ İZİN FORMU

Bu tezin tüm hakları saklıdır. Kaynak göstermek koşuluyla tezin teslim tarihinden itibaren(....) ay sonra tezden fotokopi çekilebilir.

YAZARIN

Adı : Aylin
Soyadı : Arslan
Bölümü : Felsefe Grubu Eğitimi
İmza
Teslim Tarihi : 04.07. 2018

TEZİN

Türkçe Adı : Okul öncesi çocukluk dönemi çizgi filmlerinde mantıksal düşünme ve bilişsel beceriler: TRT Çocuk kanalı
İngilizce Adı : Logical thinking and cognitive skills in the cartoons in preschool children period:
TRT Çocuk channel

ETİK İLKELERE UYGUNLUK BEYANI

Tez yazma sürecinde bilimsel ve etik ilkelere uyduđumu, yararlandıđım tüm kaynakları kaynak gösterme ilkelerine uygun olarak kaynakçada belirttiđimi ve bu bölümler dışındaki tüm ifadelerin şahsıma ait olduđunu beyan ederim.

Yazar Adı Soyadı: Aylin Arslan

Tarih: 29.06.2018

İmza:

JÜRİ ONAY SAYFASI

Aylin Arslan tarafından hazırlanan Okul Öncesi Dönem Çocukluk Dönemi Çizgi Filmlerinde Mantıksal Düşünme ve Bilişsel Beceriler: TRT Çocuk Kanalı adlı tez çalışması aşağıdaki jüri tarafından oy birliği ile Gazi Üniversitesi Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi Ana Bilim Dalı'nda Yüksek Lisans tezi olarak kabul edilmiştir.

Danışman: (Dr. Öğr. Üyesi Ekrem Ziya DUMAN)

.....

(Felsefe Grubu Eğitimi Ana Bilim Dalı, Gazi Üniversitesi)

Başkan: (Prof. Dr. Hasan Haluk ERDEM)

.....

(Eğitimin Felsefi, Sosyal ve Tarihi Temelleri Ana Bilim Dalı, Ankara Üniversitesi)

Üye: (Doç. Dr. Beyhan ZABUN)

.....

(Felsefe Grubu Eğitimi Ana Bilim Dalı, Gazi Üniversitesi)

Tez Savunma Tarihi: 29/06/2018

Bu tezin Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi Ana Bilim Dalı'nda Yüksek Lisans tezi olması için şartları yerine getirdiğini onaylıyorum.

Prof. Dr. Selma YEL

.....

Eğitim Bilimleri Enstitüsü Müdürü

TEŞEKKÜR

Araştırmanın her aşamasında desteğini ve yardımlarını esirgemeyen, değerli görüşlerini bildiren, bana yol gösterip beni yüreklendiren danışmanım, değerli hocam Dr. Öğr. Üyesi Ekrem Ziya DUMAN'a ve öğrenim hayatım boyunca üzerimde emeği bulunan tüm hocalarıma teşekkür ederim.

Ayrıca araştırma sürecinde maddi ve manevi yardımlarını esirgemeyen, görüş ve katkılarıyla zamanını ve desteğini esirgemeyen sevgili ablam Asiye Gül ARSLAN ve Arda USLU'ya teşekkür ederim.

Hayatım boyunca varlıklarını ve desteklerini her zaman yanımda hissettiğim canım annem ve canım babama da sonsuz teşekkür ederim.

Aylin ARSLAN

OKUL ÖNCESİ ÇOCUKLUK DÖNEMİ ÇİZGİ FİLMLERİNDE MANTIKSAL DÜŞÜNME VE BİLİŞSEL BECERİLER: TRT ÇOCUK KANALI

(Yüksek Lisans Tezi)

Aylin Arslan

**GAZİ ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ**

Haziran 2018

ÖZ

Bu çalışmada, TRT Çocuk Kanalı 3-5 yaş programları kategorisinde yer alan Pepee, Kuzucuk ve Elif'in Düşleri isimli çizgi filmlerinde, okul öncesi dönem çocuklarının mantıksal düşünmelerine katkı sağlayacak bilişsel becerileri barındırıp barındırmadığının ve hangi sıklıkta sunulduğunun karşılaştırmalı bir şekilde tespit edilmesi amaçlanmıştır. Birinci bölümde araştırmanın problemi, amacı, önemi, sınırlılıkları ve konu ile ilgili yapılmış çalışmalara yer verilirken; ikinci bölümde okul öncesi dönem çocuğunun gelişim özelliklerine, bilişsel gelişim kuramlarına, mantıksal düşünme ve bilişsel becerilere yer verilmiştir. Üçüncü bölümde araştırmada kullanılan yöntem ve tekniklere, dördüncü bölümde araştırmanın bulgularına ve beşinci bölümde ise araştırmayla ilgili ulaşılan sonuçlara yer verilmiştir. Söz konusu çizgi filmlerde bulunan bilişsel becerileri ve bu becerilerin bulunma sıklığını tespit etmek amacıyla nitel araştırma yöntemlerinden içerik analizi kullanılmıştır. Örneklemenin seçiminde ise; amaçlı örnekleme yöntemlerinden ölçüt örnekleme kullanılmıştır. Araştırmanın örneklemini TRT Çocuk Kanalı tarafından 3-5 yaş programları kategorisinde yer alan on üç adet çizgi film, 01/09/2016 ile 01/09/2017 tarihleri arasında Reyting İzlenme Oranı (RTG) ile Share İzlenme Payı (SHR) en yüksek olan üç adet çizgi filmin toplam 230 çizgi film bölümü oluşturmuştur. Yapılan araştırmada güvenilirliği sağlamak amacıyla çizgi filmlerde geçen ifadeler metne dönüştürülerek, oluşturulan kategorilerle ifadelerin uyumlu olup olmadığına dair iki uzman görüşü alınmıştır. İncelenen çizgi filmlerde sunulan bilişsel becerilerin sıklıklarına ilişkin frekans ve yüzde oranları hesaplanarak, her bir çizgi film için tablo haline getirilmiştir. İncelenen

izgi filmlerden elde edilen sonulara gre; Pepee, Kuzucuk ve Elif'in Düşleri izgi filmleri arasında en yüksek frekansa sahip bilişsel becerilerin, Pepee izgi filminde sunulduğu görülmüştür. En düşük frekansa sahip bilişsel becerilerin ise Kuzucuk izgi filminde sunulduğu tespit edilmiştir. Ayrıca söz konusu izgi filmlerdeki bilişsel beceriler karşılaştırıldığında, en fazla becerinin sorgulama yoluyla; en az becerinin ise para bütün ilişkisi kurma yoluyla izleyiciye sunulduğu tespit edilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Okul öncesi ocukluk dönemi, mantıksal düşünme, bilişsel beceri, izgi film.

Sayfa Adedi: 168

Danışman: Dr. Öğr. Üyesi Ekrem Ziya Duman

**LOGICAL THINKING AND COGNITIVE SKILLS IN THE
CARTOONS IN PRESCHOOL CHILDREN PERIOD: TRT
ÇOCUK CHANNEL**

(Master Thesis)

Aylin Arslan

GAZI UNIVERSITY

GRADUATE SCHOOL OF EDUCATIONAL SCIENCES

June 2018

ABSTRACT

In the current study, aimed to determine comparatively cognitive skills that would make a contribution to the logical thinking of preschool period children and in which frequency programs are presented the cartoons named “Pepee, Kuzucuk and Elif’in Düşleri” in the category of 3-5 age programs by TRT Child Channel in terms of content. In the first part, the problem, purpose, importance, limitations and the studies carried out regarding the issue were given place; in the second part, the developmental features of the preschool period children, cognitive development theories, logical thinking and cognitive skills were mentioned. In the third part, the methods and techniques were given place, the findings of the study were given in the fourth part while the results obtained in the research were given in the fifth part. In order to determine the cognitive skills and the frequency of these skills in these cartoons, content analysis, one of the qualitative research methods, was used. When it comes to the selection of the sampling, criterion sampling as a purposed sampling method was used. The sampling of the study was made up of

a total cartoon parts of three cartoons, which had the highest Rating (RTG) and Share (SHR) between the dates 01.09.2016 and 01.09.2017 out of thirteen cartoons in the category of the programs for 3-5 age group broadcast by TRT Çocuk channel. In order to obtain reliability in the study, the expressions mentioned in the cartoons were transformed into text and two expert views were taken about whether the expressions were in compatible with the categories formed. The frequencies and percentages regarding the cognitive skills given in the cartoons investigated were calculated and they were tabulated for each cartoon. Depending on the results obtained from the cartoons investigated, it was found that the skills with the highest frequency among the cartoons of Pepee, Kuzucuk and Elif'in Düşleri were given in the cartoon Pepee. The cognitive skills with the lowest frequency were given in the cartoon Kuzucuk. In comparison between the cognitive skills in the so called cartoons, it was also found that the most skills were presented to the audience through questioning mostly while the least ones were given through making a contact of part and whole.

Key Words: Preschool children period, Logical thinking, Cognitive Skill, Cartoon

Page Number: 168

Supervisor: Assist. Prof. Ekrem Ziya Duman

İÇİNDEKİLER

BÖLÜM I	1
GİRİŞ	1
1.1. Problem Durumu	3
1.2. Amaç	5
1.3. Önem	5
1.4. Sınırlılıklar	6
1.5. Konu ile İlgili Araştırmalar	6
BÖLÜM II.....	8
KAVRAMSAL ÇERÇEVE	8
2.1. Okul Öncesi Dönem Çocuğu Gelişimi ve Bilişsel Gelişim.....	8
2.1.1. Okul Öncesi Dönemin Önemi	8
2.1.2. Okul Öncesi Dönem Çocuğu Gelişim Özellikleri.....	9
2.1.3. Bilişsel Gelişim	11
2.1.3.1. Bilişsel Süreçler	15
2.1.3.2. Dikkat	15
2.1.3.3. Algısal Gelişim	16
2.1.3.4. Kavram Gelişimi	16

2.1.3.5. Bellek.....	17
2.1.3.6. Yaratıcılık ve Zekâ	18
2.1.4. Bilişsel Gelişim Kuramları.....	19
2.1.4.1. Jean Piaget'in Bilişsel Gelişim Kuramı.....	19
2.1.4.1.1. Duyusal-Motor Dönem (0-2 yaş)	24
2.1.4.1.2. İşlem Öncesi Dönem (2-7 yaş).....	25
2.1.4.1.3. Somut İşlemler Dönemi (7-11 yaş)	29
2.1.4.1.4. Soyut İşlemler Dönemi (11 yaş ve üzeri).....	30
2.1.4.2. Jerome Bruner'in Bilişsel Gelişim Kuramı	31
2.1.4.2.1. Eylemsel (hareket) Dönem	32
2.1.4.2.2. İmgesel Dönem	32
2.1.4.2.3. Sembolik Dönem	33
2.1.4.3. Lev Vygotsky'nin Sosyal Bilişsel Gelişim Kuramı	34
2.1.4.4. Albert Bandura'nın Sosyal Öğrenme Kuramı	36
2.1.4.5. Robert M. Gagne'nin Öğretim Durumları Modeli	39
2.1.4.6. Benjamin Bloom'un Tam Öğrenme Modeli	43
2.2. Mantıksal Düşünme ve Bilişsel Beceriler	47
2.2.1. Sıralama becerisi	50
2.2.2. Sınıflandırma/Gruplama becerisi	51
2.2.3. Parça-bütün ilişkisi kurma becerisi	52
2.2.4. Tahmin etme becerisi.....	52
2.2.5. Sorgulama becerisi	53

2.2.6. Eşleştirme becerisi	53
2.2.7. Problem çözme becerisi	54
2.2.8. Sayma becerisi.....	55
2.3. Televizyon ve Çocuk Gelişimine Etkileri.....	56
2.3.1. Çocuğun Gelişiminde Televizyonun Yeri	56
2.3.1.1. 0-3 Yaş Arası Çocuk ve Televizyon	59
2.3.1.2. 4-7 Yaş Arası Çocuk ve Televizyon	60
2.3.1.3. 7-12 Yaş Arası Çocuk ve Televizyon	61
2.3.2. Televizyonun Çocuklar Üzerindeki Olumlu ve Olumsuz Etkileri	62
2.3.3. Çizgi Filmler ve Çocuklar Üzerindeki Etkileri	65
BÖLÜM III	71
YÖNTEM.....	71
3.1. Araştırmanın Modeli	71
3.2. Örneklem	72
3.3. İncelenen Çizgi Filmler	73
3.4. Verilerin Toplanması	74
3.5. Verilerin Analizi.....	75
BÖLÜM IV	76
BULGULAR VE YORUM.....	76
4.1. Pepee Çizgi Filminde Yer Alan Bilişsel Beceriler	77
4.1.1. Sıralama Becerilerine İlişkin Bulgular	78
4.1.2. Sınıflandırma/Gruplama Becerilerine İlişkin Bulgular	83

4.1.3. Parça/Bütün İlişkisi Kurma Becerilerine İlişkin Bulgular	88
4.1.4. Tahmin Etme Becerilerine İlişkin Bulgular	91
4.1.5. Eşleştirme Becerilerine İlişkin Bulgular	97
4.1.6. Sorgulama Becerilerine İlişkin Bulgular	100
4.1.7. Sayma Becerilerine İlişkin Bulgular	105
4.1.8. Problem Çözme Becerilerine İlişkin Bulgular	109
4.2. Kuzucuk Çizgi Filminde Yer Alan Bilişsel Beceriler	114
4.2.1. Sıralama Becerilerine İlişkin Bulgular	115
4.2.2. Sınıflandırma/Gruplama Becerilerine İlişkin Bulgular	117
4.2.3. Parça/Bütün İlişkisi Kurma Becerilerine İlişkin Bulgular	119
4.2.4. Tahmin Etme Becerilerine İlişkin Bulgular	120
4.2.5. Eşleştirme Becerilerine İlişkin Bulgular	124
4.2.6. Sorgulama Becerilerine İlişkin Bulgular	126
4.2.7. Sayma Becerilerine İlişkin Bulgular	129
4.1.8. Problem Çözme Becerilerine İlişkin Bulgular	129
4.3. Elif'in Düşleri Çizgi Filminde Yer Alan Bilişsel Beceriler	135
4.3.1. Sıralama Becerilerine İlişkin Bulgular	136
4.3.2. Sınıflandırma/Gruplama Becerilerine İlişkin Bulgular	137
4.3.3. Parça-Bütün İlişkisi Kurma Becerilerine İlişkin Bulgular	138
4.3.4. Tahmin Etme Becerilerine İlişkin Bulgular	138
4.3.5. Eşleştirme Becerilerine İlişkin Bulgular	144
4.3.6. Sorgulama Becerilerine İlişkin Bulgular	145

4.3.7. Sayma Becerilerine İlişkin Bulgular	151
4.3.8. Problem Çözme Becerilerine İlişkin Bulgular	152
4.4. İncelenen Çizgi Filmlerde Mantıksal Düşünme İle Bilişsel Becerilere İlişkin Bulgular	155
BÖLÜM V	157
SONUÇ VE ÖNERİLER.....	157
5.1. Sonuç.....	157
5.2. Öneriler.....	160
KAYNAKÇA	162

TABLÖLAR LİSTESİ

Tablo 1. <i>MEB Okul Öncesi Eğitim Programında Çocukların Bilişsel Gelişim Özellikleri</i>	13
Tablo 2. <i>Bilişsel Gelişimle İlgili Kazanımlar ve Göstergeleri</i>	14
Tablo 3. <i>Piaget'in Bilişsel Gelişim Dönemleri ve Temel Özellikleri</i>	23
Tablo 4. <i>Gagne'nin Öğrenme Ürünlerinin Sınıflandırılması</i>	42
Tablo 5. <i>Bilişsel Alan Hedeflerinin Aşamalı Sınıflaması</i>	45
Tablo 6. <i>Bilişsel Alan Hedeflerini Davranışa Dönüştürmede Kullanılan Eylemler</i>	46
Tablo 7. <i>Pepee Çizgi Filmindeki Bilişsel Becerilere İlişkin Frekans ve Yüzde</i>	77
Tablo 8. <i>Kuzucuk Çizgi Filmindeki Bilişsel Becerilere İlişkin Frekans ve Yüzde</i>	114
Tablo 9. <i>Elif'in Düşleri Çizgi Filmindeki Bilişsel Becerilere İlişkin Frekans ve Yüzde</i>	135

ŞEKİLLER TABLOSU

<i>Şekil 1.</i> Pepee çizgi filminde sıralama becerisine ilişkin sahne.	80
<i>Şekil 2.</i> Pepee çizgi filminde sıralama becerisine ilişkin sahne.	81
<i>Şekil 3.</i> Pepee çizgi filminde sınıflandırma/gruplama becerisine ilişkin sahne.	85
<i>Şekil 4.</i> Pepee çizgi filminde sınıflandırma/gruplama becerisine ilişkin sahne.	86
<i>Şekil 5.</i> Pepee çizgi filminde parça-bütün ilişkisi kurma becerisine ilişkin sahne.	89
<i>Şekil 6.</i> Pepee çizgi filminde parça-bütün ilişkisi kurma becerisine ilişkin sahne.	91
<i>Şekil 7.</i> Pepee çizgi filminde tahmin etme becerisine ilişkin sahne.	93
<i>Şekil 8.</i> Pepee çizgi filminde tahmin etme becerisine ilişkin sahne.	95
<i>Şekil 9.</i> Pepee çizgi filminde eşleştirme becerisine ilişkin sahne.	98
<i>Şekil 10.</i> Pepee çizgi filminde eşleştirme becerisine ilişkin sahne.	100
<i>Şekil 11.</i> Pepee çizgi filminde sorgulama becerisine ilişkin sahne.	102
<i>Şekil 12.</i> Pepee çizgi filminde sorgulama becerisine ilişkin sahne.	104
<i>Şekil 13.</i> Pepee çizgi filminde sayma becerisine ilişkin sahne.	106
<i>Şekil 14.</i> Pepee çizgi filminde sayma becerisine ilişkin sahne.	108
<i>Şekil 15.</i> Pepee çizgi filminde problem çözme becerisine ilişkin sahne.	111
<i>Şekil 16.</i> Pepee çizgi filminde problem çözme becerisine ilişkin sahne.	112
<i>Şekil 17.</i> Kuzucuk çizgi filminde sıralama becerisine ilişkin sahne.	116
<i>Şekil 18.</i> Kuzucuk çizgi filminde sıralama becerisine ilişkin sahne.	117
<i>Şekil 19.</i> Kuzucuk çizgi filminde sınıflandırma becerisine ilişkin sahne.	119
<i>Şekil 20.</i> Kuzucuk çizgi filminde parça-bütün ilişkisi kurma becerisine ilişkin sahne.	120
<i>Şekil 21.</i> Kuzucuk çizgi filminde tahmin etme becerisine ilişkin sahne.	122
<i>Şekil 22.</i> Kuzucuk çizgi filminde eşleştirme becerisine ilişkin sahne.	125

<i>Şekil 23.</i> Kuzucuk çizgi filminde eşleştirme becerisine ilişkin sahne.	126
<i>Şekil 24.</i> Kuzucuk çizgi filminde sorgulama becerisine ilişkin sahne.	128
<i>Şekil 25.</i> Kuzucuk çizgi filminde sayma becerisine ilişkin sahne.	129
<i>Şekil 26.</i> Kuzucuk çizgi filminde problem çözme becerisine ilişkin sahne.	130
<i>Şekil 27.</i> Kuzucuk çizgi filminde problem çözme becerisine ilişkin sahne.	133
<i>Şekil 28.</i> Elif'in Düşleri çizgi filminde sıralama becerisine ilişkin sahne.	137
<i>Şekil 29.</i> Elif'in Düşleri çizgi filminde sınıflandırma becerisine ilişkin sahne.	138
<i>Şekil 30.</i> Elif'in Düşleri çizgi filminde tahmin etme becerisine ilişkin sahne.	142
<i>Şekil 31.</i> Elif'in Düşleri çizgi filminde eşleştirme becerisine ilişkin sahne.	144
<i>Şekil 32.</i> Elif'in Düşleri çizgi filminde sorgulama becerisine ilişkin sahne.	148
<i>Şekil 33.</i> Elif'in Düşleri çizgi filminde sayma becerisine ilişkin sahne.....	151
<i>Şekil 34.</i> Elif'in Düşleri çizgi filminde problem çözme becerisine ilişkin sahne.	153
<i>Şekil 35.</i> Elif'in Düşleri çizgi filminde problem çözme becerisine ilişkin sahne.	155

BÖLÜM I

GİRİŞ

Bilgi, düşünce ve davranışların aktarılması süreci olan iletişim olgusu insanlık tarihi kadar eski bir olgudur. İnsanların öğrenme ve bilme gereksinimleri ise radyo, televizyon, gazete, dergi gibi kitle iletişim araçları sayesinde karşılanmaktadır. Bu araçlar herhangi bir bilgiyi kısa sürede geniş kitlelere hızlı bir biçimde ulaştırabildikleri için günlük yaşamda son derece önemli bir yere sahiptir (Büyükbaykal C. I., 2005). Diğer kitle iletişim araçlarıyla karşılaştırıldığında, televizyonun ön plana çıktığı ve her geçen gün teknolojik gelişmelere paralel olarak kendini yenilediği ve birçok gereksinimi karşıladığı görülmektedir (Büyükbaykal G., 2007). Televizyon, ulaşılmasının ve kullanılmasının kolay olması nedeniyle ekonomik düzeyi ne olursa olsun bugün birçok evde varlığını etkin bir biçimde sürdürmekte ve izlenmektedir (Arslan, 2010, s. 11).

Televizyon; yetişkinlerin olduğu kadar çocukların da günlük hayatının vazgeçilmez bir parçası haline geldiği için çocuklara olan etkisi merak edilen araştırma konuları arasında yer almıştır. Yapılan çalışmalara göre; televizyon çocuğun yaşamında önemli bir yer tutmakta ve çocuklar televizyon seyretmeye diğer etkinliklerden daha fazla zaman ayırmaktadır (Altıncılıç & Özkan, 2014; Aral & Aktaş, 1997; Aral, Ceylan & Bıçakçı, 2011; Eğitimi Araştırma ve Geliştirme Dairesi Başkanlığı [EARGED], 2008, s. 1; Radyo ve Televizyon Üst Kurulu [RTÜK], 2013, s. 234). Televizyonun, okul öncesi dönem çocukları üzerindeki etkisi de hiç kuşkusuz üzerinde durulması gereken bir meseledir. İletişim araçlarındaki farklı yaklaşımlar çerçevesinde bazı araştırmacılar, televizyonun çocukları pasif kıldığı ve yönlendirdiğini savunarak olumsuz etkilerinden söz ederken; bazıları da televizyonun çocukları aktif bir zihinsel sürece soktuğunu

ve eleştirel yeteneklerini ortaya çıkardığını savunarak olumlu etkilerinden bahsetmektedir. Ancak son yıllarda yapılan çalışmalar televizyonun çocuk üzerinde hem olumlu hem de olumsuz etkiye sahip olduğu yönündedir (Ünal & Durualp, 2012).

Televizyonun izleyici kitlesi içinde geniş yer kaplayan çocukların hiç kuşkusuz en çok izlediği programlar arasında çizgi filmler yer alır. Çizgi filmler ve çocuk programlarının çocuğun bilişsel, duygusal durumuna ve davranışlarına yakın olması ve çizgi film kahramanlarıyla kolayca özdeşleşebilmesi, çizgi filmlerin çocuklar tarafından genel olarak izlenme nedenleri arasındadır (Samur, Demirhan, Soydan & Önkol, 2014).

Çizgi filmlerin okul öncesi dönem çocukları üzerinde olumlu olumsuz pek çok etkisi bulunmaktadır. Bu etkiler, çizgi filmlerin içeriklerinin olumlu olup olmaması ve yaş gruplarına uygun olup olmamasıyla ilgilidir. Yapılan bir çalışmada, okul öncesi beş yaş grubu çocuklarına biri saldırgan diğeri eğitici içerikli iki çizgi film izletilerek oyun davranışları gözlenerek saldırganlık içerikli çizgi film öğelerini çocukların oyunlarının başlangıç aşamasında kullandıkları; eğitici içerikli çizgi film izlendikten sonra ise çocukların daha sakin nitelikteki oyunlara yöneldikleri tespit edilmiştir (Yaşar & Paksoy, 2011). Kendi yaşına uygun programlar izleyen çocuklar, zihinsel sıralama ve düzenlemeleri daha kolay yapabilmekte, hayal kurup zihnini yeniden yapılandırabilmektedir. Bir anlamda zihnindeki eski çerçeveleri ve yapıları yeniden düzenleyip bunlara uyum sağlamayı öğrenebilmektedir. Çünkü televizyon yoğun uyarılar vererek zihinsel değişim ve zekâyı şekillendirebilmeyi sağlayabilmektedir (Günaydın, 2011, s. 17). Ebeveynler de çocuklara gerek okulda gerekse evde zengin uyarıcı ortamlar sunarak kendi potansiyellerini gerçekleştirmelerine fırsat sağlamalı ve düşünce kapasitelerinin artırılmasını hedeflemelidir. Bu adımlardan en önemlisi ise bilişsel gelişimin en yoğun ve hızlı olduğu okul öncesi dönemde çocukların bilişsel becerilerinin desteklenmesidir.

Bilişsel beceriler; bireyin düşünme, akıl yürütme, bellek ve kavrama sistemlerinde meydana gelen değişimlerle ilişkili bir kavramdır. Çocukların çevrelerini anlamasını ve bilgiyi edinip kullanmalarını sağlar. Dil gelişimi sürecinde dikkatin toplanması, bilgilerin kavranması, kavramların kazanılması, algılananların hatırlanması, kazanılan kavramlar ile dil becerilerinin kullanılarak, eşleştirme, karşılaştırma, sınıflandırma, sıralama yapabilmesi, sembollerin tanınması ve neden-sonuç ilişkisinin kurulması gibi noktalarda bilişsel beceriler devreye girer (Kızıltepe, Yaşar & Uyanık, 2017).

Bilişsel becerilerin kazandırılmasında televizyonun da olumlu etkileri bulunmaktadır. Çocukların akademik başarıları ve televizyonun etkileri arasındaki ilişkiyi inceleyen araştırmalara göre; televizyonun, çocukların akademik becerilerini olumlu etkilediği bulunmuştur (Arslan, 2010, s. 11).

Öte yandan okul öncesi dönemde çocukların zihinsel gelişimi onların olayların ve sonuçlarını somut olarak algılamalarını sağladığından; bu dönemde çocuklar her şeyi gerçekmiş gibi algılama eğilimindedir. Hayal dünyasının en zengin olduğu üç-beş yaşlarında çocuklar hayal ettikleri her şeyin gerçekleşeceğine inanırlar. Bu durum onların çizgi film kahramanlarının yaptığı hareketleri yapmaya neden olabilir. Kendini “Pokemon” ya da “Örümcek Adam”la özdeşleştirebilir, onlar gibi uçacağını sanarak yüksek yerlerden atlamaya çalışabilirler. Bu nedenle televizyonun etkisi okul öncesi dönemdeki çocukların zihinsel ve duygusal gelişimi üzerinde daha derin ve daha kalıcı olmaktadır (Ünal & Durualp, 2012). Çizgi filmlerin çocuklar üzerindeki olumlu ve olumsuz etkileri düşünüldüğünde izledikleri çizgi filmlerin içerikleri ise araştırmaya değer bir konudur.

1.1. Problem Durumu

Okul öncesi dönemi, gelişimin en hızlı olduğu dönemlerden birisidir. Çocuk bu dönemde birçok alanda büyüme, olgunlaşma ve öğrenmenin etkisiyle sürekli ilerleme kaydeder. Bunun için erken dönemde uyarıcılarla karşı karşıya gelmeleri iyi bir eğitim ve iyi bir eğitim ortamının sağlanması son derece önemlidir. Yapılan araştırmalara göre 17 yaşına kadar olan zihinsel gelişimin %50’sinin 4 yaşına, %30’unun ise 4 yaşından 8 yaşına kadar oluştuğu; 18 yaşına kadar gösterilen okul başarılarının %33’ünün 0-6 yaşına kadar aldıkları eğitime bağlı olduğu görülmüştür (Koçak, 2001). Bu dönemde çocuk birçok bilişsel görevi yapabilir düzeydedir. Örneğin; çocuklardan verilen yapbozu tamamlaması, benzerlik ve farklılıkları belirlemesi, nesneleri özelliklerine göre eşleştirmesi, sıralaması ve sınıflandırması, neden-sonuç ilişkisi kurması vb. becerileri kazanması beklenmektedir (Millî Eğitim Bakanlığı [MEB], 2013, s. 19).

Okul öncesi dönem denilen 2-6 yaş aralığı çocukların, büyük oranda çizgi filmlerle büyüdüğü bir gerçektir. Çizgi filmler çocuklar için eğlencenin dayanak noktasıdır. Bu yüzden çocuklar gelişim çağlarında zamanlarının çoğunu çizgi film izleyerek geçirmektedir. Literatüre bakıldığında medya ve çocuk konusunda yapılan çalışmalar çoğunlukla; reklam, şiddet ve cinsellik gibi çocuk üzerindeki olumsuz etkilerine yönelik çalışmalardır. Okul öncesi dönem çocuklarının izlediği çizgi filmlerin olumlu ve olumsuz etkilerine ve bu programların içerik çözümlemesine ilişkin oldukça sınırlı sayıda çalışma bulunmaktadır. Çizgi filmlerin içeriği

hakkında sınırlı sayıda çalışmanın olması, çizgi filmlerde verilen mesajlar hakkında sınırlı sayıda bilgi sahibi olunmasına neden olmaktadır. Bu durum ise çocuklara yönelik hazırlanan çizgi filmlerin hangi kazanımları vermeyi amaçladığının tespitini güçleştirmektedir.

Bu çalışmada ise; 2016 Eylül- 2017 Eylül Reyting İzlenme Oranı (RTG) ile Share İzlenme Payı (SHR) verilerine göre TRT Çocuk Kanalı 3-5 yaş programları kategorisinde yer alan; Elif'in Düşleri, Kuzucuk ve Pepee çizgi filmlerinin içeriksel olarak karşılaştırılması hedeflenmiştir. Eğitici içerikli bu üç çizgi filmin çocukların bilişsel gelişimine katkı sağlayacak öğeler (problem çözme, sayma, sorgulama, eşleştirme, tahmin etme, parça-bütün ilişkisi kurma, sınıflandırma ve sıralama becerilerini) barındırıp barındırmadığı ve hangi sıklıkta sunulduğu çalışmanın problematiğini oluşturmaktadır. Bu doğrultuda tespit edilmeye çalışılacak diğer problemler ise aşağıdaki şekilde sıralanmıştır:

1. İncelenen çizgi filmlerde problem çözme becerisini geliştirici mesajlar var mıdır? Varsa nelerdir?
2. İncelenen çizgi filmlerde parça-bütün ilişkisi kurma becerisini geliştirici mesajlar var mıdır? Varsa nelerdir?
3. İncelenen çizgi filmlerde eşleştirme becerisini geliştirici mesajlar var mıdır? Varsa nelerdir?
4. İncelenen çizgi filmlerde sıralama becerisini geliştirici mesajlar var mıdır? Varsa nelerdir?
5. İncelenen çizgi filmlerde sınıflandırma/gruplama becerisini geliştirici mesajlar var mıdır? Varsa nelerdir?
6. İncelenen çizgi filmlerde tahmin etme becerisini geliştirici mesajlar var mıdır? Varsa nelerdir?
7. İncelenen çizgi filmlerde sorgulama becerisini geliştirici mesajlar var mıdır? Varsa nelerdir?
8. İncelenen çizgi filmlerde sayma becerisini geliştirici mesajlar var mıdır? Varsa nelerdir?

9. İncelenen çizgi filmlerde bilişsel becerilerden en az/en fazla hangi becerilere yer verilmiştir?
10. İncelenen çizgi filmlerde tespit edilen bilişsel beceriler ile mantıksal düşünme arasında bir ilişki var mıdır? Varsa nelerdir?

1.2. Amaç

Araştırmanın amacı; Elif'in Düşleri, Kuzucuk ve Pepee isimli çizgi filmlerde okul öncesi dönem çocuklarının mantıksal düşünmelerine katkı sağlayacak bilişsel becerilerin var olup olmadığını ve hangi sıklıkla sunulduğunun karşılaştırmalı bir şekilde tespit edilmesi amaçlanmıştır.

1.3. Önem

Televizyonun ve çizgi filmlerin çocukların hayatındaki önemi nedeniyle, çocukların izledikleri programların tercih nedenlerinin bilinmesi önemlidir. Televizyonun; çocuğun yaşantısındaki etkilerinin incelenmesi, ebeveynlerin ve öğretmenlerin çocuklara seyrettirdikleri programlarda aradıkları özelliklerin bilinmesi önem taşır.

Ebeveynler ve eğitimciler çocukların yaşama uyumunu kolaylaştırabilmek, her yönüyle gelişimlerini destekleyebilmek için bilişsel becerilere önem vermeleri gerekir. Çünkü bilişsel gelişim becerileri çocukta bilişsel kavramların gelişmesine, bir konuyu bütün yönleriyle zihinde canlandırarak akıl yürütmesine, çözüm yolları üretmesine dolayısıyla mantıksal düşünmesine yardım eder. Çünkü mantıksal düşünme; bilişsel bir yapıyı barındırdığından, iki durum arasındaki ilişkiyi ayırt edebilmeyi, çeşitli kıyas ve çıkarımlar yapabilmeyi ve bir sonuca varmak için karar verebilmeyi barındırır. Ayrıca mantıksal düşünme, parça bütün ilişkisinin ayırımına varan, problem durumlarına karşı çözüm üreten, tahmin yürüten, bilişsel süreçlerle değerlendirilen bir düşünme türü olup; bilişsel gelişim sürecini de etkiler. Dolayısıyla yapılan araştırma, sayıları kullanarak hesap yapma, problemlere çözüm üretme, kavramlar arası ilişkileri ayırt etme, sınıflama yapma gibi mantıksal düşünmeyi oluşturan becerilerin ele alınması bakımından önemlidir. Ayrıca araştırma; okul öncesi döneminde yer alan çocukların izlemeyi en çok tercih ettikleri çizgi filmlerde, mantıksal düşünmeye geçiş için köprü görevi gören

bilişsel becerilerin varlığını tespit etmeye yönelik, bir temel sağlayacağı ve program yapımının geliştirilmesine katkı sağlayacağı düşünülür.

1.4. Sınırlılıklar

Bu araştırma;

1. TRT Çocuk Kanalı ile
2. Okul öncesi dönemde yer alan “3-5 yaş programları” ile
3. Eylül 2016-Eylül 2017 RTG ve SHR verileri ile
4. Elif’in Düşleri, Kuzucuk ve Pepee çizgi filmleri ve bu çizgi filmlerden örneklem yoluyla seçilen toplam 230 bölüm ile
5. Okul öncesi öğretim programı temele alınarak geliştirilmiş kategorilerle
6. Araştırma kapsamında yer alan mantıksal düşünme ve bilişsel gelişim ile ilgili kavram, ilke ve becerilerin bulunduğu yazılı kaynaklarla sınırlıdır.

1.5. Konu ile İlgili Araştırmalar

Konu ile ilgili olarak doğrudan yapılmış bir çalışmaya rastlanmamıştır. Konunun bir kısmı ile ilgili olan çalışmalar aşağıda özetlenmiştir.

Günaydın (2011) yaptığı çalışmada; çocuklara yönelik programlarda kadın ve erkeğin hangi rollerde, hangi biçimlerde sunulduğunu ve toplumsal cinsiyet kimliğine ne şekilde yer verildiğini ortaya koymak amacıyla, TRT Çocuk ve Yumurcak TV’de yayınlanan toplam 77 program Sayısal Kayıt Arşiv Analiz Sistemi (SKAAS) üzerinden içerik analizi yöntemi ile incelenmiştir. Söz konusu kanallarda yayınlanan çocuklara yönelik programlarda kız ve erkek çocukların temsil sayıları açısından eşit olmadıkları ve programlarda erkek temsilinin sayıca daha fazla olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Kılınç (2013), yaptığı çalışmada; TRT Çocuk ve Yumurcak TV’de yayınlanan Pepee ve Pocoyo isimli çizgi filmlerde okul öncesi çocukların sosyal ve duygusal gelişimlerine katkı sağlayacak

ögelerin var olup olmadığı içerik analizi yöntemi kullanılarak karşılaştırmalı bir şekilde irdelemiştir. Pepee ve Pocoyo isimli çizgi filmlerin karşılaştırmalı olarak incelendiği çalışmada çizgi filmlerde birbirinden farklı mesajların aktarıldığı görülmüştür. Adalet duygusu, bireysel gelişim, yardımseverlik, dostluk ve ahlak kurallarının gelişimini destekleyici mesajlar Pocoyo’da; özgüven ve saygı duygularını geliştirici mesajlar ise Pepee çizgi filminde daha fazla yer almaktadır. Sonuç olarak her iki çizgi filmin de toplumsal açıdan önem arz eden bazı değerlere ağırlıklı olarak yer verdiği görülmüştür.

Akıncı (2013), yaptığı çalışmada; TRT Çocuk Kanalı’nda, okul öncesi kategorisinde yayınlanmakta olan çizgi filmlerde yer alan olumlu değer ifadeleri, bu değerlerin davranışsal ve sözel ifade açısından sunulma biçimleri ve bu değerlerin bulunma sıklığını tespit etmek amacıyla temellendirilmiş kuram araştırması kullanılmıştır. Yapılan analizler sonucunda değerlere ilişkin davranışsal modellerin az sayıda olduğu ve sözel ifade yoluyla sunulduğu tespit edilen özgüven, saygı, paylaşma, sorumluluk, empati değerlerine davranışsal açıdan hiç yer verilmediği görülmüştür.

Kurtulan (2015), yaptığı çalışmada; okul öncesi dönemi çocukların bilişsel beceri düzeyleri ile sosyal beceri düzeyleri arasındaki ilişkiyi tarama modeli ile belirlenerek, bu dönem çocukların bilişsel beceri düzeyleri ve sosyal becerileri demografik özelliklere göre karşılaştırılmıştır. Yapılan korelasyon analizi sonucunda, sosyal beceri ölçeği puanları ile sözel akıl yürütme ölçeği puanları arasında ve benzer olarak sosyal beceri ölçeği puanları ile kelime bilgisi ölçeği puanları arasında kuvvetli ilişki tespit edilmiştir. Araştırma sonucunda kız çocuklarında bilişsel yetenekler ile uyumlu davranışlar arasında pozitif, erkek çocuklarında ise bilişsel yetenek ile utangaç ve çekingen davranışlar arasında ise negatif bir ilişki olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Ünlü (2017), yaptığı çalışmada; TRT Çocuk kanalında yayımlanan çizgi filmlerdeki toplumsal cinsiyet durumlarını ortaya çıkarmak amacıyla doküman analizi yöntemini kullanmıştır. Çizgi filmlerde toplumsal cinsiyet bağlamında geleneksel kalıp yargıların hemen her karakterde var olduğu, söz konusu çocuk kanalının toplumsal cinsiyet bağlamında olumlu iletilere sahip olmasının yanı sıra birtakım olumsuz davranış özelliklerini de destekler özellik gösterdiği sonucuna ulaşılmıştır.

BÖLÜM II

KAVRAMSAL ÇERÇEVE

2.1. Okul Öncesi Dönem Çocuğu Gelişimi ve Bilişsel Gelişim

Bu bölümde okul öncesi dönemin önemi, okul öncesi dönem çocuğunun gelişim özellikleri ve bilişsel gelişim konuları açıklanmıştır.

2.1.1. Okul Öncesi Dönemin Önemi

Okul öncesi dönem çocuğunun gelişimi büyük önem taşır. Gelişim psikologları yaşamın ilk beş-altı yılında gelişmenin ve öğrenmenin çok hızlı olduğunu; öğrenme kuramcıları ise bu yıllardaki öğrenmenin ve edinilen deneyimlerin daha sonraki yaşam ve öğrenme üzerinde kalıcı nitelikte izler bırakacağını savunurlar (Can, 1996, s. 103).

Okul öncesi dönem beyin gelişiminin ve sinaptik bağlantıların kurulma oranının en yoğun ve hızlı yaşandığı dönemdir. Beyin gelişimi çocuğun bilişsel, dil, motor, sosyal ve duygusal gelişimi için güçlü bir zemin oluşturur. Bu nedenle çocuklar özellikle okul öncesi dönem olarak adlandırılan yaşamın ilk altı yılında çok hızlı büyürler ve bu gelişim alanlarında şaşırtıcı bir hızla yetkinleşirler. Böylece çocuğun kendi potansiyelini gerçekleştirmesinin ve toplumun üretken bir bireyi olabilmesinin yolu açılmış olur (MEB, 2013, s. 12).

Okul öncesi yıllar diğer yaşam dönemleri ile kıyaslandığında gelişimin farklı yönlerinin birbiri ile ilişkisinin en fazla olduğu dönemdir. Hareket gelişiminin en dikkati çeken gelişim yüzü olarak öne çıktığı bu dönemde, uygulanan programlar sonucunda zihinsel gelişim kapsamına giren bellek, dikkat, problem çözme gibi zihinsel süreçler de gelişir. Duygusal gelişim ise sosyal gelişime sıkı sıkıya bağlıdır. Dil gelişimi; hem konuşma organlarının gelişmesi, hem de çocuğun içinde yaşadığı sosyal çevre ve bu çevrede yaşanan etkileşimle ilgilidir (Can, 1996, s. 105; Oktay, 1999, s. 111). Beyin okul öncesi dönemde hızlı geliştiği için bu dönem aynı zamanda,

beynin çevresel etkilere karşı en açık olduğu dönemdir. Bu kapsamda çevre, çocuğun gelişimini ve öğrenme motivasyonunu derinden etkiler (MEB, 2013, s. 12).

İnsanın en duyarlı dönemi olduğu okul öncesi dönemde çocuk, çevresindeki olaylardan kısa sürede etkileneceğinden; nitelikli uyarıcılarla karşı karşıya kalmalıdır (Demir, 2010,s. 12).

Çocuğun sağlıklı bir şekilde büyüebilmesi, gelişebilmesi ve öğrenmeye karşı olumlu tutumlar geliştirebilmesi için; nitelikli bilişsel uyarıcıların, zengin dil etkileşimlerinin, olumlu sosyal ve duygusal deneyimlerin çocuğa sunulduğu ve çocuğun bağımsızlığının desteklendiği bir çevrenin yaratılmasına ihtiyaç vardır. Bu ihtiyaç ise ancak sağlıklı bir aile ortamı ve nitelikli bir okul öncesi eğitim ile mümkündür (MEB, 2013, s. 12). Çünkü okul öncesi eğitim; çocuğun fiziksel sağlık ve refahına, sosyal bilgi ve yetkinliğine, duygusal, zihinsel ve dil gelişimine, iletişim becerilerine ve genel kültürüne önemli katkılar sağlayan bir eğitim basamağıdır (Seven, 2014, s. 9).

2.1.2. Okul Öncesi Dönem Çocuğu Gelişim Özellikleri

Gelişim; insanın bedensel yapısı, duygusal, sosyal ve zihinsel özellikler bakımından düzenli bir biçimde büyümesi, değişmesi ve istenilen görevleri yapabilecek duruma gelmesidir (Aydoğan, Özyürek, & Gültekin Akduman, 2015, s. 9). Döllenmeden ölüme kadar süren yaşam dönemi içinde organizmada gözlenen düzenli ve sürekli değişikliklerdir. Büyüme, olgunlaşma ve öğrenme etkileşimlerinin bir ürünüdür (Yeşilyaprak, 2011, s. 32). Gelişim kavramı genellikle olgunlaşma kavramı ile ayırt edilmez. Ancak olgunlaşma; kişinin doğuştan getirmiş olduğu potansiyelin zaman içinde ortaya çıkmasıdır. Bu anlamda kişinin herhangi bir çaba göstermesine gerek yoktur kendiliğinden meydana gelen bir süreçtir. Gelişim ise olgunlaşmayı da içeren doğumdan ölüme kadar kişinin geçirmiş oldukları değişiklikleri anlatır (Bacanlı, 2003, s. 40).

Yani bireyin gözlenebilen, düzenli ve sürekli değişimleri gelişim olarak ifade edilmektedir.

Birey doğduğu andan ölümüne kadar sürekli bir değişim ve gelişim içerisindedir. Çünkü gelişim; belli safhalara ayrılmış ve her biri, önceki aşamaların birikimlerine bağlı olarak oluşan bir süreç içerisinde gerçekleşmektedir (Kılınç, 2013, s. 5). Gelişimle ilgili olarak belirtilecek en önemli noktalardan birisi, gelişimin dinamik bir süreç olmasıdır. Gerek fiziki, gerekse de ruhsal

gelişim belirgin bir biçimde gözlemlenebilmektedir. Gelişim, genetik özelliklerin ve canlının birey kimliğinin oluşmasında çok etkili bir süreçtir. Çocuğun hızlı bir özelleşme, kendi birey kimliğini bulma sürecidir (Can, 1995, s. 25).

Bu döneme denk gelen 0-6 yaş arasını kapsayan okul öncesi yılları, kişiliğin oluşumu ve şekillenmesi, temel bilgi, beceri ve alışkanlıkların kazanılması nedeniyle yaşamın kritik dönemlerinden biri olarak görülmektedir. Birey yaşamı boyunca hiçbir döneminde 3-6 yaşlarında olduğu kadar aktif değildir. Bu dönemde büyük bir enerjiye sahip olan bireyin en önemli işi öğrenmektir. Çevresindeki tüm canlı ve cansız objelerin, algıladığı bütün olayların ne olduğunu sorgular (Demir, 2010, s. 15).

Okulöncesi dönem çocuğunda gözlenebilecek beceriler (MEB, 2013, s. 19; Senemoğlu, 1994; Serhatlıoğlu, 2006, s. 17; Yavuzer, 1998, s. 217; Yeşilyaprak, 2011, s.42):

- Nesne veya varlıkları gözlemler.
- Yarışmalı oyunlar oynar ve kurallara uyar.
- Yetişkinlere bağımlılığı azalır.
- Nesne veya varlıkları özelliklerine göre eşleştirebilir.
- Birkaç harfi kendiliğinden yazabilir.
- Başkalarıyla sorunlarını çözebilir.
- Obje ve olayları sınıflayabilir.
- Günlük yaşam becerileri için gerekli araç ve gereçleri kullanabilir.
- Örneğe bakarak 6 küple 3 basamaklı bir merdiven yapabilir.
- Birbiriyle ilişkili objeleri sıralayabilir.
- Müzik ve ritim eşliğinde hareket edebilir.
- Basit neden-sonuç ilişkilerini anlayabilir.
- Nesne veya objelerin özelliklerini karşılaştırabilir.
- Dinlediklerini ve izlediklerini çeşitli yollarla ifade edebilir.
- Nesnelerle örüntü oluşturabilir.
- Basit toplama çıkarma işlemlerini yapabilir.

- Parça-bütün ilişkisini kavrayabilir.
- Kendisinin ve başkalarının haklarını koruyabilir.
- Problem durumlarına çözüm üretebilir.
- Kendini tehlikelerden ve kazalardan korur.

2.1.3. Bilişsel Gelişim

Biliş (cognition) terimi, çevremizi öğrenme ve anlamayı içeren zihinsel etkinlikler karşılığı olarak kullanılır ve hemen hemen düşünme (thinking) terimi ile eş anlamlıdır (Aydın, 2003, s. 29). Bilişsel güç insanı insan yapan özelliklerden biridir. İnsan bu gücüyle diğer canlılardan üstün hale gelerek onları egemenliği altına alır, doğayla başa çıkmaya çalışarak kültürel değerler üretir, teknolojiyi geliştirerek yaşamı kolaylaştırır. Eğitim de insanın biliş gücünü geliştirmeye rehberlik eder (Milli Eğitim Bakanlığı [MEB], 2014, s. 3).

Bilişsel gelişim; bireyin çevresindeki dünyayı anlamasını ve öğrenmesini sağlayan aktif zihinsel faaliyetlerdeki gelişime denir (Kol, 2011). Başka bir deyişle bilişsel gelişim; bebeklikten yetişkinliğe kadar bireyin çevreyi ve dünyayı anlama yollarının daha karmaşık ve etkili hale gelmesi sürecidir (Aydoğan vd., 2015, s. 89). Bilişsel gelişim; çevre ile etkileşimi sağlayan, dünyayı anlamaya yarayan, bilginin edinilip saklanmasını, yorumlanmasını, düzenlenmesini, değerlendirilmesini sağlar ve tüm bu bilişsel süreçleri içine alırken (Serhatlıoğlu, 2006, s. 21; Kurtulan, 2015, s. 10); beden ve zekâ arasındaki fonksiyonel ilişkiyi de kapsar (D. Özer & M. Özer, 2014, s. 5). Ayrıca bilişsel gelişim; konuşma, düşünme, anlama, sorun çözme, mantık yürütme, hatırlama gibi olayları içerir (Kale, 2003, s. 45). Okul öncesi dönemde ise; çocuğun gördüğü, duyduğu, dokunduğu, tattığı nesneler hakkında düşünmesini ifade eder. Soyut şekilde akıl yürütme, varsayımsal durumlar hakkında mantıksal düşünme, nesneler arasındaki benzerlik ve farklılığı anlama, objeleri kategorize etme vb. beceriler bilişsel gelişim alanı içerisinde yer alır (MEB, 2014, s. 3). Çocuğun zihinsel gelişimi üzerine yapılan araştırmalar, gelişimin her evresinde çocuğun bir dünya görüşüne sahip olduğu ve onu kendi kendine açıkladığı olgusuna ışık tutmaktadır (Bruner, 2009, s. 26).

2013 okul öncesi eğitim programı; okul öncesi eğitim kurumlarına devam eden çocukların zengin öğrenme deneyimleri aracılığıyla sağlıklı büyümelerini; motor, sosyal ve duygusal, dil ve bilişsel gelişim alanlarında gelişimlerinin en üst düzeye ulaşmasını ve öz bakım becerilerini kazanmalarını sağlamak amacıyla geliştirilmiştir (MEB, 2013, s. 14). Bu amaçtan yola çıkarak araştırmamız kapsamında oluşturulan kategoriler, 2013 okul öncesi eğitim programında yer alan çocukların yaş gruplarına göre kendilerinden beklenen bilgi, beceri ve yetkinlikler yoluyla oluşturulmuştur. Sözü edilen bilişsel gelişim özellikleri Tablo 1’de; bilişsel gelişimle ilgili kazanım ve göstergeleri ise Tablo 2’de verilmiştir.



Tablo 1 *MEB Okul Öncesi Eğitim Programında Çocukların Bilişsel Gelişim Özellikleri*

36-48 Aylık Çocukların Bilişsel Gelişimi	48-60 Aylık Çocukların Bilişsel Gelişimi	60-72 Aylık Çocukların Bilişsel Gelişimi
• Zıt kavramları ayırt eder.	• İnsan resmini 6 ögeyi içerek • şekilde çizer.	İnsan resmindeki eksik vücut bölümlerini çizer.
• 1'den 10'a kadar sayar.	• 4-10 parçalı yapbozu tamamlar.	• 10-25 parçalı yapbozu tamamlar.
• Bire bir eşleştirme yapar.	• Nesneler ile rakamlar arasında • ilişki kurar.	Geometrik şekilleri birleştirerek yeni şekiller oluşturur.
• Üç küple köprü yapar.	• 1-5 nesneyi ortak özelliklerine • göre 6-10 nesneyi herhangi bir özelliğine göre gruplandırır.	
• 1'den 10'a kadar olan nesneler içinde istenilen sayıdaki nesneyi gösterir.	• 1'den 20'ye kadar 1'er ritmik • sayar.	1'den 10'a kadar olan nesne grupları ile rakamlar arasında ilişki kurar.
• 4 parçalı yapbozu tamamlar.	• Aynı sayıdaki nesne gruplarını • eşleştirir.	1'den 10'a kadar olan nesneleri kullanarak toplama/çıkartma yapar.
• Renkleri tanıır ve eşleştirir.	• Verilen iki yarımı birleştirerek • bütün oluşturur.	Yarım ve bütün olan nesneleri gösterir.
• Resmini gördüğü nesneyi • tanımlar.	Mekânda konum ile ilgili • yönergeleri 1'den 20'ye kadar olan rakamları sıralar.	
• Kendisine söylenen vücut • bölümlerini gösterir.	Bir olayı oluş sırasına göre • sıralar.	Eşleştirme, ilişki kurma, gruplandırma ve sıralamayı nasıl yaptığını açıklar.
• Cinsiyetini söyler.	• Birkaç nesnenin hangi • malzemenen yapıldığını söyler.	Neden-sonuç ilişkilerini kurar.
• Modele bakarak iki nesneden • oluşan örüntüyü 10 küple kule yapar.		• Kısa bir süre gösterilen bir resimdeki ayrıntıları hatırlar.
	• Farklı dokulardaki nesneleri • ayırt eder.	Bir olaydan sonra ne olabileceğini tahmin eder.
	• Renkleri isimlendirir.	• Nesneler arasındaki benzerlik ve farklılıkları söyler.
	• Kısa bir süre önce gördüğü • nesne/kişi/resimle ilgili sorulara cevap verir.	Bir dizi içerisindeki nesnelerin birbirlerine göre konumlarını söyler.
	• Resimlerdeki eksik parçaları • örneğe bakarak tamamlar.	Miktar bildiren kıyaslama ifadeleri kullanır.
	• Gösterilen resimlerden öykü • oluşturur.	Haftanın günlerini sırasıyla söyler.
	• Neden-sonuç ilişkisi içeren • sorulara cevap verir.	20'ye kadar ritmik sayar.
	• Nesneleri çeşitli özelliklerine • göre karşılaştırır.	Günün farklı zaman dilimlerinin isimlerini söyler.
	• İki nesneden oluşan örüntü • yapar.	Somut nesneleri kullanarak grafik oluşturur.
	• Seslerdeki farklılıkları (yüksek ses, kalın/ince ses gibi) ayırt eder.	• Üç nesneden oluşan örüntü yapar.

MEB. (2013). *Okul öncesi eğitim programı*. Ankara: MEB kaynağından uyarlanmıştır.

Tablo 2 Bilişsel Gelişimle İlgili Kazanımlar ve Göstergeleri

Bilişsel Gelişimle İlgili Kazanımlar	Göstergeleri
1. Nesne/durum/olaya dikkatini verir.	Dikkat edilmesi gereken nesne/durum/olaya odaklanır. Dikkatini çeken nesne/durum/olaya yönelik sorular sorar.
2. Nesne/durum/olayla ilgili tahminde bulunur.	Nesne/durum/olayla ilgili tahminini söyler. Tahmini ile ilgili ipuçlarını açıklar. Gerçek durumu inceler. Tahmini ile gerçek durumu karşılaştırır.
3. Algıladıklarını hatırlar.	Nesne/durum/olayı bir süre sonra yeniden söyler. Eksilen nesneyi gösterir. Hatırladıklarını yeni durumlarda kullanır.
4. Nesneleri sayar.	İleriye/geriye doğru birer birer ritmik sayar. Belirtilen sayı kadar nesneyi gösterir. Saydığı nesnelerin kaç tane olduğunu söyler.
5. Nesne veya varlıkları gözlemler.	Nesne/varlığın adını, rengini, şeklini büyüklüğünü, uzunluğunu, dokusunu, sesini, kokusunu, miktarını ve kullanım amaçlarını söyler.
6. Nesne veya varlıkları özelliklerine göre eşleştirir.	Nesne/varlıkları bire bir eşleştirir. Nesne/varlıkları rengine, şekline, büyüklüğüne, uzunluğuna, kokusuna, miktarına ve kullanım amaçlarına göre ayırt eder, eşleştirir.
7. Nesne veya varlıkları özelliklerine göre gruplar.	Nesne/varlıkları rengine, şekline, büyüklüğüne, uzunluğuna, kokusuna, miktarına ve kullanım amaçlarına göre gruplar.
8. Nesne veya varlıkları özelliklerine göre karşılaştırır.	Nesne/varlıkların rengini, şeklini, büyüklüğünü, uzunluğunu, kokusunu, miktarını ve kullanım amaçlarını ayırt eder, karşılaştırır.
9. Nesne veya varlıkları özelliklerine göre sıralar.	Nesne/varlıkları uzunluklarına, büyüklüklerine, miktarlarına, ağırlıklarına, renk tonlarına göre sıralar.
10. Mekânda konumla ilgili yönergeleri uygular.	Nesnenin mekândaki konumunu söyler. Yönergeye uygun olarak nesneyi doğru yere yerleştirir. Harita ve krokiyi kullanır.
11. Nesneleri ölçer.	Ölçme sonucunu tahmin eder. Standart olmayan birimlerle ölçer. Ölçme sonucunu söyler. Ölçme sonuçlarını tahmin ettiği sonuçlarla karşılaştırır. Standart ölçme araçlarının neler olduğunu söyler.
12. Geometrik şekilleri tanıır.	Gösterilen geometrik şeklin ismini söyler. Geometrik şeklin özelliklerini söyler.
13. Nesnelerle örüntü oluşturur.	Modele bakarak nesnelerle örüntü oluşturur. En çok üç öğeden oluşan örüntüdeki kuralı söyler. Bir örüntüdeki eksik bırakılan öğeyi söyler, tamamlar.
14. Parça-bütün ilişkisini kavrar.	Bir bütünün parçalarını söyler. Bütün ve yarımı gösterir. Bir bütünü parçalara böler. Parçaları birleştirerek bütün elde eder.
15. Nesneleri kullanarak basit toplama ve çıkarma işlemlerini yapar.	Nesne grubuna belirtilen sayı kadar nesne ekler. Nesne grubundan belirtilen sayı kadar nesneyi ayırır.
16. Neden-sonuç ilişkisi kurar.	Bir olayın olası nedenlerini söyler. Bir olayın olası sonuçlarını söyler.
17. Zamanla ilgili kavramları açıklar.	Olayları oluş zamanına göre sıralar. Zaman bildiren araçların işlevlerini açıklar.
18. Problem durumlarına çözüm üretir.	Problemi söyler, probleme çeşitli çözüm yolları önerir. Çözüm yollarından birini seçer, seçtiği çözüm yolunun gerekçesini söyler ve çözüm yolunu dener.
19. Nesne/sembollerle grafik hazırlar.	Nesneleri kullanarak grafik oluşturur. Grafiği oluşturan nesneleri sayar. Grafiği inceleyerek sonuçları açıklar.
20. Atatürk'ü tanıır ve Türk toplumu için önemini açıklar.	Atatürk'ün kişisel özelliklerini, getirdiği yenilikleri ve bu yeniliklerin önemini söyler.

MEB. (2013). *Okul öncesi eğitim programı*. Ankara: MEB kaynağından uyarlanmıştır.

2.1.3.1. Bilişsel Süreçler

Duygularla ilişkili bilişsel, kültürel ve biyolojik kavramlar içinde psikologların en çok ilgisini çeken kavram; bilişsel süreçlerdir (Demir, 2010, s. 22). Bilişsel süreçler; bir bilgi deposundan diğerine bilgi akışını sağlayan “zihinsel eylemler”dir (Yeşilyaprak, 2011, s. 317). Bilişsel süreçler muhtelif uyarıların birey için anlamlı hale gelmesini sağlayan tüm zihinsel süreçleri içerir (Demir, 2010, s. 22).

Erken çocukluk döneminde çocuğun bilişsel özellikleri yetişkinlerden farklıdır. Çocuğun kendine özgü dünyasında bir görüşü ve düşünce yapısı vardır. Zamanla zihinsel süreçlerinde nitelik ve içerik olarak değişimler gerçekleşir. Bilişsel sistem çevreden girdileri alır. Girdileri algılar, algıladıklarını bellekte saklar. Düşünürken de bellekte sakladıklarını geri çağırır ve kullanır. Daha iyi düşünmek ve kullanmak için ise bilgiyi kavramsallaştırır ve geliştirir (Kurtulan, 2015, s. 11).

Çocuk düşünme, akıl yürütme, problem çözme, değerlendirme gibi bilişsel süreçler için birtakım yeteneklere sahiptir. Algı, bellek, düşüncenin genellenmesi, değerlendirilmesi ve akıl yürütme gibi süreçler bilişsel yeteneklerdendir. Bunların bilişsel bölümleri ise şemalar, imajlar, semboller, kavramlar ve kurallardır (Kurtulan, 2015, s. 11).

Zihinsel gelişim dolayısıyla bilişsel gelişimin daha iyi kavranması için bazı kavramların bilinmesi gerekir. Algısal gelişim, dikkat, kavram gelişimi, bellek, düşünme ve mantık yürütme, yaratıcılık ve zekâ gibi öğeler bunlardan bazılarıdır ve bilişsel süreçler içinde incelenirler.

2.1.3.2. Dikkat

Dikkat, bilincin belli bir noktada toplanması, uyarıcılar üzerinde bilinçli bir odaklaşması ve duyuşsal uyarıcıların kodlanması süreci olarak tanımlanır (Bacanlı, 2003, s. 153; Poyraz & Dere, 2001, s. 37; Yeşilyaprak, 2011, s. 317). Dikkat süresi ve dikkat çekiciliği olarak isimlendirilen iki süreçten oluşur. Dikkat süresi bireyin bir noktaya yöneldiği zamandır. Dikkatin dağılması, odak noktasının değişmesidir. Dikkat seçiciliği ise odaklanan uyarıcıyı tanıma, belirgin ve temel nitelikleri belirleme işlemidir. Okulöncesi dönemde çocukların dikkatleri, seçicilikleri ve dikkat süreleri azalır. Çocuklar büyüdükçe bir yığın içinde bir nesneyi ya da varlığı daha iyi seçer, dikkatlerini odaklamak için gittikçe artan bir beceri gösterir. Dolayısıyla yaşla birlikte her iki süreçte de değişim olur (MEB, 2014, s. 8).

2.1.3.3. Algısal Gelişim

İnsanın doğumdan itibaren yaşamı boyunca görme, duyma, koklama, tatma ve dokunma gibi duyularını kullanarak çevresindeki bilgileri anlama, yorumlama ve yeni durumlara kendini uydurma sürecine algı denir (MEB, 2014, s. 5). Algı; bir ya da birden fazla duyu organının beyinde kaydettiği uyarıcının yorumlanmasıdır (Aydoğan vd., 2015, s. 89). Algılama, duyular aracılığıyla çevreden alınan girdilere anlam katmaktır (Şahin, 2009, s. 141). Birey duysal bellekten gelen bazı uyarıcıları fark ettikten sonra veya dikkat sağladıktan sonra, bu uyarıcıları tanımaya ve yorumlamaya ihtiyaç duyar. Dikkat sonrası ortaya çıkan bu bilişsel süreç ise algılamadır (Yeşilyaprak, 2011, s. 318). Algı bir açıdan öğrenme ve davranışın temelidir. Algılama olmadan öğrenme gerçekleşmez, davranış ortaya çıkmaz. Bu dönemdeki çocuklar genellikle nesneleri bütün olarak algılar, ayrıntılara dikkat etmezler. Altı yaşından sonra ayrıntılara dikkat etme becerisi gelişir (Kurtulan, 2015, s. 11).

Algısal gelişimin, çocuğun bilişsel gelişiminde önemli rol oynadığı ve okul öncesi ve ilköğretim yıllarında büyük bir gelişme gösterdiği konusunda bir görüş birliği vardır. Ayrıca çocuğun hareket gelişiminin algısal gelişimine, algısal gelişimin de devinimsel gelişime yardım ettiği de bir gerçektir (Demir, 2010, s. 28).

2.1.3.4. Kavram Gelişimi

Kavram; farklı obje ve olayların, ortak ve değişebilen özelliklerine işaret eden (Ülgen, 1997, s. 217), simgeleyen içsel bir süreç, bir kategorinin hayali temsilidir (Şahin, 2009, s. 190). Bu simgeleme de genellikle bir sözcük veya bir isimle yapılır. Bu nedenle çocukta algısal uyarıcıları düzenleme yeteneği geliştikçe, kavramlar öğrenilmeye başlanır (Demir, 2010, s. 29). Kavramlar; benzer veya ortak özellikleri olan nesne, olay, fikir ve davranışların oluşturduğu sınıflamaların soyut temsilcileridir. Bilgilerin yeniden düzenlenmesiyle ilgilidir. Kavramlar bağlantı kurularak edinilir. İnsanların duygu, düşünce ve hareket bütünlüğü içinde edindikleri tecrübeleri ile oluşurlar (MEB, 2014, s. 10; Stanley, 2009, s. 109).

4 yaşından itibaren çocukların kavram oluşturma yeteneğinde bir ilerleme görülmeye başlamaktadır (Demir, 2010, s. 29). Daha çok okul öncesi dönemde kavram oluşturma önem kazanır ve yaşam boyu devam eder (Ülgen, 1997, s. 225). Okul öncesi dönemde çocuklar, aile ortamında pek çok kavramı doğal bir şekilde öğrenir ancak akıl yürütme ve problem çözmeye ait becerilere ilişkin stratejileri okulda uygulanan etkinlikler yoluyla öğrenir. Renk ve şekil gibi kavramları nesnelerle oynayarak okula gitmeden de öğrenebilirken; zaman, büyüklük ve miktar gibi kavramlar ancak eğitimle kazanılmaktadır (Arı, Üstün, Akman, & Etikan, 2000). Vygotsky de kavramlar konusunda, kendiliğinden edinilen kavramlar ve öğretilen kavramlar şeklinde benzer bir ayrım yapmıştır. Ona göre kendiliğinden edinilen kavramlar, gündelik hayatta kullanılan kavramlardır (kardeş kavramı gibi) ve tümdengelim yoluyla edinilir. Yani çocuk başlangıçta herkesin kardeşi olduğunu düşünürken; kardeş olmayanları çıkara çıkara kardeşlerine ulaşır. Öğretilen kavramlar ise okulda karşılaşılan kavramlardır ve tümevarım yoluyla elde edilir. Örneğin A ülkesinin B ülkesini sömürdüğünü öğrenen çocuk önceleri sömürüyü sadece A'nın B'ye yaptığı olarak algılamak; başka ülkelerin de diğerlerini sömürdüğünü öğrenen öğrenen genellemeye ulaşır (Bacanlı, 2003, s. 71). Onun düşüncesinde çocuğun zihin gelişiminin dış etkilere daha açık olduğu anlaşılmaktadır. Kavram gelişimi, bir dizi özel bilişsel süreci (benzerlik ve farklılıkları algılama, sıraya dizme, sınıflandırma ve genelleme) de içermektedir (Demir, 2010, s. 29).

2.1.3.5. Bellek

Bellek; bireyin tecrübelerinden edindiği ve öğrendiği bilgileri güvenilir bir biçimde, tam ve doğru olarak zihinde tutmaya ve gerektiğinde yeniden kullanmaya olanak sağlayan bilişsel bir yetenektir (Demir, 2010, s. 37; MEB, 2014, s. 12). Aynı zamanda bir öğrenme olayıdır. Ancak bu öğrenme sürecinde birey; seçici, yapıcı ve de etkindir (Ülgen, 1997, s. 118).

Bellek; bilgiyi kodlama, depolama, geri getirme gibi süreçleri kapsayan bir yapıdır (Aydoğan vd., 2015, s. 89). Belleğin üç aşaması vardır. Birincisi duyuşsal bellek, bir saniyeden kısa sürer. İkincisi kısa süreli bellek, bir-iki dakika sürer. Üçüncüsü ise uzun süreli bellek, haftalarca yıllarca sürer. Belleğin bu üç aşamasında tanıma ve hatırlama oldukça etkilidir. Tanıma; bireyin kendisine önceden gösterilen bir nesneyi daha sonra gösterilen diğer ve yeni nesneler arasından

seçebilmesidir. Tanıma çocuk için hatırlamadan daha kolaydır. Yaşla birlikte tanıma gücü de artış gösterir. Hatırlama ise; bireyin daha önce gördüğü nesne veya olayları sözel olarak ve o nesneler görünürde olmadan bellekten çıkarmasıdır. Hatırlamanın hızı 4-7 yaşlar arasında gelişmiştir (Demir, 2010, s. 37; MEB, 2014, s. 13; Poyraz & Dere, 2001, s. 39).

2.1.3.6. Yaratıcılık ve Zekâ

Yaratıcılık köken olarak bir işe yaramak veya gelişmek anlamlarına gelir. Bilinen bir şeyden yeni bir şey çıkarmak, özgün bir senteze varmak, birtakım sorunlara yeni çözüm yolları bulmak, daha önceden kullanılmamış ilişkiler arasındaki ilişkileri kurmak ve böylece yeni bir düşünce şeması içinde yeni yaşantı, deneyim, fikir ve ürünler ortaya koymaktır (MEB, 2014, s. 17). Sadece orijinal bir ürün ortaya koymak değil, bilinen mevcut bilgilerden yeni sentezler yapma, sorunlara farklı çözüm yolları arama, yeni durumlara uyum sağlama ve alışlagelmiş uygulamaların dışında düşünebilmektir (MEB, 2016, s. 3). Yaratıcılık; olaylara yeni bir bakış açısını, parçalar arasında yeni ve alışılmamış ilişkiler kurabilme yetisini, ortaya çıkarmanın gerekliliğine işaret eder (Saban, 2014, s. 98).

Yaratıcılık; algısal, duygusal ve kültürel bir bütünlüktür (Ülgen, 1997, s. 49). Yaratıcılık için 4P'den söz edilir. Person(kişi), process(süreç), product(ürün), place(yer). Kişilik olarak yaratıcılık; birtakım bilişsel ve kişilik özellikleriyle ilgilidir. Yeniliğe açık olmak, meraklı olmak, estetik duygulara sahip olmak gibi özellikler yaratıcılığın işareti sayılır. Süreç olarak yaratıcılık ise; içgörü, sezgi ve problem çözme gibi süreçleri içerir. Ürün olarak yaratıcılıktan bahsedildiğinde; yeni ve yararlı olması şeklinde iki özelliğe sahiptir. Yer olarak yaratıcılık ise; yaratıcı süreç ve ürünün ortaya konabildiği ortamı ifade eder (Bacanlı, 2012). İyi bir kişilik geliştirmede zekâ ile yaratıcılık bir arada yürür. 2-4 yaşlarındaki çocuk kültürel sembolleri öğrenir ve kelime sayısı çoğalır. 5-7 yaşlarında hikayeler yaratır, resimler çizer (Poyraz & Dere, 2001, s. 40).

Zekâ; zihnin öğrenme, öğrenilenden yararlanabilme, yeni durumlara uyabilme ve yeni çözüm yolları bulabilme yeteneği olarak tanımlanır (Stanley, 2009, s. 7). Bilişsel alan psikologları ise zekayı; temelinde doğabilecek, olası sonuçları kontrol amacıyla mevcut durumlara yanıt verme

yeteneđi olarak tanımlar (Kurtulan, 2015, s. 16). Zekâ öğrenme sürecinde anlama, kavrama, ilişkilendirme, yorumlama ve değerlendirme gibi etkinliklere yön veren bilişsel yeterliliklerin ve duyuşsal özelliklerin anlatımıdır. Buna göre zekâ, bireyin yaşamında her türlü seçme, sınıflama, üretme, yaratma eylemlerini etkileyen ve kapsayan karmaşık bir kavramdır (Aydın, 2003, s. 240). Zekâ aynı zamanda çevreye uyum sağlama sürecidir ve organizmanın çevreye etkin bir biçimde uyum sağlamasına yardım eder (Aydoğan vd., 2015, s. 90). Her zeki çocuk çok yaratıcıdır ya da zekâ düzeyi düşük bir çocuk yaratıcı değildir denilemez. Her çocuğun yaratıcılığı kendine özgüdür ve bireyseldir. Çocuğun yaratıcılığını onun kendi özellikleri içinde değerlendirmek gerekir (Kurtulan, 2015, s.15).

2.1.4. Bilişsel Gelişim Kuramları

Biliş kavramından yola çıkan bilişsel gelişim kuramları, uyarıcı ve tepki arasındaki içsel süreçlere odaklanarak, organizmanın bilgiyi nasıl edindiğini ve bu bilgiyi problemleri çözmede nasıl kullandığını açıklamaya çalışmıştır (Aydoğan vd., 2015, s. 90). Bilişsel kuramlar, çocukların kendileri ve dünya hakkındaki anlayışlarını nasıl yapılandığı meselesi üzerine odaklanarak anlamının otomatik olmadığını savunurlar. Bilgilerin mekanik olarak işlenmediğini, çocukların kendi bilgilerini oluştururken etkin olduklarını savunurlar. Bilişsel kuramlar etkileşimlidir; gelişimi kişisel, davranışsal ve çevresel etmenlerin etkileşimiyle anlatırlar (Şahin, 2009, s. 334). Bu bağlamda bilişsel kuramlar arasında öne çıkanlar arasında; Piaget'in, Bruner'in, Vygotsky'nin kuramlarının yanı sıra sosyal bilişsel kuramlar ve öğrenme kuramları sayılabilir.

2.1.4.1. Jean Piaget'in Bilişsel Gelişim Kuramı

Piaget'in bilişsel gelişim kuramı, gelişim süreci içerisindeki insanın doğumundan yetişkinlik süreci içinde dünyayı nasıl algıladığı, çevresindeki nesne ve olayları nasıl yorumlayarak uyum sağladıklarını açıklamaya çalışır. Kuram, zihinsel büyümeyi açıklarken hem kalıtsal hem de çevresel etkenlere dayanır (Kurtulan, 2015, s. 18). Piaget, bilişsel gelişimi biyolojik ilkelere göre açıklayıp, duyuşsal motor eylemlerden içselleştirilmiş düşünceye doğru giden bir süreç olarak

tasarlar. Bilişsel gelişimin, beyin ve sinir sisteminin olgunlaşması ve bireyin çevreye uyum sağlaması sonucunda gerçekleştiğini belirtir (Aydoğan vd., 2015, s. 90).

Piaget'e göre çocuk dünyanın pasif alıcısı değildir. Bilgiyi kazanmada aktif bir role sahiptir. Çünkü Piaget'e göre çocuk, dünyayı anlamak için deneyler yapan bir bilim adamıdır. Çocuk, yetişkinin bir minyatürü değil, kendine has dünyayı görme ve gerçeklere karar verme yollarına sahiptir. Ona göre, doğumdan itibaren dünyayı anlama ve keşfetme süreci başlar ve bu süreç yaşam boyu devam eder (Aydoğan vd., 2015, s. 90; Yeşilyaprak, 2011, s. 86).

Piaget'e göre bilişsel gelişim süreci; şema, uyum (adaptasyon), dengeleme ve örgütlenme kavramlarıyla ilgilidir. Piaget kuramının büyük bir kısmını şema kavramı etrafında tasarlar. *Şema*; örgütlenmiş davranış veya düşünce örüntüsüdür. Çocuğun çevresiyle etkileşime girdikçe geliştirdiği davranış ve düşünce kalıplarıdır (Bacanlı, 2003, s. 59). Çocuğun uyaranları anlamlı kılmak için kullandığı bir referans çerçevesidir (Aydın, 2003, s. 31). Şemalar çocuğun dış dünyasını tanımaya yarayan ilk bilme formlarıdır ve daha sonra oluşacak formların meydana gelmesini sağlar (Demir, 2010, s. 46). Çocuklar farklı şemalara sahiptir ve büyüdükçe de şemaları değişir. Yeni doğan bebeklerin şemaları büyük oranda içsel reflekslerden, dünyayı tanıma ve anlamaya yönelik fiziksel hareketlerden ibaretken; çocuk büyüdükçe ve deneyim kazandıkça zihinsel etkinliklere bağlı şemalara geçer. Örneğin; bebek başlangıçta küp blokları, emme şeması olarak algılamak, büyüdükçe onları birbirine vurabileceğini, üst üste koyup köprü yapabileceğini kavrayarak yeni şemalar içinde küp blokları algılamaya devam eder (MEB, 2014, s. 29). *Uyum*; çevredeki yeni deneyimlerden yararlanarak, şemaları değiştirmek yoluyla problem çözme durumu (Demir, 2010, s. 46), organizmanın belli bir uyaran grubuna düzenli ve tutarlı tepkiler geliştirme yeterliliğidir (Aydın, 2003, s. 33). Piaget, bilişsel gelişimi dünyayı öğrenme yolunda bir denge, dengesizlik, yeni bir denge süreci olarak görür. Bu dengeleme sürecinin kesintisiz işleyebilmesi, karşılaşılan yeni nesne, durum ve varlıklara uyum sağlamayı gerektirir (Aydoğan vd., 2015, s. 91). Uyum sağlamanın da iki yönü vardır: özümleme ve düzenleme. Özümleme, bireyin kendisinde var olan şemalarla çevresine uyumunu sağlayan; düzenleme ise; mevcut şemayı yeni durumlara, objelere, olaylara göre yeniden şekillendirme süreçleri olarak tanımlanır (Demir, 2010, s. 46). Uyum sağlama, özümleme ve düzenlemenin etkin bir biçimde

bir arada kullanımı çocuğun toplumsal dünyaya uyum sağlamasını yardımcı olur. Örneğin çocuk gördüğü kırmızı, küçük ve yuvarlak bir taşı şeker sanıp ağzına atabilir. Çünkü kırmızı, küçük ve yuvarlak nesnelerin şeker olduğuna dair bir şeması vardır. Taşı ağzına atıp çiğnemeye başlayınca bunun tatsız ve oldukça sert bir şey olduğunu anlar ve kırmızı, küçük, yuvarlak nesnelerin olamayabileceğini düşünür. Çocuğun bu bilgiyi oluşturmaya özümleme denir. Benzer bir durumla tekrar karşılaştığında muhtemelen kırmızı, küçük ve yuvarlak taşı önce dili ile yalayacak önceden oluşturduğu şeker şemasıyla eşleştirecek eşleşmiyorsa da ağzından çıkaracaktır. Çocuğun yapmış olduğu bu işleme de adaptasyon (uyum sağlama) denir (Aydoğan vd., 2015, s. 92). *Dengeleme*; insanın doğasında var olan çevre ilişkilerinde ve kendi içinde daha dengeli, ayrıntılı ve tutarlı olma eğilimine denir. Bilişsel gelişimi harekete geçiren ana etmendir (Şahin, 2009, s. 337). Özümleme ve düzenleme süreçlerinin birbirleriyle etkileşmesi sonucu dengeleme süreci ortaya çıkar (Demir, 2010, s. 46). Ortaya çıkan yeni uyarıcılarla denge durumu bozulur ve dengesizlik ortaya çıkar. Dengesizlik, çocuğun karşılaştığı ile bildiği arasındaki uyumsuzluktur. Dengesizlik bireyi yeni karşılaştığı şeyi zihnindeki şemaya uydurmaya ya da bilişsel dengeyi sağlamak için yeni şema oluşturmaya zorlamaktadır. Özümleme ve düzenleme yoluyla giderilir (Aydoğan vd., 2015, s. 93; MEB, 2014, s. 30). *Örgütlenme* ise; farklı davranışların daha üst bir düzeyde gruplandırılarak tutarlı bir bütün oluşturmaya, birbirinden farklı şemaların ve davranışların kategoriler halinde düzenlenmesidir. Böylece zihinsel sistemin daha düzgün bir biçimde işlemesi sağlanmaktadır. Örneğin 5 aylık bir bebek çingırağı dudaklarına götürdüğünde bakma, uzanma, ağzına alma olarak üç şemayı birleştirmiş olur (Aydoğan vd., 2015, s. 92; MEB, 2014, s. 30).

Piaget çocuklar üzerinde yıllarca çalışarak, bilişsel gelişimin doğasını geniş ölçüde açıklığa kavuşturmuştur. Çocukların dünyanın edilgen bir parçası olmadığı ancak iç dünyalarının yetişkinlerden farklı olduğu görüşünü savunan Piaget, bilişsel gelişimi dört döneme ayırmıştır (Aydın, 2003, s. 31). Bunlar sırasıyla; duyuşal-motor, işlem öncesi, somut işlemler ve soyut işlemler dönemleridir. Birinci dönem okul öncesi dönemi kapsar. Öğretmenler ancak bunun sonuçlarını görebilirler. İkinci, üçüncü ve dördüncü dönemler okul yıllarında oluşur. Öğretmenler öğrencinin okul yılları boyunca gösterdikleri bilişsel değişimi bu dönemlerde izleyebilirler (Yeşilyaprak, 2011, s. 91). Piaget'e göre çocuk, bir dönemde kazanması gereken

tüm şema ailesine sahip olup, gerekli biliş yapılarını oluşturduğunda o dönemdeki gelişimini tamamlar (Senemoğlu, 2007, s. 39).

Piaget, zihinsel gelişimini açıklayan kuramının, gelişimsel basamaklarının evrensel bir sıra izlediğini, bütün kültürlerde çocukların zihinsel süreçlerinin benzer bir sıra ile geliştiğini, zihinsel gelişim basamaklarından herhangi birinin atlanamayacağını veya geri dönüşünün olamayacağını (Aydoğan vd., 2015, s. 94), gelişim aşamalarının sırasıyla geçirildiğini ancak çocukların gelişim dönemlerine girme ve tamamlama yaşlarının birbirinden farklılık gösterebileceğini kabul eder (Senemoğlu, 2007, s. 39).

Aşağıda Tablo 3'te Piaget'in bilişsel gelişim dönemleri genel özellikleri ile özetlenmiş, sonrasında her dönem açıklanmıştır.

Tablo 3 *Piaget'in Bilişsel Gelişim Dönemleri ve Temel Özellikleri*

Evreler	Tahmini Yaşlar	Temel Özellikler
Duyusal motor dönemi	0-2 yaş	- Kendini dış dünyadan ayırt etme - Refleksif davranışlardan amaçlı davranışlara geçme - Nesnenin sürekliliği kavramını kazanma - Döngüsel tepkiler ortaya koyma - Taklit ve oyunlar yapma
İşlem öncesi dönem	2-7 yaş	- Kararların mantıktan ziyade algılara dayalı olma - Çevresindeki olay veya nesneleri çeşitli sembollerle ifade etme - Dili kullanmayı öğrenme - Konuşmalarında animizim ve monolog tarzının görülmesi - Tek yönlü sınıflandırmalar yapma - Sıralama ve sayı uygunluğunu kavrayamama - Benmerkezcilikte giderek azalma
Somut işlemler dönemi	7-11 yaş	- Mantıksal düşünme yeteneğinde gelişme - Sayı, kütle ve ağırlık korunumu kavramlarını kazanma - Nesneleri farklı özelliklerine göre sınıflama yapma ve bir özelliğine göre sıraya koyma - Somut yollarla problem çözme - Ben merkezcilikten uzaklaşma
Soyut işlemler dönemi	11 yaş+	- Soyut düşünme - Bilimsel yöntemle problem çözme - Değer ve inanç sistemini yapılandırma - Fikir dünyasıyla aktif olarak ilgilenme ve düşüncesini etkinliklerine yansıtma - Bilişsel yapının olgunlaştığı görülme - Geleceğe yönelik sorunlarla ilgilenme - Ergenlik benmerkezciliği görülme

Senemoğlu, N. (2007). *Gelişim öğrenme ve öğretim kuramdan uygulamaya*. Ankara: Gönül Yayıncılık & Ülgen, G. (1997). *Eğitim psikolojisi kavramlar, ilkeler, yöntemler, kuramlar ve uygulamalar*. İstanbul: Alkım Yayınevi & Yeşilyaprak, B. (2011). *Eğitim psikolojisi*. Ankara: Pegem Akademi kaynağından uyarlanmıştır.

2.1.4.1.1. Duyusal-Motor Dönem (0-2 yaş)

Piaget, bebeğin keşif çabası sırasında dış dünya ile duyu organları ve nesnelerle etkileşim kurduğu ilk döneme duyusal motor dönemi adını verir (Yeşilyaprak, 2011, s. 92). Bu döneme duyusal motor dönemi denilmesinin nedeni, duyarlar tarafından elde edilen bilginin çok fazla işlenmeden davranışa dönüştürülmesidir (Aydoğan vd., 2015, s. 95). Bu dönemde bebeğe duyarları ve onların hareketleri egemendir. Yani bebeğin düşünmesi duyu organlarıyla sınırlıdır. Bu dönemde bebeğin davranışları refleks düzeydedir ve bebek dünyaya refleksleriyle uyum sağlar. Refleksler istemli hareketlerin oluşumuna temel teşkil etmesi sebebiyle çocuğun bilişsel gelişimindeki kritik kazanımların elde edildiği bir dönemdir (Can, 1995, s. 38; Kurtulan, 2015, s. 20). Dönemin en önemli görevi ise, duyu organlarının bilincine kavuşmak ve bedeninin farkına varıp onu istediği gibi kullanabilmeyi öğrenmektir (Demir, 2010, s. 48). Bu dönemde bebeklerin hareketleri ise anlıktır ve dünyayı anlama çabasıdır. Anlama çabası hareket temellidir.

Örneğin; biberon emmek için, top atmak içindir (Şahin, 2009, s. 338).

Bilişsel gelişimin aşamalarından ilkinin bebek, nesnelerin değişmezliğini keşfederek başlar. Nesne sürekliliği bebeklik döneminin en önemli zihinsel kazancıdır (Aydoğan vd., 2015, s. 101). Önceleri bebek, nesne ortadan kaldırılınca nesnenin yok olduğunu, artık var olmadığını düşünür. Örneğin top bebeğin elinden alınıp saklandığı zaman topun alındığı yöne doğru elini uzatır ama aramak için bir çaba içine girmez, topu unuttur. Çünkü onun için görme alanının dışındaki nesneler yoktur ve duyu organlarının dışında bir dünyanın varlığı düşünülemez (Yeşilyaprak, 2011, s. 93). Bebek için top tekrar ortaya çıkarıldığında ise bebek çok şaşırır. Bundan dolayı “ce-e oyunu” gibi insanların ve nesnelerin kaybolup tekrar ortaya çıktığı oyunlar hoşuna gider (MEB, 2014, s. 32). Bir yaşına doğru çocuk, nesnenin sürekliliği kavramını anlamaya başlar. Göz önünden kaldırılan bir nesneyi, etrafına veya masanın altına bakarak arar (Yeşilyaprak, 2011, s. 93). Çocuk gözünün önünden kaybolan nesnenin yok olmadığını anladığında, onu zihninde tutacak semboller kullanmaya başlayarak nesne hakkında düşünebilir. Bu dönemde bellek az gelişmiş olmakla birlikte, bu durum belleği kullanmaya başladığının bir göstergesidir (Senemoğlu, 2007, s. 40).

Duyusal-motor döneminde diğer bir önemli gelişme de deneme-yanılma öğrenmesinin oluşumudur. Çocuk bu dönemde bir şeyi ister ve ona doğru harekette bulunur. Yani belirli bir amaca yönelir. Örneğin çocuğun istediği bir topu çocuktan uzağa, bir battaniyenin üzerine konulduğu düşünülürse, çocuk battaniyeye ulaşır ancak topa ulaşamaz. Küçük çocuklar topa birkaç kez ulaşmaya çalışır fakat sonra vazgeçer. Daha büyük bebekler ise başka bir yol deneyip muhtemelen battaniyeyi çekerek topa ulaşabileceklerini keşfederler. Çocuklar duysal-motor döneminin sonlarına doğru başlangıçtaki deneme-yanılma yoluyla problem çözme davranışlarından, daha planlı bir yaklaşımla zihinsel olarak problem çözmeye doğru ilerlerler. Örneğin Piaget'in oğlu Laurent 16 aylıkken bir oyuncuğa erişebilmek için bir çubuk kullanır, oysa daha önce hiç çubuk kullanmamıştır. Burada Laurent problemi deneme-yanılma yoluyla çözmemiştir. Problemi düşünüp anlayarak çözümü tasarlamış ve zihinsel olarak sonuca ulaşmıştır (Demir, 2010, s. 49; Kurtulan, 2015, s. 21; Senemoğlu, 2007, s. 41).

Zihinsel açıdan bu dönemin en büyük özelliği ertelenmiş taklittir. Ertelenmiş taklit, bebeğin görmüş olduğu bir olayı olay kalktıktan sonra tekrarlaması, taklit etmesidir (Demir, 2010, s. 49). Öyle ki; okul öncesi ve ilkokul yıllarında taklit yeteneği bir tiyatro oyuncusununki kadar inandırıcıdır (Yeşilyaprak, 2011, s. 94). Ertelenmiş taklit, yaklaşık 1,5-2 yaşlarında görülür. Ertelenmiş taklitte, model yok olduktan sonra taklit davranışı görülür. Örneğin; iki yaşındaki bir bebeğin annesi yokken oyuncak bebeğinin altını değiştirmesi (Aydoğan vd., 2015, s. 101) veya annesinin birkaç gün öncesinde gösterdiği oyunu birkaç gün sonra taklit etmesi (MEB, 2014, s. 33) ertelenmiş taklittir. Bu durum çocuğun belli bir olayı aklında tuttuğunun göstergesidir ve bilişsel açıdan önemli bir ilerlemedir.

Bu dönemin sonunda çocuk; nesnelerin kalıcı olduğunu, onlarla çeşitli yaşantılar oluşturabileceklerini ve çeşitli insan davranışlarını model alarak taklit edebileceğini öğrenir.

Bütün bunlar çocuğu sembolik düşünceye hazırlar (Yeşilyaprak, 2011, s. 94).

2.1.4.1.2. İşlem Öncesi Dönem (2-7 yaş)

İşlem öncesi dönem, işlemlerin yapılmadığı ancak işlemlerin yapılabilmesi için gerekli bilişsel yapıların kazanıldığı bir dönemdir (Aydoğan vd., 2015, s. 103). Piaget "işlem" terimini

mantıksal düşünme olarak tanımladığından (Kurtulan, 2015, s. 21) ve bu dönemdeki çocukların mantıksal çözümler yapamadıklarından ancak basit mantıksal ilişkiler kurmaya başladıklarından dolayı bu dönem işlem öncesi dönem olarak adlandırılır (Aydoğan vd., 2015, s. 103; Ömercikoğlu, 2006, s. 44).

Çocuk bu dönemde, sözcük kullanmaya ve ilkel bir düzeyde bir sembolle bu sembolün temsil ettiği nesne arasındaki ilişkiyi anlamaya başlar (Yeşilyaprak, 2011, s. 94). Piaget'e göre; çocuğun dil gelişimi ile çok miktarda sembol kullanmaya başlamasının aynı dönemlerde ortaya çıkmasının nedeni, kelimelerin temelinde sembol kullanma yeteneğinin yatmasındandır. Çocuk, kavram ve sembollerin verdiği zenginliklerden faydalanarak oyun yaşamına yeni zenginlikler getirir. Örneğin çocuk bir ağaç dalını at gibi kullanmaya başladığında, ağaç dalı atın yerine geçer, sembolik bir anlam kazanır. Ya da çocuk, hayali arkadaşlar icat ederek evine davet eder, beraber yemek yer, onlarla konuşur. Böylece son derece canlı ve tehlikesiz bir yaşamı deneyimlemeye başlayarak gerçek yaşama hazırlanır (Can, 1995, s. 36).

Çocuk bu dönemde, dil gelişiminde önemli aşamalar kaydetmesinin yanı sıra; nesneleri büyüklük, renk, biçim ve nesnelerin değişmezliği açılarından da sınıflandırmayı öğrenir (Yeşilyaprak, 2011, s. 95). Bu dönemdeki çocuk, zihinsel olarak başkalarının bakış açılarını kavrayamaz ayrıca bir problemin birden fazla çözüm yolu olduğunu düşünemez (Demir, 2010, s. 49).

Piaget bu dönemdeki çocuğun bilincini işlem öncesi olarak tanımlarken; sabit kavramların şekillendiği, soyut düşüncenin ortaya çıktığı, ben merkeziliğin önce güçlenip sonra zayıflamaya başladığı ve hayal gücünün sürekli olarak çalıştığı bir dönemden, somut işlem dönemi için elverişli bir bekleme döneminden söz eder. Ona göre çocuğun zihinsel fonksiyonlarında işlem öncesi aşamaya geçiş kritik bir aşama olduğundan aniden gerçekleşmez. İşlem öncesi dönem kendi içinde sembolik dönem ve sezgisel dönem olmak üzere iki alt dönemde incelenir (Kurtulan, 2015, s. 21; Yeşilyaprak, 2011, s. 95).

1. Sembolik dönem (2-4 yaş)

Sembolik dönemdeki çocuğun en büyük başarılarından biri, dili iyi öğrenebilmesidir. Çocuğun sembolleştirme fonksiyonunu geliştirmesi, dili çabuk öğrenebilmesini sağlar. Dilde sembol kullanmayı öğrenen çocuğun ise; problem çözme becerisi gelişirken, yetişkinlerin konuşmalarını da anlayabilir (MEB, 2014, s. 34). Sözcük ile nesne ilişkisini anlayan çocuk, önüne açılan yeni dünyayı keşfetmeye başlar (Aydoğan vd., 2015, s. 104).

Dildeki sembolleştirme süreci, hayal gücünün kullanıldığı oyunlarda da bulunur. Çocuklar sembolik oyunlarda yetişkinleri ya da çevrelerindeki olayları taklit ettikleri gibi, oyunu tamamen kendilerine özgü sembollerle de oynayabilirler. Mantık yürütmelerinde ise; tümevarım veya tümdengelim yollarını kullanamazlar. Çünkü mantıkları değişken ve yüzeyseldir. Tek yönlü düşünürler. Örneğin; kedi dört bacaklı ve tüylü, küçük bir hayvandır. Bu da dört bacaklı küçük ve tüylü bir hayvan o halde bu da kedidir diye düşünebilirler. Kısacası bu dönemde çocukların akıl yürütmeleri tek yönlüdür (Senemoğlu, 2007, s. 42).

Sembolik dönemin bir diğer özelliği ise; animizmdir. Özellikle dört yaşlarında gözlenen animizm, çocuğun canlı cansız ayrımını yapamamasıdır. Cansız varlıklara canlıymış gibi davranır. Cansız nesnelerin bilinçli bir yaşamı, düşünceleri ve duyguları olduğu düşüncesine sahiptir. Ve oluşan bu karmaşaya animizm denir. Örneğin çocuğun oyuncak bebeğiyle konuşması, onunla kavga etmesi veya çocuğun “ağaç yaprağı itti ve yaprak yere düştü” cümlesi animizmi gösterir (Kurtulan, 2015, s. 21). Bu düşünce; hayali oyun, hayali arkadaşlar, gördüğü rüyayı gerçek sanma davranışları bu düşünce şekline bağlı olarak ortaya çıkar (Aydoğan vd., 2015, s. 105; Yeşilyaprak, 2011, s. 96).

2. Sezgisel dönem (4-7 yaş)

Çocuklar bu dönemde, mantık kurallarına uygun düşünme yerine, sezgilerine dayalı olarak akıl yürütürler ve problemleri sezgileriyle çözmeye çalışırlar (Senemoğlu, 2007, s. 42). Nesneleri sınıflandırma, nitelendirme veya ilişkilendirme gibi belirli zihinsel işlemler uygular. Fakat bu işlemleri yerine getirirken hangi ilkeleri kullandığını bilemez (Aydoğan vd., 2015, s. 106).

Bu dönem çocukları; olayların sırasını açıklama, sebep-sonuç ilişkisini açıklama, sayıları ve ilişkileri anlama, kuralları hatırlama ve anlamada yetersizdir (Ömercikoğlu, 2006, s. 45). Bu dönemde çocuklar; parça ve bütünü aynı anda düşünemez, zihinsel kıyaslamalar yapamazlar. Ayrıca bu dönemde çocuk, düşünme süreçlerini, işlemleri tersine çeviremez ve dönüştürme yapamaz ve bu sorun genellikle matematiksel işlemlerde sık görülür. Tersine çeviremeyen çocuk, $3+4$ ve $4+3$ işlemlerinin farklı olduğunu düşünür. Ya da 8'den sonra 9 geldiğini bilir ancak 9'dan önce 8 geldiğini bilemez (Aydoğan vd., 2015, s. 108-109).

Özelden özele akıl yürütme işlem öncesi dönemdeki çocuklarda görülen başka bir özelliktir. Bu dönem çocukları tümdengelim ve tümevarımı kullanamazlar (Demir, 2010, s. 50) ve tek bir özelliğe göre sıralama yapabilir, aynı anda birden çok özelliğe göre sıralama yapamazlar (MEB, 2014, s. 35). Yalnız renklerine göre çeşitli topları (sarı, kırmızı, vb.) sınıflandırma yapabilir, çoklu sınıflandırmayı gerçekleştiremezler (Kurtulan, 2015, s. 22).

Korunum, bir nesneye veya olguya ait fiziksel nitelik veya özelliklerin değişmesine rağmen, o nesnenin veya olgunun iç yapısının değişmeyip aynı kalmasıdır (Çelik, 1996, s. 32). Nesnenin renk, şekil, uzunluk gibi dışsal özellikleri çocuğun yargılamasında belirleyicidir. Çocuklar bu dönemde, nesnenin dikkat çekici özelliklerine odaklandıklarından nesnenin diğer özelliklerini gözden kaçıırırlar. Bu yargılama mantığına göre, uzun olan çoktur, yaygın ve ince olan azdır, kırmızı para daha büyüktür (Aydoğan vd., 2015, s. 110). Yarı mantıksal akıl yürütme bu dönemde belirgindir. Örneğin, bulutlar neden hareket eder sorusuna “insanlar yürüyünce çekilirler” şeklinde yanıt verebilirler. Çünkü işlem öncesi dönemde çocuğun düşünmesi, fiziksel etkinliğe ve nesnelerin dikkati çeken görünüşüne bağlı olduğundan doğru mantık yürütemezler (Kurtulan, 2015, s. 22).

Piaget'in çocukluk üzerine çalışmalarına en büyük katkısı korunum deneyleridir. 0-8 yaş düzeyi çocuklara önce top şeklinde bir oyun hamuru gösterilir, daha sonra bu hamur yassılaştırılır ve birkaç parçaya bölünür. Ardından parçalara ayrılmış oyun hamuruyla ilgili ‘önceki kadar oyun hamuru var mı?’, ‘oyun hamuru önceki kadar ağır mı?’, ‘hamur önceki kadar suyu taşıracak mı?’ gibi sorular sorulur. Cevaplar ise hep olumsuzdur. Piaget ise nesnelerin değişmezlik

anlayışının duysal motor döneminde elde edilse bile maddenin, ağırlığın ve hacmin korunmasının daha ileri bir düzey gerektirdiği düşüncesindedir (Matthews, 2000, s. 53-54).

Son yıllarda yapılan araştırmalar ise Piaget'in ortaya koyduğu özelliklerin daha erken yaşlarda öğretilbildiğini gösterir. Örneğin uygun etkinlikler düzenlenerek ve basit bir dil kullanılarak çocuklara korunumun öğretilbildiği; ayrıca çocukların basit konuları, başkalarının görüş açısından düşünebildikleri gözlenmiştir. Örneğin anne çocuğuna hasta olduğunu ve yatacağını söylediğinde, çocuğun annenin üzerini örttüğü, ona ilaç verdiği ve daha sessiz oynadığı gözlenmiştir (Senemoğlu, 2007, s. 44).

2.1.4.1.3. Somut İşlemler Dönemi (7-11 yaş)

Somut işlemler dönemi, okul çağı olarak da ele alınabilir. Tüm dünyada çocukların somut işlemler döneminde okula başlamaları tesadüf değildir. Bu dönemde bazı işlemleri zihinsel olarak yapabilecek durumdadırlar (Senemoğlu, 2007, s. 47). Çünkü bu evrede çocuklar, hızlı bir bilişsel gelişme gösterirler (Aydın, 2003, s. 40).

Bu dönemde çocuğun bilişsel gelişimi temel değişiklikler gösterir; olayları diğer insanların gözünden görmeye başlar, sınıflandırma, cinsiyet rolleri, düş ve gerçek ayrımı gibi konularda oldukça gelişir. Bu döneme Piaget'in somut işlemler dönemi demesinin nedeni ise; çocuğun mantık yeteneklerini somut nesne ve yaşantılar üzerine uygulayabilmesidir (Yeşilyaprak, 2011, s. 98).

Dönemin en önemli özelliklerinden biri, sezgisel düşünceden mantıksal düşünme biçimine geçişin olmasıdır. Mantık dönemi olan bu dönemde çocuklar; problemlerin çözümünde kullanmak için etraflarındaki nesneleri, olayları, kavramları sıralayabilir, sınıflayabilir ve örgütleyebilir (Aydoğan vd., 2015, s. 111). Örneğin; nesneleri uzunluklarına, genişliklerine, ağırlıklarına vb. göre düzenleyebilirler. Bu beceriyi kazandıktan sonra geçişleri ve dönüştürmeleri daha kolay yaparlar (Senemoğlu, 2007, s. 47). Örneğin; Rüya Zeynep'ten uzundur. Gül de Rüya'dan uzundur. Bu grupta en uzun kişinin kim olduğunu somut işlemler dönemindeki çocuklar kolaylıkla bulurlar. Bu beceri çocuklara, parçanın bütüne, bütünün parçayla ve parçanın parçayla ilişkisini anlama yeteneği kazandırır (Ömercikoğlu, 2006, s. 46).

Bu dönemdeki çocuk ayrıca çoklu sınıflama yapabilir. Bir grup nesneyi birden fazla özelliğine göre sınıflandırabilir. İşlem öncesi dönemdeki çocuk, nesnenin tek bir özelliğine göre sınıflandırma yapar. Hem benzerliği hem de farklılığı göz önüne alarak sınıflama yapamaz (Yeşilyaprak, 2011, s. 100).

Bu dönemde çocuklar sebep-sonuç ilişkisini daha iyi anlamaya başlar; olaylar arasındaki ilişkiyi ve bunların doğuracağı sonuç ve sorumlulukları görebilirler (Aydoğan vd., s. 111).

Artık tersine çevirebilme kavramını kazandıklarından korunum ile ilgili bir sorunu yoktur. Nesnelerin fiziksel yapılarında değişmelerle, miktar, hacim, alan vb. özelliklerinde değişme meydana gelmeyeceğini anlarlar. Algılanan görüntüye göre değil, gerçeği anlayarak tepkide bulunurlar (Senemoğlu, 2007, s. 47). Sayı (5-7 yaş), sıvı (6-7 yaş), uzunluk (7-8 yaş), ağırlık (9 yaş), alan (9-10 yaş) ve hacim (11 yaşından sonra) korunumu bu dönemde öğrenilir. Çocukların bu kavramları hangi sırayla öğrendiği değişmez, yani bir çocuk ağırlık korunumunu hangi yaşta öğrenirse öğrensin, alan ve hacim korunumunu hep daha sonra öğrenecektir (Aydoğan vd., 2015, s. 112-113; Ömercikoğlu, 2006, s. 46).

Piaget'e göre korunum; işlem öncesi dönem düşüncesindeki mantık dışı niteliğin değişerek yerini mantıklı, tutarlı, esnek ve akılcı düşüncenin almasına olanak sağlaması, işlem öncesi düşüncesinden somut işlemler düşüncesine geçişi olanaklı kılması ve işlemsel düşüncenin varlığının ya da yokluğunun göstergesi olması nedeniyle çok büyük önem taşımaktadır (Demir, 2010, s. 51).

2.1.4.1.4. Soyut İşlemler Dönemi (11 yaş ve üzeri)

Soyut işlemler dönemi, bilişsel gelişimin en üst aşamasıdır ve 11 yaşlarından başlayarak yetişkinlik yıllarına kadar uzanmaktadır (Aydoğan vd., 2015, s. 115). Bu dönemde ergenler; soyut kavram ve düşünceler hakkında mantık geliştirebilir, akıl yürütebilir, tümdengelim ve tümevarım akıl yürütme yollarının her ikisini de birlikte kullanabilirler. Önergeler mantığını kullanarak soyut işlemlerde akıl yürütebilir, görüşlerini sistemli hale getirebilir ve kuram geliştirebilirler. Dahası kuramları, çeşitli değişkenleri göz önünde bulundurarak bilimsel ve mantıksal olarak sınayabilir, gerçeği bilimsel olarak keşfedebilirler (Ömercikoğlu, 2006, s. 48;

Senemoğlu, 2007, s. 49). Başka bir deyişle, bu evrede bireyin mantık örüntüsü ve düşünme sistematığı bir yetişkininki kadar gelişmiştir (Aydın, 2003, s. 41).

Soyut düşünme, ergenlik dönemindeki bireyin zihinsel gelişimin en belirgin özelliğidir. Problemlerin çözümünde neden sonuç ilişkisi kurulur. Bilişsel işlemlerin artmasıyla beraber problemlere de çeşitli çözümler bulunur. Ergen bir problemi çözerken problemdeki gerçek durumların yerlerine X ve Y gibi yeni sembolleri yerleştirip, çözüme yönelik etkinliklerinde bu sembollerle düşünmeyi başarabilir. Bu aşamada zihinsel muhakeme becerileri genelleme, açıklama, çıkarımda bulunma, değerlendirme ve uygulama gibi mantıksal öğeleri değerlendirmeyi kapsar (Aydoğan vd., 2015, s. 116; Kurtulan, 2015, s. 25).

Ancak Piaget'e göre birçok yetişkin soyut işlemleri geliştiremez. Bunun nedeni içinde yaşanılan çevrenin niteliğidir. Örneğin, ilkel bir toplumda yaşayan bir bireyin, bir problemle ilgili denenceler geliştirip sonuca ulaşmasına gerek olmayabilir. Bu nedenle bireyin soyut işlemleri yapabilmesi için, bu tür düşünme tarzını gerektirecek karmaşık problemlerle karşılaşması gerekir (Senemoğlu, 2007, s. 49).

2.1.4.2. Jerome Bruner'in Bilişsel Gelişim Kuramı

Piaget'ten sonra bilişsel gelişim kavramını evrensel bir anlayışla irdeleyen önemli bir başka isim ise, Bruner'dir (Aydın, 2003, s. 44). Bruner'in kuramı, yapısal açıdan Piaget'in zihinsel yapı kuramına benzer. İki bilim adamı da; bilginin etkileşim ortamında, bilişsel işlemlerle yapılandırılarak öğrenildiği görüşündedirler. Ancak Bruner, bilişsel gelişim süreçlerini, Piaget gibi, aşamalı olarak yaş dönemlerine bağlamaz (Ülgen, 1997, s. 149).

Bruner'e göre bilişsel gelişim yaşam boyu devam eden bir süreçtir. Dolayısıyla öğrenmede ortaya çıkan üründen ziyade sürecin önemli olduğunu söyler. Bu noktada öğrenme ortamının öğrencide merak ve ilgi ortamı uyandırması gerektiği, bilgiyi keşfederek öğreneceği ortamların sunulması gerekir, çünkü her çocuğun içinde bir öğrenme güdüsü vardır ve önemli olan bunu ortaya çıkaracak ve bilginin keşfini sağlayacak etkinliklere yer vermektir (Demir, 2010, s. 53; Kurtulan, 2015, s. 25). Bruner'in çalışmaları iki ana tema çerçevesinde toplanabilir. Birincisi

çocuğun dünyayı algılaması sırasında ortaya çıkan temsil sistemidir. İkinci olarak insanın zihin gücünün artmasındaki kültürün aracı rolüdür (Yeşilyaprak, 2011, s. 345).

Bruner, bilişsel gelişimi Piaget'e benzer şekilde incelediğini belirtmektedir. Her ikisi de dünyaya ilişkin bilginin kodlanması, işlenmesi, depolanması ve sıralanması üstünde durmuşlardır (Senemoğlu, 2007, s. 54).

Bebeklik, okul öncesi, okul çağı ve erişkinlik üzerine çalışmalarını yoğunlaştıran Bruner, çocuğun çevresindeki dünyayı zihninde temsil etme yollarını üç aşamada görmektedir.

Eylemsel, imgesel ve sembolik dönem.

2.1.4.2.1. Eylemsel (hareket) Dönem

Bilişsel gelişimde ilk aşama eylemsel dönemdir. Bu dönemde çocuk, nesnelerle doğrudan etkileşime girer; onları deneyerek, yaşayarak öğrenir. Örneğin küçük çocuklar evlerindeki eşyalar ve odaların yönlerini anlatamazlar ancak evlerinde uygun şekilde geçerek dolaşır ve aradıklarını bulurlar. Çocuk bu dönemde çevreyi eylemlerle anlar, çevresindeki nesnelerle ilgili yaşantıyı onlara dokunarak, vurarak, ısırarak, hareket ettirerek kazanır. Bu dönemde çocuklar en kolay psikomotor eylemlerle öğrenir. Bakma, yönelme, avuçlama, yakalama gibi davranış biçimleri temel işlemlerdir (Demir, 2010, s. 53; Yeşilyaprak, 2011, s. 345). Eylemsel dönemde çocukların yaparak öğrenmesi söz konusudur. Sözcükler de onlara ilişkin eylemlerle, onlara yol açan hareketlerle adlandırılır. Örneğin, yeni yürümeye başlayan çocuklarda top atılan veya zıplayan bir şey olarak temsil edilir. Sonuç olarak bilişsel gelişimin eylemsel döneminde olan çocuklar için, en kolay anlaşılabilir mesajlar eylemlerdir (Senemoğlu, 2007, 54; Şahin, 2009, s. 342).

2.1.4.2.2. İmgesel Dönem

Bilişsel gelişimin ikinci düzeyi, imgesel dönemdir. Bu dönemde bilgi, sözcükler ve kavramlar yoluyla elde edilirken; mevcut olmayan objeler hakkında düşünme yetisi de elde edilir (Şahin, 2009, s. 342). Bu dönemde gelişmiş olan dilsel ve görsel algılar yoluyla değişik durum ve yaşantılar imgeler halinde formüle edilerek zihne aktarılır. Bu dönemde bilgi imgelerle taşınır.

Görsel bellek gelişmiştir. Çocuk dünyasını nesnel olarak temsil edebilme kapasitesi kazanmıştır. Olay ya da nesneyi nasıl algıladıysa zihninde o şekilde canlandırır. Bu nedenle çevresini değerlendirirken çocuk doğrudan fiziki temasa daha az bağımlıdır (Demir, 2010, s. 53; Kurtulan, 2015, s. 26).

İmgesel dönemde çocuğun kararları dile değil, duyu organları yoluyla edindiği duyuusal etkilere dayalıdır. Çocuklar algılarının tutsağıdır. Herhangi bir nesneyi, olayı durumu nasıl algılasa zihinlerinde o şekilde canlandırırlar. Çocuklar bu dönemde herhangi bir nesneyi, olayı görmeden de resmedebilirler. Örneğin; çocuk oturma odasını çizebilir ya da bir evin resmini evi görmeden de çizebilir. Bu dönem Piaget'in işlem öncesi dönemine karşılık gelmektedir (Senemoğlu, 2007, s. 55).

2.1.4.2.3. Sembolik Dönem

Bilişsel gelişimin sonuncu düzeyi sembolik dönemdir. Bu dönemde çocuk etkinlik ya da algının anlamını açıklayan semboller kullanır ve semboller aracılığıyla düşünce gerçekleşir. Sembollerin dilinden anlar ve bunları kullanarak bilgi edinebilir. Sembolik dönem, yaşantıların formüle edilmesine olanak sağlar. Semboller yoluyla, az sembolle çok şey ifade edilebildiği gibi; eylemlerle veya imgelerle açıklanamayan olay nesne ve durumlar daha kolay ve etkili olarak ifade edilebilir. Bireyin bu döneme ulaşması zengin yaşantılar kazanmasını sağlar. Ayrıca bu dönemde kısa cümlelerle anlamsal olarak zengin ifadeler oluşturulabilir. Örneğin; damlaya damlaya göl olur ya da boş teneke çok ses çıkarır gibi. Sembolik dönemde çocuğun dil becerisinde önemli değişiklikler olur. Bruner ve Piaget'in görüşleri dil gelişiminde farklıdır. Piaget'e göre; sembolik düşünce dil gelişiminin ön koşuludur. Dil, bilgi ve soyutlama için bir vesiledir. Oysa Bruner'e göre dil, bir soyutlama sürecidir. Bu dönem, soyutlama yapabilme yeteneğinin geliştiği bir dönemdir. Kişinin nasıl düşündüğü erken dönemlerdeki hareket ve imgeleme dönemlerinin deneyimleriyle belirlenir (Demir, 2010, s. 54; Kurtulan, 2015, s. 26; Senemoğlu, 2007, s. 55).

Bruner zihinsel gelişimin, dünyanın eylemsel döneminden, imgesel ve sembolik döneme doğru bir sıra izlediğini savunmasına karşın aynı zamanda ünlü iddiasında, herhangi bir kişinin hangi zihinsel gelişim döneminde olursa olsun her konuyu etkili bir şekilde öğrenebileceğini savunur.

Bruner’e göre; eylemselden imgesel ve sembolik döneme doğru olan zihin gelişimi sıralaması öğretim için en uygun sıralamadır. Herhangi bir bilgi alanında bu üç tasarımın her biri uygulanarak öğretim yapılmalıdır. Öğrenenin iyi gelişmiş sembolik bir sisteme sahip olması durumunda ilk iki dönem atlanabilir ancak bu öğrenen için bir risk de oluşturabilir (Yeşilyaprak, 2011, s. 346-347).

Bruner’in çocuklarda sözünü ettiği eylemsel dönemden imgesel ve sembolik döneme doğru izlenen sıra, yetişkinler için de söz konusudur. Artan yaş ve yaşantılarla, sembolik sistem daha çok kullanılır. Ancak bazı meslek alanlarındaki kişilerde örneğin; cerrahlarda, sporcularda eylemsel kodlama sistemi daha çok gelişmiştir. Görsel sanatlar alanındaki kişilerde de imgesel temsil süreçleri daha baskındır (Senemoğlu, 2007, s. 55).

2.1.4.3. Lev Vygotsky’nin Sosyal Bilişsel Gelişim Kuramı

Vygotsky, Bruner ve Piaget’ten farklı olarak gelişim evrelerinin birbirinden keskin bir şekilde ayıramayacağını savunur. Gelişimin Piaget’in dengelenmesinde olduğu gibi tek bir ilke ile ifade edilemeyeceğini, gelişimin çok karmaşık ve sürekli değişen bir doğası olduğunu savunur. Vygotsky’e göre gelişim, sosyalleşmeye doğru giden bir süreç değildir. Sosyal ilişkilerin alışverişi zihinsel işlevlere doğru gider. Bu perspektif ne birey ne bağlam üzerinde odaklanır ancak birey ve bireyin içinde bulunduğu ortamın etkileşimi üzerinde odaklanır (Yeşilyaprak, 2011, s. 366). Bruner ve Vygotsky görüşleri arasında en belirgin ortak nokta, eğitimde bireyselleşmeye önem vermeleridir. Ancak Vygotsky’nin bu konuda daha çok sosyal bağlamın önemini vurguladığı görülür (Aydın, 2003, s. 47).

Vygotsky’nin teorisi; kişiler arası etkileşimin, kültürel-tarihsel ve kişisel faktörlerin insan gelişimi için temel unsur olduğunu vurgular. Çevredeki kişilerle olan etkileşimler gelişim süreçlerini harekete geçirerek bilişsel büyümeyi hızlandırır (Şahin, 2009, s. 243). Çocuklar, çevresindeki kişilerden ve onların sosyal dünyalarından öğrenmeye başlarlar. Çocukların kazandıkları kavramların, fikirlerin, becerilerin, tutumların kaynağı sosyal çevreleridir. Çocuğun içinde yaşadığı çevre, ona sağlanan uyarıcıların türünü ve niteliğini belirler. Bu

nedenle bilişsel gelişimin kaynağı, kişisel psikolojik süreçlerden önce, insanlar ve kültür arasındaki etkileşimdir (Senemoğlu, 2007, s. 55).

Vygotsky kuramında, toplumsal etkileşimlerin en önemli özelliğinin, eyleme aracılık eden araçları içermesi olduğunu belirtir. Vygotsky bu araçları teknik ve sembolik araçlar olarak iki gruba ayırır. Teknik araçlar, bazı şeylere hizmet edebilmek amacıyla kullanılan şeylerken; sembolik araçlar, başka bir şeyin yerine geçerek duran her şeydir. Sembolik araçlar veya işaretler; bilişsel gelişimin en önemli temel itici gücü olarak değerlendirilir. Kuramdaki sembolik araçların, hem bilginin karşılıklı yapılandırılmasını sağladıkları hem de gelecekteki problem çözme eylemlerinde yardımcı olan içselleştirilmiş anlamlar oldukları iddia edilir. Örneğin Köhler'in maymunu ulaşamadığı muza ulaşmak için sopayı kullanarak problemini çözmüştür. Bu noktadan sonra sopa artık bir sopa değil muza ulaşmayı sağlayan bir araç olmuştur (Demir, 2010, s. 56; Yeşilyaprak, 2011, s. 366).

Vygotsky'nin kuramındaki temel kavramlardan biri de belirli eğitim koşulları altında bireyin mümkün olan öğrenme miktarını gösteren *yakın gelişim alanı*dır. Yakın gelişim alanı; çocukların kendi başlarına neler yapabildikleri ile başkalarının yardımıyla yapabildikleri şeyler arasındaki farktır (Şahin, 2009, s. 244). Yakın gelişim alanındaki bilişsel işlemler; henüz tam olarak olgunlaşmamış ama olgunlaşma sürecinde olan işlemlerdir. Öğrenme de yakınsak gelişim alanında (proximal zone'da) gerçekleşir. Öğrenmenin kaynağı toplumsal çevredir. Yakınsak gelişim alanındaki davranışlar; çocuğun kendi başına yapamadığı ancak bir yetişkin ya da akranın yardımıyla yapabileceği davranışlardır (Bacanlı, 2003, s. 70; Demir, 2010, s. 58; Kurtulan, 2015, s. 29; Yeşilyaprak, 2011, s. 367-368).

Çocuğun gelişiminde öykünme ve öğretim önemli bir rol oynar. Bunlar, zihnin insana özgü niteliklerini açığa çıkarır ve çocuğu yeni gelişme düzeyine erdirtirler. Konuşmayı olduğu gibi okulda ele alınan konuları öğrenirken de öykünme zorunludur. Çocuk bugün yardımla yapabildiği şeyleri yarın kendi başına yapacaktır. Bu yüzden iyi öğretim biçimi, gelişmenin önünde giden ve onu yönlendiren öğretim biçimidir (Vygotsky, 1998, s. 151-152).

Vygotsky, çocuğun bilişsel gelişimini etkilemede yetişkin rolünün çok önemli olduğunu vurgular. Ona göre çocuklar, yetişkinlerle ya da diğer çocuklarla işbirliği içinde birlikte çalıştıklarında bilişsel gelişimleri beslenir. Hatta akran kılavuzluğunun etkisi yetişkin kılavuzluğundan daha fazladır. Çünkü akran, çocuğun dünyasına daha kolay hitap eder, çocuğa

uygun işaret ve araçları daha iyi uygular. Böylece bilişsel gelişim, başkaları tarafından düzenlenen davranışlardan, bireyin kendi kendine düzenlediği davranışlara doğru bir ilerleme göstermiş olur (Senemoğlu, 2007, s. 56). Ancak çocuğun yarımsız olarak yapabileceği işlemler de vardır. Söz konusu işlemler, çocuğun var olan gelişim kapasitesidir. Ancak bir yetişkin ya da akranın yardımıyla yapabilecekleri ise yakın gelişim alanını oluşturur. Problem çözümü sırasında akran ya da yetişkin yardımıyla yaptığı işlemler bir süre sonra içselleştirilir ve çocuğun gelişim kapasitesi gelişir. Böylece yetişkin ve akran kılavuzluğu ile yeni zihinsel becerilerin içselleştirilmesi sonucu çocuğun bilişsel kapasitesi çevrenin etkisiyle sürekli gelişir.

(Yeşilyaprak, 2011, s. 368).

Vygotsky'nin kuramı, sosyal çevreyi gelişim ve öğrenmenin yardımcısı olarak açıklamıştır. Sosyal çevre bilişi, araçları vasıtasıyla kültürel nesneler ve dil ile sosyal kurumlar yoluyla etkiler. Bilişsel değişim, bu kültürel araçları sosyal etkileşimlerde kullanmak ve bu etkileşimleri içselleştirip dönüştürmekten kaynaklanır. Çünkü insanın gelişimi araçların kültürel aktarımı ile gerçekleşir. Dil ise en önemli araç olup; sosyal konuşmalardan özel konuşmalara ve iç konuşmalara doğru gelişir (Şahin, 2009, s. 243). Ayrıca nesnelerin bilişsel temsilleri kadar düşünme ve problem çözme becerileri için de kaynaklık sağlar. Öğrenme sürecinde semboller yoluyla soyut düşünme ve kavrama yeteneğinin artırılması öğrencilerin dil ve anlama kapasitelerini geliştirir. Örneğin çocuk, ilk başta köpek kelimesini belirli (evinin önünde gördüğü) bir köpek ile özdeşleştirir. Daha sonra bu kavramı soyutlar ve tüm köpekler için kullanmaya başlar. Tıpkı bunun gibi dildeki kavramların zamanla özellikleri ayırt edilerek çocuğun gelişim kapasitesini geliştirirler (Kurtulan, 2015, s. 32; Yeşilyaprak, 2011, s. 369).

2.1.4.4. Albert Bandura'nın Sosyal Öğrenme Kuramı

Sosyal öğrenme kuramının öncüleri E. Miller, J. Dollard ve A. Bandura'dır. Öğrencilik yıllarında öğrenme ve davranışçılık alanlarına yoğun bir ilgi duyan Bandura "Gözlem Yoluyla Öğrenme" ya da "Sosyal Öğrenme" adı verilen kuramını, özellikle çocuklar üzerinde yaptığı deneysel çalışmaları temel alarak geliştirmiş ve bu teoriyle adını duyurmuştur (Aydoğan vd., 2015, s. 195; Demir, 2010, s. 64).

Bandura'ya göre öğrenme, hem gözlem, taklit ve pekiştirme süreçlerine hem de probleme özgü durumsal ve çevresel değişkenlerin bilişsel olarak çözümlenmesine bağlıdır (Aydın, 2003, s. 214). Kuramını da altı temel ilkeye dayandırmaktadır. *Karşılıklı belirleyicilik* ilkesine göre; bireysel faktörler, bireyin davranışı ve çevre karşılıklı olarak birbirlerini etkilemekte ve bu etkileşimler bireyin sonraki davranışını belirlemektedir. *Sembolleştirme kapasitesi* ilkesine göre; insanlar dünyada gördüklerini zihinlerinde sembolleştirirler. Semboller insanların zihninde dünyadaki gördüklerinin temsilcileridir. Bu durum insanlara düşünme ve düşüncelerini ifade etme gücünü sağlar. Böylelikle insanlar geçmiş kafalarında taşıyabilmekte, geleceği ise zihnindeki semboller ışığında değerlendirebilmektedirler. *Öngörü kapasitesi ilkesine* göre ise insanlar; gelecekte başkalarının kendilerine nasıl davranacaklarını tahmin ederek hedeflerini belirleyebilir, geleceklerini planlayabilirler. İnsanlar ne kadar çalışacakları, ne kadar uyuyacakları, ne yiyecekleri gibi konularda kendi davranışlarını kontrol edebilme yeteneğine sahip olma durumu *dolaylı öğrenme kapasitesi ilkesiyle* açıklanmıştır. *Kendini düzenleme kapasitesi ilkesi*; insanların kendi hayatlarını kontrol etme ve düzenleme gücü ile açıklanmıştır. Beslenme, toplumda yaşayış biçimleri, dinlenme ve eğlenme biçimleri gibi tüm kişisel işlerde insanlar kendi yaşantılarını başkalarına göre değil kendilerine göre ayarlarlar. Tüm sorumluluk kendilerine aittir. *Kendini yargılama kapasitesi ilkesi* sosyal öğrenme kuramının en önemli ilkesidir. İnsanlar kendileri hakkında düşünür ve düşündüklerini açıklayabilirler. Kendi fikirlerini ve düşüncelerini uyguladıktan sonra sonuçları değerlendirir ve kendisini yargılayabilirler. İnsanların kendilerinin farkında olmaları ve kapasiteleri ile yapacakları iş arasında değerlendirme yapmaları bireyin öğrenme sürecinde önemlidir ve bu olgu öz yeterlilik kavramıyla açıklanmıştır. Bandura'ya göre öz yeterlilik; bireyin belirli bir etkinliği başarabilme yeterliliğine ilişkin olarak kendisini algılayış biçimi olarak tanımlanmaktadır (Aydoğan vd., 2015, s. 196; Yeşilyaprak, 2011, s. 256)

Kurama göre öğrenme; yaşanan olaylar ile insanların bu olaylara verdikleri tepkiler sonucunda oluşan düşünce ve zihinsel süreçler yoluyla meydana gelmektedir (Akıncı, 2013, s. 24). Bandura öğrenmeyi çevresel faktörlerle açıklamaktadır. Buna göre birey davranışları çevresinden gözlemler ve ödüle götüren davranışları tekrarlarlarken ceza ile sonuçlanan davranışlardan kaçırır

(Ünlü, 2017, s. 11). Bandura, kişinin öğrenmelerinin ve kişiliğinin büyük oranda gözlemlenen davranışlardan etkilendiği ve bu şekildeki davranışların hem kişinin öğrenmelerini hem de kişilik gelişimini gerçekleştirdiğini öne sürer (Oruç, Tecim, & Özyürek, 2011).

Bandura'ya göre çocuklar, çevrelerinde var olan her türlü olayı gözlemleyerek öğrenirler. Çocukluk sonrası gelişim sürecinde de aynı durum söz konusudur. Sosyal öğrenme kuramının en önemli ögesi modeldir. İnsanların bir davranışı öğrenmeleri için o davranışın nasıl gerçekleştiğini görmeleri gerekir. Ancak insanlar her gördüğü davranışı taklit etmezler. Dolayısıyla model ile gözlemleyen arasında etkileşimde bazı temel özellikler bulunmalıdır (Erdoğan, 2010). Bunlar; yaş, cinsiyet, karakter, benzerlik ve statüdür. İnsanlar kendi yaşlarına yakın modeller seçerler. Daha çok kendi cinslerinin davranışlarını model alırlar. Çoğu zaman toplumda öne çıkmış iyi karakterli ve insan ilişkileri iyi olan kişileri; kendilerine benzeyen, ortak noktaları olan kişileri örnek alırlar. Yüksek statülü modeller düşük statülü modellerden daha çok etkilidirler. Ayrıca çocuğun sahip olduğu bilişsel beceriler de gözlem yoluyla öğrenmede önemli rol oynamaktadır. Çünkü çocukların, modelin davranışlarını hatırlayıp taklit edebilmeleri için, etkin bilişsel stratejiler kullanmaları gerekmektedir (Aydoğan vd., 2015, s. 196; İrkin, 2012, s. 35; Yeşilyaprak, 2011, s. 252).

Model olan kişi gözlemlenerek; yeni bilişsel beceri ve davranışlar öğrenebilir, sosyal güç ve motivasyon sağlanabilir, model gözlemlenerek çevrenin ve nesnelerin nasıl kullanılacağı öğrenilebilir, duygusal tepkilerin nasıl ortaya konulacağı da öğrenilebilen davranışlar arasında yer alır (Yeşilyaprak, 2011, s. 252). Gözlem yoluyla öğrenmenin dört temel süreci vardır. Gözlem yaparak öğrenmenin temel koşulu *dikkat* etmektir. Bu süreçte gözlemci dikkatini verir ve yapılan davranışı anlamlı bir şekilde kavrar çünkü gözlem yoluyla öğrenmenin gerçekleşebilmesi için gözlemcinin modelin yaptıklarını doğru olarak izleyip algılaması gerekir. İkinci süreç *bellekte tutmadır*. Bilişsel olarak organize etme, tekrar etme, kodlama ve dönüştürme anlamına gelir. Gözlemlenen davranışın hatırlanmasında, bireyin zihinsel yapı ve kapasite durumu da etkilidir. Üçüncü süreç *üretmedir*. Modelin davranışlarından alınan görsel veya sembolik algıların birey tarafından davranışa dönüştürülmesidir. *Motivasyon*, gözlemle öğrenmeyi etkiler çünkü insanlar sadece önemli gördükleri modelin davranışlarına dikkat eder, o davranışı üretirler. Ancak insanlar dışarıdan gördüğü her davranışı da gözlemleyerek

öğrenmezler. Gözlemlenen davranışın sonunda modelin çevreden almış olduğu tepki o davranışın gözlemleyen tarafından taklit edilip edilemeyeceği kararını vermede etkilidir. Bu nedenle motivasyon süreci de gözlem yoluyla öğrenmede etkilidir (Bacanlı, 2003, s. 175; Şahin, 2009, s. 87; Yeşilyaprak, 2011, s. 261).

Sosyal öğrenme kuramı aynı zamanda, şiddet davranışını öğrenme ve modeli taklit etmenin “televizyon aracılığıyla” nasıl oluştuğunu kuramsal bir şekilde açıklayan ve en çok kabul gören yaklaşımlardan birisidir. Sosyal öğrenme kuramına göre televizyonda şiddete başvuran karakterleri izleyen çocuklar, tıpkı yakın çevrelerinden bilişsel becerileri öğrendikleri gibi, saldırgan davranışları da öğrenebilmektedirler. Bandura da çalışmalarında, saldırganlık davranışı gösteren ve bunun için övülen birisini gözlemleyen çocukların saldırganlık davranışı eğilimlerinin arttığını, saldırganlık davranışı için cezalandırılan birisini gözlemlediğinde ise saldırganlık eğilimlerinin azaldığını belirlemiştir (Akıncı, 2013, s. 25; Aydoğan vd., 2015, s. 195). Bandura’nın sosyal öğrenme kuramı çerçevesinde gerçekleştirdiği bu çalışmalar, çocuğun televizyondan etkilendiğini ve televizyon programları aracılığıyla verilen mesajların çocuğun davranışlarını yönlendirdiğini açıkça ortaya koymuştur (İrkin, 2012, s. 36).

2.1.4.5. Robert M. Gagne’nin Öğretim Durumları Modeli

Gagne’ye göre öğrenme, öğretim materyali, pekiştirme, tekrar gibi dış faktörlerle; zihinsel süreçler, ön öğrenmeler, güdülenme gibi iç faktörlerin etkileşimine bağlıdır. Ancak bireyin duygusal özelliklerini tanımlayan ilgi, beklenti, tutum ve değerler de önemli bir etkidir. Bu nedenle Gagne’nin yaklaşımı, bilişsel öğrenme kuramlarının özgün bir sentezi olarak değerlendirilebilir (Aydın, 2003, s. 271).

Gagne, aşamalı olarak sıralanmış sekiz öğrenme becerisinden oluşan bir model ortaya koymuştur. Bunlardan ilk beşi davranışsal işlemleri, son üç düzey de bilişsel işlemleri içermektedir (Demirel, 2012, s. 30).

Gagne, öğrenme sürecini açıklarken, basitten karmaşığa doğru sıralanan değişik öğrenme türlerini içerdiğine dikkat çekmektedir. Koşullu öğrenmelerde yer alan uyarıcı-tepki ilişkisi en alt düzeyde bir öğrenmedir. İlk üç aşama, koşullu öğrenmelerde olduğu gibi, uyarıcı-tepki

arasındaki ilişkiye işaret eder. Dördüncü aşama anlam ağı kurmayla ilgilidir. Beş ve altıncı aşama, kavrama/ayrıştırıcı ve bütünleştirici düşünmeyi kapsar. Yedinci aşama, ilkelerin öğrenilmesi; sekizinci aşama ise ilkeleri uygulayarak problem çözme becerisinin kazanılmasına işaret eder (Ülgen, 1997, s. 148).

Bu öğrenme türleri;

1. *İşaret öğrenme:* Birey, uyarıcılara tepki geliştirmeyi öğrenir. Bu öğrenme işaretlerle verilen bir tepki olduğu için klasik koşullanma düzeyinde bir öğrenmedir. Yılan görünce korku tepkisinin verildiği gibi.
2. *Uyarıcı davranım ilkesini öğrenme:* Birey, uyarıcı ile davranım arasında bağ kurarak öğrenir. Otur emrine uyan öğrencinin davranışında olduğu gibi, operant koşullanma türünde bir öğrenmedir.
3. *Zincirleme öğrenme:* Bireyin, uyarıcı davranım arasındaki ilişkiyi belli bir sıra içerisinde öğrenmesi ve doğru yaptığında pekiştirmesidir. Araba sürücüsünün arabayı kullanması gibi.
4. *Sözel bağlaşım öğrenme:* Bu öğrenme türü, kelimelerle anlamlar arasında bağ kurmaya işaret eder, semboller öğrenme ile ilgilidir. Yabancı bir dili öğrenmek gibi.
5. *Ayırt etmeyi öğrenme:* Bireyin, uyarıcılar arasındaki farkı öğrenmesi, farklı uyarıcılara farklı davranmasıdır. Çim ve ağacı ayırt etme gibi.
6. *Kavram öğrenme:* Bireyin uyarıcıya soyut bir şekilde tepki vermesidir. Bireyin belirli ölçütlere göre obje, olay veya nesneleri gruplayabilmesidir.
7. *İlke öğrenme:* Bireyin iki ya da daha fazla kavram ve olgu arasındaki ilke ve yasaları gözleyerek anlamlı ilişkiler kurmayı öğrenmesidir. Örneğin; hayvanların yavruları olur ya da sıfat ismi niteler ilkesini öğrenmek gibi.
8. *Problem çözme:* Bireyin, bildiği kural ve ilkeleri kullanarak değişik durumlarda problem çözme becerisine işaret eder. İki kenarı verilen bir üçgenin alanının bulunması gibi.

Basitten karmaşığa doğru sıralanan bu öğrenme türlerinin, öğrenme sürecinde de aynı sırayı izlediği düşünülmemelidir çünkü bu aşamalardaki öğrenmelerin birkaçı bir arada kullanılabilir

(Aydın, 2003, s. 273; Demirel, 2012, s. 30; Ülgen, 1997, s. 149; Yeşilyaprak, 2011, s. 357). Gagne'nin teorisi, öğrenmenin koşullarını başka bir deyişle öğrenmenin gerçekleşmesi için gerekli şartları temele alır. Öğrenmenin karmaşık olduğunu öne süren Gagne'ye göre, öğrencilerin sahip oldukları yetenekler farklı sonuçlar doğurur (Şahin, 2009, s. 286). Söz konusu sonuçlar; zihinsel beceriler, sözel bilgi, bilişsel stratejiler, motor beceriler ve tutumlardır. Bu kategoriler aynı zamanda insanın öğrendiği beş ana yetenek kategorisidir (Gagne, 1985, s. 47).



Tablo 4 *Gagne'nin Öğrenme Ürünlerinin Sınıflandırılması*

Öğrenme Ürünleri	Tanım	Hedef Örnekleri
1. Sözel Bilgi	Olgular, ilkeler, kavramlar gibi önceden öğrenilmiş konular	- Kanserin yedi ana belirtisini listeleme - Gelişim ilkelerini söyleme
2. Zihinsel(Bilişsel) Beceriler	Nesneleri, biçimleri ya da şekilleri ayırma	- İki fabrikasyon kumaş arasındaki farkı hissetme - Objeleri büyükten küçüğe doğru sıralama
Ayırt etme		
Somut kavramlar	Somut nesneler, olgular ya da biçimlerin sınıflarını belirleyebilme	- Bir alet kutusuna tüm aletleri düzenli yerleştirme - Nesneleri belli ölçütlere göre sınıflama
Tanımlanmış kavramlar	Olgular ya da fikirlerin tanımlarını yeni örnekler ile sınıflandırma	- Verilen örnekleri ölçüte göre sınıflama - Öğrenme ürünlerine uygun örnekler verme
Kurallar	Bir problem sınıfını çözmek için tek bir ilişkiyi uygulamak	- Bir sınıfın yaş ortalamasını hesaplama - Formüle göre zekâ bölümünü hesaplama
Üst düzey kurallar	Karmaşık bir problemin çözümü için kuralların yeni bir kombinasyonunu yapma	- Bir örgütteki temel bir değişimi başarmak için plan oluşturma - Bir ders planı geliştirme
3. Bilişsel Stratejiler	Öğrenmeye yardım için düşünme, hissetme ve eylem gibi kişisel yolları işe koşma	- Müşteriye sunulan görsel uyaranları bütünleştirme - Güneş enerjisinden yararlanmak için yeni yollar önerme
4. Tutumlar	Anlama ve duyguların içsel durumlarına dayanan kişisel eylemleri seçme	- Kitapçıdaki çeşitli türdeki romanlar arasından savaş romanı seçme - Tiyatroya gitmekten hoşlanma
5. Motor Beceriler	Kasların kullanımını gerektiren etkinlikleri yerine getirme	- Solunumu durmuş bir hastaya suni teneffüs uygulama - Paten kayma

Yeşilyaprak, B. (2011). *Eğitim psikolojisi*. Ankara: Pegem Akademi kaynağından uyarlanmıştır.

Zihinsel becerilerde birey; sembolleri kullanarak çevresiyle etkileşim içinde öğrenebilir. Bir çocuk sembolik olarak çevresiyle ilgili sözsel bir dil kullanabilir. Örneğin ailesi tarafından ona kapıyı açması için “aç” diye söylendiğinde bu ricaya karşılık verebilir. Okuma, yazma ve sembolleri kullanma erken dönemlerde öğrenilen temel sembol kullanım türleridir. Okul

döneminde sembol kullanımı ise (sınıflandırma, analiz etme, birleştirme vb.) daha karmaşıktır. Bu tür öğrenilmiş yeteneklere Gagne, zihinsel beceriler ismini vermiştir. Birey konuşmayı kullanarak, yazı yazarak, daktilo yazarak hatta bir resim çizerek bir gerçeği ya da olayı anlatmayı öğrenebilir. Fikirleri ifade edebilmek, sözel bilgi olarak adlandırılan öğrenilmiş bir yetenektir. Birey, kendi öğrenme, hatırlama ve düşünmesini yöneten becerileri öğrenebilir. Aynı zamanda; problemleri çözme yaklaşımlarını, problemlerin analiz yollarını ve düşünmenin belli tekniklerini öğrenebilir. Bu beceriler, bireyin kendi iç süreçlerini kontrol ettiği için genel olarak Gagne, bilişsel stratejiler olarak isimlendirmiştir. Birey birtakım organize motor davranışlarında hareket etmeyi öğrenir, örneğin; tenis oynar, otomobil kullanır. Bu davranışlar motor beceriler olarak tanımlanır. Bireyin kişisel seçimlerini etkileyen zihinsel durumlarıdır. Örneğin, bir birey golf oynamak gibi eğlenmeyi seçebilirken bir diğeri; zamanını İngiliz edebiyatından ziyade fizik çalışmayı seçebilir. Bunun gibi eğilimler, özel yeteneklerden ziyade bireyin seçimleri olarak görülür ve tutumlar olarak isimlendirilir (Gagne, 1985, s. 48).

2.1.4.6. Benjamin Bloom'un Tam Öğrenme Modeli

“Bir sınıftaki öğrencilerin başarılı olmaları onların yetenek düzeylerine değil, öğretimin niteliğine ve onlara ihtiyaçları kadar zaman tanımaya bağlıdır” sayılısını temel alan tam öğrenme modeli Bloom tarafından geliştirilmiştir (Demirel, 2012, s. 143; Ülgen, 1997, s. 165). Okulda öğrenme kuramı olarak da adlandırılan bu öğrenme modeli; okulda öğrenmeyi en çok etkileyen faktörleri belirleyip, bu faktörleri kontrol altına alarak, hatadan arındırılmış bir öğretim düzeni oluşturmak amacıyla geliştirilmiştir. Tam öğrenme modelinin ana değişkenleri öğrenci nitelikleri, öğretim hizmetinin niteliği ve öğrenme ürünleri olarak belirlenmiştir. Öğrenci nitelikleri, öğrencilerin bir dizi öğrenme ünitesini öğrenebilmeleri için gerekli olan bütün bilgi, beceri ve yeterliliklerini kapsayan bilişsel giriş özellikleri ile öğrencilerin belli bir dersle ilgili olan duyuşsal özellikleri, okula karşı tutum, kişinin kendini nasıl gördüğü ile ilgili görüşlerini kapsayan duyuşsal giriş özelliklerini içerir (Demirel Ö. (., 2005, s. 196-197). Tam öğrenme modelinin ana değişkenlerinden biri de öğretim hizmetinin niteliğidir. Bu kapsam içinde, öğrencinin neyi öğreneceğini açıklayıcı mesajlar olan *ipuçları*, bir davranışı gösterme eğiliminin güçlendirilmesi süreci olan *pekiştirme*, öğrencinin öğrenme süreci sırasında kendine

sunulan ipuçları ve yönergeler doğrultusunda yaptığı şeyler olan *katılım* ve öğrencilere neyi öğrenip neyi öğrenemediklerini bildiren *dönüt ve düzeltme* işlemleri yer alır. Öğrenci nitelikleri ve öğretim hizmetinin niteliği gereken düzeye ulaşınca tam öğrenme gerçekleşmektedir (Demirel, 2012, s. 144). Özetle Bloom'un geliştirdiği model, bütün öğrencilere eşit, adil ve yeterli bir öğrenme olanağı sağladığından herkesin öğrenebileceği varsayımına dayanır (Aydın, 2003, s. 280). Bloom taksonomisinin temel fikri ise, öğrencilerin bilmeleri gerekenlerin eğitimsel hedefler olarak ifade edilmesi gerektiğidir (Duman & Arslan, 2017).

Bloom insanın öğrenme kapasitesini üç ayrı alana ayıran ilk kişidir. Bu alanlar bilişsel, duyuşsal ve psikomotor alanlardır. Buna ek olarak Bloom bilişsel alanın içindeki düzeylerin sınıflandırılmasını önermiştir çünkü yapılacak sınıflandırmanın, öğrenme etkinliklerine de olumlu bir etkisi olacaktır. Hedeflerin(düzeylerin) aşamalı olarak sınıflandırılmasında yaygın olarak kabul edilen görüş Bloom ve arkadaşlarının örgütledikleri ve Bloom Taksonomisi olarak adlandırılan sınıflamadır. Bu sınıflamada belli bir bir alana giren hedefler kolaydan zora, basitten karmaşığa doğru sıralanır. En basit davranışlar sınıflamanın en alt basamağını oluştururken, en karmaşık davranışlar ise en üst basamakta yer alır (Demirel, 2012, s. 96; Yeşilyaprak, 2011, s. 341). Bilişsel alan hedeflerinin taksonomik olarak aşamalı sınıflaması aşağıda verilmiştir.

Tablo 5 *Bilişsel Alan Hedeflerinin Aşamalı Sınıflaması*

Bilgi	Terimlerin bilgisi, olguların bilgisi, araç-gereçlerin bilgisi, yönelimler ve aşamalı dizilerin bilgisi, sınıflamaların ve sınıfların bilgisi, Ölçütlerin bilgisi, Yöntemlerin bilgisi, İlke ve genellemelerin bilgisi, kuramların ve yapıların bilgisi
Kavrama	Çevirme, yorumlama, öteleme (kestirme)
Uygulama	
Analiz	Ögelerin analizi, ilişkilerin analizi, örgütleme ilkelerinin analizi
Sentez	Özgün bir iletişim muhtevası oluşturma, bir plan ya da işlemler takımı oluşturma, soyut ilişkiler takımı önerme
Değerlendirme	İç ölçütlere göre değerlendirme, dış ölçütlere göre değerlendirme

Demirel, Ö. (2012). *Eğitimde program geliştirme kuramdan uygulamaya*. Ankara: Pegem Akademi kaynağından uyarlanmıştır.

Tablo 6 *Bilişsel Alan Hedeflerini Davranışa Dönüştürmede Kullanılan Eylemsiler*

Hedef	Hedef Davranış	Davranış/Eylemsiler
Bilgi	Hatırlama/Tanıma	Tanımlama, hatırlama, tanıma, söyleme, yazma, seçme, isimlendirme, eşleştirme, sıraya koyma, listeleme, kaydetme, ezberleme, gösterme, işaret etme, altını çizme, betimleme
Kavrama	Bir başka forma çevirebilme	Çevirme, yorumlama, yazma, ana hattını bulma, özetleme, örnek verme, tablolaştırma, grafikle
	Açıklayabilme/Yorumlayabilme	İlişkileri-nedenleri yazma, söyleme, değiştirerek yazma, yeniden sıraya koyma
	Tahmin etme/Kestirme Yordama	Tahmin etme, sonucu kestirme, sonucu bulma, ayırt etme, yeniden düzenleme, değiştirme
Uygulama	Uygulayabilme	Yapma, çalıştırma, ilişki kurma, kullanma, hazırlama, hesaplama, ilkeyi uygulama, problem çözme, keşfetme, üretme, biçimlendirme, bulma
Analiz	Ögelere ayırabilme/İlişkileri belirleyebilme	Analiz etme, karşılaştırma, şematik olarak gösterme, saptama, ayırt etme, parçalara ayırma, ana hatlarını gösterme, kategorilere ayırma, farklılığı bulma, çözümleme
Sentez	Orijinal/Özgün bir bütün meydana getirebilme	Birleştirme, yaratma, üretme, tasarlama, planlama, özetleme, sınıflama yapma, derleme, yeniden düzenleme, örgütleme, karar verme, formüle etme, geliştirme
Değerlendirme	Bir ölçüte dayalı yargıda bulunabilme	Yargılama, değerlendirme, açıklama, karşılaştırma, irdeleme, ispat etme, karar verme, eleştirme, hüküm verme, sıraya koyma, düşünme, önerme, ölçme, savunma

Demirel, Ö. (2012). *Eğitimde program geliştirme kuramdan uygulamaya*. Ankara: Pegem Akademi & Duman, E. Z. (2014). *Ortaöğretimde cumhuriyet dönemi mantık ders kitaplarının incelenmesi*. (Doktora tezi). <https://tez.yok.gov.tr> & Saban, A. (2014). *Öğrenme öğretme süreci yeni teori ve yaklaşımlar*. Ankara: Nobel kaynağından uyarlanmıştır.

Bilişsel alan hedeflerini kısaca tanımlamak gerekirse;

Bilgi düzeyinde öğrenciler, daha önceden öğrendikleri materyalleri hatırlar ya da geri getirirler (Tutkun, Demirtaş, Erdoğan, & Arslan, 2015). Öğrenciler, öğretim etkinlikleri sonucunda prensipler, tasnifler, teoriler ve olaylar hakkında bilgi sahibi olurlar. Kendinden bir şey katmadan, bilgiyi olduğu gibi tekrar ederler (Arı A. , 2011).

Kavrama düzeyinde öğrenciler, belli olgular, kavramlar veya prensipler arasında ilişkisel düşünmeye başlarlar (Saban, 2014, s. 140). Öğrenciler yapılan öğretimin sonucunda edindiği bilgiyi kendi cümleleri ile ifade eder, açıklar ve örnekler verirler (Arı A. , 2011).

Uygulama düzeyinde öğrenciler, belli fikirleri, prensipleri veya formülleri uygulamaya koymayı öğrenirler (Saban, 2014, s. 140). Öğrenciler bilgileri, prensipleri ve teorileri kullanarak yeni bir sorunun çözümünde kullanırlar (Arı A. , 2011).

Analiz etme, ayırıştırma ya da örgütsel yapıyı daha iyi anlamak için materyalin parçalarını bileşenlerine ayırabilme yeteneğidir (Tutkun vd., 2015). Bu düzeyde öğrenciler, neden-sonuç ilişkisi kurarak bir bütünü, onu oluşturan parçalarına veya öğelerine ayırır, ilişkileri saptarlar (Saban, 2014, s. 140).

Sentez parçaları tutarlı bir şekilde bir araya getirme ya da benzersiz bir yeni bütün oluşturma yeteneğidir (Tutkun vd., 2015). Sentez düzeyinde öğrenciler, gözlemleri ve tecrübeleri sayesinde elde ettikleri bilgilerden yeni, özgün veya orijinal bir fikir, bir ürün veya bir bütün meydana getirirler (Saban, 2014, s. 140).

Değerlendirme ölçüt ve standartları temele alarak yargıda bulunma olarak tanımlanır (Demirel, 2012, s. 119). Bu düzeyde öğrenciler, belli bir olguyu, fikri veya ürünü eleştirmeyi, yargılamayı veya seçmeyi öğrenir (Saban, 2014, s. 140), haklıyı haksızı ayırt eder, aydınlatır (Arı A. , 2011).

2.2. Mantıksal Düşünme ve Bilişsel Beceriler

Düşünme; insanın doğuşu ile başlayan, sonraki süreçte doğrudan veya dolaylı olarak geliştirilebilen insana özgü niteliktir. Düşünme, aynı zamanda bir problem çözme sürecidir. Bir sonuca varmak amacıyla bilgileri, kavramları inceleme, karşılaştırma ve aralarında ilişkiler

kurarak başka düşünceler üretme işlemidir (Dombaycı, Ülger, Gürbüz, & Arıboyun, 2011; Aydın, 2003, s. 128). Düşünmek; objektif ve analitik yollarla çeşitli olayları veya durumları değerlendirmeye ve buna bağlı olarak rasyonel kararlar almaya değer veren bir yargılama fonksiyonudur (Saban, 2014, s. 11).

Düşünme; insanın en ayırıcı vasıflarından birisidir. Öyle ki insanın ancak düşünme yetisi sayesinde insan olduğu bile söylenebilir. İnsanın dil sahibi bir varlık olması, varlığı dil üzerinden kavraması ve ifade etmesi, düşünme gücünü ve yetisini de oluşturmuştur. Bu anlamda düşünme, mantık yürütme, çıkarımda bulunma, alet yapma, kültür üretme gibi varoluşsal özellikler, bu insani yetinin bir ürünü olarak ortaya çıkmıştır (Millî Eğitim Bakanlığı [MEB], 2016, s. 1).

Düşünme; bilişsel olan ama davranıştan kaynaklanan, aklın veya bilişsel sistemin içinden çıkan, bilişsel sistem içerisinde bilgiye dayalı işlemlerin bütünü veya bütünün bazı değişkenlerini içeren bir süreçtir. Düşünme aynı zamanda bilinçli deneyimlerdir ve kesin, tutarlı, uyumlu yönleri sahiptir (Başerer, 2017). Düşünme etkinliği, öznel bir etkinliktir. İnsan-dünya-bilgi arasındaki bağın kuruluşudur (Dombaycı, 2012). Mantık yürütme ise; daha önceden öğrenilmiş bilgileri yeni karşılaşılan bir probleme çözüm bulmak için birleştirme ve düzenleme sürecidir (Poyraz & Dere, 2001, s. 40).

Mantıksal düşünme, sağlam kararlar verebilmenin ve karmaşık problemleri çözebilmenin anahtarıdır. Problem çözebilmeyi, hipotez ve tahminleri şekillendirebilmeyi, akıl yürütmeyi gerçekleştiren yolları kullanabilmeyi, soyut yapıları tanıyabilmeyi, iki durum arasındaki ilişkiyi ayırt edebilmeyi ve çeşitli kıyas ve çıkarımlar yaparak mantıklı kararlar verebilmeyi sağlayan; verilerden, görüşlerden, kavramlardan ve tanımlamalardan hareketle sonuca ulaşmayı sağlayan bir düşünme türüdür (Başerer, 2017; Demir, 2010, s. 39).

Mantıksal düşünme; sayıları etkili kullanma, problemlere bilimsel çözümler üretme, kavramlar arasındaki ilişkileri ayırt etme, sınıflama, genelleme yapma, matematiksel formülle ifade etme, hesaplama, hipotez kurma, benzetmeler yapma gibi davranışları gösterme yeteneği, karşılaşılan problemlerde kullanılan zihinsel işlemlerdir (Kılıç & Sağlam, 2009).

Mantıksal düşünme üst düzey zihinsel etkinliklerin kazanılmasında işe koşulan bir yoldur (Çıbık & Emrahoğlu, 2008). Mantıksal düşünme, üst düzey düşünme becerilerinden biri olup; bilişsel bilgi basamağında bilgi ve kavrama basamağının üstünde kendine yer edinen bir düşünmedir. Mantıksal düşünmenin bilişsel boyutu onun aynı zamanda bilgi, deney ve gözlemler hakkında düşünülen kavram, sonuç ve üst düzey fikirleri kapsamada da etkilidir (Başerer, 2017).

Mantıksal düşünme, bir sonuca varmak için kararlı biçimde düşünmeyi gerektirir. Mantıksal düşünmeyle ilgili problem veya durumlar sebep-sonuç ilişkileri dahilinde mantıklı kararlar vererek bir sonuca varmayı teşvik eder. Bilişsel becerilerden olan ve öğrencilerin başarılarında önemli bir yere sahip olan mantıksal düşünme becerisi ise, eğitim alanında yapılan çalışmalarda üzerinde en fazla durulan konulardan biridir. Mantıksal düşünme becerisi; bireyin çeşitli zihinsel işlemler yaparak bir sorunu çözmesi veya birtakım soyutlama ve genellemeler yaparak ilke ve yasalara ulaşmasıdır. Parçalardan bütüne ve eldeki bütünden parçalara ulaşma sürecinde kullanılan beceriler, verileri sıralama ve sınıflandırma davranışları, sayı ilişkilerini kullanarak hesaplamalar yapma gibi beceriler mantıksal düşünmeyi oluşturan becerilerdendir (Başerer, 2017; Bozdoğan, 2007; Yaman & Karamustafaoğlu, 2006). Bir bireyin yeterli bilgiye, zihinsel yeterliliğe ve mantıksal düşünme becerilerine sahip olması için bireylerde bulunması gereken birtakım özellikler vardır. Bu özelliklere göre birey; problemi tanımlama, çözüm yolları üretme, tahmin etme, sayısal işlemler yapma, bilgiyi sınıflama, sıralama, değerlendirme yapar (Bozdoğan, 2007).

Çocuklar harika düşünürlerdir ve düşünmekten de zevk alırlar. Kendi davranışları hakkında düşünerek, karar vermede çok yeteneklidirler ve çevrelerinde meydana gelen olayları gözlemlemeye çok isteklidirler. Çocuğun düşünmesi algıları ile sınırlıdır. Sadece gördüğü şeye inanır. Bu durum çocuğun sadece fiziksel bilgi kazanmasına neden olur. Ancak fiziksel bilgi de mantıklı düşünmenin gelişimi için gereklidir. 0-2 yaş sonunda çocuk, düşünme ve mantık yürütme sürecine varan bir gelişimin başlangıç noktasındadır. Örneğin montunu giyince dışarı çıkacağını bilir. 2-4 yaş döneminde özelden-özele dayanan bir mantık yürütme yöntemi geliştirir. Örneğin belirli bir özelliği olan nesnenin benzer bir nesnede aynı özelliği taşıyacağına inanarak kıyaslama ve karşılaştırma yapar. 4-7 yaş dönemde tümdengelim ve tümevarım için gerekli genel anlatımlar kazanırsa da yine de varılan sonuçlar yanlış olma eğilimindedir.

Çocuğun bu dönemde mantıklı olarak düşünememesi demek, yetersiz düşünür olduğunu göstermez. Aksine mantıksal düşünmenin temellerini atan etkinlikleri yaparak keşfeder, araştırır, soru sorar, karşılaştırma yapar ve zıtlıkları bulmaya çalışır (Demir, 2010, s. 41; Poyraz & Dere, 2001, s. 39; Senemoğlu, 1994).

Muhakemenin gelişimini matematik öğretimi de sağlamaktadır. Matematik öğrenmede bir araç olan ispat, bireylerin farklı mantıksal düşünme yolları kazanmasına bağlı olarak gelişir. İspat kavramı bireylerde oluşması okul öncesi dönemde başlar. Sınıflama, eşleştirme, sıralama, karşılaştırma gibi kavramlar ispatın temelini oluşturan kavramlardır. Okul öncesi dönemi aynı zamanda mantıksal düşünmeye geçiş dönemidir. Mantıksal düşünmeye geçiş sınıflama, eşleştirme, sıralama, karşılaştırma kavramlarıyla sağlanır. Başka bir deyişle bu kavramlar mantıksal düşünmeye geçiş için köprü görevi görür (Altıparmak & Öziş, 2005).

Çocukların günlük yaşamlarında kullanacağı; sıralama, gruplama, tahmin etme gibi işlemleri, bunlarla ilişkili becerileri ve bilişsel becerileri kazanması çevreyle, toplumla ve kendisiyle kuracağı ilişkilerdeki uyum açısından da gereklidir (Taşkın, 2013, s. 13). Bilişsel gelişimin mantıksal düşünme becerilerinin kazandırılmasında ve geliştirilmesinde etkili olduğu gibi mantıksal düşünme becerileri de bilişsel gelişim sürecini etkiler. Çocuk ne kadar çok, çok yönlü düşünmeye teşvik edilirse olaylara yaklaşımı ve çevreyi algılama şekli de o denli boyut kazanır (Bozdoğan, 2007). Bu nedenle aşağıda, okul öncesi yıllarda geliştirilebilecek bazı bilişsel becerilere yer verilmiştir. Sözü edilen beceriler aynı zamanda, araştırmanın kategorilerini oluşturmaktadır. Araştırmada kullanılacak kategoriler açık seçik olarak tanımlanırsa, herhangi bir maddenin hangi kategoriye gireceği ya da girmeyeceği kolaylıkla saptanacağından (Tavşancıl & Aslan, 2001, s. 74) bilişsel becerilere (kategoriler) açıklamalarıyla yer verilmiştir. Ayrıca bu beceriler belirlenirken, okul öncesi öğretim programında ve ilgili literatürlerde yer alan bilişsel gelişim seviyesine uygunluk dikkate alınmıştır.

2.2.1. Sıralama becerisi

Sıralama, belli bir düzenin niteliğine göre göz önüne alınması gereken göreceli öncelik sırasıdır. Örneğin herhangi bir kek yapımında sırasıyla, önce yumurta ve şekerin koyulup çırpılması, daha sonra süt, yağ, un, kabartma tozu gibi malzemelerin eklenerek belli bir sıra ile kek hamuruna

ulařılması, bir tür sıralamadır (Düzce & Cinel, 2006, s. 56). Sıralama, üst düzey karşılaştırma becerisidir. İki veya daha fazla nesneyi ya da grubu karşılařtırmayı gerektirir. Çocuklarla ilk aşama olarak büyüklük (büyük-küçük), uzunluk, yükseklik, genişlik ile ilgili sıralama çalışmaları yapılır. Daha sonra çalışmalar giderek karmaşıklařır (Akman, 2011, s. 60). Piaget'in işlem öncesi dönemin başlarındaki çocuk, nesneleri uygun bir sıra ile dizmede veya tek boyutu sıralamada bile zorluk çeker. Piaget'e göre çocuktan; farklı uzunluktaki çubukları sıralaması istendiğinde en baştaki ve en sondaki çubuğu uygun yere koymayı becerebilse bile aradakileri sıralayamaz. Çünkü; çubukların bütün özelliklerinin algılanamaması söz konusudur. Çocuk en baştakini aklında tutabilse bile sondakini aklında tutması zordur (Yeşilyaprak, 2011, s. 97). Ancak Düzce ve Cinel'e göre 5-6 yařındaki çocuklarda sıralama becerisi gelişmiş olmasından dolayı, istendiğinde herhangi bir nesneyi özelliğine göre sıralayabilmektedirler. Bunlar bir olayı sıralama, bir örüntüyü tamamlama olabileceği gibi büyükten küçüğe, azdan çoğa gibi sıralamalar da olabilmektedir (Düzce & Cinel, 2006, s. 57). Yine Senemoğlu'na göre de; çocuklar sadece tek bir özellikler bakımından objeleri dizmez, aynı zamanda, ilişkili objeleri birbiriyle eşleřtirerek de sıralayabilirler. Örneğin; tencereleri büyüklük sırasına koyarken büyüklüklerine uygun kapaklarını da bulabilirler (Senemoğlu, 1994).

2.2.2. Sınıflandırma/Gruplama becerisi

Sınıflandırma, nesneleri alışılmış özelliklerine veya niteliklerine göre gruplama becerisidir. Çocukların sınıflandırma yapabilmeleri için nesneler arasındaki benzerlik ve farklılıkları fark etmeleri gerekmektedir. Sınıflandırma becerisi, aynı anda nesneleri ayırma ve gruplama sürecini gerektirir (Akman, 2011, s. 55). Gruplama, nesneleri, olayları çeşitli özelliklerine göre ayırt ederek bir araya getirebilme işlemidir (Düzce & Cinel, 2006, s. 66). Dört ve beş yařındakiler elma, sandalye, masa, kedi gibi kavramları belleklerine almaları gerektiğinde, kendilerinden bunları bir üst kategoriye bağlamayı (meyveler, mobilyalar ve hayvanlar) akıl edememektedirler. Fakat gruplama yapmaları kendilerine hatırlatıldığında severek uygulamaktadırlar ve bu şekilde otomatik olarak anımsama kapasitelerini artırmaktadırlar (Emre, Çalışkan, Ulutaş, & Sağlam, 2017, s. 47). Ayrıca sınıflandırma/gruplama becerisi, sayı ve işlem kavramlarının temelini oluřtırmakta, okul öncesi çocuklarda karşılaştırma

(benzerlik/zıtlık) yeteneğini ortaya çıkarmakta, çocuklar sınıflandırma yaparken nesnelerin boyut, renk, şekil, yapısal özellikler gibi algısal özelliklerini dikkate alarak karşılaştırmaktadırlar (Akman, 2011, s. 55). Düzce ve Cinel'e göre; çocuklar 4-5 yaş civarında nesnelerin benzer ya da farklı yönlerini görsel olarak algılayıp basit gruplamalar yapabilirler; ancak, bu gruplama nesnelerin gerçek özelliklerini görerek yapılan bir gruplama olayı değildir. Gerçek gruplama yapabilmeleri ancak 5 yaşından sonra gerçekleşebilmektedir (Düzce & Cinel, 2006, s. 66).

2.2.3. Parça-bütün ilişkisi kurma becerisi

Sayı kavramı gelişmeden önce çocuklar, parça-bütün, artma-azalma, karşılaştırma gibi işlemlerle sayma öncesi şemaları kullanarak matematikle ilgili deneyimler kazanmaktadırlar (Taşkın, 2013, s. 12). Bu deneyimleri kazanmanın yollarından birisi de çocuğun, nesnenin parçalarından bütünün ne olduğunu kestirmesi, parça-bütün ilişkisi kurma becerisidir.

Parça-bütün ilişkisi kurma becerisi, bütünün parçalardan oluştuğunun bilgisidir. Bütün, bir parçaya başka bir parça eklenerek oluşmaktadır. Bu beceri toplama işleminin temelini oluşturmaktadır (Fırat, 2016, s. 23). Bu dönemde çocuklar, henüz bütün ve parça arasındaki ilişkiyi kuramazlar. Örneğin sınıftaki erkekler mi çok, kızlar mı, sorusuna eğer erkek sayısı çok ise erkekler diyebilirler. Daha sonra, sınıftaki bütün öğrenciler mi daha çok, erkekler mi, diye sorulduğunda ise erkekler çok cevabını verebilirler (Senemoğlu, 2007, s. 43).

2.2.4. Tahmin etme becerisi

Tahmin etmek; belirli bir işlem ya da ölçüm sonucu ortaya çıkacak sonuç için önceden karar verme işi (Er & Artut, 2016); eldeki verileri esnek ve hızlıca alışagelmemiş zihinsel bir süreçten geçirerek kabul edilebilir bir sonuç elde etmek (Yaman & Bulut, 2017) olarak tanımlanmıştır. Tahmin etme günlük yaşantımızda sıkça karşımıza çıkan matematiksel bir beceridir. İnsanlar çoğu zaman farkında olmayarak tahmin becerilerini yaşantılarında kullanırlar. Örneğin hesap ödemedi, kalabalık bir grubun kaç kişi olduğunu söylemedi veya ölçmeyle ilgili durumlarda tahmin becerisi kullanılır. Tahmin etme becerisinin amacı ise; öğrencilerin düşünme veya ileriye

görme becerilerini pratik etmelerini sağlamaktır (Saban, 2014, s. 153). Tahmin becerilerinin; matematik kavramlarını kazanmada, sayı duyusunu geliştirmede, matematiksel ilişkilerin anlaşılmasında, becerilerin gerçek yaşamda kullanılmasında ve öğrencilerin motivasyonlarını artırmada önemli katkıları bulunmaktadır (Yaman & Bulut, 2017). Ayrıca akıl yürütme, yorum yapabilme, yaratıcı düşünme gibi günümüzde daha çok önem kazanan becerilerin gelişebilmesi için; tahmin etme becerisinin gelişimi üzerinde önemle durmak gerekir (Artut & Aslan, 2014).

2.2.5. Sorgulama becerisi

Sorgulama becerisi, doğru ve anlamlı sorular sorarak problemi fark etme ve kavrama, problemi çözmek amacıyla ilgili araştırma planlaması yapma, sonuçları tahmin etme ve fikirleri geliştirmeyi kapsamaktadır (Karademir & Saracaloğlu, 2013). John Dewey ise sorgulayıcı öğrenme becerilerini; öğrenilmek istenilen konu hakkında soru sorma, cevapları araştırma, herhangi bir konu hakkında bilgi toplarken yeni bilgileri oluşturma, deneyimleri tartışma ve yeni elde edilen bilgileri yansıtmaya olarak tanımlamıştır (Taşkoyan, 2008, s. 29). Sorgulamanın amacı, öğrencinin bilgi edinme sürecini ve problem çözme becerilerini kullanarak, yaşamın içinden bilgileri araştırması ve bu bilgileri genelleyecek beceri ve tutumlar geliştirmesidir (Karademir, 2013, s. 21).

Sorgulamaya dayalı öğrenme, öğrencilerin tüm yaşamlarında ihtiyaç duyacakları becerileri geliştirmeleri için fırsat sunar. Ayrıca öğrencilerin problemlerle nasıl başa çıkacaklarını öğrenmelerine yardımcı olur. Öğrencilerin şimdi ve gelecekte çözüm arayışlarını şekillendirmek için sorgulama becerilerine ihtiyaçları vardır (Branch & Solowan, 2003).

2.2.6. Eşleştirme becerisi

Eşleştirme, kişileri ya da objeleri birbirine bağlama, uyumlu kılma ya da eş durumuna getirmek olabileceği gibi birbirinin aynı olan iki şeyi bir araya getirme becerisi olarak da tanımlanabilmektedir (Düzce & Cinel, 2006, s. 64). Eşleştirme, bire bir eşleme kavramıdır. Bir kümedeki her bir nesneyi diğer kümedeki her bir nesne ile eşleme işlemine bire bir eşleme denir.

Bire bir eşleme; bir nesnenin bir veya daha fazla özelliğini tanımayı, tanımlamayı, nesnenin diğer nesnelerden farklarını ayırt etmeyi ve bire bir ilişki kurmayı gerektirir (Akman, 2011, s. 50). Özellikle bire bir eşleştirme şeklinde çocukların günlük hayatlarında sıkça karşılaştıkları ve çoğu durum için sezgisel olarak yaptıkları bu beceri çocuklara rasyonel sayma becerisini kazandırmaktadır. Eşleştirme becerisi, temel matematiksel beceriler arasındadır ve sayı kavramlarının temelini oluşturmaktadır (Fırat, 2016, s. 12). Eşleştirme becerisi, çocuğun yaşı, gelişim düzeyi ile birlikte kolaydan zora, basitten karmaşığa doğru bir aşama gösterir. Eşleştirme davranışının yapılabilmesi için, çocuğun objeleri dikkatle incelemesi, tüm özellikler açısından aynı olanları sezmesi ve birleştirmesi gerekmektedir (Düzce & Cinel, 2006, s. 64).

2.2.7. Problem çözme becerisi

Matematik düşünmeyle ilgili bir bilim dalı olmakla birlikte; yaşamı kolaylaştıran, günlük yaşamda her an bireylerin karşılarına çıkan problemlerle baş edebilmek için kişiye akılcı düşünmenin yollarını açan bir disiplindir (Taşkın, 2013, s. 13). Sadece işlemler yapmak değil, aynı zamanda deneyimlerden matematiksel anlamlar çıkarmaktır. Matematiksel düşünebilmek için çocukların problem çözmeleri ve akıl yürütmeleri gerekir (Bredenkamp, 2016, s. 426).

Problem çözme, merak etme ve araştırmayı içerir. Bu nedenle çocuklar doğal problem çözücüdürler (Senemoğlu, 1994). Problem çözme, problem durumunun zihinsel açıklamasını içermektedir. En karmaşık zihinsel beceri problem çözme becerisidir ve üst düzey becerileri gerektirir. Süreç olarak problem çözme; deneme yanılma iç gözü kazanmaya ve neden-sonuç ilişkisini bulmaya kadar uzanan işlemleri içerir. Problem çözen çocuklar, zihinsel süreçlerini kullanarak bilgileri sorgular, anlamlandırır, yapılandırır. Yalnızca eski öğrendiklerini kullanmakla kalmazlar, aynı zamanda yeni şeyler de öğrenirler. Çocuklar problemle karşılaştıkları andan itibaren problem çözümüne ilişkin bir çıkarımda bulunmaya başlarlar ve elde ettikleri sonuç çocukların harekete geçmesini sağlar. Problem çözme becerilerini kullanarak da amacına ulaşmasını engelleyen engellerle başa çıkabilecekleri bir çözüm yolu bulurlar (Akman, 2011, s. 160; Demirel, 2012, s. 82). Çocukların bir durumu analiz edebilen ve problem çözebilen mantıklı düşünürler haline gelebilmesi için çocukların problem kavramını

anlaması gerekir. Problem meydana gelen sonucun, beklenen sonuçtan yetersiz olması şeklinde tanımlanır ve kişinin bir hedefe ulaşmak istediğinde bunu nasıl halledeceğini bilemediği zaman meydana çıkar (Emre vd., 2017, s. 113; Senemoğlu, 1994).

Çocuğun bir durumun problem olduğunu anlayabilmesi için beklenen durumun ne olduğunu tecrübe etmesi gerekir. Örneğin, çocuğun bir sulu boyanın gereğinden fazla sulu olduğunu söyleyebilmesi için daha önce normal sulandırılmış bir sulu boya ile çalışması gerekir. Ancak yaşantı yoluyla problemi tanıyıp analiz edebilir. Böyle bir yaşantı kazanmamışsa problemin farkında olmaz (Senemoğlu, 1994). Okul öncesi yıllarda çocuklar, problemin en önemli özelliklerini önemsiz olanlardan ayırmakta çoğu zaman başarısızlığa uğrarlar. Asıl sorun probleme odaklanmaları gerekirken, gereksiz ayrıntılara takılarak dikkatlerinin dağılmasıdır (Emre vd., 2017, s. 115).

2.2.8. Sayma becerisi

Sayma, sayı sözcüklerini doğru sayıda söylemeyi, tek grup nesneyi sayarken her nesne ile bir sayı sözcüğünü eşlemeyi ve her bir nesneyi bir kez saymayı gerektiren, belli bir sıra içeren önemli bir matematik becerisidir. Çocukların ilk kullandıkları işlem sayma becerisidir (Şahin, 2009, s. 431). Çocuklar iki yaş civarında konuşmaya başlamasıyla birlikte sayı sözcüklerini de kullanmaya başlarlar ve bunlar çocuğun matematik ile ilgili ilk deneyimleridir. Matematiğin temeli olarak görülen sayma becerilerinin kazanılması; çocukların ilerdeki dönemlerde öğrenecekleri matematik becerilerini geliştirmelerinde büyük öneme sahiptir (Alptekin, 2015). Üç yaş ve üzerindeki çocuklar sayma becerileri kazanarak uygun şekilde sayma yapabilir ancak bazı durumlarda bu becerilerini yeterince kullanamayabilirler. Örneğin bir çocuktan 3 tane şeker vermesini istediğimizde çocuk saymadan, elinin aldığı kadar şekeri avuçlayıp verebilir (Olkun, Çelik, Sönmez, & Can, 2014). Bu çocuklar istenilen sayıda çokluğun birden büyük olduğunu kavrarlar ancak belirtilen nesnedeki sayıyı kavrayamazlar (Butterworth, 2005)

Sayma becerisinin temellerinin doğru şekilde atılması çocukların ileri dönem akademik başarılarını etkilemektedir. Sayı ve sayma kavramları işlem becerisinin gerçekleşmesi için ön koşul niteliğinde olduğundan; ebeveynlerin ve öğretmenlerin çocuklara bu beceriyi

kazandırmaları için, bilinçli sayma zamanları oluşturarak zengin deneyimler sunmaları gerekmektedir (Fırat, 2016, s. 20).

2.3. Televizyon ve Çocuk Gelişimine Etkileri

Bu bölümde televizyonun çocuk gelişimindeki yeri, çocuklar üzerindeki olumlu ve olumsuz etkileri ve çizgi filmlerin çocuklar üzerindeki etkileri açıklanmıştır.

2.3.1. Çocuğun Gelişiminde Televizyonun Yeri

Tele uzak, vizyon görüntü anlamına gelen iki kelimenin birleşmesinden oluşan televizyon, gerçek veya kaydedilmiş sahnelerin geçici görünür görüntüsünü elektromanyetik dalgalar halinde uzaklara iletme tekniğidir (Millî Eğitim Bakanlığı [MEB], 2011, s. 3). Günümüzde görsel ve işitsel etkinliği nedeniyle çok sayıda kişiye ulaşan en güçlü iletişim aracı olarak televizyonun en önde gelen işlevleri arasında eğlendirici ve öğretici nitelikleri sayılabilir. Bunun yanı sıra televizyon, bireylerin kendilerini tanıyabilmelerine, kişiliklerini geliştirebilmelerine ortam hazırlayan, zaman zaman onları düşünme ve eleştirme fırsatı veren önemli bir aygıttır (Can, 1996, s. 96).

Çocukların keşfetme ve öğrenme yetilerinin gelişmesi için bir uyaran alması gerekir. Bu uyaranlar; işitsel, görsel, dokunsal gibi çok çeşitli olabilir. Televizyon da görüntülü ve sesli birçok uyaranı göndererek, bu kurgusal uyaranlarla çocukların kavrayışını yönlendirebilir çünkü; televizyonun sesli ve görüntülü mesajlarla görme ve işitme duyusuna hitap etmesi, çocuğun öğrenme sürecinde etkilidir (Işık, 2007, s. 96; Öztekin, 2008, s. 33). Ayrıca televizyonda sözü edilen mesajlar aracılığıyla çocuğa; normal hayatta deneyimleme fırsatının olmadığı farklı kültürlere ait yaşam şekilleri sunulurken, toplumsal ve evrensel birtakım değerler kazandırılır (Akıncı, 2013, s. 29).

Medya, bir toplumdaki insanların iletişim örüntüsünü işleyen ve yönlendiren toplumsal bir kurumdur. Ancak günümüzde medya, artık sadece insanlara dünyadaki olaylar hakkında bilgi veya haber sunan bir kurum olmaktan öte, global bir güç haline gelmiştir. Toplumdaki çocuklar ise, medyanın sahip olduğu güçten en kolay, en çabuk ve en derinden etkilenen dolayısıyla da en çok risk altında olan kesimdir (Saban, 2014, s. 108).

Günlük hayatımızdaki yeri bağlamında televizyon, hem modern günlük bilgiyi inşa eden yeni anlam örüntülerinin başlıca taşıyıcısı hem de popüler bir kültür üreticisidir. Bu perspektifte, genelde elektronik medya, özelde televizyon başlıca kültür ajanlarından biri olarak değerlendirilebilir (Cesur & Paker, 2007). Televizyon büyük sayılarda tekrarlanabilen mesajları büyük izleyici gruplarına iletmekte, toplumdaki bireylerin düşüncelerini etkileyerek ve belli bir senteze kavuşturarak ortak bir davranış biçimi kazandırır (Samur vd., 2014).

Çocuğun gelişimi ve eğitiminde yetişkinin etkisi gün geçtikçe azalırken; televizyonun çocuğun gelişim eğitimindeki etkisi gün geçtikçe artmaktadır (Erdoğan, 2010). Günümüzde aile haricinde çocuğun en çok maruz kaldığı iletişim kanalı olan televizyon onun öğrenme sürecinde aktif rol oynamakta; bilgi değer ve rolleri öğrenme ve kazandırma süreci ile toplumsallaşmasını sağlamaktadır (Arslan, 2010, s. 13). Öğrenmenin ve gördüğünü taklit etmenin en yoğun yaşandığı dönem olan çocukluk döneminde televizyon, çocukların fiziksel, ruhsal ve bilişsel durumlarını etkilemekte dolayısıyla toplumsal yaşama dair imgeleri, değer yargıları ve davranış kalıplarını belirlemektedir (Yazıcı, 2011, s. 43). Televizyon bir iletişim ve bilgilendirme vasıtası olarak büyük bir potansiyele sahiptir (Çelenk, 1995, s. 43).

Kullanma ve satın alma kolaylığı nedeniyle televizyon, her geçen gün daha çok insana ulaşılabilir olanağına sahiptir. Çocukların televizyon ile etkileşimleri çok küçük yaşlarda başlar. Evde en kolay erişilebilir araç olmasından dolayı televizyon; çocuk tarafından ilk yararlanılan araçtır. Çocuklarda iki yaşından itibaren televizyondaki hareketli görüntülere ilgi uyanmaya ve tepki oluşmaya başlar. Bu ilgi ve tepki ilköğretim döneminde artarak devam ederken, ergenlik döneminde azaldığı görülür (Aral & Aktaş, 1997; Can, 1995, s. 82; Serhatlıoğlu, 2006, s. 43). İzleyici kitlesinin çocuk olması sebebiyle, televizyon karşısında geçirilen süre, izlenen programlar ve verilen mesajların önemi daha da artmaktadır (Samur vd., 2014).

İngiltere, Japonya ve Kanada'da gerçekleştirilen televizyon ve çocuk ilişkisini inceleyen çalışmalarda, her Avrupalı bebeğin iki yaşında televizyonu açmayı öğrendiği ve üç yaşından itibaren de düzenli olarak televizyon izlemeye başladığı görülmektedir. Fransa'da gerçekleştirilen bir başka araştırma ise; televizyon bağımlılığının inanılması güç boyutlara ulaştığını göstermektedir. Jung Bay Ra tarafından gerçekleştirilen çalışmada, çocuklardan

babaları ve televizyon arasında bir seçim yapmaları istenmiş; çocuklar babasız yapabileceklerini, ancak televizyondan asla vazgeçemeyeceklerini belirtmiş ya da sessiz kalmışlardır (Yazıcı, 2011, s. 31).

Hatta Batı ülkelerinde bazı araştırmalarda, çocuk parklarının televizyon alıcıları önüne konulduğu ve bu duruma ailelerin ön ayak olduğu ortaya konulmuştur (Can, 1995, s. 81). Ülkemizde de benzer bir durum söz konusudur. Yapılan çalışmalara göre; çocuklar günde 3-4 saat televizyon izlemekte, yılda yaklaşık 900 saati okulda, 1500 saati ise televizyon karşısında geçirmektedir. Araştırmaya katılan çocukların televizyon izleme nedeninin ise boş vakti değerlendirmek olduğu ve en çok izlenen program türünün de çizgi filmler olduğu sonucu ortaya çıkmıştır (Öktem, Sayıl, & Özen, 2006; EARGED, 2008, s. 57; RTÜK, 2013, s. 18).

Kimi uzmanlara göre televizyonun çocukları bu derece etkisi altına almasında tek etken çocukların televizyon programların olan düşkünlüğü değildir. Sürekli çalışmak zorunda olan ebeveynlerin ilgisizliği ve zamansızlığı çocukları televizyona yöneltmektedir (Büyükbaykal, 2007). Yetişkinler için olduğu kadar çocuklar için de son derece önemli bir haberleşme, eğlence ve öğrenme aracıdır (Oktay, 1999, s. 232).

İzlenen programlar hakkında çocukla konuşmak, açıklamalar yapmak ve ona işittiği çeşitli sözcükleri kullanabilme fırsatını vermek televizyon aracılığı ile iyi bir öğrenme gerçekleştirebilmek yönünden önemlidir. Çocuk yalnız başına televizyon izlemek durumunda kaldığında; bu yeni kavram ve sözcüklerin ne kadarını anlayabildiğini kestirmek mümkün değildir. Bu nedenle anne babanın zaman zaman bazı programları çocukla birlikte seyretmesi, ona sorular sorup, onun sorularına cevap vererek, gelen mesajları iyi bir biçimde anlamasına yardım etmeleri bu açıdan son derece önemlidir (Oktay, 1999, s. 235).

Kendine özgü gelişim özellikleri ve edimlerini kapsayan çocuğun gelişim dönemlerinin her birinde televizyon içeriği, içinde bulunulan fiziksel ve zihinsel kapasiteye göre algılanmakta ve değerlendirilmektedir. Gelişim aşamaları ve yaşları da dikkate alınarak, televizyona ve içeriğine karşı çocuğun duyarlılığı dönemler halinde ele alınabilir. (Yazıcı, 2011, s. 44)

2.3.1.1. 0-3 Yaş Arası Çocuk ve Televizyon

Bu dönemde çocuğun hareketlerinin tür ve sayısında artma söz konusudur. Çocuk, ayak parmakları üzerinde yürüyebilir ve bir adım atarak merdiven basamağına çıkabilir. İki yaşında yetişkin boyunun yaklaşık yarısına ulaşan çocuğun, iki yaşından sonra bedensel yönden gelişimi ergenlik çağına kadar yavaşlamaktadır (Can, 1996, s. 38).

0-3 yaş arasında bebeğin, durağan ve sakin zihinsel işlevlere gereksinimi vardır. Ancak televizyondaki değişken, hızlı ve akıcı görüntüler bu dönemde televizyona yoğun bir şekilde maruz kalan bebeklerin beynindeki fiziksel gelişimi olumsuz şekilde etkileyerek dikkatin sürekliliği üzerinde bozucu etkiye neden olmaktadır (İrkin, 2012, s. 39).

1999 yılında Amerikan Pediatri Akademisi tarafından medyanın kullanımı ile ilgili yapılan bir araştırmaya göre; televizyon izleyen 5 yaşından küçük çocukların, yaratıcı oyunlarda ve kardeşleriyle olan etkileşimlerinde daha az zaman harcadığı, oynanan oyun sırasında çocuğun dikkatinin azaldığı, iki yaşından küçük çocukların bilişsel gelişimlerinde istatistiksel olarak bir iyileşme görülmediği sonucuna ulaşılmıştır. Bu sebeple ailelere, 2 yaşından küçük çocuklara televizyon seyrettirmemeleri gerektiği belirtilmiştir (Brown, 2011).

0-3 yaş arasında uzun süre TV karşısında kalan çocukta aynı zamanda sosyal gelişim ve iletişim için gerekli olan fonksiyonların gelişiminde de gecikmeler veya yetersizlikler görülmektedir. Bu durumda, iletişim etkileşim bozukluğuna yol açabilecek diğer nedenlerin olup olmadığı incelenmelidir. Bütün bu nedenlerden dolayı bebeklerin sevgi, duygusal ilgi ve ebeveynleriyle geçireceği vakitlerinde TV karşısında kalması son derece sakıncalıdır. Bu etkilere maruz kalan çocuklarda etrafa karşı ilgisizlik, seslenince bakmama, insanlara ve yaşlıtlarına olan ilgisizlik, onlarla duygusal iletişime geçememe, kendi halinde olmaya çalışma, cümle kuramama gibi pek çok belirti görülebilmektedir (Öztekin, 2008, s. 33). Bu yaş aralığında televizyona bakan çocuk; ileriki dönemlerde gelişmekte olan dikkatini yoğunlaştırma sürelerini ve beyinsel işlevlerini tembelliğe alıştırmakta, okumayı öğrenmek için fazla çaba göstermemekte ve zihinsel imgeleme yaratıcılığını azaltmaktadır.

Konuşma becerilerinin temelini atıldığı bu dönemde çocuk; iletişimde zorlandığı gibi, TV karşısında beslenme ve uyutma davranışları sonucunda ileride yeme bozuklukları ve uyku

sorunlarıyla da karşı karşıya kalabilmektedir (Yazıcı, 2011, s. 45). Bu nedenle anne babaların bu yaş dönemi çocuğunun psikomotor ve psikososyal gelişimi için TV izleme konusunda sınırlamalar ile birlikte durumu yönlendirmeleri gerekmektedir.

2.3.1.2. 4-7 Yaş Arası Çocuk ve Televizyon

Bu dönemde anne baba, arkadaş ve sosyal çevre ile etkileşim ve iletişim belirgin olarak artmıştır. Bu dönemde dil gelişimi ve motor gelişiminde önemli aşamalar kaydedilmekte, öz bakım becerilerinde kazanımlar gözlenmektedir (Öztekin, 2008, s. 34). Dil gelişiminin başlangıcında olan çocuklar için televizyon dilindeki olumsuz kullanımlar, bu dönem çocuğunun kafasında karışıklığa sebep olmaktadır. Kullanılan televizyon dili çocukların konuşmalarına yansiyarak, dili doğru ve kurallarına uygun bir biçimde öğrenmesine engel olabilmektedir (İrkin, 2012, s. 41).

Yapılan bir araştırmada, okulöncesi dönem çocuğunda medya kullanımının dil gelişimini geciktirdiğini; *Bebek Einstein* gibi programları izleyen bebeklerin görsel medya programlarını izlemeyen bebeklere kıyasla 18 ayda daha az (8-10) kelimeye sahip oldukları ifade edilmiştir (Ritchie, 2013).

Bu yaş dönemi aralığındaki çocukların kasları ve kemik yapısı gibi fiziksel gelişimlerine paralel olarak sürekli bir hareket gereksinimi olmaktadır. Bu gereksinim nedeniyle sürekli koşup oynaması beklenen çocukların televizyon karşısında uzun süre hareketsiz oturması fiziksel gelişimlerini de etkileyebilmektedir (İrkin, 2012, s. 44).

Ayrıca bu dönemdeki çocuklarda uzun süre ekrana bakma sonucu göz rahatsızlıkları da ortaya çıkabilmektedir. Konuyla ilgili yapılan bir çalışmaya göre; yaşları 11-15 olan İngiliz çocuklarının uyandıktan sonra %55 'inin haftada 53 saatini ekran karşısında geçirdiğini; buna bağlı olarak da duyma ve konuşmada da rahatsızlıkların bulunduğu ifade edilmiştir (Ritchie, 2013).

Oyun dönemi olarak da adlandırılan bu dönemde, çocuğun televizyonla kurduğu ilişki arkadaşlarından soyutlanmasına ve oyunlara girip oyun kurma ve sürdürme sürecini de

etkilemektedir (Yazıcı, 2011, s. 49). Ayrıca bilişsel gelişim açısından işlem öncesi dönemde oldukları için kurallara uyulmadığında bunun muhakkak cezalandırılması gerektiğine inanmaktadırlar. Ancak TV’de iyi karakterlerin problemleri şiddete başvurarak çözdüğünü, sonucunda pişmanlık duymadığını ve yaptığı davranış nedeniyle cezalandırılmadığını gördüklerinde bu kahramanları kendilerine model alıp davranışlarını taklit edebilmektedirler (İrkin, 2012,s. 44).

Analiz ve sentez yeteneği gelişmediğinden somutluk, dönemin belirgin özelliklerinden biridir. Bu dönemde çocuklar TV’de gördükleri görüntüleri tamamen somut olarak yorumlarlar. Bu nedenle çocuk; izleyeceği gerilim, korku veya aşırı şiddet içeren görüntülerden aşırı etkilenmekte, bu durum onu günlerce rahatsız etmektedir. Ayrıca bilinçaltında korku, kaygı, gerilim, endişe ve şiddete eğilim gibi bilişsel ve psikolojik problemler yerleşmektedir (Öztekin, 2008, s. 35; Yazıcı, 2011, s. 47).

Bu problemleri göz önünde bulundurarak hem program yapımcıları hem de anne babalar; medyanın olumsuz etkilerini azaltabilir, olumlu etkilerini artırabilirler. Özellikle aileler medyanın olumlu etkilerini artırabilmek için çocuklarının yaşlarına uygun seçimler yapabilir ve eğitici programları onlarla birlikte seyredebilirler (Kirkorian, Wartella, & Anderson, 2008).

2.3.1.3. 7-12 Yaş Arası Çocuk ve Televizyon

7-12 yaş aralığı, ilköğretimin birinci kademesini kapsayan yıllardır. Bu dönemdeki çocuklar TV’nin eğitim amaçlı kullanımından daha fazla yararlanacak bir yaş grubunu oluşturmaktadır. Bu dönem boyunca çocukların okuma, yazma ve sayısal işlem yetenekleriyle; dünyayı anlama ve mantıksal düşünme biçimlerinde önemli ilerlemeler gözlenmektedir (İrkin, 2012, s. 45; Öztekin, 2008, s. 35).

Bu dönemde bilişsel süreçler daha çok soyut bir düzeye doğru gelişirken; soyut içerikler hakkındaki bilgiler de şekillenmeye başlar. Çocuk için bu dönem, aile ya da arkadaşların yorumlarıyla düşünme yeteneğinin şekillendiği bir dönemdir. Bu nedenle çocuk, televizyon izleme davranışı sırasında ailenin verdiği tepkiler düzeyinde etkilenir (Yazıcı, 2011, s. 51). Aşırı televizyon izlenmesi durumunda; çocukların daha az yaratıcı olmasına, hayal gücünün

gelişememesine, derslere karşı isteksiz kalıp dersi anlamaya yönelik çaba sarf etmemeye neden olur (İrkin, 2012, s. 46).

TV'nin çocuklar üzerindeki iletişim ve sosyal uyum üzerindeki etkileri 0-3 yaş 4-7 yaş grubundaki kadar olumsuz şekilde değerlendirilmemektedir. Çocukların bu yaşlardan itibaren TV üzerinden kazanımları eğer iyi yönlendirilir ve seçici davranılırsa devam etmektedir (Öztekin, 2008, s. 35).

Ülkemizde yapılan bir araştırmaya göre; okul çağındaki çocukların %30.6'sının TV izleme konusunda anne ve babaları tarafından yönlendirilmediği, %52.3'ünün ise bazen yönlendirildiği sonucuna varılmıştır. Ayrıca öğrencilerin %49.4'ü TV programlarının kendilerini okuldan soğuttuğunu düşünürken; %40.6'sı ise TV yayınlarının dünyayı ve değişik kültürleri tanımada katkısı bulunduğunu düşünmektedirler (EARGED, 2008, s. 58).

2.3.2. Televizyonun Çocuklar Üzerindeki Olumlu ve Olumsuz Etkileri

Günümüzde kitle iletişim araçları büyük önem kazanmıştır. Bu araçlar içerisinde televizyon etkin bir biçimde geniş kitlelere ulaşması nedeniyle ön plana çıkmıştır. Son yıllarda çağın buluşu olan internetin ortaya çıkmasıyla etkisi biraz azalsa da eğlendirici özelliğinin olması, kitlelere yönelik mesajlar verebilmesi, kitlelerin eğitilmesi ve yönlendirilmesi açısından hâlâ yaygın ve etkileyicidir (Ünal & Durualp, 2012).

Kitle iletişim araçlarının gerek bireyler gerekse toplum üzerindeki etkileri konusu, araçların ilk ortaya çıktığı dönemden bu yana sürekli tartışılmaktadır (Işık, 2007, s. 110). Görüntü, ses ve sembolleri kullanarak insanların birbirleriyle iletişimlerini kurmalarını sağlayan televizyon, okul öncesi dönemde çocuğun gelişimini önemli ölçüde etkilemektedir (Erdoğan, 2010). Birçok konuda henüz fikirleri oluşmamış çocuklar, kişisel tecrübelerinin olmaması, muhakeme becerisine sahip olmamaları, neye inanıp neye inanmamaları gerektiğini tam olarak bilmemeleri nedeniyle televizyondan etkilenen öncelikli kitle olarak karşımıza çıkmaktadır. Ayrıca TV izleme nedenleri de yetişkinlerden farklılık gösterir. Yetişkinlerin çoğu televizyonu eğlenmek amacıyla izlerken; çocuklar televizyonu dünyayı tanımak ve anlamak için izlemektedirler. Çocuklar televizyonu; çok sayıda hareket ve hız değişiminin olması, renklerin çekiciliği, ses

efektlerin ve müziğin dikkat çekici kullanımı ve bunların değişik biçimlerde sunulması gibi ayırt edici özelliklerden dolayı izlemektedirler (Işık, 2007, s. 112; Ünal & Durualp, 2012). Televizyon, çocukların davranışları model alma yoluyla öğrendikleri bir araç olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu araç çocuklar için hem dünyaya açılan bir pencere olabilir hem de olumsuz etkiler yaratabilir (Erdoğan, 2010; Uluğ & Karadeniz, 2011, s. 165).

TV'nin çocuklar üzerindeki olumlu etkilerine yönelik yapılan araştırmalarda; televizyonda izlenen filmlerin çocuklarda, yardımlaşma, paylaşma, kurallara uyma, hataları hoş görme, sorunların çözümlerine yönelik stratejiler geliştirme ve bunun gibi pek çok sosyal davranışı öğrendiği ortaya çıkmıştır. Araştırmacılar çocukların televizyon aracılığıyla birçok zihinsel beceriyi kazandıklarını ve birçok kavram geliştirdiklerini ifade etmektedirler. Özellikle okul öncesi dönem için hazırlanan özel programları izleyen çocukların, izlemeyen diğer çocuklara göre daha fazla sıfat, eylem ve isim bilgisine sahip olduklarını kaydetmişlerdir. Fowles, "Television is Good for Children" başlıklı yazısında; okul öncesi dönem çocuklarının televizyondan kelimeleri, eşyaların nasıl çalıştığı hakkındaki genel bilgileri, sözel olmayan (ev hayvanları nasıl beslenir, el nasıl sıkılır, birinin yanına ne kadar yakın durulur gibi) kendi yaşamlarında olmayan gerçek yaşam bilgisini de öğrenebileceklerini belirtmiştir. Ayrıca televizyon, çocuğun dil gelişimine de katkı sağlamaktadır. Çünkü çocuğun doğal ortamda yararlandığı bazı süreçler, televizyon izleme sırasında ortaya çıkmaktadır. Günlük hayatta karşılaşılabileceğinden daha fazla nesneyle karşılaşp nesnenin ismini söylemek çocuğun dil gelişimine katkı sağlayan bir etkinliktir. Dolayısıyla kelime öğrenmeye ve kavram bilgisini geliştirmeye yardımcı olur. Yine benzer bir şekilde gerçek hayatta karşılaşma fırsatı bulamadıkları doğa ve çevre ile ilgili bazı görüntüleri belgesel programları aracılığıyla izlemeleri okul bilgisinin görsel bir malzemeye eşleştirilmesi anlamında kalıcılık sağlamaktadır (Evra, 2004, s. 171; Işık, 2007, s. 116; Öktem vd., 2006, s. 14; Serhatlıoğlu, 2006, s. 45; Uluğ & Karadeniz, 2011, s. 170).

Endüstrileşme ile beraber, annenin de çalışma hayatına girmesi, çocuğu televizyona daha bağımlı hale getirmiş; onu adeta bir bakıcı konumuna sokmuştur. Televizyon anne-baba işten gelene kadar çocuğa dadılık yapmakta, onlar işten döndüğünde ise çocukla beraber yine televizyonun karşısına geçilip bir arada vakit geçirilmektedir (Işık, 2007, s. 115). Bugün pek

çok çocuk “okumak istemiyorum yalnızca resimlerine bakmak istiyorum” demektedir. Televizyon, okumayı doğrudan etkilemektedir. Ve her geçen gün çocuklar daha fazla televizyon seyretmekte ve daha az okumaktadır (Akbulut, 2001). Kontrolsüzce uzun süre televizyon izleyen çocuk; yüz yüze iletişim kurmakta zorlanır, sosyalleşme sorunları yaşar, seslenildiğinde tepki vermez, göz teması kurmaz, ders çalışmaya karşı isteksiz olur, kendini doğru bir biçimde ifade edemez, yaratıcılık becerileri hazıra konma nedeniyle zayıflar, üretkenliği körelir, aşırı beslenme sendromu yaşar, başarısı azalır ve saldırgan davranışlarında artış gözlenir (Büyükbaykal, 2007; Işık, 2007, s. 124; Ünal & Durualp, 2012).

Ayrıca, medya toplumdaki birtakım “prefabrik imgeleri” (çizgi film kahramanlarını) sürekli olarak, çocukların ilk televizyon seyretmeye başladıkları andan itibaren, yavaş dozlar halinde çocuklara yığmakta ve bu süreç çocukların orta öğretimden mezun olana kadar devam etmektedir. Sonuç olarak, çocukların yeni imgeler hayal etmeleri caydırılmakta veya engellenmektedir. Çünkü bu durumda, çocukların tek yaptıkları şey, arkalarına yaslanıp pasif olarak kendilerine başkalarınca sunulan bu imgeleri emmektir (Saban, 2014, s. 108).

Televizyonun olumsuz etkileri tartışıldığında araştırmalar daha çok şiddet-saldırganlık başlığında yoğunlaşmaktadır. Televizyona şiddete sık yer verilmesinin temel sebebi çocukların dikkatini canlı tutmak ve heyecanlarını artırmaktır. Bu nedenle çizgi filmlerin ve bilim kurgu ürünlerinin temel malzemesi de şiddettir. Çocuklar için televizyon bir öğrenme aracıdır dolayısıyla saldırgan davranışları da öğrenirler. Araştırmalar televizyonun tek başına şiddete yöneltmediğini, ancak özendirdiğini ve artırdığı göstermiştir. Şiddet hayatın doğal bir parçasıymış gibi sunulmakta, bu da saldırganlığın kabul edilebilir bir problem çözme yolu haline gelmesi ve şiddetin sıradanlaştırılması gibi çok tehlikeli olguları beraberinde getirmektedir.

(Arslan, 2010, s. 15; Işık, 2007, s. 126).

Televizyondaki şiddet içeriğinin çocuklardaki saldırganlığı etkileme sürecini açıklamak için geliştirilmiş birtakım kuramlar da bulunmaktadır. Örneğin Gerbner’ın Vasat Dünya Sendromu olarak isimlendirdiği kurama göre televizyon yoluyla sunulan şiddet, gerçek dünyayı olduğundan daha vasat ve bayağı göstermektedir. Kuramda medyadaki şiddetten etkilenen çocukların, kendilerinin de şiddet kurbanı olacaklarını düşünecekleri ve bu durumun korku ve

kaygı geliştireceği vurgulanmış, dolayısıyla çocuklarda ağlama sıklığı, kekeleme, tuvalet alışkanlıklarında bozulma ve depresyon eğilimi yaşanabileceği ifade edilmiştir. Katarsis görüşü olarak bilinen yaklaşıma göre ise çocuklar, televizyonda gördükleri programları taklit etme yerine televizyonda seyrettiği tiplerle özdeşleşerek rahatlamaktadır. Bu hipotez, belli koşullar altında televizyondaki şiddete maruz kalmanın izleme sonrasında saldırganlık eğilimini azalttığını; izleyicinin şiddet sahnelerine psikolojik olarak dahil olduklarını, bu sahneleri izleyerek içlerindeki enerjiyi boşalttıklarını ve şiddet davranışına daha az eğilimli hale geldiklerini ifade etmektedir (Işık, 2007, s. 130-131).

Çocukların televizyon programlarından olumsuz yönde etkilenmemeleri için ailelere önemli görevler düşmektedir. Aileler; televizyon izleme davranışını günde 1-2 saatle sınırlandırmalı, televizyon programlarının içeriklerini kontrol etmeli, çocuğun televizyonda gördüğü ve anlayamadığı durumları açıklamalı, televizyonu yalnız başına izlemesini önlemeli, çocuğun boş zamanını televizyon izleyerek doldurmasına izin vermemeli ve çocuğa TV karşısında yemek yeme alışkanlığı kazandırmamalıdır (Büyükbaykal, 2007).

2.3.3. Çizgi Filmler ve Çocuklar Üzerindeki Etkileri

Çizgi film; tamamen dijital dünyada yayınlanmak üzere oluşturulmuş, kendi içerisinde birkaç farklı metotla hazırlanan, çizgi, karakter ve metin (senaryo) doğrultusunda hareket ettirilmelerinden oluşan filmidir (Çizgi film sektörel bilgilendirme raporu, 2016).

Başlangıçta yalnızca eğlence amacıyla yapılan çizgi filmler, bugün pek çok alana yayılmıştır. Bu dağılımda rol oynayan etken, çizgi filmin etki gücü ve düşsel dünyası olarak adlandırılabilir. Eğlenceden eğitime, reklam filmlerinden görsel efektlere kadar uzanan birçok alanda çizgi filmin etkinliği gün geçtikçe artmaktadır (Can, 1996, s. 76).

Türkiye’de çizgi filmciliğin ortaya çıkabilmesi karikatür sanatının gelişmesi ile olmuştur. Bu dönemde yabancılardan etkilenen karikatürcüler kâğıt üzerinde durağan biçimde yarattıkları tiplerin beyaz perdede canlandırılması yolunda çalışmalar yapmışlardır. Bunların başında da karikatürist Cemal Nadir gelmektedir. 1930 yılında Son Posta gazetesinde karikatürlerini çizmeye başladığında ilk Türk karikatür karakteri olarak kabul edilen “Amcabey”i yaratmıştır.

Cemal Nadir, 1930 yılında yarattığı “Amcabey” tiplerini kullanarak 1932 yılında “Amcabey Plajda” adını verdiği bir çizgi film denemesinde bulunmuştur. Sadece birkaç dakika sürecek bir film için 600 kadar resim çizmeye çalışır ancak böyle bir çalışmanın tek başına yapılamayacağını fark ettikten sonra çalışmasını yarıda bırakmıştır. Dönemin teknik alandaki eksikliklerinden dolayı da proje devam ettirilememiştir (Can, 1995, s. 13; Kaba, 2014; Ünlü, 2017, s. 21). Türkiye’de 1960’lı yıllarda çizgi film reklam sektörünün çizgi filme yönelmesiyle uzun sürecek bir yükselişe geçer. Üretilen çizgi filmler bazı ürünlerin reklamını yapmak için hazırlanmıştır ve Türkiye’nin ilk animasyon filmi “Zeybek Oyunu” adlı kısa film bu dönemde Vedat Ar tarafından çekilmiştir. 1970-1980’lerde TRT Türk çizgi filmlerinin yer aldığı (Tomurcuk, Süper Cıvıv, Evliya Çelebi, Karınca Ailesi vb) programlar yayımlamaya başlar. TRT’den sonra 1990’lı yıllarda teknolojinin gelişmesi ve animasyon tekniklerinin ilerlemesiyle özel televizyon yayınları ortaya çıkmıştır (Ünlü, 2017, s. 22-23). 2000’li yıllarda kanal sayılarının artmasıyla, kanallar yaş gruplarına göre ayrılmış, aynı yayın grubunun farklı çocukluk dönemlerine hitap eden çok sayıda kanalı olmaya başlamıştır. Türkiye’de özellikle 2007’den sonra Türkiye’de yayın yapan yabancı ve ulusal çocuk kanallarının sayılarında büyük bir artış olmuştur (Ankaralıgil, 2014). Türkiye’de ulusal yayın yapan kanallarda genellikle hafta içi sabah saatlerinde ve hafta sonları hem sabah saatlerinde hem de gün içerisinde çeşitli çizgi filmler yayınlanmaktadır. Bunun yanı sıra uydu aracılığıyla da yayın yapan kanallar arasında “Cartoon Network, TRT Çocuk ve Yumurcak TV” gibi sadece çocuklar için yayın yapan ve günün hemen her saatinde çizgi film yayınlayan kanallar da bulunmaktadır (Türkmen, 2012). Televizyon yayınlarının 24 saate yayılması, sadece çocuklara yönelik 24 saat çizgi film yayınlayan kanalların ortaya çıkması, kanal sayısının artması, program içeriklerinin renkli, animasyonlu ve albenili hale gelmesi, çizgi film-çocuk bağlarını giderek sağlamlaştırmaktadır (Işık, 2007, s. 97).

Çocukların çizgi filmlerden ne kadar etkilendiklerini araştırırken çizgi film seyretme alışkanlıklarının ne düzeyde olduğunun belirlenmesi de gerekmektedir.

Cesur ve Parker’in araştırmasına göre; çocukların TV’de en çok neyi seyretmekten hoşlandığı sorusuna verilen cevaplara bakıldığında, araştırmaya katılan %41.6’sı çizgi filmi söylemişlerdir. Çocukların en sevdiği programların yaşla ilişkisine bakıldığında, çizgi film

seyretme oranında yaşla birlikte bir yükselme, 10 yaştan itibaren de düşme görülmektedir (Cesur & Paker, 2007).

İnce'nin araştırmasına göre; televizyonda yayınlanmakta olan programlar arasında en beğenilen programların ne olduğu sorusuna yönelik cevaplarda %38.9 oranında çizgi filmler ilk sırada yer almıştır (İnce, 1991, s. 68).

RTÜK'ün medya kullanma alışkanlıkları araştırmasına göre; televizyonda izlemekten hoşlandığınız program türleri sıralamasında %28.7 oranıyla çizgi filmler ilk sırada yer almıştır (RTÜK, 2013, s. 241).

Çocukların en fazla taklit ettikleri kişiler en çok gördükleri kişilerdir (Çelenk, 1995, s. 47). Nitekim basına yansıyan haberler, çocukluk döneminde televizyon ve çizgi filmlerin çocukların hayatında ne kadar etkili olduğunu göstermesi açısından oldukça düşündürücüdür.

Nitekim basında çıkan bir habere göre; Mersin'de yaşayan 4 yaşındaki Ferhat Ağırbaş isimli çocuk, kendisini çizgi film kahramanı Pokemon zannederek, yaşadıkları evin 7. katından uçmaya kalkışması sonucunda 21 metre yükseklikten yumuşak zemine çakılan Ferhat'ın sadece ayağı kırılmıştır (Şen, 2000).

Başka bir haberde ise; Kilis'te 7 yaşındaki Seda Aykanat isimli çocuk, “ben süper Pokemon’um. Şimdi Pokemon gibi uçacağım” diyerek kendini apartmanın 5. katından aşağıya bıraktı. Yumuşak toprağa düşen ilkokul öğrencisi çocuğun sağ ayak bileğinin kırıldığı belirlendi (Çelebioğlu, 2000).

Benzer haberlerden bir diğeri; İstanbul'da hayranı olduğu Örümcek Adam'ın gerçek olduğuna inanan 5 yaşındaki Abdullah Yaltırık isimli çocuk, “Ben de uçacağım” diyerek 7. kattaki evlerinin penceresinden atladı. Belden aşağısı kırıklar içinde olan ve felç kalma riski bulunan Abdullah, “Yine uçacağım” demiştir (Çakır, 2007).

Bir diğer haberde ise; Kayseri'de 7 yaşındaki M.Ş. kendini Örümcek Adam sanarak, pencereden balkona atlamak istedi. Ancak hedefi tutturamayarak 3.5 metre yükseklikten sert zemine düştü. Yaralanan M.Ş. hastaneye kaldırılarak tedavi altına alındı (İhlas Haber Ajansı [İHA], 2011).

Evlerinin balkonundan “Ben Pokemonum” diyerek atlayan Ferhat’ın ve benzer haberlerin basına yansması ve çok sayıda şikâyet üzerine; Aile ve Sosyal Araştırmalar Genel Müdürlüğü’nce, televizyon kanallarında çocuklara yönelik programların içeriğini analiz etmek amacıyla, Çocuk Programları ve Bu Programlarda Yayımlanan Reklamların İçerik Analizi adlı bir rapor hazırlanmıştır. Rapora göre incelenen çizgi filmlerde, karakterlerin problemlerini doğaüstü güçler kullanarak çözmelerine (%50) ve çocukta korku yaratacak görüntülere (%37) yer verildiği belirlenmiştir. Katılımcıların çocuklara ilişkin algılarına bakıldığında ise; çocukların her türlü mesaja açık olduğunu ve bu mesajlardan kolayca etkilendiklerini düşündükleri tespit edilmiştir (Aile ve Sosyal Araştırmalar Genel Müdürlüğü, 2008, s. 151).

Bunun üzerine de Pokemon adlı çizgi film yayından kaldırılmıştır.

Çocukların çizgi filmlere bu denli kolayca bağlanabilmelerinin sebebi; hayal dünyalarının genişliği, tükenmeyen enerjileri, güce olan meraklarıdır. Ancak gerçeği değerlendirme yetileri sınırlıdır. Çocukların gelişimsel özelliklerinden dolayı da onları etkileyebilecek türden çizgi filmler geliştirilmektedir (Hamarat, Işıtan, Özcan, & Karaşahin, 2015; Öztekin, 2008, s. 19). Okul öncesi dönem denilen 2-6 yaş aralığı çocuklarının büyük oranda çizgi filmlerle büyüdüğü bir gerçektir (Oruç vd., 2011). Çizgi filmler ve çocuk programlarının çocuğun bilişsel, duygusal durumuna ve davranışlarına yakın olması ve çizgi film kahramanlarıyla kolayca özdeşleşebilmesi, çizgi filmlerin çocuklar tarafından genel olarak izlenme nedenidir. Erkek çocuklar; Pokemon, Spider Man, Süperman ve Ben 10 kılığına girerken; kızlar Barbie ya da Wings kızlarından biriyle özdeşleşebilmektedir. İlk bakışta masum gibi görünen bazı çizgi filmler birbirleriyle veya başkalarıyla güç gösterisine girme, büyüsel güç ve etki altına alma, çocukların bilinçaltına şiddet saldırganlık, kıskançlık, mücadelede üstün gelme, doğaüstü güçlere sahip olma gibi mesajları içermektedir. Öldürmek veya yaralamak olağan bir olay gibi gösterilmektedir (Çelenk, 1995, s. 47; Yazıcı, 2011, s. 60).

Gerek serüven gerek eğitsel yapıda olsun çizgi filmlerde genelde var olma savaşı vardır. İyi kötü, otorite ilişkileri, kuvvetli-zayıf biçiminde konular yer almaktadır. Olaylar hiçbir zaman gerçekçi bir biçimde sunulmaz. Eylemde, karakterlerde, zaman ve mekânda simgesel bir anlatım söz konusudur. Ayrıca çizgi filmlerin hayvansal karakterlerle dolu olması da rastlantı değildir.

Hayvansal özellikler karakterlere bir masumiyet kazandırırken, doğada karmaşık toplumsal ilişkileri tümüyle kaplar ve belirler. Hayvanlar ya doğanın bir parçası olarak ya da olayların odak noktası olarak geçerler. Doğanın parçası olarak algılandığında, kendi özelliklerini yansıtmaktadırlar. Olayların odak noktasındaysalar tek fark konuşabilme yetilerinin de olmasıdır. Ayrıca hayvanlar çizgi filmlerde, insanlara yardım eden olarak da kullanılır. Her zaman haksızlığa uğrayan, doğru ve iyi olandan yanadırlar (Can, 1995, s. 72).

Çizgi filmler çocukların sosyalleşmesinde hem eğlendirici hem eğitici özellikleriyle önemli yer tutan bir medyadır. İçeriğin sunumunda kullanılan kavramlar bilgilendirici niteliktedir. Soyut kavramların (birliktelik, adalet, yardımlaşma vb), somut olarak kişilerin davranışlarında gösterilmesi eğitim işlevinin gerçekleşmesine neden olmaktadır. Bir olay oluşum, devinim ve canlandırma yoluyla irdelenebilmekte ve simgelerle yalınlaştırılarak etkin bir öğrenme sağlanabilmektedir. Çizgi filmde konu gerçekçi bir yaklaşımla verilebildiği gibi karikatürize edilerek de sunulabilmektedir. Böylece eğitim süreci sevimli bir hale dönüştürülerek, kişilik bilgisi isteği artırılabilir (Can, 1996, s. 91; Yazıcı, 2011, s. 61).

Ayrıca kırtasiye malzemesinden terliğe, patates cipsinden nevresime kadar çok sayıda ürün kahramanların maskotları çizgi filmler ile birlikte pazarlanmaktadır. Çocuklar bu tür ürünlere sahip olarak kendileri ile akranları arasında bir fark yaratmaya çalışmakta, tüketerek var olmak çabası içerisine girerek tüketim toplumunun parçası olmaktadır (Yazıcı, 2011, s. 62).

Çizgi filmlerin izleyici kitlesinin çocuklar olması sebebiyle çizgi filmler aracılığıyla verilen iletilerin, rollerin, kavram ve değerlerin önemi büyüktür. Bu bağlamda kişisel, sosyal, bilişsel gelişimlerinde etkili olan çizgi filmler aracılığıyla verilen, iletiler ve sunulmuş şekillerini anlamının çocukları tanımamıza yardımcı olacağını söylemek mümkündür. Çizgi filmlerin ayrıca; güzel vakit geçirme, eğlenirken öğrenme, bilinmeyen evrenin kapılarını açma, gizli öğrenme imkânı sağlama, kendilerini tanımalarını sağlama, düşünme, sorgulama, değerlendirme gibi üst bilişsel davranışlarını geliştirmede bir araç olduklarını söylemek mümkündür (Ünlü, 2017, s. 19). Yetişkinlerin ve anne babaların ise; çocukları için uygun olmayan içerik konusunda dikkatli olması gerekmektedir. Çocukları çizgi filmlerin zararlı

etkilerinden korumak, çocuklar için eğitici ve öğretici programların tespit edilerek izlenmesiyle gerçekleşecektir (Samur vd., 2014). Bu noktada ailenin rehberliği oldukça önemlidir.



BÖLÜM III

YÖNTEM

Bu bölümde araştırmanın modeli, örnekleme, verilerin toplanması ve verilerin analizinde kullanılan yöntem ve tekniklere yer verilmiştir.

3.1. Araştırmanın Modeli

Bu araştırmada; 2016 Eylül - 2017 Eylül Reyting İzlenme Oranı (RTG) ile Share İzlenme Payı (SHR) verilerine göre TRT Çocuk Kanalı 3-5 yaş programları kategorisinde yer alan; Elif'in Düşleri, Kuzucuk ve Pepee çizgi filmlerindeki bilişsel becerileri tespit etmek ve bu becerilerin bulunma sıklığını tespit etmek amacıyla nitel veri analizlerinden içerik analizi kullanılmıştır. İçerik analizi; sözel, yazılı ve diğer materyallerin içerdiği mesajı anlam veya dilbilgisi açısından nesnel ve sistematik olarak sınıflandırma, sayılara dönüştürme ve çıkarımda bulunma yoluyla sosyal gerçeği araştıran bilimsel bir yaklaşımdır (Tavşancıl & Aslan, 2001, s. 22).

İçerik analizi; toplanan verilerin derinlemesine analiz edilmesini gerektirir ve önceden belirgin olmayan temaların ve boyutların ortaya çıkarılmasına olanak tanır. İçerik analizinde temel amaç; toplanan verileri açıklayabilecek kavramlara ve ilişkilere ulaşmaktır. Bu amaçla toplanan verilerin önce kavramsallaştırılması, daha sonra da ortaya çıkan kavramlara göre mantıklı bir biçimde düzenlenmesi ve buna göre veriyi açıklayan temaların saptanması gerekmektedir. Bu temel amaç çerçevesinde veriler; verilerin kodlanması, temaların bulunması, kodların ve temaların düzenlenmesi ve bulguların tanımlanması ve yorumlanması olarak dört aşamada analiz edilir (Yıldırım & Şimşek, 2016, s. 242). İçerik analizinde mesajlardan çıkarımda

bulunma söz konusu olduğundan (Tavşancıl & Aslan, 2001, s. 33), yapılan araştırmanın amacına en uygun yöntem içerik analizi olarak belirlenmiştir.

3.2. Örneklem

Araştırmanın örneklemini TRT Çocuk Kanalı tarafından 3-5 yaş programları kategorisinde yer alan on üç adet çizgi film, 01/09/2016 ile 01/09/2017 tarihleri arasında Reyting İzlenme Oranı (RTG) ile Share İzlenme Payı (SHR) en yüksek olan üç adet çizgi filmin toplam 230 çizgi film bölümü oluşturmaktadır.

Çizgi filmlerin seçilmesinde amaçlı örnekleme yöntemlerinden ölçüt örnekleme kullanılmıştır. Amaçlı örnekleme (ölçüt örnekleme); zengin bilgiye sahip olduğu düşünülen durumların derinlemesine çalışılmasına olanak vermektedir. Bu anlamda, amaçlı örnekleme yöntemleri, pek çok durumda olgu ve olayların keşfedilmesinde ve açıklanmasında yararlı olur. Bu örnekleme yöntemindeki temel anlayış, önceden belirlenmiş bir dizi ölçütü karşılayan bütün durumların çalışılmasıdır. Burada sözü edilen ölçüt veya ölçütler araştırmacı tarafından oluşturulabilir ya da daha önceden hazırlanmış bir ölçüt listesi kullanılabilir (Yıldırım & Şimşek, 2016, s. 122). Amaçlı örneklemede; eldeki bilgilere dayanılarak, analiz açısından karakteristik özellikler gösteren birimler, olaylar, olgular alınarak örnekleme yapılmaktadır (Tavşancıl & Aslan, 2001, s. 56). Yapılan araştırmada ölçütü; izlenme oranı en yüksek olan Elif'in Düşleri, Kuzucuk ve Pepee çizgi filmlerinin toplamda 230 çizgi film bölümü oluşturmaktadır. Ayrıca söz konusu çizgi film bölümlerinin bilişsel beceriler konusunda çalışmaya uygun olan ve yeterli veri sağlayacak özelliğe sahip olan bölümlerin seçilmesine özen gösterilmiştir.

Ulusal ve yalnızca çocuklara yönelik programlar yapan tematik bir kanal olması ve geniş bir izleyici kitlesine hitap etmesi gibi nedenlerle TRT Çocuk Kanalı araştırmanın kapsamına alınmıştır. Araştırmaya “3-5 yaş programları” kategorisinde bulunan ve izlenme oranı en yüksek olan çizgi filmler dâhil edilmiştir. İlgili zaman aralığında yayınlanan programların listesine ise TRT'nin resmi sayfasından ulaşılmıştır.

3.3. İncelenen Çizgi Filmler

Araştırmaya konu olan çizgi filmler; 2016 Eylül - 2017 Eylül Reyting İzlenme Oranı (RTG) ile Share İzlenme Payı (SHR) verilerine göre; TRT Çocuk kanalı 3-5 yaş kategorisinde en çok izlenen ilk üç çizgi filmidir. Söz konusu dönemde yayınlanan çizgi filmlerin bütün bölümleri (Pepee-102, Kuzucuk-87, Elif'in Düşleri-41) araştırmacı tarafından izlenmiştir. Pepee çizgi filminin 102 bölümü TRT Çocuk kanalında yayınlanırken, sonrasında çekilen bölümler Düşyeri kanalında yer aldığından bu bölümler araştırmaya dahil edilmemiştir. Kuzucuk ve Elif'in Düşleri çizgi filmlerinin de araştırma dönemi sonrasında yayınlanan yeni bölümleri araştırmaya dahil edilmemiştir. Her üç çizgi filmde yer alan bilişsel becerilere ait ifadelerin tümü karakterlerle birlikte verilmiştir. Ancak Kuzucuk çizgi filmi 72.bölüme kadar sözsüz olarak yayınlanmıştır. Bu nedenle ilgili bölümler araştırmacı tarafından senaryo haline dönüştürülerek ifade edilmiş, verilerin analizi bu şekilde gerçekleştirilmiştir. Araştırmada, amaçlı örneklem yoluyla seçilen çizgi film bölümlerinin; çalışmaya yeterli veri sağlayacak özelliğe sahip olmasına dikkat edilmiş, veri bakımından yoğunluk gösteren bölümler diğer bölümlere tercih edilmiştir.

Pepee çizgi filmi, 6 Haziran 2008 yılında TRT Çocuk kanalında yayımlanmaya başlamıştır. 36 yaş grubunu hedefleyen Pepee çizgi filmin senaryosu ve yapımı pedagog ve eğitim uzmanlarından oluşan bir ekiple gerçekleştirilmektedir. Çizgi filmin senaryosunu Ayşe Şule Bilgiç yazmakta, müziğini ise eşi Kırac bestelemektedir. Bölüm süresi 10-13 dakika sürmektedir. Şimdiye kadar TRT Çocuk kanalında 102 bölüm yayımlanan çizgi film, şu ifadelerle tanıtılmaktadır:

“Pepee’yi tanımayan yok. Annesi, babası, ninesi, dedesi ve çok sevdiği kardeşi Bebee ile birlikte yaşayan Pepee’nin bilmesi gereken çok şey var! Yakın arkadaşları Şila, Zulu, Köpüş ve Kalem ile her gün yeni bilgiler öğrenen Pepee’de hayat, yeni keşiflerle dolu, kocaman bir oyun haline geliyor.”

Araştırmaya dahil edilen bir diğer çizgi film ise, Kuzucuk’tur. Yönetmenliğini Fırat Şahin’in, yapımcılığını Orhan Öztürk’ün, senaryosunu ise Ramazan Arman’ın yaptığı Kuzucuk çizgi

filminin; bölüm süresi 3-14 dakika sürmektedir. Araştırma dönemi kapsamında 87 bölümü incelenen çizgi film, şu ifadelerle tanıtılmaktadır:

“Ona Kuzucuk diyorlar. Zamanının çoğunu arkadaşları Horoz, Leylek, Köstebek ve Ördek ile oyunlar oynayarak geçiriyor. Onlarla vakit geçirirken hem çok eğleniyor hem de onlardan çok şey öğreniyor. Bazen arkadaşlarıyla sorun yaşadığı da oluyor ama sonunda hep birlikte üstesinden geliyor. Çünkü onlar birbirlerini çok seviyorlar.”

Son olarak araştırmaya dahil edilen çizgi film ise Elif’in Düşleri’dir. Yönetmenliğini Kenan Aktaş’ın ve Varış Kaya’nın, yapımcılığını İsa Doğmuş ve Kenan Aktaş’ın ve senaryosunu ise; Tuba Kumaş, Özge Sunar ve Varış Kaya yapmıştır. Elif’in Düşleri isimli çizgi film ise şu ifadelerle tanıtılmaktadır:

“Elif meyve ve sebzeleri çok seviyor. Her gün manav olan dedesini ziyaret ediyor. Düşlerinde meyve ve sebzelerle konuşabiliyor. Onlarla eğlenceli oyunlar oynayan Elif, meyve ve sebzelerin özelliklerini ve faydalarını öğreniyor.”

3.4. Verilerin Toplanması

Araştırmacı, araştırmasına başlamadan önce, alandaki kuramlardan yola çıkarak veya kendi geliştirdiği kategoriler yoluyla işe başlayabilir. Bu durumda, kategoriler önceden oluşturulmuştur ve araştırmanın amacını yansıtmaktadır (Yıldırım & Şimşek, 2016, s. 198). Araştırmada; çizgi filmler izlenmeden önce okul öncesi öğretim programı ve kuramlara dayanarak bilişsel becerilere ilişkin kategorilerin yer aldığı bir form oluşturulmuştur. Kategori yorumlamalarının araştırmacıdan araştırmacıya değişmemesi nesnelliğin bir şartı olan güvenilirliği sağlar (Tavşancıl & Aslan, 2001, s. 80). Araştırmada güvenilirliği sağlamak amacıyla çizgi filmlerde geçen ifadeler metne dönüştürülerek, oluşturulan kategorilerle ifadelerin uyumlu olup olmadığı iki uzman tarafından ayrı ayrı kodlanarak “görüş birliği” ve “görüş ayrılığı” olan kodlar belirlenmiştir. Yapılan kodlamaların güvenilirlik hesaplamasında Miles & Huberman’ın önerdiği güvenilirlik formülü kullanılmış (Yıldırım & Şimşek, 2016, s. 198) ve araştırmacılar arasındaki uygunluğu test etmeye yönelik olan bu formülden elde edilen

eşitliğin %70'ten daha yüksek bir sonuç vermesi beklenmiştir (Tavşancıl & Aslan, 2001, s. 81). Yapılan hesaplama sonucunda ise kodlayıcılar arasında % 80'in üzerinde paralellik bulunmuştur.

3.5. Verilerin Analizi

Nitel verinin nicelleştirilmesi, görüşme, gözlem veya dokümanların incelenmesi yoluyla elde edilmiş yazılı biçimdeki verinin belirli süreçlerden geçirilerek sayılara veya rakamlara dökülmesidir. Tipik bir nitel veri setinde iki tür analiz biriminden söz edilebilir: sözcükler ve cümleler. Bir sözcüğün herhangi bir yazılı kaynağın en küçük yapı taşı olması, bir cümlelerin ise başı ve sonu belirgin analitik bir ünite olması açısından hem araştırmacının kategoriler oluştururken kullanacağı önemli bir aracı hem de araştırmanın analiz birimini oluşturacaktır. Sözcük/cümlelerin analiz birimi olarak kullanılması sınırlarının açık, tanınmalarının kolay olması sebebiyle araştırmacılara bazı kolaylıklar sağlar (Yıldırım & Şimşek, 2016, s. 198). Araştırmada analiz birimi olarak, sözcük/cümle kullanılmıştır. Yapılan araştırmada öncelikle çizgi filmlerde yer alan sahneler yazılı metne (senaryo) dönüştürülmüştür. Her bir sahneye ilişkin metinlerde yer alan sözcükler/cümleler incelenerek kodlanmıştır. Kodlama sırasında senaryodaki her bir cümle için 1'den başlayarak numaralar verilmiş, ilgili numaralar da ait oldukları kategorilerin altına yerleştirilmiştir. Bu işlem, her bir çizgi filmin her bir bölümü için ayrı ayrı olarak yapılmıştır. Çünkü; içerik analizi tekniğinin güvenilirliği kodlama işlemine bağlıdır (Tavşancıl & Aslan, 2001, s. 80). Daha sonra elde edilen bulgular sayısallaştırılarak her bir çizgi film bölümü için bilişsel becerilere ilişkin ayrı ayrı frekans ve yüzde tabloları oluşturulmuştur. Ayrıca; araştırmanın bulgu ve yorumlar kısmındaki parantez içi verilerde B ile işaretli sayılar Pepee ve Kuzucuk çizgi filmlerinin konu ile ilgili bölümünü, virgül ardındaki sayılar ise bölüm içerisindeki dakikayı işaret etmektedir. Elif'in Düşleri çizgi filminde ise parantez içi verilerde bölümlerin ismi, virgül ardındaki sayılar ise bölüm içerisindeki dakikayı işaret etmektedir.

BÖLÜM IV

BULGULAR VE YORUM

Bu bölümde Pepee, Kuzucuk ve Elif'in Düşleri çizgi filmlerinde yer alan bilişsel becerilere ait bulgulara yer verilmiştir.

4.1. Pepee Çizgi Filminde Yer Alan Bilişsel Beceriler

Tablo 7 *Pepee Çizgi Filmindeki Bilişsel Becerilere İlişkin Frekans ve Yüzde*

Bilişsel Beceriler	Frekans (f)	Yüzde (%)
Sıralama	35	12,02
Sınıflandırma/Gruplama	94	32,30
Parça-Bütün ilişkisi kurma	11	3,78
Tahmin etme	33	11,34
Eşleştirme	24	8,24
Sorgulama	44	15,12
Sayma	34	11,68
Problem çözme	16	5,49
TOPLAM	291	100,00

Tablo 7'ye bakıldığında ilgili çizgi filmde bilişsel beceriler kategorisinde; sıralama, sınıflandırma, parça-bütün ilişkisi kurma, tahmin etme, eşleştirme, sorgulama, sayma ve problem çözme olmak üzere toplam sekiz tane beceri kategorisinin yer aldığı görülmektedir. İlgili çizgi filmdeki bilişsel beceriler arasından en fazla beceri, sınıflandırma/gruplama kategorisinde (%32,3 olarak) saptanmıştır. Bununla birlikte Pepee çizgi filminde en az bilişsel beceri, parça-bütün ilişkisi kurma kategorisinde (%3,7 olarak) saptanmıştır.

4.1.1. Sıralama Becerilerine İlişkin Bulgular

Pepee çizgi filminde “sıralama” becerilerine ait ifadelerin tümü (n=35), ifadeyi kullanan karakterlerle birlikte aşağıda verilmiştir.

Pepee: Geçtim mi baba?

Baba: Geçtin koçum, geçtin. Aferin sana.

Baba: Aferin Bebee. Sen de üçüncü oldun bak!

Bebec: Yaşasın üçüncü oldum, üçüncü!

Yukarıda verilen ifadede (n=1) Pepee çizgi filminde (B19, 4:30-4:50dk); Pepee, babası ve Bebec koşu yarışması yapmaktadır. Yarışmanın sonunda da; Pepee’nin babasını geçtiği, Bebec’nin ise sonuncu olduğu ifade edilerek, sıralama yapılmıştır. Çocuklar için sıralama etkinliklerinde de yer alan sık sık sıralama kelimelerini kullanma (bu oyunda kaçınıcı oldun gibi ifadeler) nedeniyle sıralama kategorisinde değerlendirilmiştir.

Şila: Bir uzun ağaç, bir kısa ağaç. Uzun ağaç, kısa ağaç.

Şila: Hımm şey tamam buldum. Uzun kalem, kısa kalem. İşte bir uzun kalem bir kısa kalem Şuşu.

Şila: Uzun bir sokak lambası. Kısa bir sokak lambası.

Bebec: Uzun kısa ne abi?

Pepee: Boy yani mesela kalk şimdi ayağa. Bak boylarımıza! Gördün mü? Ben uzunum, sen kısasın. Yani ben senden daha uzunum.

Pepee: Hımm ben ne bulsam? Hah bir tane uzun çiçek, bir tane de kısa çiçek.

Şila: Ben ne çizsem acaba ne çizsem ne çizsem? Hah buldum! Uzun ve kısa bir ip.

Pepee: Aha çok güzel buldun Şila! Ben de uzun bir kaydırak, kısa bir kaydırak çizdim. Başka uzun ve kısa ne bulabiliriz, ne bulabiliriz?

Şila: Aha buldum! Salatalık. Bu uzun salatalık, bu kısa salatalık.

Pepee: Aha güzel buldun Şila! Ben ne bulsam ne bulsam? Buldum! Bir uzun bardak, bir kısa bardak.

Bebec: Ben de çizeceğim ben de! Bir kısa abi, bir uzun Zulu. Bak abiş kısa, Zulu uzun!

Yukarıda verilen ifadelerde (n=10) Pepee çizgi filminde (B31, 2:23-11:15dk); Şila, Şuşu, Pepee ve Bebee birlikte uzun-kısa bulmaca oynamaktadır. Çevresinde gördükleri uzun ve kısa olan şeyleri karşılaştırarak hangisinin uzun hangisinin kısa olduğunu bulmaya çalışmaktadırlar. Sıralama becerisi kategorisi iki veya daha fazla nesneyi karşılaştırmayı gerektirdiğinden yukarıdaki ifadeler de ilgili kategoride değerlendirilmiştir.

Nene: Yakında bir çiçek uzakta iki tane ağacımız var.

Pepee: Evet noktamız burası. Ev bizden uzakta, kaplumbağa ise yakında!

Pepee: İşte uzakta bir park görüyorum Şuşu! İşte yakında bir uğurböceği!

Yukarıda verilen ifadelerde (n=3) Pepee çizgi filminde (B33, 6:10-10:15dk); Nene, Pepee ve Bebee uzak-yakın bulmaca oynamaktadır. Çevresinde gördükleri uzak veya yakın olan nesneleri karşılaştırarak hangisinin uzakta, hangisinin yakında olduğunu bulmaya çalışarak uzak ve yakın nesneleri sıralarlar.

Şila: Benim ne kadar az misketim var Pepee!

Pepee: Evet ne yapalım Şila böyle olmuş. Senin misketlerin az benimkiler çok.

Nene Pepee ve Şila'ya gözleme yapmaktadır.

Nene: Al bakalım Pepee bu senin tabağın! Al kızım bu da senin tabağın!

Pepee: Ama benimi az. Şılanınki çok. Az gözleme (kendi tabağını gösterir), çok gözleme (Şila'nın tabağını gösterir).

Pepee: Ama ama Şila'nın ayranı da çok. Benim ayranım az. Az ayran (kendi bardağını gösteriyor), çok ayran (Şila'nın bardağını gösteriyor).

Yukarıda verilen ifadelerde (n=3) Pepee çizgi filminde (B46, 5:10-8:03dk); Pepee ile Şila misketlerini boyamaktadır. Misketlerini boyamadan önce Şila Pepee'nin misketlerinden daha az misketi olduğunu fark eder. Pepee'nin çok, Şila'nın az misketi vardır. Daha sonra neneleri onlara gözleme ve ayran verir. Ancak bu kez de Şila'nın gözlemesi ve ayranı Pepee'nin gözlemesi ve ayranından daha çoktur. Dolayısıyla bu bölümde nesneler miktarlarına göre (azçok) sıralanmış olup ilgili sahne aşağıda verilmiştir:



Şekil 1. Pepee çizgi filminde sıralama becerisine ilişkin sahne.
<https://www.youtube.com> sayfasından erişilmiştir.

Pepee: Benim en uzun kalemim kırmızı olan.

Bebec: Benim en uzun kalemim sarı.

Pepee: Aaa bende kırmızı kalemde sonra mavi kalem geliyor. Şimdi mavi kalemde daha kısa diğerlerinden daha uzun bir kalem bulmalıyım. Hımm. Yeşil kalem sarı kalemde daha uzun. Şimdi turuncu kalem sıradaki. Bebec’yi denemek için bir oyun yapacağım Şuşu. Ve sıradaki kalemimiz işte şu beyaz olan! (en kısa kalem) Sonra da şu siyah kalem geliyor! Sonra da mor kalem geliyor. Sonra da pembe kalem. İşte oldu! (Gülerek) İşte en uzundan en kısaya boy sırası! olmuş mu Bebec?

Bebec: Ama ama abiş. Bu beyaz burada olmamış. Beyaz kalem siyah kalemde uzun değil. Mordan da uzun değil. Pembeden de uzun değil.

Yukarıda verilen ifadelerde (n=12) Pepee çizgi filminde (B58, 7:05-10:55dk); Pepee ile Bebec kalemle boy sıralamaca oynamaktadır. Her ikisi de kalemlerinin yan yana getirip hangisinin daha uzun olduğunu tespit ederek, kalemlerini boy sırasına göre dizmektedirler. Ancak yukarıda verilen ifadede görüldüğü gibi Pepee kardeşini yanıltmak için en kısa kalemin yerini yanlış bir sıraya sokuyor. Bebec ise Pepee’nin yanlış sıraya soktuğu en kısa kalemini diğer kalemlerin boylarıyla karşılaştırarak doğru sırasını söylüyor. Böylece nesneleri büyüktten küçüğe doğru sıralanmış olmaktadır. İlgili sahne ise aşağıda verilmiştir:



Şekil 2. Pepee çizgi filminde sıralama becerisine ilişkin sahne.
<https://www.youtube.com> sayfasından erişilmiştir.

Şila'nın annesi (Teyzesi): Sağlıklı bir vücuda sahip olabilmek için günde üç kere yani doğru zamanda yemek yemeliyiz.

Şila'nın annesi (Teyzesi): İlk yemeğimizi sabah uyandıktan, elimizi yüzümüzü yıkadıktan sonra yeriz Şilacığım.

Pepee: Peki üç kere yeriz dedin ya ikinci yemeği ne zaman yeriz teyze?

Şila'nın annesi (Teyzesi): Günün ikinci yemeğini işte şu an yediğimiz vakitte yeriz. Yani kahvaltıdan sonra günün ortasına doğru. Günün ortasında yediğimiz bu yemeğin adı da öğle yemeğidir.

Pepee: Peki teyze üçüncü yemeği biz ne zaman yeriz?

Şila'nın annesi (Teyzesi): Günün üçüncü yemeği ise akşam yemeğidir. Hava karardığında günün üçüncü yemeğini yeriz.

Şila: Kahvaltı, öğle yemeği ve akşam yemeği. Günde üç kere yemek yeriz.

Yukarıda verilen ifadelerde (n=1) Pepee çizgi filminde (B73, 4:00-6:45dk); Pepee ve Şila günde kaç kere yemek yemek gerektiğini öğrenmektedir. Şila'nın annesinin ilk yemeği sabah, ikinci yemeği öğle, üçüncü yemeği ise akşam yemek gerektiğini söylemesi üzerine günde üç kere sabah, öğle ve akşam sıralamasıyla yemek yenmesi gerektiği vurgulanmaktadır.

Pepee: Sarı möcük kara möcükten biraz daha mı küçük dede?

Dede: Evet Pepee sarı möcük 2 kara möcük 7 yaşında. Yani sarı möcük daha genç. Yaşı çok olana yaşlı yaşı az olana genç denir.

Pepee: Evet dede, annem öğretmişti. Sen kaç yaşındasın dede?

Dede: Ben 62 yaşındayım Pepee.

Pepee: Ben de 4 yaşındayım. Benim yaşım senden daha az. O zaman ben gencim sen yaşlı.

Bebec: Ben de 2 yaşındayım.

Pepee: O zaman en genç sensin.

Yukarıda verilen ifadelerde (n=3) Pepee çizgi filminde (B88, 7:10-8:43dk); Pepee ile Bebec dedelerinin çiftliğine giderler. Dedelerinin çiftliğindeki ineklerden biri olan kara möcüğün sarı möcükten daha yaşlı olduğunu yaşını sorarak öğrenirler. Bunun üzerine Pepee dedesinin yaşını sorarak kendisinden daha yaşlı olduğunu anlar. Daha sonra Bebec kendi yaşını söyleyerek kendisinin dedesinden ve Pepee’ den de genç olduğunu anlar. Yukarıdaki ifadelerden de anlaşılacağı üzere yaş sıralaması yapılmaktadır.

Dede: Kendi tarlasındaki mısırları ilk bitiren birinci olur. Herkes hazırsa başla!

Pepee: Mısırları sepete döktüm döktüm. Ben birinci oldum birinci oldum haha!

Dede: Aferin size çocuklar. Pepee birinci, Şıla ikinci, ben de üçüncü oldum.

Yukarıda verilen ifadede (n=1) Pepee çizgi filminde (B89, 4:00-5:25dk); Pepee ile Şıla dedelerinin tarlasında sebze toplama yarışı yapmaktadır. Ve yarışın sonunda sıralama yapılarak birinci, ikinci ve üçüncü belirlenmektedir.

Pepee: Aaa benim çok misketim var Şıla’nın az misketi var.

Yukarıda verilen ifadede (n=1) Pepee Çizgi filminde (B93, 0:10-0:30sn); Pepee ile Şıla misket oynamakta ve misketlerini karşılaştırarak Pepee’nin çok Şıla’nın az olduğu sonucuna varmaktadır.

Yukarıdaki ifadeler sıralama becerisi tanımında verilen, ikiden fazla nesneyi belli düzen içinde yan yana dizme, ifadesine uymasından dolayı bu kategoride değerlendirilmiştir. Ayrıca okul öncesi dönem çocukları için sıralama etkinlikleri (nesneleri büyükten küçüğe, ağırlıklarına göre,

miktarlarına göre, uzunluklarına göre sıralama ve birbiriyle ilişkili olayları sıralama) göz önünde bulundurularak bu kategoriye yerleştirilmiştir.

4.1.2. Sınıflandırma/Gruplama Becerilerine İlişkin Bulgular

Pepee çizgi filminde “sınıflandırma/gruplama” becerilerine ait ifadelerin tümü (n=94), ifadeyi kullanan karakterlerle birlikte aşağıda verilmiştir.

Pepee: Bir kırmızı bayrağım var. Bir kırmızı elma. Bir de kırmızı gülüm var. İşte kırmızı bir uğurböceği! İşte kırmızı bir atkı! İşte kırmızı bir şemsiye! Vee kırmızı bir top!

Şuşu: Bir tane kırmızı balon. Bir tane kırmızı çilek. Bir tane kırmızı çorap. Bir tane kırmızı araba. Bir tane kırmızı kalem.

Yukarıda verilen ifadede (n=12) Pepee Çizgi filminde (B3, 4:25-10:15dk); Pepee kırmızı toplama oyunu oynamaktadır. Çevresinde gördüğü kırmızı nesneleri bir araya getirmeye çalışmaktadır. Sınıflandırma becerisi, nesneleri alışılmış özelliklerine ya da niteliklerine göre gruplama becerisi olması sebebiyle yukarıdaki ifadeler bu kategoride değerlendirilmiştir.

Pepee-Şuşu: (Şarkı söyleyerek) Bir tane sarı ev. Bir tane sarı araba. Bir tane sarı top. Bir tane sarı şapka. Bir tane sarı güneş. Bir tane sarı ağaç. Bir tane sarı muz. Bir tane sarı vagon. Bir tane sarı çiçek. Bir tane sarı toka. Bir tane Zuku. Bir tane sarı limon.

Yukarıda verilen ifadede (n=12) Pepee Çizgi filminde (B15, 9:30-10:45dk); Pepee sarıları bul oyunu oynamaktadır. Çevresinde gördüğü sarı nesneleri bir araya getirmeye çalışmaktadır.

Pepee-Şuşu: (Şarkı söyleyerek) Bir tane mavi kuş. Bir tane mavi gökyüzü. Bir tane mavi pantolon. Bir tane mavi çiçek. Bir tane mavi deniz. Bir tane mavi şemsiye. Bir tane mavi havlu. Bir tane mavi gözlük.

Yukarıda verilen ifadede (n=8) Pepee Çizgi filminde (B20, 9:18-10:14dk); Pepee mavi arıyor oyunu oynamaktadır. Çevresinde gördüğü mavi nesneleri bir araya getirmeye çalışmaktadır.

Pepee-Şuşu: (Şarkı söyleyerek) Birsürü yeşil çimen. Bir tane yeşil ağaç. Bir tane yeşil salatalık. Bir tane yeşil maydonoz.

Pepee: Bir tane de yeşil küreklerimiz oldu. Aa işte yeşil bir yaprak!

Yukarıda verilen ifadede (n=6) Pepee Çizgi filminde (B27, 2:30-3:20dk); Pepee yeşil arıyor oyunu oynamaktadır. Çevresinde gördüğü yeşil nesneleri bir araya getirmeye çalışmaktadır.

Anne: Tost yemek ister misiniz?

Pepee: Aaa bu tostlar kare dede!

Anne: Size birer dilim kek getirdim.

Pepee: Aaa dede bak bak! Kekler de üçgen. *Anne:*

Size birer tane de pasta getirdim.

Bebec: Yaşasın yuvarlak pasta!

Pepee: Aaa dede. Bak gözlüklerde de bizim şekillerden var.

Dede: Evet evlat. Bak bu yuvarlak gözlük, bu üçgen gözlük bu da kare gözlük.

Yukarıda verilen ifadelerde (n=6) Pepee Çizgi filminde (B30, 6:50-7:25dk); Pepee ve Bebec kare, üçgen ve yuvarlak nesneleri fark etmektedir. Annesinin getirdiği tostları, kekleri ve pastaları şekillerine göre sınıflandırırken, dedesinin getirdiği gözlükleri de şekillerine göre sınıflandırmaktadır.

Pepee: Aha çay sıcak, kar soğuktur.

Şuşu: Mesela güneş sıcaktır. Dondurma soğuktur. Dolaptan çıkmış bir süt ne kadar soğuk! Fırından çıkmış bir kek ne kadar sıcak! Kalıp kalıp duran buz ne kadar soğuk! Kaynayan bir yumurta ne kadar sıcak!

Yukarıda verilen ifadelerde (n=8) Pepee Çizgi filminde (B35, 2:30-4:35dk); Pepee sıcak-soğuk bulmaca oynamaktadır. Şuşu ile birlikte Pepee hangi nesnelerin sıcak hangi nesnelerin soğuk olduğunu bulmaya çalışmaktadır.

Pepee: Mesela kar da beyazdır. Sonra bulutlar da beyaz. Sonra süt de beyazdır. Bak ineğin buraları da beyazdır.

Bebec: Başka siyah nede var?

Pepee: Mesela şey, zeytin de siyahtır Bebec. Benim saçlarım da siyahtır.

Yukarıda verilen ifadelerde (n=6) Pepee Çizgi filminde (B40, 7:28-8:05dk); Pepee kara möcükün tüylerinin siyah ve beyaz olduğunu fark etmesi üzerine siyah ve beyaz rengine sahip nesnelerin neler olabileceğini düşünmektedir.

Pepee: Hadi Bebee, Şila muzları seçip Zulu'ya verelim. (Muzları Zulu'ya atarlar ve muz yığını oluşur). Yakala Zulu! (Zulu'ya armutları atarlar ve armut yığını oluşur)

Pepee: Mandalina portakala benziyor Şuşu. Hem ikisi de turuncu hem de yuvarlak. Mandalina biraz daha küçük, portakal daha büyük. Ama çok benziyorlar.

Yukarıda verilen ifadelerde (n=3) Pepee Çizgi filminde (B42, 6:35-8:10dk); Pepee ve arkadaşları meyve yeme şenliği yapmak için şenlik yerine meyve getirirler. Pepee, Şila ve Bebee şenlik yerine geldiklerinde Zulu ve kardeşlerinin meyveleri sınıflandırdıklarını görürler. Muzlar bir yerde, elmalar bir yerde, portakallar bir yerde, armutlar bir yerde ve mandalinalar bir yerde toplanmıştır. Bunun üzerine Pepee ve arkadaşları da getirdikleri meyveleri seçip Zulu'ya verirler. Ayrıca mandalina ve portakalın renk ve şekil olarak birlerine çok benzediğini gören Pepee bu iki meyvenin aynı sınıfa ait olabileceğini düşünmektedir. İlgili sahne ise aşağıda verilmiştir:



Şekil 3. Pepee çizgi filminde sınıflandırma/gruplama becerisine ilişkin sahne.
<https://www.youtube.com> sayfasından erişilmiştir.

Pepee: Aha kırmızı oyuncakları kırmızı çekmeceye koyacağım. Sarı oyuncaklarımı sarı çekmeceye, yeşil oyuncaklarımı da yeşil çekmeceye koyacağım. Sonra mavi oyuncaklarımı da mavi çekmeceye koyacağım.

Yukarıda verilen ifadede (n=4) Pepee Çizgi filminde (B43, 4:45-6:55dk); Pepee odasındaki dağınık oyuncakları toplamak için oyuncaklarını renklerine göre ayırıp, renklerine göre sınıflandırarak çekmecelere yerleştirmektedir. Böylece odasını düzenlemiş olmaktadır. İlgili sahne aşağıda verilmiştir:



Şekil 4. Pepee çizgi filminde sınıflandırma/gruplama becerisine ilişkin sahne.
<https://www.youtube.com> sayfasından erişilmiştir.

Pepee: 10 tane sarı misketim var.

Pepee: 10 tane kırmızı misketim var.

Pepee: 10 tane yeşil misketim var.

Pepee: 10 tane mor misketim var.

Pepee: 10 tane mavi misketim var.

Şuşu: Bak hepsini kendi renklerinde gruplara ayırmış oldun.

Yukarıda verilen ifadelerde (n=5) Pepee Çizgi filminde (B49, 1:20-3:05dk); Pepee misketleri arasından Şuşu'nun söylediği renkte olanları seçip renklerine göre bir köşede biriktirmektedir.

Böylece sarı, kırmızı, yeşil, mor ve mavi misketlerini gruplandırmış olmaktadır. *Şila:*

Benim misketlerim pembe olsun.

Pepee: Ne renge boyayalım Zulu misketlerini? (Zulu siyah rengi gösterir) Aaa siyah seçti Zulu, hadi boyayalım!

Bebec: Ne renge boyayalım Maymuş? (Maymuş beyaz rengi gösterir) Aaa beyaz, tamam!

Şila: Bebec bunları ne renge boyayalım?

Bebec: Turuncu yapalım!

Yukarıda verilen ifadelerde (n=4) Pepee Çizgi filminde (B49, 6:30-9:20dk); Pepee, Bebee, Şila, Maymuş ve Zulu misketlerini farklı renklere boyamaktadırlar. Böylece herkesin misketi ayrılmış, karışmamış olacak.

Şaşırtı makinesi: Mavi renkte olan nesneleri bir araya getiriniz.

Pepee: Kara möcükte mavi bir top, Maymuş'ta mavi bir araba ve bende mavi bir üçgen var.

Şaşırtı makinesi: Sarı renkte olan nesneleri bir araya getiriniz.

Pepee: Kara möcükte sarı bir top, Maymuş'ta sarı bir araba ve bende sarı bir üçgen var. *Şaşırtı makinesi:* Mor renkte olan nesneleri bir araya getiriniz.

Pepee: Kara möcükte mor bir top, Maymuş'ta mor bir araba ve bende mor bir üçgen var. İşte hepsi bir arada.

Yukarıda verilen ifadelerde (n=9) Pepee Çizgi filminde (B75, 5:10-6:20dk); Pepee şaşırtı makinesinin söylediği renkte nesneleri bir araya getirmektedir.

Dede: Bu resimdekiler bizim büyük ailemiz çocuklar!

Pepee: Büyük aile mi?

Dede: Evet Pepee büyük aile. Sen, annen, baban ve Bebee küçük ailesiniz. Buna çekirdek aile denir.

Yukarıda verilen ifadelerde (n=2) Pepee Çizgi filminde (B81, 8:20-9:20dk); Pepee ailesinin kimlerden oluştuğunu öğrenmektedir. Dedesinin resimde görülen ailenin büyük aile olduğunu söylediği, Pepee'nin ailesini ise çekirdek aile olarak sınıflandırdığı ve çekirdek ailede kimlerin olduğunu söylediği görülmektedir.

Pepee: Dede, gerçekten çilli bili bilinin yumurtası sıcak mı?

Dede: Öyle el yakacak kadar sıcak değil. Ama buz gibi de değil.

Pepee: Hah evet. Sıcak değil ama soğuk da değil. Ilık bu yumurta dede.

Yukarıda verilen ifadelerde (n=1) Pepee Çizgi filminde (B90, 9:25-9:45dk); Pepee dedesinin çiftliğindeki çilli bili bilinin yumurtasının sıcak mı soğuk mu olduğunu anlamaya çalışmaktadır.

Yumurtanın sıcak mı soğuk mu hangi sınıfa ait olduğunu belirlemeye çalışan Pepee söz konusu olan sınıfları karşılaştırarak yumurtanın ılık sınıfına ait olduğunu anlamaktadır.

Pepee: Aha şu ağaç düz (düz ağacı gösterir), şu ağaç eğridir! (eğri ağacı gösterir) *Şuşu:*

Şu sayfadaki makarna pişmemiş, bu tabaktaki ise pişmiş makarna!

Pepee: Pişmemiş makarna düz, tabaktaki pişmiş makarna ise eğridir.

Pepee: İşte bu düz bir salatalık! Bu ise bak böyle yamulmuş yani eğri bir salatalık!

Pepee: Bu düz bir ray, bu ise eğri bir ray! Düz-eğri, düz-eğri.

Pepee: Aaa burada iki tane kalem var! Şey bu kırmızı kalem düz, bu yeşil kalem eğri.

Pepee: Aaa bu bir harf! Bu düz bir harf, bu eğri bir harf!

Pepee: Bu yazı düz, bu yazı eğri yazılmış.

Yukarıda verilen ifadelerde (n=16) Pepee Çizgi filminde (B95, 1:45-6:25dk); Pepee Şuşu ile eğri ve düz bulmaca oynamaktadır. Resimde gördüğü nesnelerin hangilerinin düz hangilerinin eğri olduğunu anlamaya çalışmaktadır.

Yukarıdaki ifadeler sınıflandırma/gruplama becerisi tanımında verilen, nesnelerin boyut, renk, şekil, yapısal özellikler gibi algısal özelliklerini dikkate alarak karşılaştırma yapmak, ifadesine uymasından dolayı bu kategoride değerlendirilmiştir.

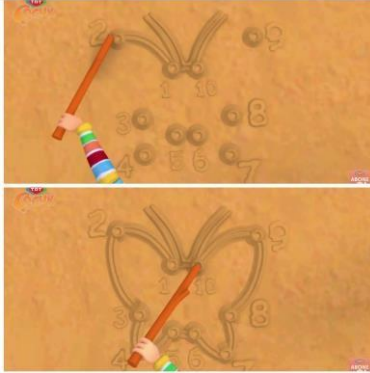
4.1.3. Parça/Bütün İlişkisi Kurma Becerilerine İlişkin Bulgular

Pepee çizgi filminde “parça-bütün ilişkisi kurma” becerilerine ait ifadelerin tümü (n=11), ifadeyi kullanan karakterlerle birlikte aşağıda verilmiştir.

Pepee: 1 numaralı nokta burada. Şimdi 1’den 2’ye bir çizgi çekiyorum. Ve 2’den 3’e çizgi çekiyorum. Şimdi de 3’ten 4’e bir çizgi çekiyorum. 4 numaralı noktadan 5’e bir çizgi çekiyorum. 5’den 6’ya, 6’dan 7’ye ve 8’e, 8’den 9’a ve 9’dan 10’a. İşte bitti! Bu bir kelebek!

Yukarıda verilen ifadelerde (n=1) Pepee çizgi filminde (B55, 6:55-8:45dk); Pepee’ye dedesi bir oyun öğretmektedir. Nokta birleştirmece oyunu çocukların eğlenerek yapacakları numara sırasına göre bütün noktaların birleştirildiği bir oyundur. Bütün noktalar birleştğinde ortaya bir

şey çıkar. Parçalara bölünmüş bir bütün elde etmeye çalışırlar. Dolayısıyla bu oyun doğrudan parça bütün ilişkisi kurma becerisi ile ilişkilendirilmiştir. İlgili sahne ise aşağıda verilmiştir:



Şekil 5. Pepee çizgi filminde parça-bütün ilişkisi kurma becerisine ilişkin sahne. <https://www.youtube.com> sayfasından erişilmiştir.

Şila: Peki neler gerekiyor?

Pepee: Üç tane sopa, biraz kağıt, biraz bant, bir de ip gerekiyor Şila.

Dede: Şimdi bu üç sopayı üst üste koyacağız. Ve böyle bir güzel bağlıyoruz. Şimdi şu ipleri sopaların bir ucundan diğerine bağlayacağız. Böylece 6 tane kenar oluşturacağız. Şu renkli kağıtları da alıp şöyle güzelce uçurtmamızı katlıyoruz. Ve bantla güzelce yapıştırıyoruz. Şimdi bu renkli kağıtlardan da güzel bir kuyruk yaptık mı uçurtmamız hazır demektir.

Yukarıda verilen ifadelerde (n=1) Pepee çizgi filminde (B69, 0:55-4:10dk); Pepee, Şila ve dedesi uçurtma yapmaktadır. Uçurtmayı yapabilmek için gerekli olan malzemeleri kullanarak bir uçurtma oluştururlar.

Şila'nın annesi (Teyzesi): Önce bu kağıtları önünüzdeki şekillerle istediğiniz gibi süsleyin çocuklar. Şimdi bu kağıtlarla rulolarımızın üzerini kaplıyoruz.

Pepee: Peki şimdi bunlardan nasıl dürbün yapacağız teyze?

Şila'nın annesi (Teyzesi): Şimdi bu ipleri alın. Bir ucunu bir ruloya diğer ucunu diğer ruloya yapıştırıyoruz. İşte dürbünümüz hazır!

Yukarıda verilen ifadelerde (n=1) Pepee çizgi filminde (B85, 4:30-6:20dk); Pepee, Şila ve Bebee dürbün yapmaktadır. Dürbün için gerekli malzemeler getirildikten sonra Pepee'nin teyzesi dürbünün nasıl yapılacağını anlatır ve sonunda parçalardan bir bütün, dürbün elde ederler.

Dede: Önce üç ayrı büyüklükte yuvarlak bir kartopu yapacağız. Topları böyle yuvarlayarak büyütüp getirin çocuklar. (Herkes istenilen boyutta kartopunu dedelerinin yanına getirir) *Dede:* En büyük topu buraya koyuyoruz. Sonra ortanca topu üstüne koyuyoruz. Ve en küçük topu da en üste koyuyoruz. (Daha sonra Şila gözlerine zeytin, Pepee burnuna havuç, dede ise ağzına zeytinleri sıralar) beresini, atkısını takıp, süpürgesini de eline verelim. İşte oldu!

Yukarıda verilen ifadelerde (n=1) Pepee çizgi filminde (B92, 6:30-9:00dk); Pepee Şila ile birlikte kardan adam yapmaktadır. Kardan adam için Pepee'nin dedesi, Şila ve Pepee üç ayrı büyüklükte yuvarlak bir kartopu yaparlar. Dedelerinin yardımıyla kartoplarını üst üste koyarlar ve gerekli olan malzemeleri (zeytin, havuç, bere, atkı ve süpürge) yerlerine yerleştirirler.

Böylece kardan, bir kardan adam oluştururlar.

Pepee: (Önündeki uğurböceği resmine bakarak) Hımm buldum buldum! Eksik olanı buldum! Bak Şila bu büyük uğurböceğinin benekleri yok.

Şila: Aaa peki bunda? Bunu da ben buldum! Bu evin pencereleri ve kapısı yok.

Pepee: Sıra inekte. Ne eksik, ne eksik? Aha buldum! Kara möcüğün karaları eksik. Yani benekleri.

Şila: Aaa bu Bebe! Bisikletine binmiş. Bebe'nin bisikletinin arka tekerleği eksik.

Pepee: Bu bir masa. Aha buldum! İşte bu masanın bir ayağı yok.

Şila: Aaa bu Kalış! Kalış'ın, buldum buldum! Kalış'ın ucu yok. Çizim yapması için gereken ucu.

Yukarıda verilen ifadelerde (n=6) Pepee çizgi filminde (B94, 5:35-7:48dk); Pepee Şila ile birlikte bul bakalım eksik nerede oyunu oynamaktadır. Pepee ve Şila önlerindeki kartlara bakarak iki resim arasındaki ilişkiyi anlamaya çalışmaktadır. Eksik olan parçayı bulmaya çalışan Pepee ve Şila, parça-bütün ilişkisi kurma becerisiyle doğrudan ilgili olan bir etkinlik

yapmaktadır. Dolayısıyla bu oyun ilgili kategoriyle değerlendirilmiş olup, ilgili sahne aşağıda verilmiştir:



Şekil 6. Pepee çizgi filminde parça-bütün ilişkisi kurma becerisine ilişkin sahne. <https://www.youtube.com> sayfasından erişilmiştir.

Şıla: 23, Nisan, çocuk ve bu da bir kutlama resmi! 23 Nisan çocuk kutlaması mı?

Dede: Hahaha çocuklar çok hızlısınız. Aferin bulmuşsunuz bütün ipuçlarını. Bugün 23 Nisan çocuk bayramı çocuklar!

Yukarıda verilen ifadelerde (n=1) Pepee çizgi filminde (B101, 1:47-4:00dk); Pepee, Şıla ve Bebee ile dedesinin sakladığı ipuçlarını bulup bir araya getirerek bugünün önemini anlamaya çalışmaktadır. Parçalardan, ipuçlardan bütünün ne olduğunu kestirmeye çalışırlar. Bu nedenle yukarıdaki ifadeler de ilgili kategoriyle ilişkilendirilmiştir.

Yukarıdaki ifadeler parça-bütün ilişkisi kurma becerisi tanımında verilen, bütün, bir parçaya başka bir parça eklenerek oluşur, ifadesine uymasından dolayı bu kategoride değerlendirilmiştir.

4.1.4. Tahmin Etme Becerilerine İlişkin Bulgular

Pepee çizgi filminde “tahmin etme” becerilerine ait ifadelerin tümü (n=33), ifadeyi kullanan karakterlerle birlikte aşağıda verilmiştir.

Dede: Bu neye benziyor Pepee?

Pepee: Hımm. Bu kelebek, kelebek!

Yukarıda verilen ifadelerde (n=1) Pepee çizgi filminde (B8, 8:11-8:20dk); Pepee kurabiye'nin şeklini tahmin etmeye çalışmaktadır. Dedesinin yaptıkları kurabiye'nin neye benziyor sorusu üzerine düşünen Pepee, doğru cevabı tahmin eder.

Pepee: Bu ağaçta yaşıyordu ama neydi adı? Neydi neydi neydi? Hımm buldum! Sincap sincap!

Yukarıda verilen ifadede (n=1) Pepee çizgi filminde (B10, 9:07-9:20dk); Pepee resimde gördüğü hayvanı tahmin etmeye çalışmaktadır. Resimde gördüğü hayvanı tahmin ederken, hayvanın ağaçta yaşadığı yönünde akıl yürüttüğü görülmektedir. Tahmin etme becerilerinin gelişiminde de akıl yürütme, yorum yapabilme ve yaratıcı düşünmenin de öneminin büyük olduğu bilinmektedir. Dolayısıyla Pepee'nin sincap hayvanını bilmek için akıl yürütmesi tahmin etme becerisi ile ilişkilendirilmiştir.

Pepee: Bakmadığım bir tek, şuradaki mavi kulenin arkası kaldı Şuşu. Sanırım oraya saklanmışlar. Sanırım sizi bu sefer buldum. Ceee!

Yukarıda verilen ifadelerde (n=1) Pepee çizgi filminde (B13, 10:30-10:48dk); Pepee ninesiyle Bebee'nin saklandıkları yeri tahmin etmeye çalışmaktadır. Bakmadığı yalnızca bir yerin kaldığını bu nedenle muhtemelen orada saklandıklarını düşünen Pepee tahmininde yanılmamaktadır.

Şila: Bunu kokla bakalım Pepee!

Pepee: Hımm. Bu sanki. Şey galiba. Buldum! Domates bu! *Bebbe:*

Al!

Pepee: Hımm. Ben buna bayılırım. Bu bir muz!

Şila: Kokla bakalım bu ne?

Pepee: Bu harika bir salatalık kokusu! *Bebbe:*

Al!

Pepee: Hımm bu da salatanın içindeki yeşil şeylerden. Maydonoz! Maydonoz kokusu! *Bebbe:*

Al!

Pepee: Hımm. Oh ohhh! Mis gibi reyhan bu!

Yukarıda verilen ifadelerde (n=5) Pepee çizgi filminde (B16, 3:45-10:40dk); Pepee kokladığı şeyleri tahmin etmeye çalışmaktadır. Kokladığı şeylerin kendisine hatırlattığı sebze ve meyveler üzerinden tahmin yürütmekte ve doğru cevaplara ulaşmaktadır.

Pepee: Al bakalım işte burada!

Şila: Hımm, biraz soğuk bir şey bu! Yuvarlak da bir şey. Aaa bir de çıkıntısı var burada! Haha bu dolaptan çıkmış bir elma!

Yukarıda verilen ifadede (n=1) Pepee çizgi filminde (B37, 2:40-10:30dk); Pepee dokunduğu şeyleri tahmin etmeye çalışmaktadır. Dokunduğu şeyi yorumlayarak sıcaklığını ve şeklini anlamaya çalışarak tahminde bulunmaktadır. Söz konusu dokunma oyunu, okul öncesi dönem çocuklarında dikkati, hızlı düşünmeyi, hareket etme ve tahmin etme becerisini geliştirmeyi amaçlamaktadır (Kale, 2003, s. 148).

Pepee: Oh çok güzelmiş. Bu bir çorba! Şey biraz tuzlu bir çorba. Hımm bu bir mercimek çorbası!

Pepee: Bu biraz acı bir şey! Hımm bu annemin arkadaşları geldiğinde yaptığı şey! İçinde acı biber var, domates var, maydanoz var, bulgur da var. Hımm bu bir kısır!

Pepee: Çok tatlı bir şey bu, şekerli yani. Bu meyve suyu. Neydi adı neydi? Hah vişne suyu bu!

Yukarıda verilen ifadelerde (n=3) Pepee çizgi filminde (B41, 2:07-8:50dk); Pepee tadına baktığı şeyleri tahmin etmeye çalışmaktadır. Tadına baktığı yiyecekleri ısisını ve tadını anlamaya çalışarak doğru tahminlerde bulunmaktadır. İlgili sahne aşağıda verilmiştir:



Şekil 7. Pepee çizgi filminde tahmin etme becerisine ilişkin sahne.

<https://www.youtube.com> sayfasından erişilmiştir.

Pepee: (Pepee iki ekmek aldım şarkısını çalmaktadır)

Şuşu: İki ekmek aldım eve gidiyorum. Biri büyük, biri küçük iki ekmek aldım.

Pepee: (Pepee soğuk, sıcak şarkısını çalmaktadır)

Şuşu: Hımm, şey! Tamam buldum! Dolaptan çıkmış bir süt ne kadar soğuk! Yeni pişmiş bir yemek ne kadar sıcak! Soğuk, sıcak! Soğuk, sıcak! Soğuk, sıcak!

Pepee: (Pepee bana beni sevdiğini söyle şarkısını çalmaktadır)

Şuşu: Hah! Bebee'nin sana yaptığı şarkı bu! Bana beni sevdiğini söyle! Bana beni sevdiğini söyle! Utanma canım. Sıkılma canım. Bana sevdiğini söyle!

Şila: (Şila susadım su isterim şarkısını çalmaktadır)

Pepee: Aaa şey tamam. Buldum! Susadım su isterim, susadım su isterim bana çeşme gösterin vay!

Şila: (Pepee Maymuş'un fotoğrafını çekiyor şarkısını çalmaktadır)

Pepee: Pepee Maymuş'un fotoğrafını çekiyor, Pepee Maymuş'un fotoğrafını çekiyor. Maymuş kendini beğenmiyor, Maymuş kendini beğenmiyor.

Şila: Şimdi bul bakalım! (Şuşu yaz geldi şarkısını çalmaktadır)

Pepee: Yaz yaz yaz geldi, yaz yaz yaz geldi. Pepee yazı çok sevdi, Pepee yazı çok sevdi.

Pepee: (Pepee benim güzel arkadaşım Maymuş şarkısını çalmaktadır)

Şila: Benim güzel arkadaşım Maymuş. Çok üşümüş biraz hasta olmuş, benim güzel arkadaşım Maymuş.

Pepee: Şimdi sırada yeni bir şarkı var, bil bakalım! (Pepee babam şarkısını çalmaktadır) *Dede:* Benim güçlü kocaman babam, benim güçlü kocaman babam.

Pepee: Sıradaki şarkımız geliyor. (Pepee sonbahar şarkısını çalmaktadır) *Şila:* Sonbahar geldi, sonbahar geldi.

Şila: (Şila önünde-arkasında şarkısını çalmaktadır)

Pepee: Ben biliyorum. Önünde arkasında, önünde arkasında. Önünde arkasında, önünde arkasında.

Şila: Doğru Pepee. Şimdi başka bir şarkı geliyor bilin bakalım! (Şila gündüz-gece şarkısını çalmaktadır)

Pepee: Sabah güneş doğunca, hava aydınlanınca, çocuklar uyanınca, kocaman gündüz başlar.

Bir gündüz bir gece, bir gündüz bir gece, bir gündüz bir gece, bir gündüz bir gece.

Yukarıda verilen ifadelerde (n=12) Pepee çizgi filminde (B80, 4:15-10:00dk); Pepee ve Şila duydukları ıslıkla şarkıları tahmin etmeye çalışmaktadırlar. Eldeki verileri hızla zihinsel bir süreçten geçirerek sonuç elde etme olarak tanımlanan tahmin etme becerisi ile ilişkili olduğu düşünüldüğünden yukarıdaki ifadeler ilgili kategoriyle birlikte değerlendirilmiştir. İlgili sahne ise aşağıda verilmiştir:



Şekil 8. Pepee çizgi filminde tahmin etme becerisine ilişkin sahne.

<https://www.youtube.com> sayfasından erişilmiştir.

Anne: Böyle sizden daha uzun boylu biri.

Pepee: Aaa eniştem!

Anne: Eniştenin de boyu sizden uzun ama o değil. Eniştenin de yaşlı biri. Yani bu kişi eniştenizden, benden, babanızdan bile daha yaşlı biri. Bu kişinin yanında biz genciz.

Pepee: Hah bu kişi nenem olabilir. Nenem sizden daha yaşlı.

Yukarıda verilen ifadelerde (n=2) Pepee çizgi filminde (B88, 1:55-2:45dk); Pepee Bebee ile kimin yanına gideceklerini tahmin etmeye çalışmaktadırlar. Pepee annesinin sorularıyla yorum yapar ve tahminde bulunmaya başlar. İki tane tahminde bulunan Pepee sonunda doğru yanıt bulur.

Dede: Şila sen bil bakalım, bu malzemelerle ne yapacağız? Bir tane bere, bir tane atkı, bir tane havuç, bir kâse zeytin ve son olarak da bir tane süpürge.

Şila: Süpürgeyle yerleri süpürüp, bereyle atkıyı boynumuza takıp, havuç ve zeytin mi yiyeceğiz?

Dede: Dur biraz daha ipucu vereyim Şila. Bunlarla bir adam yapacağız.

Şila: Adam mı? Hımm, hah buldum! Kardan adam yapacağız!

Yukarıda verilen ifadelerde (n=2) Pepee çizgi filminde (B92, 5:20-6:11dk); Şila dedesinin gösterdiği malzemelerle ne yapacaklarını tahmin etmeye çalışmaktadır. İki tahminde bulunan Şila, ikinci tahmininde doğru yanıt bulur.

Misket yolu oyuncağı: (Köpek sesi çalmaktadır)

Pepee: Aaa ben biliyorum bunu! Hav hav hav! Köpekler böyle ses çıkarır.

Misket yolu oyuncağı: (Kedi sesi çalmaktadır)

Şila: Miyav miyav! Kediler böyle ses çıkarır. Bu bir kedi sesi!

Misket yolu oyuncağı: (İnek sesi çalmaktadır)

Pepee: Ben bunu da biliyorum! Mööö! Bu bir inek sesi, inekler böyle ses çıkarır dede!

Misket yolu oyuncağı: (Tavuk sesi çalmaktadır) *Şila:*

Haha biliyorum biliyorum! Bu bir tavuk sesi!

Misket yolu oyuncağı: (Kurbağa sesi çalmaktadır)

Pepee: Küçük kurbağa kurbağa yüzerim derede. Kuyruğum yok kuyruğum yok yüzerim derede. Hehe bu bir kurbağa sesi!

Yukarıda verilen ifadelerde (n=5) Pepee çizgi filminde (B93, 2:20-5:20dk); Pepee Şila ile birlikte hayvanların seslerinden onları tahmin etmeye çalışmaktadır. Bütün tahminleri doğru sonuçlanır.

Yukarıdaki ifadeler tahmin etme becerisi tanımında verilen, çocukların düşünme veya ileriye görme becerilerini pratik etmelerini sağlarken aynı zamanda hayvan seslerini ayırt edebilmeyi de sağlar, ifadesine uymasından dolayı bu kategoride değerlendirilmiştir.

4.1.5. Eşleştirme Becerilerine İlişkin Bulgular

Pepee çizgi filminde “eşleştirme” becerilerine ait ifadelerin tümü (n=24), ifadeyi kullanan karakterlerle birlikte aşağıda verilmiştir.

Şuşu: Ekmekler birbirinin aynısı değil sanki.

Pepee: Evet, aynı değiller. Bu büyük ekmek (büyük ekmeği gösteriyor), bu da küçük ekmek (küçük ekmeği gösteriyor)!

Pepee: Bu uğurböcekleri de birbirinden farklı Şuşu! İşte bu (büyük uğurböceğini gösteriyor) büyük uğurböceği, bu da (küçük uğurböceğini gösteriyor) küçük uğurböceği!

Yukarıda verilen ifadelerde (n=2) Pepee Çizgi filminde (B1, 1:15-4:10dk); Pepee aldığı ekmekleri karşılaştırmaktadır. Ekmeklerin aynı olmadığını fark eder. Yine bir diğer ifadeye Pepee yolda gördüğü iki uğurböceğin de birbirinin aynısı olmadığını büyüklüklerini karşılaştırarak fark eder. Eşleştirme becerisi, bir nesnenin bir veya daha fazla özelliğini tanımayı, nesnenin diğer nesnelerden farklarını ayırt etmeyi gerektirmesi sebebiyle yukarıdaki ifadeler eşleştirme becerisi kapsamında değerlendirilmiştir.

Pepee: Bak Maymuş bu üçü aynı. Aynı, aynı, aynı. Ama bu farklı! Burada ağaca sarılmışsın.

Maymuş: (Maymuş 3 tanesi pembe 1 tanesi sarı olan ağaç resimlerine bakıp farklı olanı yani sarı ağacı gösteriyor)

Pepee: Hımm, bu biraz zor gibi. Aha buldum! İşte bu! Bunlarda (aynı resimleri gösteriyor) Maymuş’un arkası dönük, bunda ise (farklı olanı gösteriyor) bize dönük!

Maymuş: (Maymuş 3 tanesi aynı renkli çiçek olan 1 tanesi kırmızı olan çiçek resimlerine bakıp farklı olanı yani kırmızı çiçeği gösteriyor)

Yukarıda verilen ifadelerde (n=4) Pepee Çizgi filminde (B12, 7:40-9:48dk); Pepee Maymuş ve dedesiyle birlikte dört karttan farklı olanı bul oyunu oynamaktadır. Maymuş ve Pepee üç kartın aynı/eş kartlar olduğunu birinin ise farklı olduğunu ve farkının ne olduğunu söylemektedir.

Pepee: Aha bak Bebee yerde 3 tane şapka var! Ama ikisi aynı biri farklı!

Bebee: Aaa evet! Bu bununla (pembe şapkaları gösteriyor) aynı, seninkisi (mavi şapkayı gösteriyor) farklı!

Pepee: Bak Bebe yerdeki elmalardan bazısı aynı bazısı farklı! Bulabilecek misin?

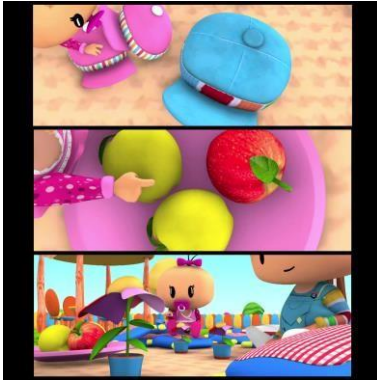
Bebee: Yook! Bunların hepsi yuvarlak! Aynı yani.

Pepee: İyi bak Bebee aynı değil.

Bebee: Hee buldum! Bu ikisi (aynı olanları gösteriyor) sarı, bu da (farklı olanı gösteriyor) kırmızı!

Bebee: Bak abiş! Bu (aynı olanları gösteriyor) iki çiçek aynı ama bu (farklı olanı gösteriyor) farklı! Bu iki çiçek küçük, bu çiçek büyük!

Yukarıda verilen ifadelerde (n=3) Pepee Çizgi filminde (B39, 5:05-7:20dk); Pepee Bebee ile aynısı farklısı oyunu oynamaktadır. Aynısı farklısı oyununda aynı olan nesneler eşleştirilirken, farklı olan nesneler renklerine ve boyutlarına göre farklı oldukları ifade edilmektedir. Verilen ifadeler doğrudan eşleştirmesi becerisi ile ilgili olduğu düşünüldüğün bu kategoride değerlendirilmiştir. İlgili sahne ise aşağıda verilmiştir:



Şekil 9. Pepee çizgi filminde eşleştirme becerisine ilişkin sahne.
<https://www.youtube.com> sayfasından erişilmiştir.

Pepee: Aaa aynısı değil ama! Senin kutun başka!

Bebee: Benim kutum sarı! Abiminki yeşil!

Pepee: Bir de benim kutum uzun nene! Bebe'ninki de kısa!

Pepee: Kalemler de birbirinden farklı!

Şuşu: Kalemlerin birbirinden farkı ne Pepeeğim?

Pepee: Renkleri ve boyları farklı Şuşu!

Yukarıda verilen ifadelerde (n=3) Pepee çizgi filminde (B58, 3:20-7:02dk); Pepee ve Bebee nenelerinin verdiği kutuları ve kalemlerin aynı olup olmadığını karşılaştırmaktadırlar. Farklı olanın ise neden farklı olduğunu ifade etmektedirler.

Şila: (Pepee çizimini gösterir) Aaa bu benim!

Bebec: (Şila çizimini gösterir) Aaa Şila beni çizmiş!

Pepee: (Bebec çizimini gösterir) Sen sanırım Ekee'yi çizmişsin! Ekee bu!

Şila: (Dede çizimini gösterir) Evet Pepee bu!

Bebec: (Pepee çizimini gösterir) Güzel annemle güçlü babam bu!

Dede: (Bebec çizimini gösterir) Aaa galiba bu benim ya!

Bebec: (Dede çizimini gösterir) Aaa ben buldum! Bu benim canım nenem!

Yukarıda verilen ifadelerde (n=7) Pepee Çizgi filminde (B81, 3:45-9:28dk); Pepee; Bebee, Şila ve dedesiyle çizim yapıp o çizimdekilerin ne olduğunu bulmaca oynamaktadırlar. Resimdeki nesneleri gerçek kişilerle eşleştirme yapmaktadırlar.

Pepee: Bu kadar yeter mi dede?

Şila: Evde kaç kişiye o kadar mısır almalıyız Pepee!

Pepee: (Pepee ve Şila evde kaç kişi olduklarını sayar) Tam 10 kişiyiz Şila!

Dede: O zaman 10 tane mısır alın çocuklar!

Yukarıda verilen ifadede (n=1) Pepee çizgi filminde (B89, 5:25-6:10dk); Pepee ve Şila mısır toplamaktadırlar. Kaç tane mısır toplamaları gerektiğini evde kaç kişi olduklarından çıkarmaktadırlar. Bire bir eşlemede de, bir kümenin eleman sayısının diğer kümenin eleman sayısı ile aynı olması gerektiğinden yukarıdaki ifadeler ilgili kategoride değerlendirilmiştir.

Ekee: (Ekee önündeki 4 karttan hangisinin farklı olduğunu bulmaya çalışır) Bu bebek, bu bebek, bu bebek, bu bebek değil! Araba!

Ekee: (Ekee önündeki yeni kartlardan hangisinin farklı olduğunu bulmaya çalışır) Bu Şila, bu Şila, bu Şila, bu Pepee!

Ekee: (Ekee yeni kartlarla farklı olanı bulmaya çalışır) Bunlar (aynı olanları gösterir) kurbağa! Bunun (sincap resmini gösterir) ne olduğunu bilmiyorum!

Anne: Bakın bakalım ne eksik?

Pepee: Hah buldum! Dedemin bıyıkları eksik!

Yukarıda verilen ifadelerde (n=4) Pepee çizgi filminde (B94, 1:20-9:20dk); Pepee ve Ekee hangisi farklı oyunu oynamaktadırlar. Önlerindeki kartlardan hangilerinin aynı hangisinin farklı olduğunu bulmaya çalışmaktadırlar. Eşleştirme becerisini geliştiren hangisi farklı oyunu, okul öncesi çocuklar için yapılan eşleştirme çalışmaları arasında yer almaktadır. Dolayısıyla yukarıdaki ifadeler ilgili kategoride değerlendirilmiş olup ilgili sahne de aşağıda verilmiştir:



Şekil 10. Pepee çizgi filminde eşleştirme becerisine ilişkin sahne.
<https://www.youtube.com> sayfasından erişilmiştir.

Yukarıdaki ifadeler eşleştirme becerisi tanımında verilen eşleştirme, nesnelerin benzer mi farklı mı olduğunu, kümelerin birbirleriyle bağlantılı olup olmadığını karşılaştırmak, ifadesine uymasından dolayı bu kategoride değerlendirilmiştir.

4.1.6. Sorgulama Becerilerine İlişkin Bulgular

Pepee çizgi filminde “sorgulama” becerilerine ait ifadelerin tümü (n=44), ifadeyi kullanan karakterlerle birlikte aşağıda verilmiştir.

Pepee: Çocuklar neden oyun oynar Şuşu?

Yukarıda verilen ifadede (n=1) Pepee çizgi filminde (B2, 1:13-1:25dk); Pepee oyun oynamaya çok sevmektedir. Oyun oynarken çocukların niçin oyun oynadığını merak etmekte, bu durumu sorgulamaktadır. Pepee'nin sorduğu soru bu nedenle sorgulama kategorisinde değerlendirilmiştir.

Pepee: Nasıl uçuyor bu balon dede?

Yukarıda verilen ifadede (n=1) Pepee çizgi filminde (B5, 7:50-8:00dk); Pepee uçmak istemektedir. Kuşların kanat çırdığı gibi kendisinin de uçabileceğini düşünür. Ancak Şuşu insanların uçak, helikopter veya uçan balon gibi araçlarla uçabileceğini anlatır. Bunun üzerine dedesi Pepee'nin yanına uçan balonuyla gelir ve birlikte balona binerler. Pepee de ilk kez bindiği uçan balonun nasıl uçtuğunu merak eder ve dedesine sorar. Bu nedenle Pepee'nin sorusu sorgulama kategorisiyle ilişkilendirilmiştir.

Pepee: Ben neden bu kadar yoruldum Şuşu?

Pepee: Gerçekten yemek yemediğim için mi bu kadar yoruldum?

Pepee: Yani enerjim mi azalmış benim? Şılanınki neden azalmamış Şuşu?

Pepee: Nasıl benden daha çok enerjisi olabilirki? Yani enerji nereden alınır Şuşu?

Yukarıda verilen ifadelerde (n=5) Pepee çizgi filminde (B14, 2:15-10:10dk); Pepee Şıla ile birlikte yemek masasına oturur ancak Şıla yemeğini yerken Pepee yemeğini yemek istemez. Şıla yemeğini yedikten sonra Pepee ile birlikte halk oyunu oynarlar. Şıla yorulmazken, Pepee çok yorulur ve neden bu kadar yorulduğunu sorgular.

Pepee: Burnumuz koku almak için mi var Şuşu?

Pepee: Diğer duyu organları ne peki?

Yukarıda verilen ifadelerde (n=2) Pepee çizgi filminde (B16, 5:26-6:20dk); Pepee duyu organlarından biri olan burnun ne işe yaradığını merak ederken; diğer duyu organlarının neler olduğunu sorgular. Bu nedenle yukarıdaki ifadeler sorgulama becerisi ile değerlendirilmiştir.

Pepee: Yaralanmak ne demek anne?

Pepee: Onun için mi acıyor?

Pepee: Nasıl bakım yapalım?

Yukarıda verilen ifadelerde (n=3) Pepee çizgi filminde (B24, 8:00-8:50dk); Pepee bisikleti çok hızlı kullandığı için bisikletten düşüp yaralanıyor. Annesi Pepee'nin yanına gelir ve ona yaralandığını ve bakım yapılması gerektiğini anlatır. Bunun üzerine Pepee yaralanmak ve tedavi ile ilgili merak ettiklerini annesine sorar.

Pepee: Neden yüzümüzü yıkamamız gerekiyor anne?

Pepee: Gece yüzümüz kirleniyor mu?

Pepee: Uyurken ne oluyor ki kirleniyor yüzümüz?

Pepee: (Şila Pepee'ye yüzünü yıkadığını söyler) Şimdi Şila benden daha mı temiz görüyor yani etrafı?

Yukarıda verilen ifadelerde (n=4) Pepee çizgi filminde (B28, 1:48-2:45dk); Pepee sabah uandıktan sonra yüzünü yıkamayı unutuyor. Annesinin hatırlatması üzerine Pepee, yüz yıkama ile ilgili merak ettiklerini soruyor. Bu nedenle Pepee'nin yukarıdaki ifadeleri sorgulama becerileri ile ilişkilendirilmiştir. İlgili sahne aşağıda verilmiştir:



Şekil 11. Pepee çizgi filminde sorgulama becerisine ilişkin sahne.

<https://www.youtube.com> sayfasından erişilmiştir.

Pepee: Niye Bebee bana cevap vermiyor dede?

Pepee: Duymuyor mu? Duymak ne demek dede?

Pepee: Bebee'nin de kulakları var ama beni duymuyor. Neden beni duymuyor dede? Pepee:

Keskin kulak ne demek dede?

Yukarıda verilen ifadelerde (n=4) Pepee çizgi filminde (B29, 1:10-2:10dk); Pepee dedesiyle birlikte uçan balonda seyahat ederken, aşağıda arabada seyahat eden Bebee'ye sesleniyor ancak sesini duyuramıyor. Bunun üzerine dedesi Pepee'ye; Bebee'nin onlara uzakta olduğunu bu nedenle duymadığını anlatıyor. Pepee ise duymakla ilgili merak ettiği şeyleri soruyor.

Pepee: Üşüyünce hasta mı oluruz Şuşu?

Pepee: Hımm. Maymuş, kıyafetleri olmadığı için, çorabı olmadığı için mi hasta oldu?

Yukarıda verilen ifadelerde (n=2) Pepee çizgi filminde (B35, 5:30-6:05dk); Pepee dışarıda oyun oynarken titremeye başlar ve Şuşu'ya üşüdüğünü söyler. Sonra üşüyünce hasta mı olunacağını sorar. Şuşu da soğuktan kendimizi korumazsak hasta olunabileceğini söyler ve Pepee de bir çıkarımda bulunarak hasta olan Maymuş'un bu yüzden mi hasta olduğunu dair soru sorar.

Pepee: Şey, anne neden artık Bebee'nin emzik emmemesini istiyorsun?

Pepee: Neden büyüdüğümüzde emzik emmemize gerek kalmaz? *Pepee:*

Emzik emmekten daha zevkli neler var nene?

Yukarıda verilen ifadelerde (n=3) Pepee çizgi filminde (B45, 1:30-2:20dk); Pepee annesine Bebee'nin neden emzik emmemesi gerektiğini sorguluyor.

Pepee: Yürüyüş mü? Neden yürüyorsunuz peki? *Pepee:*

Spor mu? Spor ne demek nene?

Pepee: Peki yürüyüş de bir spor mudur?

Yukarıda verilen ifadelerde (n=3) Pepee çizgi filminde (B83, 2:20-3:10dk); Pepee ninesiyle Maymuş'un hızlı hızlı yürüdüklerini görüyor ve onların yanına giderek ne yaptıklarını sorguluyor. İlgili sahne aşağıda verilmiştir:



Şekil 12. Pepee çizgi filminde sorgulama becerisine ilişkin sahne.
<https://www.youtube.com> sayfasından erişilmiştir.

Pepee: Aaa dede! Bu tavukların arkasından gelen küçük sarı şeyler ne?

Pepee: (Çilli bili bili gıdıklar) Ne anlatmak istiyor dede?

Pepee: Tavukların ve civcivlerin bir evi var mı dede? *Pepee:*

Peki nerede dede?

Pepee: Geceleri burada mı uyuyorlar?

Pepee: Aaa o yumurtalar neden orada dede?

Pepee: Neden yumurtaların üzerine yatıyorlar?

Pepee: Tavuklar yumurtaları bizim için mi yumurtluyorlar?

Pepee: Tavukların hepsi yumurta yapıyor mu dede?

Yukarıda verilen ifadelerde (n=9) Pepee çizgi filminde (B90, 3:50-9:50dk); Pepee dedesinin çiftliğindeki tavuklardan biri olan Çilli bili bili ile tanışıyor. İlk defa gördüğü tavukların neden gıdıkladığını, onların nerede yaşadığını, yumurtaların üzerinde neden yattıklarını, hepsinin yumurtlayıp yumurtlamadığı gibi konuları sorguluyor.

Pepee: Yanak ne demek dede?

Pepee: Niye kırmızı kırmızı olmuş yanaklarım dede?

Yukarıda verilen ifadelerde (n=2) Pepee çizgi filminde (B92, 1:10-1:50dk); Pepee'nin soğuktan yanakları kızarır ve dedesine neden yanaklarının kızardığını sorar.

Pepee: Anne ben eski saçlarımı istiyorum niye uzadılar ki?

Pepee: Ama neden ben istemediğim halde uzuyor anne?

Yukarıda verilen ifadelerde (n=2) Pepee çizgi filminde (B98, 1:00-1:26dk); Pepee'nin saçları çok uzamıştır ve annesine kendisinin istemediği halde neden saçlarının uzadığını sorar.

Pepee: Kekeç ile Kekiç birer keçi mi dede?

Pepee: Niye böyle itişiyorlar dede?

Bebee: İnat etmek ne demek dede?

Yukarıda verilen ifadelerde (n=3) Pepee çizgi filminde (B100, 3:20-3:53dk); Pepee köprünün üzerinde iki tane itişen keçi görür. Bunun üzerine ne yaptıklarını ve niçin itiştiklerini sorgular.

Yukarıdaki ifadeler sorgulama becerisi tanımında verilen sorgulama, doğru ve anlamlı sorular sorarak problemi fark etmek ve fikir geliştirmek, ifadesine uymasından dolayı bu kategoride değerlendirilmiştir.

4.1.7. Sayma Becerilerine İlişkin Bulgular

Pepee çizgi filminde “sayma” becerilerine ait ifadelerin tümü (n=34), ifadeyi kullanan karakterlerle birlikte aşağıda verilmiştir.

Pepee: İki tane ekmek aldım. Bak! Bir, iki.

Pepee: Bir uğurböceği, iki uğurböceği.

Yukarıda verilen ifadelerde (n=2) Pepee çizgi filminde (B1, 1:06-3:40dk); Pepee aldığı ekmekleri ve yolda gördüğü uğurböceklerini sayıyor.

Pepee: Bir, iki, üç, dört, beş, altı, yedi! Zulu'nun 7 tane kardeşi var!

Pepee: Bak Şuşu ben 1 kişiyim. Şimdi 2 kişi olduk. Şimdi 3 kişi olduk. 4 kişi olduk. 5 kişi olduk. 6 kişi olduk. 7 kişi olduk. 8 kişi olduk. Ve 9 kişi olduk.

Yukarıda verilen ifadelerde (n=2) Pepee çizgi filminde (B7, 3:28-7:50dk); Pepee Zulu'nun kardeşlerini ve halay oynayanları sayıyor. İlgili sahne aşağıda verilmiştir:



Şekil 13. Pepee çizgi filminde sayma becerisine ilişkin sahne.

<https://www.youtube.com> sayfasından erişilmiştir.

Şuşu: Pepee ne sürpriz yapacağını bilmiyor. Acaba beş uçurtma mı yapsa? Bir, iki, üç, dört, beş! Yoksa beş çiçek mi çizse? Bir, iki, üç, dört, beş! Ya da beş tane kule mi yapsa? Bir, iki, üç, dört, beş! Acaba beş kartpostal mı yapsa? Bir, iki, üç, dört, beş! Yoksa beş tane resim mi çizse? Bir, iki, üç, dört, beş! Ya da beş tane pasta mı yapsa? Bir, iki, üç, dört, beş!

Pepee: Şimdi 5 tane yuvarlak yapacağım. Bir, iki, üç, dört, beş!

Pepee: Bir domates, bir çiçek, bir tekerlek, bir saat, bir güneş yaptık! Bir, iki, üç, dört, beş!

Yukarıda verilen ifadelerde (n=8) Pepee çizgi filminde (B8, 5:11-10:30dk); Şuşu Pepee'nin kaç tane sürpriz yapacağını sayıyor. Beş tane uçurtma, çiçek, kule, kartpostal, resim ve pastayı ayrı ayrı saydığı için n=6 bulunmuştur. Daha sonra Pepee kurabiye kalıplarını kullanarak oluşturduğu yuvarlak şekilleri ve yaptığı kurabiyeleri sayar ve sonucu doğru bulur. Sayma becerileri çocuğun matematik becerilerinin gelişiminde büyük önem sahiptir. Bu nedenle yukarıdaki ifade de doğrudan sayma becerileriyle ilişkilendirilmiştir.

Pepee: Bir tane ayı! İki tane uğurböceği! Bir, iki, üç! Üç tane ördek! Bir, iki, üç, dört! Dört tane arı! Bir, iki, üç, dört, beş! Beş tane balık! Bir, iki, üç, dört, beş, altı! Altı tane sinek! Bir, iki, üç, dört, beş, altı, yedi! Yedi tane kedi! Bir, iki, üç, dört, beş, altı, yedi, sekiz! Sekiz tane kurbağa! Bir, iki, üç, dört, beş, altı, yedi, sekiz, dokuz! Dokuz tane kelebek! Bir, iki, üç, dört, beş, altı, yedi, sekiz, dokuz, on! On, on, on! On tane sincap!

Yukarıda verilen ifadelerde (n=10) Pepee çizgi filminde (B10, 7:39-9:25dk); Pepee gördüğü on karttaki hayvanları doğru olarak sayıyor. Bu nedenle yukarıdaki ifadeler sayma becerisi ile değerlendirilmiştir.

Pepee: Burnumuz bir, gözümüz iki, kulağımız üç, dilimiz dört, tenimiz beş!

Yukarıda verilen ifadede (n=1) Pepee çizgi filminde (B16, 5:50-6:12dk); Pepee beş duyu organının neler olduğunu sayarak öğrenir.

Pepee, Bebee, Şuşu: İlk sayımız bir. En başta hep o gelir. Sonra peşinde iki hep takiptedir. İkiden sonra üç, üçten sonra dört gelir. Dördün peşinde beş hep takiptedir. Beşten sonra altı, yedi, sekiz, dokuz gelir. Dokuzdan sonra on. On, on, on gelir. Bir, iki, üç, dört, beş, altı, yedi, sekiz, dokuz, on!

Yukarıda verilen ifadede (n=1) Pepee çizgi filminde (B22, 5:00-5:40dk); Pepee, Bebee ve Şuşu şarkı söyleyerek 10'a kadar sayma pekiştirmesi yapmaktadırlar. Dolayısıyla yukarıdaki şarkı sayma becerisi kapsamında değerlendirilmiştir.

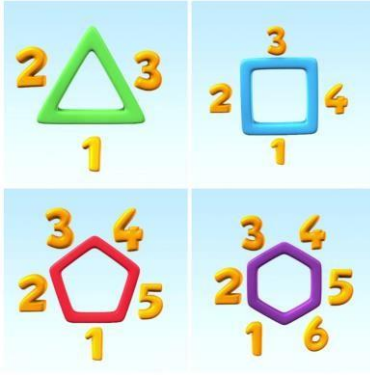
Pepee: Bir, iki, üç, dört, beş, altı, yedi, sekiz, dokuz, on! 10 tane misket var burada!

Pepee: On, yirmi, otuz, kırk, elli, altmış, yetmiş, seksen, doksan, yüz!

Yukarıda verilen ifadelerde (n=2) Pepee çizgi filminde (B49, 10:10-11:00dk); Pepee kaç tane misketinin olduğunu sayarak öğrenir. Daha sonra arkadaşlarının her biri onar misket daha getirir. Böylece Pepee misketleri sayarak onar onar saymayı öğrenir.

Pepee: Bu bir üçgen! Bir, iki, üç! Bu bir kare! Diğer adıyla dörtgen! Bir, iki, üç, dört! Bu beşgen! Bir, iki, üç, dört, beş! Bu da altıgen! Bir, iki, üç, dört, beş, altı!

Yukarıda verilen ifadelerde (n=4) Pepee çizgi filminde (B50, 8:48-9:16dk); Pepee üçgen, kare, beşgen ve altıgenin kaç kenarı olduğunu sayar. Böylece gördüğü geometrik şekillerin kenar sayısına göre adlandırıldıklarını öğrenir. İlgili sahne aşağıda verilmiştir:



Şekil 14. Pepee çizgi filminde sayma becerisine ilişkin sahne.
<https://www.youtube.com> sayfasından erişilmiştir.

Pepee: Bir, iki, üç, dört, beş, altı! Haha uçurtmanın altı kenarı oldu!

Yukarıda verilen ifadede (n=1) Pepee çizgi filminde (B69, 3:05-3:21dk); Pepee dedesinin Şıla'ya yaptığı uçurtmanın kenarlarını doğru olarak saymaktadır.

Şıla: Sayalım! Annem bir, babam iki, Ekee üç!

Pepee: Bebee dört, annem beş, babam altı, nenem yedi, dedem sekiz, ben dokuz, sen on!

Yukarıda verilen ifadelerde (n=1) Pepee çizgi filminde (B89, 5:45-6:10dk); Pepee ve Şıla evde kaç kişi olduklarını evde olanların ismiyle eşleştirerek saymaktadırlar. Sayma, bir grup nesneyi sayarken her nesne ile bir sayı sözcüğünü eşlemeyi gerektirdiğinden yukarıdaki ifadeler sayma becerisi olarak değerlendirilmiştir.

Dede: Sayalım evlat! Bir, iki, üç, dört, beş, altı, yedi! Senin yedi tane misketin var! Şıla'nın da; bir, iki, üç, dört, beş, altı. Altı misketi var!

Yukarıda verilen ifadelerde (n=2) Pepee çizgi filminde (B93, 1:00-1:24dk); Pepee'nin dedesi Şıla ve Pepee'nin kaç misketi olduğunu sayar.

Yukarıdaki ifadeler sayma becerisi tanımında verilen sayma, sayı sözcüklerini doğru sayıda söylemeyi, her bir nesneyi bir kez saymayı gerektirir ve belli bir sıra içerir, ifadesine uymasından dolayı bu kategoride değerlendirilmiştir.

4.1.8. Problem Çözme Becerilerine İlişkin Bulgular

Pepee çizgi filmde “problem çözme” becerilerine ait ifadelerin tümü (n=16), ifadeyi kullanan karakterlerle birlikte aşağıda verilmiştir.

Pepee: (Pepee zıplayan topunu yakalayabilmek için ağacın, arabanın, evin, çitlerin, tepenin ve sepetin arkasına bakar ancak topunu yakalayamaz) Aha! Aklıma bir fikir geldi! Top kaçmasın diye yavaş yavaş ve ağaçların arkasına saklanarak gideceğim oraya!

Yukarıda verilen ifadede (n=1) Pepee çizgi filmde (B6, 4:05-4:23dk); Pepee zıplayan topunu yakalamaya çalışmakta ama bir türlü yakalayamamaktadır. Bu problemin çözümü için öncelikle her yere bakıyor ancak bu çözüm bir işe yaramıyor. Daha sonra daha akılcı bir çözüm bularak topa görünmeden yavaş yavaş topun yanına gitmeye karar veriyor ve problemi çözüyor. Bu olaydan da görüldüğü gibi karşılaşılan bir problemle başa çıkmak için problemin çözümüne yönelik çıkarımda bulunmaktadır. Dolayısıyla yukarıdaki ifade problem çözme becerisi ile ilişkilendirilmiştir.

Şila: Zulu’nun yedi kardeşi yok muydu? Şimdi nasıl dokuz oldu?

Pepee: Allah allah! (Zulu’nun kardeşlerini sayar) Bir, iki, üç, dört, beş, altı, yedi! Hımm.

(Şila’ya bakar) Aha! İki kişi de biz varız Şila!

Şila: Doğru! Yedi kişi onlar, iki kişi de biz! *Pepee:*

Yedi, iki daha etti dokuz!

Yukarıda verilen ifadelerde (n=1) Pepee çizgi filmde (B7, 7:10-7:35); Pepee ve Şila Zulu’nun yedi kardeşiyle birlikte halay çekmektedirler. Halay çekerken Pepee ve Şila toplamda dokuz kişi olduklarını fark eder. Halay bittikten sonra Zulu’nun yedi kardeşinin olduğunu ama nasıl halayda dokuz kişi olduklarını anlamaya çalışmaktadırlar. Problemi çözmek için Zulu’nun kardeşlerini tekrar sayarlar. Ancak unuttukları şey kendileridir. Pepee bu durumun nasıl olabileceğini düşünürken, Şila’ya bakar ve kendilerini saymayı unuttuklarını anlar. İki kişi olan kendileriyle, yedi kişi olan Zulu’nun kardeşlerini toplar ve problemi de bu sayede çözer.

Pepee: Baksana benim ne kadar az gözlemem ve ayranım var! Şılaninkiler ne kadar çok! Benim de çok misketim var, Şila’nın da az misketi var! Aslında ikisi de güzel değil. Keşke ikimizin de

aynı misketi, aynı ayrıanı ve aynı gözlemesi olsaydı! *Şuşu*: Hahaha! Ne kadar güzel bir çözüm buldun bak!

Pepee: Aaa evet! Ben misketlerimin bir kısmını Şila'ya verebilirim. O da belki bana gözleme ve ayrıanından biraz verir.

Yukarıda verilen ifadelerde (n=1) Pepee çizgi filminde (B46, 8:22-9:15dk); Pepee Şila'dan daha az ayrıanı ve gözlemesi olduğu için üzülmemektedir. Pepee'nin Şila'dan daha az gözlemesi ve daha az ayrıanı vardır. Ancak Şila'nın da Pepee'den daha az misketi vardır. Her iki durumun da kötü olduğunu ve bunun bir problem olduğunu düşünen Pepee, problemin çözümünü de bulmaktadır. Çözüm olarak kendisi Şila'ya misketlerini; Şila da kendisine ayrıan ve gözlemesinden biraz verecektir. Böylece herkesin eşit miktarlarda misketi, gözlemesi ve ayrıanı olacaktır. Böylece yukarıdaki ifade de ilgili kategoride değerlendirilmiştir.

Pepee: On! İki tane onu toplu yirmi! Yirmiye on daha ekle otuz! Otuza on ekleyince kırk! Kırka on daha gelince elli!

Yukarıda verilen ifadede (n=4) Pepee çizgi filminde (B49, 3:52-4:11dk); Pepee onar onar toplama işlemi yapmaktadır. Yaptığı bu toplama işlemlerini de şarkıyla söylemektedir.

Pepee: Şuşu! Elli misketimiz vardı. Şila da on misket getirmiş. Elli on daha kaç yapar bilmiyoruz.

Şuşu: Sayılara her on eklendiğinde ortaya çıkan sayı yeni bir isim alıyor. Mesela elliye on daha eklersek altının yanına bir sıfır koyuyoruz altmış oluyor!

Şuşu: Şimdi on tane daha misketiniz olsaydı altmışa on ekleyince yedi, yedinin yanına bir sıfır koyup yetmiş diyecektik!

Şuşu: Şimdi on tane daha misketimiz varsa yetmişe on daha ekleriz sekiz, sekizin yanına bir sıfır koyarız seksen olur!

Pepee: Şimdi Şuşu seksene on daha ekleyince ne oluyor?

Şuşu: Seksene on daha eklenince dokuz, dokuzun yanına bir sıfır koyuyoruz doksan oluyor!

Pepee: O zaman doksan, on daha eklenince kaç oluyor?

Şuşu: Oldukça büyük bir sayı oluyor Pepee! Onun yanında bir sıfır daha koyuyoruz ve yüz oluyor, yüz!

Yukarıda verilen ifadelerde (n=5) Pepee çizgi filminde (B49, 5:50-10:10dk); Pepee misketlerini arkadaşlarının getirdiği misketlerle toplamaktadır. Toplama işlemini yeni öğrenen Pepee Şuşu'dan yardım alarak ellerindeki misketleri toplamaktadır. Problem çözme sürecini matematik eğitiminden ayrı tutmak imkânsız olacağından yukarıdaki toplama işlemleri de bu kategoride değerlendirilmektedir. İlgili sahne de aşağıda verilmiştir:


$$\begin{array}{l} 50 + 10 = 60 \\ 60 + 10 = 70 \\ 70 + 10 = 80 \\ 80 + 10 = 90 \\ 90 + 10 = 100 \end{array}$$

Şekil 15. Pepee çizgi filminde problem çözme becerisine ilişkin sahne.
<https://www.youtube.com> sayfasından erişilmiştir.

Şuşu: Pepee'nin altı misketi vardı. Birini Bebee aldı. Kaç tane misketi kaldı? Sayın bakalım!

Bebee: Bir, iki, üç, dört, beş! Aaa beş tane misket kaldı!

Şuşu: Evet! Altı misketten bir misket çıkardık beş misket kaldı!

Şuşu: Bebee'nin beş misketi vardı. Pepee bu beş misketin iki tanesini aldı. Geriye Bebee'nin kaç misketi kaldı?

Bebee: Bir, iki, üç! Üç tane kaldı!

Yukarıda verilen ifadelerde (n=2) Pepee çizgi filminde (B51, 9:05-10:30dk); Pepee ve Bebee misketleriyle çıkarma öğrenmektedir. Çıkarma da tıpkı toplama işlemi gibi matematiksel bir işlem olması sebebiyle bu kategoride değerlendirilmektedir.

Pepee: Kırmızı misketimi bulamıyorum. Biraz önce hepsi etrafa saçılınca kırmızı olan kayboldu! Nerde olabilir nerde olabilir? (Pepee kırmızı misketini aramak için ağacın arkasına,

Köpüş'ün kulübesinin arkasına, sepetin arkasına, masanın altına bakar) Aha buldum! Kırmızı misketimi buldum yaşasın! Senin arkanda Bebee!

Yukarıda verilen ifadede (n=1) Pepee çizgi filminde (B57, 1:07-8:05); Pepee kırmızı misketini bulamamaktadır. Problemi çözmek için kaybolduğu yerde bulunan nesnelerin etrafına bakıyor ve sonunda aradığı kırmızı misketi Bebee'nin arkasında buluyor. Problemin çözümüne kırmızı misketine ulaşıyor.

Nine: Onları ayırmanın bir yolunu bulmak lazım.

Pepee: Aaa! Keçileri nasıl ayıracağımızın bir yolunu buldum!

Dede: Nasıl Pepee?

Pepee: Keçiler bu sofradaki neyi yemekten hoşlanırlar dede?

Dede: Hımm. Şu marul salatasından hoşlanabilirler Pepee!

Pepee: (Pepee salatayı keçilere götürür) Kekeç! Kekiç! Sabahtan beri burada inatlaşıyorsunuz. Eminim çok acıkmışsınızdır! Bakın! (Elindeki marul salatasını gösterir ve keçiler inatlaşmaktan vazgeçerek salataya doğru gelirler) Yaşasın!

Yukarıda verilen ifadelerde (n=1) Pepee çizgi filminde (B100, 9:12-10:10); Pepee dedesinin keçilerinden olan Kekeç ile Kekiç'i ayırmak istemekte ancak bir türlü ayıramamaktadır. Daha sonra bu problemi çözmenin bir yolunu bulur. Sabahtan akşama kadar ayrılmayan inatçı keçilerin açıkması olacağını düşünen Pepee, onlara yemeyi sevecekleri marul salatasını götürerek keçilerin ayrılmasını sağlar. Böylece problem çözüme kavuşur. İlgili sahne aşağı verilmiştir:



Şekil 16. Pepee çizgi filminde problem çözme becerisine ilişkin sahne. <https://www.youtube.com> sayfasından erişilmiştir.

Yukarıdaki ifadeler problem çözme becerisi tanımında verilen, problem; deneme yanılma yapmaya, yeni fikirler üretmeye, yeni stratejiler geliştirmeye kadar uzanan işlemleri içerir, ifadesine uymasından dolayı bu kategoride değerlendirilmiştir.

Pepee çizgi filminde tespit edilen bilişsel becerilerin oyunlar üzerinden gerçekleştiği görülmektedir. Oyunlar zihinsel gelişim içinde dikkat, hızlı düşünme, karar verme, tahmin etme, soru sorma, taklit etme, sesleri-kokuları-dokuları-tatları ayırt etme gibi özellikleri geliştirmeyi amaçlar (Kale, 2003, s. 148-172). Çizgi filmler de sözü edilen özelliklerin çocuklara kazandırılmasını amaçladığından, sıklıkla yarışma, renk bulmaca, eksik nerede, saklanbaç, şarkı bulmaca, aynısı farklısı gibi oyunlar üzerinden gerçekleşmiştir.

4.2. Kuzucuk Çizgi Filminde Yer Alan Bilişsel Beceriler

Tablo 8 *Kuzucuk Çizgi Filmindeki Bilişsel Becerilere İlişkin Frekans ve Yüzde*

Bilişsel Beceriler	Frekans (f)	Yüzde (%)
Sıralama	12	11,76
Sınıflandırma/Gruplama	13	12,74
Parça-Bütün ilişkisi kurma	2	1,96
Tahmin etme	27	26,47
Eşleştirme	7	6,86
Sorgulama	25	24,50
Sayma	1	0,98
Problem çözme	15	14,70
TOPLAM	102	100,00

Tablo 8'e bakıldığında ilgili çizgi filmde bilişsel beceriler kategorisinde; sıralama, sınıflandırma, parça-bütün ilişkisi kurma, tahmin etme, eşleştirme, sorgulama, sayma ve problem çözme olmak üzere toplam sekiz tane beceri kategorisinin yer aldığı görülmektedir. Kuzucuk çizgi filminde bilişsel beceriler arasından en fazla beceri, tahmin etme kategorisinde

(%26,47 olarak) saptanmıştır. Bununla birlikte Kuzucuk çizgi filminde en az bilişsel beceri, sayma kategorisinde (%0,98 olarak) saptanmıştır.

4.2.1. Sıralama Becerilerine İlişkin Bulgular

Kuzucuk çizgi filminde “sıralama” becerilerine ait ifadelerin tümü (n=12), ifadeyi kullanan karakterlerle birlikte aşağıda verilmiştir.

(Bir araba yarışı düzenlenir. Kuzucuk, İbikli(horoz) ve Tostos(kaplumbağa) dört tekerlekli tahta arabalara biner ve Laklak elindeki kornaya basar, yarış başlar. Kuzucuk bitişin tam önüne geldiğinde arabasından düşer. Tostos onun önündeyken yarışı bitirmez ve el ele bitiş ipini birlikte göğüslerler. Tostos ve Kuzucuk birlikte birinci olurken; İbikli ikinci olur.)

Yukarıda verilen ifadelerde (n=1) Kuzucuk çizgi filminde (B19, 0:20-2:50dk); Kuzucuk İbikli ve Tostos ile araba yarışı yapmaktadır. Yarışın sonunda Kuzucuk ve Tostos’un birinci olduğu görülürken; İbikli’nin ikinci olduğu görülmektedir. Dolayısıyla yarış yapma gibi etkinlikler sıralama yapma etkinlikleri olarak düşünüldüğünden ilgili bölüm sıralama kategorisinde değerlendirilmiştir.

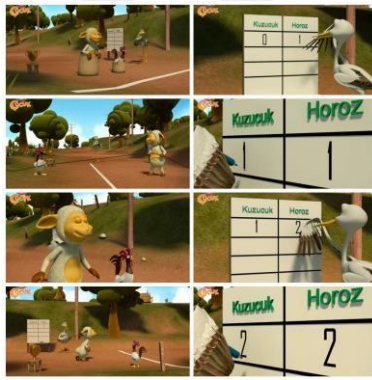
(Kuzucuk İbikli ile birlikte taekwondo öğrenir. Her ikisi de beyaz kuşakla başlar. Siyah kuşağa sahip olan Laklak onlara hangi hareketleri yapmaları gerektiğini gösterir ve sırayla yaparlar. Önce yumruk hareketlerini yapar ve her ikisi de sarı kuşak takarlar. Daha sonra Laklak kum torbasına vurma hareketini gösterir ancak Kuzucuk hareketi yapamaz ve İbikli hareketi yaparak sıradaki yeşil kuşağı kazanır. Yeşil kuşaktan sonra mavi kuşağı, daha sonra kırmızı ve son olarak siyah kuşağı kazanır.)

Yukarıda verilen ifadelerde (n=5) Kuzucuk çizgi filminde (B48, 0:49-3:20dk); Kuzucuk ve İbikli taekwondo yarışı yapmaktadır. Laklak’ın gösterdiği hareketleri doğru olarak yapan İbikli renklerine göre sıralanmış kuşakları sırasıyla kazanır. Bu bölümde sıralama becerisi taekwondo sporunun kuşak renklerine göre yapılmaktadır. Her bir kuşağın renginin bir sonraki kuşakla derece farkını göstermesi açısından ilgili bölüm sıralama kategorisinde değerlendirilmiştir.

(Kuzucuk İbikli ile birlikte çuval yarışı yapar. Bitiş çizgisine ilk gelen İbikli birinci olur. İkinci yarış ise halat çekme yarışmasıdır. Bu yarış ise Kuzucuk kazanır. Durum beraberedir. Bir

sonraki yarış ağızlarında kaşık tutarak yumurta taşıma yarışmasıdır. Bu yarış ise İbikli kazanır. Son yarışma çubuğu en uzağa atma yarışıdır. Bu son yarış ise Kuzucuk kazanarak birinci olur. Skora bakıldığında iki iki berabere kalmışlardır.)

Yukarıda verilen ifadede (n=4) Kuzucuk çizgi filminde (B67, 1:20-3:35dk); Kuzucuk ve İbikli Laklak'ın hakemliği doğrultusunda çeşitli yarışmalarda yarışır. Buna göre puan kazanırlar yarışmanın sonunda berabere kaldıklarından kupayı kazan olamaz. Bu tür yarışmalar sıralama becerileriyle doğrudan ilişkili olduğu için bu kategoride değerlendirilmiştir. İlgili sahne aşağıda verilmiştir:



Şekil 17. Kuzucuk çizgi filminde sıralama becerisine ilişkin sahne.
<http://cizgifilmizle.info> sayfasından erişilmiştir.

(Laklak, Köskös, Tıpır(tavşan), Badem(sincap), Kuzucuk ve Cıkcık(kuş) İbikli'nin seslenmesi üzerine uyku sersemliğiyle onun yanına gelirler.)

İbikli: Boy sırasına göre dizilin bakayım! Çabuk, çabuk, çabuk! (Bu sırada Kuzucuk ve Tıpır yanlış bir sırada olduklarını (Kuzucuk Tıpır'dan daha uzun olduğunu) fark ederek yerlerini değiştirir ve doğru sıralamayı oluştururlar.)

Yukarıda verilen ifadede (n=1) Kuzucuk çizgi filminde (B74, 6:13-6:20dk); Kuzucuk ve arkadaşları İbikli'nin boy sırasına geçmelerini istemesi üzerine sıraya geçerler. Dolayısıyla sıralama becerisi ilgili bölümde boy sıralaması şeklinde görülmektedir. İlgili sahne aşağıda verilmiştir:



Şekil 18. Kuzucuk çizgi filminde sıralama becerisine ilişkin sahne.
<http://cizgifilmizle.info> sayfasından erişilmiştir.

Laklak: Ben kazanacağım! Size Badem'in bana rakip olamayacağını söylemiştim. (Badem Laklak'ın kalesine şut çeker ancak top havalanır ve bir anlığına ortadan kaybolur.)

Laklak: Ben kazandım! Ben kazandım! Hepinizden daha başarılıyım. En iyi benim!

Badem: Tebrik ederim Laklak, beni yenmeyi başardın! (Bu sırada az önce ortadan kaybolan top Laklak'ın kalesinden içeri girer ve gol olur. Arkadaşları sevinçle Badem'i kucaklarına alır, tebrik ederler.)

Yukarıda verilen ifadede (n=1) Kuzucuk çizgi filminde (B86, 11:20-13:00dk); Kuzucuk ve arkadaşları kaleye gol atma oyunu oynarlar. En çok golü atan iki kişi (Badem ve Laklak) finale kalır. Badem kaybettiğini düşünürken attığı top Laklak'ın kalesine gider ve yarışı kazanan, birinci Badem olur. Bu nedenle yapılan bu yarışmada “Ben kazandım, en iyi benim” gibi ifadeler diğer yarışmacılar arasında sıralama belirttiğinden, sıralama becerileri kategorisinde değerlendirilmiştir.

4.2.2. Sınıflandırma/Gruplama Becerilerine İlişkin Bulgular

Kuzucuk çizgi filminde “sınıflandırma/gruplama” becerilerine ait ifadelerin tümü (n=13), ifadeyi kullanan karakterlerle birlikte aşağıda verilmiştir.

Kuzucuk: Hemen ormana dağılıp aramaya başlayalım! Badem sen İbikli'yi bul! Ben de Laklak ve Köskös'e haber vereyim!

Tostos: Cıkçık ve ben de siz gelene kadar Tıpr'a göz kulak oluruz!

Yukarıda verilen ifadelerde (n=3) Kuzucuk çizgi filminde (B76, 6:49-7:00dk); Tıpr'ın karnı ağrır ve Bademle Kuzucuk Tostos'un yanına giderek Tıpr'a hangi bitkinin iyi geleceğini araştırırlar. Ağrı kesen çiçeğini bulmak için herkes gruplara ayrılarak her birine görevler verilir.

Yapılacak olan üç görev üç ayrı gruba verildiğinden n=3 bulunmuştur. Bu nedenle yapılan bu görev dağılımı, gruplama becerisine örnek olarak düşünülmüş olup, gruplama becerileri kategorisinde değerlendirilmiştir.

Tostos: Evet! Herkes görevini iyice anladı mı?

Laklak: Ben olay yerini ve bilgilerini acil durum merkezine bildiriyorum.

İbikli: Laklak gerekli bilgileri verince ben de tüm çiftlik sakinlerini uyaracağım.

Badem: Tıpır ve ben de yaralıyı kontrol edip gerekirse çiftliğe taşıyoruz.

Cikcik: Ben de yaralının moralini yükseltip sakin kalmasını sağlıyorum.

Yukarıda verilen ifadelerde (n=4) Kuzucuk çizgi filminde (B78, 10:05-10:50dk); Kuzucuk ve arkadaşları tatbikat için hazırlanırlar. Tostos herkese bir görev verir. Bu görev dağılımı da gruplama becerileri kategorisine örnek olarak düşünülmüştür.

Kuzucuk: Yapboz yaparken parçaları önce renklerine göre ayırıp, küçük gruplara bölmelisiniz.

Böylece aradığınız parçayı bulmak daha kolay olur.

Laklak: Hiç böyle düşünmemiştim.

Kuzucuk: Bakın üzerinde böyle yeşil renk olan parçalarla ormanı, mavi olan parçalarla da dereyi yapacaksınız!

Badem: Bu parçaları ayırırsak işimiz kolaylaşır öyle mi?

Kuzucuk: Tabi! Üstelik daha az zamanınızı alır!

Badem: İki sepette farklı ağaçlardan toplanmış elmalar vardı. Biri ekşi, diğeri tatlıydı. Şimdi hepsi de karıştı. Onları ayıramıyorum.

Kuzucuk: Ben nasıl ayıracağımızı biliyorum. Bakın bazı elmalar diğerlerinden daha uzun!

Bazıları da daha geniş!

Tıpır: (Uzun elmanın tadına bakar) Immm. Evet, bu tatlı ve çok sulu! (Geniş olan elmanın tadına bakar) Yoo. Bu da ekşi olanlar!

Yukarıda verilen ifadelerde (n=6) Kuzucuk çizgi filminde (B84, 3:16-11:13dk); Laklak ve

Badem yapboz yapmakta zorlanırlar. Bunun üzerine yanlarına gelen Kuzucuk onlara yapboz parçalarını sınıflandırmayı bu sayede yapbozu hem daha kolay hem de daha hızlı bitirebileceklerini ifade eder. Kuzucuk'un yeşil parçaları ormanla, mavi parçaları dereyle sınıflandırması üzerine n=2 bulunmuştur. İlgili bölümde yer alan bir diğer diyalogda Badem, elmaları fırtına öncesinde tatlı ve ekşi olarak sınıflandırmış ve sepetlere ayrı ayrı koymuştur. Ancak fırtına sonrası Badem'in topladığı elmalar birbirine karışır. Ve bu karışıklığı nasıl düzenleyeceğini bilemez. Kuzucuk elmaların şekline bakarak onları daha uzun ve daha geniş elmalar olarak sınıflandırır. Bunun üzerine uzun elmanın tadına bakan Tıpır uzun elmanın tatlı, geniş elmanın ise ekşi olduğunu söyleyerek tadına göre elmaları sınıflandırır. Yukarıdaki ifadelerden de anlaşılacağı üzere elmalar hem boyutlarına(uzun-geniş) hem tatlarına(tatlı-ekşi) göre sınıflandırılmıştır. Dolayısıyla bu sınıflandırma ve açıklamalar doğrudan sınıflandırma becerisi olarak değerlendirilmiştir. İlgili sahne aşağıda verilmiştir:



Şekil 19. Kuzucuk çizgi filminde sınıflandırma becerisine ilişkin sahne.
<http://cizgifilmizle.info> sayfasından erişilmiştir.

4.2.3. Parça/Bütün İlişkisi Kurma Becerilerine İlişkin Bulgular

Kuzucuk çizgi filminde “parça/bütün ilişkisi kurma” becerilerine ait ifadelerin tümü (n=2), ifadeyi kullanan karakterlerle birlikte aşağıda verilmiştir.

(Çitliğe kar yağar. Bunun üzerine Laklak, İbikli ve Kuzucuk kardan adam yapmak için dışarıya çıkarlar. İbikli ve Laklak büyük bir kar topunun üzerinde, Kuzucuk'un yaptığı kar topunu getirmesini beklerler. Kuzucuk getirdiği kar topunu Laklak ve İbikli'nin az önce üzerinden indiği büyük kar topunun üzerine koyar. Laklak çevresine bakınır ve yerdeki zeytinlerden

kardan adam için göz yapar. İbikli getirdiği havuçtan kardan adama burun yapar. Böylece kardan adamı tamamlarlar.)

Yukarıda verilen ifadelerde (n=1) Kuzucuk çizgi filminde (B61, 0:15-1:08dk); Kuzucuk, İbikli ve Laklak kardan, bir kardan adam yaparlar. Karlardan önce kar topu, daha sonra kar toplarını birleştirerek bir kardan adam oluşturmaları açısından ilgili bölüm parça-bütün ilişkisi kategorisinde değerlendirilmiştir.

İbikli: Çabuk! Çabuk! Parçaları tekrardan birleştir!

Tostos: Çocuklar aferin! Beraber güzel iş çıkarmışsınız.

Yukarıda verilen ifadelerde (n=1) Kuzucuk çizgi filminde (B77, 9:40-10:10dk); İbikli ve Laklak Tostos'un verdiği malzemelerle ressam sehpa yapacaklardır. Ancak Laklak tek başına yapabileceğini ifade ederek İbikli'den yardım istemez. Birkaç kez denemeden sonra sehpayı yapamaz. Tostos'un geldiğini görünce her ikisi birlikte tahtaları birleştirir çivileri çakarak sehpayı oluştururlar. Parçalardan bütün elde etme becerisiyle doğrudan ilişkili olduğu düşünülen bu bölüm ilgili kategoride değerlendirilmiştir. İlgili sahne ise aşağıda verilmiştir:



Şekil 20. Kuzucuk çizgi filminde parça-bütün ilişkisi kurma becerisine ilişkin sahne. <http://cizgifilmizle.info> sayfasından erişilmiştir.

4.2.4. Tahmin Etme Becerilerine İlişkin Bulgular

Kuzucuk çizgi filminde “tahmin etme” becerilerine ait ifadelerin tümü (n=27), ifadeyi kullanan karakterlerle birlikte aşağıda verilmiştir.

(İbikli hiç konuşmadan kelime anlatmaya çalışır) *Laklak*:

Sıçramak!

Cikcik: Zıplamak!

Köskös: Kanat çırpma!

Tıtır: Dans etmek!

Badem: Havaalanma!

Kuzucuk: Sabah sporu!

Laklak: Yüğe çıkma!

Badem: Kızma!

Tıtır: Sinirlenme!

Kuzucuk: Kaşlarını çatma!

Laklak: Terleme!

Kuzucuk: Yelpeze!

Kuzucuk: Uçma mı?

İbikli: Uçma tabi ya!

Yukarıda verilen ifadelerde (n=13) Kuzucuk çizgi filminde (B74, 10:45-11:42dk); İbikli hiç konuşmadan kelime anlatmaya çalışır. Arkadaşları da İbiklinin anlattığı kelimeyi tahmin etmeye çalışır. Çiftlik hayvanlarından her birinin tahmini n=1 olarak değerlendirilmiştir. Tahmin etmeye yönelik söz konusu hareketler; çocuklarda hayal gücü, dikkat, düşündüğünü hareketlerle ifade edebilme, hareketlerden anlam çıkarma gibi zihinsel özellikleri geliştirirken sosyal iletişimi artırır (Kale, 2003, s. 173). Bu nedenle söz konusu ifadeler tahmin etme becerisiyle doğrudan ilişkilidir. İlgili sahne aşağıda verilmiştir:



Şekil 21. Kuzucuk çizgi filminde tahmin etme becerisine ilişkin sahne.
<http://cizgifilmizle.info> sayfasından erişilmiştir.

Tostos: Eğer bir işi başaramıyorsan ya o işe inancın eksik ya da elindeki malzemeler yetersizdir!

Laklak: İbiklinin inancı tam! Bir gün gelecek ve uçacağına çok inanıyor.

Kuzucuk: O zaman elindeki malzemeler yetersiz olmalı!

Yukarıda verilen ifadelerde (n=1) Kuzucuk çizgi filminde (B75, 10:44-10:59dk); Kuzucuk İbikli'nin neden uçamadığını tahmin etmeye çalışır. Tostos ve Laklak ile konuşan Kuzucuk, İbikli'nin elindeki malzemelerin eksik olduğundan uçamadığına dair bir tahminde bulunur.

Dolayısıyla Kuzucuk'un bu tahmini tahmin etme becerisi kapsamında değerlendirilmiştir.

(Kuzucuk ve arkadaşları üzeri bir örtüyle kapatılan nesneye bakarlar)

Kuzucuk: Buldum! Bu kesin bir teleskop! Tostos amca yıldızlara bakalım diye yapmıştır!

İbikli: Bence örtünün altında bir helikopter var! Sonunda hayallerim gerçek oluyor!

Yukarıda verilen ifadelerde (n=2) Kuzucuk çizgi filminde (B83, 0:50-1:40dk); Kuzucuk ve İbikli üzeri örtüyle kaplı olan nesnenin ne olduğunu tahmin ederler. Dolayısıyla yukarıdaki ifadeler tahmin etme becerisi ile ilişkilidir.

İbikli: Bu iki rüzgâr gülünden biri benim bahçemde duruyordu ama hangisi?

Kuzucuk: Şu olmalı! Rengi solgun görünen! Az ileride akşam kadar güneşin altında duruyordu.

Diğeri ise benim bahçemdeydi. Çatının gölgesinde durduğu için rengi hâlâ canlı görünüyor.

Kuzucuk: Şuradaki sepet de senin olmalı Tıprır! Ağaçta asılı dururken görmüştüm.

Yukarıda verilen ifadelerde (n=3) Kuzucuk çizgi filminde (B84, 8:10-8:58dk); Kuzucuk rüzgar güllerinin ve sepetin kime ait olduğunu tahmin eder. Tahminini ise geçerli akıl yürütme yoluyla gerçekleştirir.

Badem: Fini fini fincan! İçi dolu mercan! Ufacık sandık! İçi dolu boncuk!

Tıprı: Bilmecenin cevabı nar!

İbikli: Bayırdadır kendisi, derededir gölgesi! Onu bulduğunda, yarıladsın geziyi!

Laklak: İşte dere, işte gölge! Köprünün gölgesiydi! Cevap köprü!

İbikli: İleride büyükçe bir gölge! Başını kaldır tepeye! Orada karşına çıkacak, ağaç üstünde kilitli sandık!

Laklak: Cevap çok kolay! Ceviz!

Kuzucuk: Saçı var kafası yok! Bir köklü beş dallı! Buğday başağı!

Yukarıda verilen ifadelerde (n=4) Kuzucuk çizgi filminde (B85, 3:18-7:33dk); Kuzucuk ve arkadaşları bilmecelerin cevabını tahmin etmeye çalışırlar. Akıl yürütme, yorum yapma gibi becerileri de içeren bilmeceler, tahmin etme becerileriyle ilişkilendirilmiş ve bu kapsamda değerlendirilmiştir.

Cikcik: Kocaman bir köprüye benziyor!

Badem: Bence büyük bir kaydırac olabilir!

Tıprı: Gördüğüm en en en güzel şey! Büyük bir şeker dükkanı! Evet bu bir şeker dükkanı!

İbikli: Hayır, o bir uçuş pisti! Üzerinden kayıp kendini havaya fırlatıyorsun!

Yukarıda verilen ifadelerde (n=4) Kuzucuk çizgi filminde (B87, 4:30-6:20dk); Kuzucuk ve arkadaşları gördükleri gökkuşağını çeşitli nesnelere benzeterek ne olduğunu tahmin etmeye çalışırlar. Herkes tahmini en çok istediği şey üzerinden gerçekleştirir ancak yine de yukarıdaki ifadeler tahmin etme becerisiyle ilişkili olup söz konusu kategoriyle ilişkilendirilmiştir.

4.2.5. Eşleştirme Becerilerine İlişkin Bulgular

Kuzucuk çizgi filminde “eşleştirme” becerilerine ait ifadelerin tümü (n=7), ifadeyi kullanan karakterlerle birlikte aşağıda verilmiştir.

(Kuzucuk kazmayla toprağı kazarken kazma bir nesneye takılır. Bunun üzerine Kuzucuk bu nesneyi toprak altından çıkarır ve bunun kilitli bir sandık olduğunu görür. Önce Laklak gagasıyla kilidi açmaya çalışır ancak başaramaz. Daha sonra İbikli anahtar deliğinden içeri bakar ancak bir şey göremez. Bunun üzerine Kuzucuk evinden pek çok anahtarın takılı olduğu bir anahtarlık getirir. İlk anahtarı sokar ancak anahtar delik için küçüktür, kilidi açmaz. Bir diğer anahtarı denediğinde ise anahtar delik için büyüktür ve kilit yine açılmaz. Kuzucuk anahtarlıktaki anahtarlara baktığında delik için en uygun anahtarı bulur ve sevinir. Anahtarı kilide soktuğunda kilit açılır.)

Yukarıda verilen ifadelerde (n=1) Kuzucuk çizgi filminde (B45, 1:30-2:25dk); Kuzucuk, İbikli ve Laklak kilitli sandığı bir türlü açamazlar. Kuzucuk getirip denediğı anahtarlardan ilki kilide küçük, ikincisi büyük gelmiştir. Ancak daha sonra kilide en uygun anahtarı eşleştiren Kuzucuk anahtarı kilide sokar ve yaptığı eşleştirmenin doğru olduğunu kilit açılınca anlar. Dolayısıyla bu bölümde eşleştirme becerisi anahtar-kilit eşleşmesi şeklinde görülmüş bu neden eşleştirme becerisi kategorisinde değerlendirilmiştir.

(Kuzucuk, İbikli ve Laklak kardan adam yaparlar. Laklak gözleri için zeytinleri koyar. İbikli ise kardan adamın kafasının üstüne bir marul, burnu ve ağzı için ise bir havucu ikiye bölerek koyar. Arkadaşlarına kardan adamı kendisiyle eşleştirdiğini anlatan işaret yapar. Marul ibiğı, havuçlar ise gagayı temsil eder. Bu duruma sinirlenen Kuzucuk, marullardan kardan adama kulak, bir havuçtan burun diğerinden ise ağız yapar ve kendisini işaret eder. Bu kez de Kuzucuk kardan adamı kendisiyle eşleştirmiştir.)

Yukarıda verilen ifadelerde (n=2) Kuzucuk çizgi filminde (B61, 1:10-1:55dk); Kuzucuk, İbikli ve Laklak kardan adam yaparlar ancak İbikli kendisi gibi ibiğı ve gagası olan bir kardan adam yapar. Bu duruma sinirlenen Kuzucuk da kendisi gibi iki kulağı, ağzı ve burnu olan bir kardan adam yapar. Bu bölümde eşleşme, kardan adam-İbikli ve kardan adam-Kuzucuk şeklinde gerçekleştiğinden ilgili kategoride değerlendirilmiştir. İlgili sahne aşağıda verilmiştir:



Şekil 22. Kuzucuk çizgi filminde eşleştirme becerisine ilişkin sahne.
<http://cizgifilmizle.info> sayfasından erişilmiştir.

(Kuzucuk kendisine kağıttan kırmızı, üzerinde kendi resmi olan bir uçak yapar ve onu uçurmaya başlar. Uçak İbikli'nin evinin önünde durur. Eğilip alır, tam uçuracakken Kuzucuk uçağı İbikli'nin elinden alır. İbikli'ye önce uçaktaki kendi resmini daha sonra da kendini gösterir ve uçağını uçurmaya devam eder. Daha sonra İbikli de kendisine ait mavi renkli, üzerinde kendi resmi olan bir uçak yapar ve uçurur.)

Yukarıda verilen ifadelerde (n=2) Kuzucuk çizgi filminde (B65, 0:15-1:38dk); Kuzucuk ve İbikli kendilerine kağıttan uçak yaparlar. Kendileriyle eşleştirdikleri uçakların üzerine de kendi resimlerini koyarlar. Eşleşme bu bölümde ise; Kuzucuk'un resmi bulunan uçak-Kuzucuk ve İbikli'nin resmi bulunan uçak-İbikli şeklinde gerçekleşmiştir.

Kuzucuk: Bu taşlar aynı renk! Sadece bazılarının üzeri tozlanmış!

Köskös: Bakayım! Desene ayırmak için boşuna uğraşmışım!

İbikli: Hadi şunları yerine koyalım!

Tıtır: Ama bunlar birbirinin aynı olmuş!

İbikli: Nasıl olur? Bu tarafa geçince farklı görünüyorlar. Ama aralarında yine bir fark yok!

Yukarıda verilen ifadelerde (n=2) Kuzucuk çizgi filminde (B84, 2:20-5:08dk); ilk diyalogda Kuzucuk'un kafasına top düşer ve dengesini kaybederek Köskös'ün parlak taşları ve parlak olmayan taşları ayırdığı el arabasının üzerine düşer. Taşların karıştığını düşünen Kuzucuk yerden iki taş aldığı anda taşları birbiriyle eşleştirerek aynı taşlar olduğunu, sadece bazılarının tozlu olduğunu söyler. Bu nedenle ilk diyalogda eşleştirme taşlar arasında olmuştur. İkinci

diyalogda ise İbikli ve Tıpır dokuz ve altı rakamının yazılı olduğu puan levhalarını yuvarlarken Tıpır'ın levhası elinden çıkarak kaleye doğru yuvarlanır. İbikli ise levhasıyla birlikte kaleye çarpar ve yere düşer. Daha sonra yerdeki levhalara bakarlar ve puanların aynı olduğunu görürler. Dolayısıyla ikinci diyalogda eşleştirme rakamlar arasında olmuştur ve bu nedenle ilgili bölüm eşleştirme becerisi kategorisinde değerlendirilmiştir. İlgili sahne aşağıda verilmiştir:



Şekil 23. Kuzucuk çizgi filminde eşleştirme becerisine ilişkin sahne.
<http://cizgifilmizle.info> sayfasından erişilmiştir.

4.2.6. Sorgulama Becerilerine İlişkin Bulgular

Kuzucuk çizgi filminde “sorgulama” becerilerine ait ifadelerin tümü (n=25), ifadeyi kullanan karakterlerle birlikte aşağıda verilmiştir.

Kuzucuk: İşte karşınızda kahraman Kuzucuk! *Cikcik:*

Kahraman ne demek?

Yukarıda verilen ifadelerde (n=1) Kuzucuk çizgi filminde (B73, 7:18-7:25dk); Kuzucuk sırtına kırmızı bir pelerin takarak arkadaşlarının yanlarına gelir ve kendisinin kahraman olduğunu söyler. Bunun üzerine Cikcik kahraman kelimesinin ne demek olduğunu sorgular. Dolayısıyla Cikcik'in sorusu sorgulama becerisi kapsamındadır.

Kuzucuk: Artık kampta değiliz ki! Niçin sıralı yürüyoruz?

Kuzucuk: Niye toplandık? Kamp bitmedi mi?

Kuzucuk: İbikli bize niye bunları yaptırıyor?

Yukarıda verilen ifadelerde (n=4) Kuzucuk çizgi filminde (B74, 5:05-7:40dk); Kuzucuk ve arkadaşları İbikli'nin önderliğinde kamp yaparlar ve kampın sonunda herkes evlerine dağılır. Ertesi gün İbikli arkadaşlarına hâlâ kampta olduğu gibi liderlik yapmaya devam eder. Bunun üzerine Kuzucuk, kampın bittiğini ancak neden hâlâ kamptaymış gibi davrandıklarını sorgular.

Bu nedenle Kuzucuk'un yukarıdaki ifadeleri sorgulama becerileri kapsamında değerlendirilmiştir.

İbikli: Yani şimdi ben bununla uçabilecek miyim?

Yukarıda verilen ifadede (n=1) Kuzucuk çizgi filminde (B75, 12:50-12:54dk); Kuzucuk ve arkadaşları İbikli'ye uçabilmesi için onun ölçülerinde bir kanat yapar. Bunun üzerine İbikli bu kantlarla uçup uçamayacağını merak eder. Bu merakıyla sorduğu soru sorgulama becerisi kapsamındadır.

Kuzucuk: Tıpr'ın yediği meyveler tam olarak nasıl görünüyordu?

Kuzucuk: Peki biz bir şey yapamaz mıyız?

Yukarıda verilen ifadelerde (n=2) Kuzucuk çizgi filminde (B76, 4:26-5:42dk); Kuzucuk Tıpr'ın yediği meyvelerden karnının ağrması üzerine sorular sorarak problemi anlar ve çözümü için ne yapılacağına dair sorgulamasına devam eder.

Tıpr: Ama bunu yapmak zor değil mi?

Kuzucuk: Böyle resim yapmak çok zor. Bunun daha kolay bir yolu yok mu acaba?

Yukarıda verilen ifadelerde (n=2) Kuzucuk çizgi filminde (B77, 11:25-12:20dk); Kuzucuk'un arkadaşları, Kuzucuk'a doğum günü hediyesi resim tahtası yapmaya karar verirler. Ancak Tıpr bu hediyein zor olup olmadığını sorgular. İkinci diyalogda ise Kuzucuk yerde resim yaparken sırtı çok ağrıdığından bu işin daha kolay bir yolunun olup olmadığını sorgular. Dolayısıyla her iki diyalog da sorgulama becerileri kapsamındadır.

Köskös: Tatbikat ne demek?

Yukarıda verilen ifadede (n=1) Kuzucuk çizgi filminde (B78, 7:55-8:00dk); Kuzucuk ve arkadaşları tatbikat yapmaya karar verirler ancak Köskös tatbikatın ne olduğunu bilmediğinden bunu sorgular.

İbikli: Neden çalışmadı bu? Nerede yanlış yapıyorum acaba?

Yukarıda verilen ifadede (n=2) Kuzucuk çizgi filminde (B79, 7:17-7:20dk); İbikli, traktörün niçin çalışmadığını sorgular.

Cikcik: Kuzucuk ne yapıyorsun ormanda? *Laklak:*

Yolunu mu kaybettin?

Kuzucuk: Herkese ne oldu böyle? Havalardan mı? Yoksa içme suyumuza bir şey mi karıştı? Neden kimse olduğun gibi davranmıyor?

Yukarıda verilen ifadelerde (n=6) Kuzucuk çizgi filminde (B82, 10:48-11:40dk); ilk diyalogda Kuzucuk'u ormanda yalnız gören Cikcik ve Laklak Kuzucuk'un tek başına ne yaptığına dair soru sorarlar. İkinci diyalogda ise Kuzucuk Çiftlikteki hayvanlarda bir gariplik olduğunu düşünür ve kendi kendine sorular sorarak bu durumun neyden kaynaklandığına dair sorgulamalar yapar. Bu sorgulamalar ilgili kategoriyle ilişkilendirilmiştir. İlgili sahne ise aşağıda verilmiştir:



Şekil 24. Kuzucuk çizgi filminde sorgulama becerisine ilişkin sahne.

<http://cizgifilmizle.info> sayfasından erişilmiştir.

İbikli: Peki kar yağarken de uçabilir misin?

İbikli: Gerçekten horluyor muydum? Sesim nasıldı? Komik mi çıkıyordu?

Tıtır: Kaybolduk değil mi? Hani horozlar asla yolunu kaybetmezdi?

Yukarıda verilen ifadelerde (n=6) Kuzucuk çizgi filminde (B87, 3:09-10:35dk); ilk diyalogda İbikli Laklak'a merak ettiği soruları sorar. Laklak'ın İbikli'nin horladığını söylemesi üzerine İbikli de horlamasıyla ilgili sorgulama yapmaya başlar. İkinci diyalogda ise, Tıtır İbikli ile

ormanda kaybolması üzerine sorular sorar. Karşılaşılan durumla ilgili yapılan bu sorgulamalar sorgulama becerisi kategorisiyle ilişkilendirilmiştir.

4.2.7. Sayma Becerilerine İlişkin Bulgular

Kuzucuk çizgi filminde “sayma” becerilerine ait ifadelerin tümü (n=1), ifadeyi kullanan karakterlerle birlikte aşağıda verilmiştir.

(Kuzucuk, İbikli ve Laklak kar üzerinde kayma yarışması yapmak için hazırlanır. Yan yana dizilirler ve Kuzucuk parmaklarıyla sırasıyla bir, iki ve üçü gösterir ve yarış başlar.)

Yukarıda verilen ifadelerde (n=1) Kuzucuk çizgi filminde (B51, 1:08-1:13dk); Kuzucuk, İbikli ve Laklak kar üzerinde kaymak için Kuzucuğun saymasını beklerler. Daha önce de belirtildiği üzere 72.bölüme kadar Kuzucuk çizgi filmi sözsüz olarak yapılmaktaydı. Dolayısıyla bu bölümde de sayma işlemi sözlü olarak yapılmamış, işaretlerle gösterilerek yapılmıştır. Sayma becerileri kapsamında da değerlendirilmiştir. İlgili sahne aşağıda verilmiştir:



Şekil 25. Kuzucuk çizgi filminde sayma becerisine ilişkin sahne.
<http://cizgifilmizle.info> sayfasından erişilmiştir.

4.1.8. Problem Çözme Becerilerine İlişkin Bulgular

Kuzucuk çizgi filminde “problem çözme” becerilerine ait ifadelerin tümü (n=15), ifadeyi kullanan karakterlerle birlikte aşağıda verilmiştir.

(Kuzucuk havuç hasadı için havuçları toplamaya başlarken; havuçların teker teker toprağın altına gömüldüğünü fark eder. Bu duruma çok sinirlenen Kuzucuk’un aklına bir fikir gelir. Havuçları gömüldüğü topraktan çıkarmak için bir pompa getirir. Pompa yardımıyla çıkarır.)

Yukarıda verilen ifadelerde (n=1) Kuzucuk çizgi filminde (B2, 1:00-3:00dk); Köskös'ün havuçlarını toprağın altına çekmesine öfkelenen Kuzucuk, bu problemi getirdiği pompa yardımıyla çözer. Dolayısıyla bu durum problem çözme becerisi ile ilişkilendirilmiştir. (Kuzucuk uçurtmasını uçurmak ister ancak büyük bir uçurtma yaptığı için rüzgâr uçurtmasını götürmek ister. Uçurtmasını elindeki iple zor tutan Kuzucuk'un aklına bir fikir gelir. Uçurtmasını scooterine bağlayan Kuzucuk'un, rüzgârın uçurtmasını havalandırmasıyla scooteri hızla ilerler. Rüzgârın uçurtmasını havalandırması sayesinde Kuzucuk hiçbir şey yapmadan bu durumun keyfini çıkarır.)

Yukarıda verilen ifadelerde (n=1) Kuzucuk çizgi filminde (B6, 1:20-3:43dk); Kuzucuk uçurtma uçurmak ister ancak uçurtmasını rüzgâr nedeniyle elinde zor tutar. Rüzgârın uçurtmasını götürmesini istemeyen Kuzucuk uçurtmayı scooterine bağlayarak problemi çözer. Kuzucuk'un karşılaşmış olduğu bu problem ve problem için bulduğu çözüm ilgili kategoriyle ilişkilendirilmiştir. İlgili sahne aşağıda verilmiştir:



Şekil 26. Kuzucuk çizgi filminde problem çözme becerisine ilişkin sahne.
<https://www.youtube.com> sayfasından erişilmiştir.

(Kuzucuk güneşli bir günde göletin kenarında elinde bir sepetle yürür. Sepetten çıkardığı örtüyü yere serer. Rüzgarla havalanan ucuna uzanır ancak bu defa da diğer ucu havalanır. Daha sonra etraftaki taşlar ilgisini çeker ve örtünün etrafına taşları koyar. Sepetten daha sonra bir radyo çıkarır ve frekansı ayarlayıp bir mindere uzanır. Ancak radyodaki cızırtı Kuzucuk'un canını sıkır. Radyoyu eline alır ancak cızırtı hâlâ geçmez. Daha sonra yanındaki taşı görür ve onun üzerine koyar radyoyu. Böylece radyodan cızırtısız bir şekilde müzik çalmaya başlar.)

Yukarıda verilen ifadelerde (n=2) Kuzucuk çizgi filminde (B9, 0:30-2:35dk); Kuzucuk'un ilk karşılaştığı problem rüzgâr nedeniyle havalanan örtüdür. Bu problemi örtünün etrafına taş koyarak çözer. Bu bölümde ikinci karşılaştığı problem ise; radyonun cızırdamasıdır. Bu durumu ise radyoyu yüksek bir yer olan taşın üstüne koyarak çözer. Her iki problem de problem çözme becerisine örnek olarak gösterilmiş, bu kapsamda değerlendirilmiştir.

(İbikli Kuzucuk uyurken onun balonlarından birini alır ve kaçmaya başlar. Kuzucuk hemen İbikli'nin arkasından koşar ve balonunu İbikli'nin elinden almaya çalışırken balonu patlar. Bu duruma çok üzülen İbikli Kuzucuk'un yanından ayrılır. Daha sonra aklına bir fikir gelen Kuzucuk eve doğru koşup tekrar İbikli'nin yanına gider. İbikli'ye evden getirdiği balonlardan bir tanesini uzatır. İbikli balona bakar ve tekrar önüne döner. Bu defa Kuzucuk ona iki balon uzatır ancak İbikli buna da memnun olmaz. Üç balon uzatan Kuzucuk'a dönen İbikli ona uzun uzun bakar ancak yine önüne döner. Sonunda bütün balonlarını İbikli'ye uzatır Kuzucuk. Kuzucuk'un teklifine bakan İbikli, balonları memnuniyetle alır ve çok mutlu olur.)

Yukarıda verilen ifadelerde (n=1) Kuzucuk çizgi filminde (B12, 1:45-3:00dk); Kuzucuk balonun patlamasına çok üzülen İbikliyi mutlu edebilmek için düşünür. Ve çözümü, İbikli'yi mutlu etmenin yolunu, geriye kalan bütün balonlarını İbikli'ye vermekte bulur.

(Kuzucuk, Laklak ve İbikli'yi neşelendirmek için onların karşısına kırmızı bir balonla gelir. Balonu havaya atıp tutarak arkadaşlarına gösterir. Önce poposuyla vurup sonra ayağıyla vurarak balonu çatıya doğru fırlatıp balonu patlatır. Hâlâ bezgin görünen arkadaşlarının karşısına bu sefer de Kuzucuk göz bandıyla çıkar. Bandı gözüne takar ve kollarıyla önünü yoklayarak körebe oynarken taşa takılır ve düşer. Laklak ve İbikli ise yine mutlu olmazlar. Yeniden arkadaşlarının karşısına çıkan Kuzucuk'un elinde bir top vardır. Kuzucuk kendi kendine voleybol oynar, topu ayağında sektirir ve elinde çevirmeye başlar. Ama tüm bu çabalar da boşa çıkar. Son olarak elinde bir iple gelen Kuzucuk, ip atlamaya başlar. İpi hızlı hızlı çevirirken ayaklarından toz kaldırmaya başlar. Bütün vücuduna ip dolanan Kuzucuk yere yuvarlanır ve Laklak ile İbikli gülmeye başlar.)

Yukarıda verilen ifadelerde (n=4) Kuzucuk çizgi filminde (B15, 0:30-3:30dk); Kuzucuk, Laklak ve İbikli'yi güldürebilmek için çeşitli yollar dener. İlkinde balonla oynar, ikincisinde

göz bandıyla körebe oynar. Üçüncüsünde topla çeşitli hareketler yapan Kuzucuk sonunda ip atlar ve ipe dolanması sonucu düşmesiyle arkadaşlarını güldürmeyi başarır. Yukarıdaki ifadelerde Kuzucuk'un arkadaşlarını güldürebilmek için denediği her çözüm yolu n=1 olarak düşünülmüştür.

(Kuzucuk arkadaşlarıyla istop oynarken topları gölete düşer. Kuzucuğun aklına bir fikir gelir ve evden uzun bir tahta alarak arkadaşlarının yanına, gölete gelir. İskelenin önüne tahteravalli gibi koyan Kuzucuk, arkadaşları tahtanın iskele tarafındaki ucunda beklerken, tahtanın en ucunda gölet tarafında topu almayı başarır.)

Yukarıda verilen ifadelerde (n=1) Kuzucuk çizgi filminde (B27, 1:30-3:10dk); Kuzucuk ve arkadaşları top oynarken gölete kaçırdıkları topu kurtarmak için bir çözüm yolu bulurlar. Bir denge mekanizması sayesinde toplarını almayı başarırlar. Bu nedenle yukarıdaki problem ve çözümü ilgili kategoride değerlendirilmiştir.

(Kuzucuk, bir masanın üzerine boş şişeleri dizerek eline aldığı iki tane çubukla şişelere vurmaya başlar. Onu izlemeye gelen bütün arkadaşları Kuzucuk'un çıkardığı bu seslerden rahatsız olur onun yanından uzaklaşırlar. Daha sonra Köskös elinde bir sürahi su ile Kuzucuk'un yanına gelir ve masada bulunan şişeleri farklı miktarlarda su ile doldurur. Kuzucuk'un elinden çubukları alarak şişelerden nasıl bir ses çıktığını ona gösterir. Daha sonra Kuzucuk sopaları eline alarak ritim çalmaya başlar.)

Yukarıda verilen ifadelerde (n=1) Kuzucuk çizgi filminde (B30, 1:10-3:10dk); Kuzucuk boş şişlere elindeki çubuklarla vurarak eğlenirken, arkadaşları bu sestten oldukça rahatsız olur ve Kuzucuk'un yanından ayrılırlar. Kuzucuk'un bu duruma üzüldüğünü gören Köskös, şişelere farklı miktarlarda su doldurarak Kuzucuk'un daha güzel tınlayan bir ses çıkarmasını sağlar. Köskös'ün bulduğu bu çözüm yolu yeni bir fikir geliştirmeye yönelik olduğundan problem çözme becerisi ile değerlendirilmiştir.

(Kuzucuk ve arkadaşları mendil kapmaca oynar. Oyun oynarken kırmızı mendil Köskös'ün üzerini örter. Kırmızı görünce öfkelenen inek, Köskös'ün üzerine doğru hızla koşmaya başlar. Mendilden kurtulmaya çalışan Köskös'ün üzerine atlamaya hazırlanan ineğe Kuzucuk bir ısıklık

çalar ve inek dönüp Kuzucuk'a bakar. Kuzucuk ineğin yanına elinde bir kasa otla gelir. Köskös'ü de böylece kurtarır.)

Yukarıda verilen ifadelerde (n=1) Kuzucuk çizgi filminde (B44, 3:15-3:30dk); Kuzucuk kırmızı rengi görünce öfkelenen ineğin elinden Köskös'ü, ineğin en sevdiği otu getirerek kurtarmıştır.

Akıl yürüterek çözdüğü bu problem, problem çözme becerisi ile ilgili olup bu kategoride değerlendirilmiştir.

(İbikli ile Kuzucuk kamp yapmak için bir çadır kurarlar. Çadırın içinde eğlenirken Kuzucuk'un burnuna bir damla düşer. Yağmur yağmaya başlar ve çadırın her tarafından su damlaya başlar. İlk olarak etrafında gördüğü kovaları su damlayan yere getiren Kuzucuk daha fazla kovası kalmayınca bu problemi nasıl çözeceğini düşünmeye başlar. Çantasından çıkardığı büyük bir naylonu çadırın dışını örtecek şekilde seren Kuzucuk, çadırın içine geldiğinde hiçbir yerden suyun damlamadığını görür ve İbikli ile neşe içinde zıplar.)

Yukarıda verilen ifadede (n=2) Kuzucuk çizgi filminde (B69, 2:20-3:05dk); Kuzucuk çadırın içini yağmurdan korumak için önce kovaları yağmur damlalarının altına koyup bu çözümün işe yaramadığını fark ediyor. Daha sonra genişçe bir naylonu çadıra sererek bu problemi çözüyor. Kuzucuk problemi çözmek için iki yol denediği için n=2 bulunmuştur. İlgili sahne ise aşağıda verilmiştir:



Şekil 27. Kuzucuk çizgi filminde problem çözme becerisine ilişkin sahne. <http://cizgifilmizle.info> sayfasından erişilmiştir.

Tıprı: Puanları levhalara yanlış yazmışız!

İbikli: Yanlış yapmayalım diye o kadar da dikkat ettik!

Kuzucuk: Yanlış yapmamışsınız ki! Sadece yanlış yerlerden bakıyorsunuz!

Yukarıda verilen ifadelerde (n=1) Kuzucuk çizgi filminde (B84, 5:10-5:35dk); İbikli ve Tıtır altı ve dokuz yazılı levhaları yuvarlarken taşa takılıp düşerler. Bunun üzerine her iki levhada da aynı rakamı görür ve bir problem olduğunu düşünürler. Problemi çözen ise Kuzucuk'tur. Kuzucuk problemi anlayarak rakamlara farklı yerlerden baktıklarını söyleyerek her iki levhada görülen altı rakamını tabelaya asar. Ancak bir levhayı ters çevirerek problemi çözer. Dolayısıyla ilgili bölümde problem fark edilip, çözümüne yönelik yeni bir fikir ileri sürüldüğünden, problem çözme becerisi ile ilişkilendirilmiştir.

4.3. Elif'in Düşleri Çizgi Filminde Yer Alan Bilişsel Beceriler

Tablo 9

Elif'in Düşleri Çizgi Filmindeki Bilişsel Becerilere İlişkin Frekans ve Yüzde

Bilişsel Beceriler	Frekans (f)	Yüzde (%)
Sıralama	3	2,45
Sınıflandırma/Gruplama	5	4,09
Parça-Bütün ilişkisi kurma	-	-
Tahmin etme	32	26,22
Eşleştirme	4	3,27
Sorgulama	61	50
Sayma	6	4,91
Problem çözme	11	9,01
TOPLAM	122	100,00

Tablo 9'a bakıldığında ilgili çizgi filmde bilişsel beceriler kategorisinde; sıralama, sınıflandırma, tahmin etme, eşleştirme, sorgulama, sayma ve problem çözme olmak üzere toplam yedi tane beceri kategorisinin yer aldığı görülmektedir. Elif'in Düşleri çizgi filminde bilişsel beceriler arasından en fazla beceri, sorgulama kategorisinde (%50 olarak) saptanırken; en az bilişsel beceri sıralama kategorisinde (%2,45 olarak) saptanmıştır. Bununla birlikte Elif'in Düşleri çizgi filminde parça-bütün ilişkisi kurma kategorinde herhangi bir beceri saptanmamıştır.

4.3.1. Sıralama Becerilerine İlişkin Bulgular

Elif'in Düşleri çizgi filminde "sıralama" becerilerine ait ifadelerin tümü (n=3), ifadeyi kullanan karakterlerle birlikte aşağıda verilmiştir.

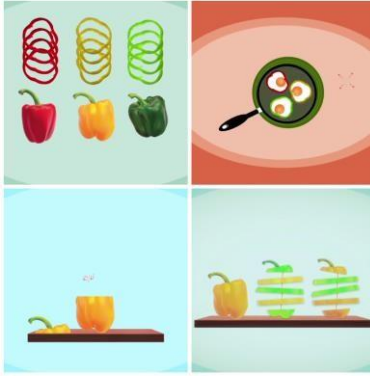
Ananas: İlk önce ananasın yapraklarını ve meyvesini birbirinden ayırmalısın. Sonra yaprakların alt kısımlarını iki parmak kalınlığında bir gövde ortaya çıkana kadar koparman gerek. *Elif:* Sonra?

Ananas: Toprağı saksının içine dökmelisin. Gövde kısmı toprağın içinde kalacak şekilde ananas yaprağını göm. Son olarak keserek ayırdığın meyve kısmını haşlayarak suyunun bir kısmını gömdüğün toprağa damlat. Ve ananas bitkin hazır!

Yukarıda verilen ifadelerde (n=1) Elif'in Düşleri çizgi filminde (Ananas ve Gökkuşluğu, 8:108:50dk); ananas, Elif'e ananası evinde yetiştirebilmesi için yapması gereken işleri sıralar. Ananasın kullandığı ifadeler olay sıralaması niteliğinde gerçekleştiği için sıralama becerisi kategorisinde değerlendirilmiştir.

Münevver Teyze: Dolmalık biberleri halka şeklinde dilimle. Sonra yağlı tavaya koy. Ve ortasına bir yumurta kır. Böylece dolmalık biberden yapılmış renkli renkli çiçeklerin olur. Bir tarifim daha var. Dolmalık biberin içine beyaz peynir doldur. Halka şeklinde dilimle ardından halkaları üst üste diz. Böylece küçük şirin bir ağacın olur.

Yukarıda verilen ifadelerde (n=2) Elif'in Düşleri çizgi filminde (Dolmalık Biber, 6:53-7:47dk); Münevver Teyze Elif'e dolmalık biber kullanarak yapabileceği iki tane tarif verir. Verdiği tariflerde Elif'in yapması gereken işleri sırasıyla söylediğinden, sıralama becerisi kategorisiyle ilişkilendirilmiştir. İlgili sahne ise aşağıda verilmiştir:



Şekil 28. Elif'in Düşleri çizgi filminde sıralama becerisine ilişkin sahne. <https://www.youtube.com> sayfasından erişilmiştir.

4.3.2. Sınıflandırma/Gruplama Becerilerine İlişkin Bulgular

Elif'in Düşleri çizgi filminde "sınıflandırma" becerilerine ait ifadelerin tümü (n=5), ifadeyi kullanan karakterlerle birlikte aşağıda verilmiştir.

Elif'in annesi: Kış sebzelerini hatırlıyorsun değil mi?

Elif: Hımm. Lahana, brokoli, ıspanak, karnabahar.

Yukarıda verilen ifadelerde (n=1) Elif'in Düşleri çizgi filminde (Karnabahar Neye Benzer, 1:051:14dk); Elif, kış sebzelerini gruplar. Saydığı sebzeler kışın tüketilen sebzeler olması sebebiyle gruplama işlemi yaptığı görülmektedir.

Biber: Biberlerin birçok çeşidi vardır. Kırmızı biber, yeşil biber, cin biber, sivri biber, dolmalık biber, çarliston biber.

Kırmızı Biber: Biberlerin hem acı hem de tatlı olanları var. Ama biz kırmızı biberler, biberlerin en tatlısıyız. Acı olanı daha sivri görünür.

Yukarıda verilen ifadelerde (n=3) Elif'in Düşleri çizgi filminde (Kırmızı Biber, 4:12-4:30dk); kırmızı biber ilk olarak Elif'e biberlerin çeşitlerini söyler. Daha sonra bütün biber çeşitlerinin bir aile olduğunu ancak tatlı ve acı olan biberlerin de var olduğunu ifade etmektedir. Yukarıdaki ifadelerden de anlaşılacağı üzere biberlerin öncelikle çeşitleri söylenmiş daha sonra tatlarına ve

görünümlerine göre sınıflandırılmıştır. Dolayısıyla sınıflandırma becerisi kategorisinde değerlendirilmiştir.

Selim: Şimdi bir de bulut hayal edelim. Şurada, bir de şurada olsun! Ve bir tanesi de diğerlerinden biraz daha büyük olsun!

Yukarıda verilen ifadelerde (n=1) Elif'in Düşleri çizgi filminde (Uçurtma, 9:14-9:21dk); Selim Elif'le birlikte hayal kurar. Selim'in hayalinde üç tane bulut vardır bu bulutlardan ikisini aynı boyutta hayal ederken, birini daha büyük olarak hayal etmesi bulutları büyüklüklerine göre sınıflandırdığının bir göstergesidir. Dolayısıyla Selim'in ifadeleri, sınıflandırma becerisi kategorisiyle ilişkilendirilmiştir. İlgili sahne ise aşağıda verilmiştir:



Şekil 29. Elif'in Düşleri çizgi filminde sınıflandırma becerisine ilişkin sahne. <https://www.youtube.com> sayfasından erişilmiştir.

4.3.3. Parça-Bütün İlişkisi Kurma Becerilerine İlişkin Bulgular

Elif'in Düşleri çizgi filminde “parça-bütün ilişkisi kurma” becerilerine ait herhangi bir bulgu tespit edilmemiştir.

4.3.4. Tahmin Etme Becerilerine İlişkin Bulgular

Elif'in Düşleri çizgi filminde “tahmin etme” becerilerine ait ifadelerin tümü (n=32), ifadeyi kullanan karakterlerle birlikte aşağıda verilmiştir.

Şeftali: Hangi top zıplamaz?

Elif: Bütün toplar zıplamaz mı?

Şeftali: Hayır Elif bir tanesi var ki o hiç zıplamaz!

Elif: Buldum! Patlamış top!

Şeftali: Hımm. Doğru söylüyorsun galiba ama cevap bu değil! Bu eline altığında elini üşütür.

Elif: Buldum! Bu kartopu!

Yukarıda verilen ifadelerde (n=2) Elif'in Düşleri çizgi filminde (Turp Ye Turp Gibi Ol, 2:15-2:45dk); şeftali Elif'e bilmece sorar ve ondan doğru cevabı tahmin etmesini ister. Okul öncesi dönem çocukları için yapılan etkinliklerden biri de bilmecedir. Bilmece sayesinde kavramlar, nesneler, hayvanlar, bitkiler ve sebzeler gibi pek çok konuda okul öncesi çocuklar bilgi sahibi olurlar. Aynı zamanda bilmecenin doğru cevabını düşünürken tahmin etme becerileri gelişir. Bu nedenle bilmeceye verilen yukarıdaki yanıtlar tahmin etme becerisi kategorisinde değerlendirilmiştir.

Şeftali: En çok üşüyen sebze hangisidir?

Elif: Lahana tabiki! Çünkü hep kat kat giyinir!

Yukarıda verilen ifadelerde (n=1) Elif'in Düşleri çizgi filminde (Güleryüzlü Muz, 2:37-2:50dk); şeftali Elif'e yeni bir bilmece sorar ve Elif doğru yanıtı verir. Dolayısıyla Elif'in cevabı tahmin etme becerisi ile ilişkilendirilmiştir.

Muz: Çok özel olduğu söylenen bir sebzeyi arıyorum. Uzun yeşil yapraklı, bembeyaz içinin rengi. Küçük ve kuvvetli mi kuvvetli. Tam bir K vitamini madeni!

Şeftali: Kerevizin uzun yeşil yaprakları var, şekli yuvarlak içi beyaz! Kereviz!

Yukarıda verilen ifadelerde (n=1) Elif'in Düşleri çizgi filminde (K Vitamini Madeni, 6:156:38dk); muz özelliklerini bildiği gizemli bir sebze arar ve o sebzenin ne olduğunu şeftali doğru tahmin eder. Bu nedenle şeftalinin cevabı tahmin etme becerisi ile ilişkilendirilmiştir.

Elif: Başımda bir şapka! Neye benzedim acaba? İyi bakar çocuklara. Hasta etmez kolayca.

Yaralarını güzelce sarar, onlara gözü gibi bakar! Bil bakalım bu ne? *Elif'in*

annesi: Cevap veriyorum mantar!

Yukarıda verilen ifadelerde (n=1) Elif'in Düşleri çizgi filminde (Arkadaşlarını İhmal Etme, 8:22-8:40dk); bu kez Elif annesine bir bilmece sorar ve ondan tahmin etmesini ister. Bilmeceyi doğru tahmin eden annesinin cevabı tahmin etme becerisi ile ilişkilendirilmiştir.

Balkabağı: Kırmızı ve turuncu.

Patlıcan: Sarı.

Kırmızı biber: Yeşil ve mavi de var.

Balkabağı: Lacivert.

Patlıcan: Son renk, patlıcan! Yani mor!

Yukarıda verilen ifadelerde (n=7) Elif'in Düşleri çizgi filminde (Ananas ve Gökkuşaağı, 3:164:30dk); ananas arkadaşlarından gökkuşaağının renklerini tahmin etmelerini ister. Renkleri doğru tahmin eden sebze ve meyvelerin cevapları ise tahmin etme becerisi ile ilişkilendirilmiştir.

Selim: Nesi var?

Elif: Suyu var!

Selim: Nesi var?

Elif: Kulpu var!

Selim: Çaydanlık!

Elif: Hayır değil.

Selim: Peki o zaman nesi var?

Elif: Camı var!

Selim: Buldum sürahi! (Doğru cevap)

Yukarıda verilen ifadelerde (n=2) Elif'in Düşleri çizgi filminde (Uzun Boylu Pırasa, 4:355:20dk); Elif aklından bir eşya veya nesne tutar. Selim de Elif'e bunun nesi var diye sorup Elif'in aklında tuttuğu nesneyi tahmin etmeye çalışır. Elif ve Selim'in oynadığı nesi var oyunu doğrudan tahmin etme becerisine yönelik olduğu için Selim'in tahminleri ilgili kategoride değerlendirilmiştir. Ayrıca söz konusu nesi var oyunu okul öncesi dönem çocuklarında, dikkat, hafıza ve soru sorma yeteneklerini geliştirir (Kale, 2003, s. 153).

Şeftali: Zilim var, kapım yok. Konuşurum ağzım yok!

Kırmızı biber: Bu tabiki bir okul! Çünkü okulun zili vardır. (Yanlış cevap)

İncir: Ben buldum cevap telefon! (Doğru cevap)

Yukarıda verilen ifadelerde (n=2) Elif'in Düşleri çizgi filminde (Enerjik İncir, 0:50-1:44dk); şeftali arkadaşlarına bilmece sorar. Biber yanlış tahminde bulunurken doğru tahmin eden incir olur. Her iki tahmin de tahmin etme becerisi ile ilişkili olduğundan ilgili kategoride değerlendirilmiştir.

Şeftali: Yer altında turuncu minare!

Selim: Havuç! (Doğru cevap)

Şeftali: Yer altında sakallı dede!

Selim: Pırasa! (Doğru cevap)

Kırmızı biber: Bir kızım var. Kat kat çeyizi var.

Elif: Lahana! (Doğru cevap)

Yukarıda verilen ifadelerde (n=3) Elif'in Düşleri çizgi filminde (Karadut, 2:53-4:10dk); şeftali ve arkadaşları Selim ve Elif ile bilmece tahmin etmeye çalışırlar ve her tahminleri tahmin etme becerisi ile ilişkilendirilmiştir.

Şeftali: Yazın giyinir, kışın soyunur! *Selim:*

Ağaç! (Doğru cevap)

Yukarıda verilen ifadelerde (n=1) Elif'in Düşleri çizgi filminde (Komşuya Giden Tatlı, 1:55-2:04dk); şeftali Selim'e bilmece sorar ve Selim de doğru yanıtı verir. Onun bu yanıtı da tahmin etme becerisi ile ilişkilidir.

Patlıcan: Kırmızım var, yeşilim var. Acım var, tatlım var. Dolma da olurum, salataya da konulurum.

Şeftali: Buldum biber! (Doğru cevap)

Yukarıda verilen ifadelerde (n=1) Elif'in Düşleri çizgi filminde (Masal Kitabı, 7:55-8:25dk); bu kez de patlıcan şeftaliye bir bilmece sorar. Doğru cevabı tahmin eden şeftalinin bu yanıtı tahmin etme becerisi ile ilişkilendirilmiştir.

Elif: Nesi var?

Selim: Ağzı var.

Elif: Ben mi? (Yanlış cevap) *Elif:*

Nesi var?

Selim: Kulpu var.

Elif: Sürahi! (Yanlış cevap) *Elif:*

Nesi var?

Selim: Çayı var.

Elif: Çaydanlık! (Doğru cevap)

Şeftali: Kuyruğu var canlı değil. Konuşur ama insan değil. Camı var ama pencere değil.

Selim: Sana bir ipucu vereyim. Küçük kare kutu, içi insan dolu.

Şeftali: Televizyon! (Doğru cevap)

Yukarıda verilen ifadelerde (n=4) Elif'in Düşleri çizgi filminde (Selim'in Doğum Günü, 0:541:38dk; 9:29-9:53dk); ilk diyalogda Elif Selim ile birlikte nesi var oyunu oynar ve Selim'in aklında tuttuğu nesnenin ne olduğunu tahmin etmeye çalışır. Aynı bölümde yer alan ikinci diyalogda ise şeftali arkadaşlarına bir bilmece sorar ancak cevabı unutmuştur. Selim'i görünce bilmeceyi ona sorar. Selim ise bilmeceyi şeftalinin bilmeceyi cevabını doğru tahmin etmesi için bir ipucu verir ve şeftali doğru tahminde bulunur. Yukarıdaki ifadelerden de anlaşıldığı üzere nesi var oyununa ve bilmeceye verilen yanıtlar tahmin etme becerisi ile ilişkilendirilmiştir. İlgili sahne aşağıda verilmiştir:



Şekil 30. Elif'in Düşleri çizgi filminde tahmin etme becerisine ilişkin sahne. <https://www.youtube.com> sayfasından erişilmiştir.

Şeftali: Her akşam yatar, her akşam kalkar ama hiç uyumaz. Bilin bakalım nedir bu?

Kırmızı biber: Beni hiç uyutmadığınıza göre bu ben olmalıyım. (Yanlış cevap) *Domates*:

Buldum! *Domates*! (Doğru cevap)

Yukarıda verilen ifadelerde (n=2) Elif'in *Düşleri* çizgi filminde (Temiz Dünya, 2:47-3:40dk); şeftali arkadaşlarına bilmece sorar ve arkadaşlarının verdikleri yanıtlar da tahmin etme becerisi ile ilişkilendirilmiştir.

Şeftali: İki camlı pencere bakıp durur her yere.

Havuç: Ben biliyorum galiba. Araba camı! (Yanlış cevap)

Dolmalık biber: Uçak camı! (Yanlış cevap)

Havuç: Buldum! Gözlük! (Doğru cevap)

Yukarıda verilen ifadelerde (n=3) Elif'in *Düşleri* çizgi filminde (Salıncak, 7:55-8:19dk); şeftali bu bölümde de arkadaşlarına bilmece sorar ve arkadaşlarının tahminleri de tahmin etme becerisi kategorisinde değerlendirilmiştir.

Şeftali: Kolu var bacağı yok, dikdörtgeni var karesi yok.

Patlıcan: Buldum! Masa! (Yanlış cevap) *Domates*:

Bence bu bir kapı! (Doğru cevap) *Patlıcan*: Aa! İlk tahminde bildi!

Yukarıda verilen ifadelerde (n=2) Elif'in *Düşleri* çizgi filminde (Biber ve Domates, 1:052:25dk); şeftali domates ve kırmızı bibere bir bilmece sorar. Patlıcanın yanlış tahmin ettiği, kırmızı biberin ise tahmin edemediği bilmeceyi doğru tahmin eden domates olur. Dolayısıyla yukarıdaki tahminler tahmin etme becerisi kapsamında değerlendirilmiştir. Görüldüğü üzere Elif'in *Düşleri* isimli çizgi filmde tahmin etme becerileri daha çok nesi var oyunu ve bilmeceler üzerinden gerçekleşmiştir.

4.3.5. Eşleştirme Becerilerine İlişkin Bulgular

Elif'in Düşleri çizgi filminde "eşleştirme" becerilerine ait ifadelerin tümü (n=4), ifadeyi kullanan karakterlerle birlikte aşağıda verilmiştir.

Patlıcan: Gerçekten de Elif doğruyu söylüyor. Penguenlere benziyoruz.

Şeftali: Evet, yalnız bir şeyler eksik sanki?

Muz: Buldum! Patlıcanların gagası yok! Gagası olsa bir penguene benzeyebilirdi. *Şeftali:*

Aa! Gagan olunca ne kadar da bir penguene benzedin?

Kırmızı biber: Bence koni yutmuş bir patlıcana benzedi!

Yukarıda verilen ifadelerde (n=2) Elif'in Düşleri çizgi filminde (Kutuptaki Patlıcan, 4:054:45dk); şeftali ve muz, patlıcanı penguenle eşleştirirken eksik bir şeyin olduğunu, eksik olan parçanın ise bir gaga olduğunu fark ederler ve Elif, patlıcana bir gaga yapıştırır. Bu gagadan sonra şeftali ve kırmızı biber patlıcanı farklı şeylerle eşleştirir. Onların bu ifadeleri eşleştirme becerisiyle ilişkilendirilmiştir.

Ceviz: Dikkat ettin mi? Benim iç kısmım insan beynine çok benziyor.

Yukarıda verilen ifadelerde (n=1) Elif'in Düşleri çizgi filminde (Zeki Ceviz, 5:09-5:15dk); ceviz, kendisinin iç kısmının insan beynine çok benzediğini söyleyerek insan beyni ile eviz içini eşleştirir. Dolayısıyla cevizin bu ifadeleri eşleştirme becerisi kapsamında değerlendirilmiştir.

İlgili sahne ise aşağıda verilmiştir:



Şekil 31. Elif'in Düşleri çizgi filminde eşleştirme becerisine ilişkin sahne. <https://www.youtube.com> sayfasından erişilmiştir.

Elif: Bence ismi limon olsun. Çünkü o da limon gibi sarı!

Yukarıda verilen ifadelerde (n=1) Elif'in Düşleri çizgi filminde (Limon, 5:20-5:25dk); Elif sokakta buldukları yavru kediye vermek için bir isim düşünürken limon ismini bulur. Limonu kedinin tüylerinin rengi ile eşleştirdiğinden Elif'in ifadeleri eşleştirme kategorisi içerisinde değerlendirilmiştir.

4.3.6. Sorgulama Becerilerine İlişkin Bulgular

Elif'in Düşleri çizgi filminde "sorgulama" becerilerine ait ifadelerin tümü (n=61), ifadeyi kullanan karakterlerle birlikte aşağıda verilmiştir.

Elif: Burası oldukça soğuk bir yer ama siz hiç üşümüyorsunuz. Bu kadar soğukta nasıl yaşıyorsunuz peki?

Yukarıda verilen ifadelerde (n=1) Elif'in Düşleri çizgi filminde (Kutuptaki Patlıcan, 7:508:00dk); Elif, penguenlerin yaşadıkları kutba gider ve orada çok üşür. Soğuktan etkilenmeyen penguenleri görünce onlara neden üşümedikleri üzerine bir soru sorar. Penguenler üzerine sorduğu bu soru ise sorgulama becerisi ile ilişkilendirilmiştir.

Karnabahar: Sen de kimsin? Niye böyle kocamansın?

Elif: Yediklerini yeniden mi çiğniyorsun?

Karnabahar: Arkadaşlar! Acaba ben de geviş getirsem sütüm olur mu?

Yukarıda verilen ifadelerde (n=4) Elif'in Düşleri çizgi filminde (Karnabahar Neye Benzer, 5:409:11dk); Elif ve karnabahar bir koyun çiftliğine gider. İlk kez koyun gören karnabahar koyunu tanımak için sorular sorar. Kendini tanıtan koyun geviş getirdiğini söyler ve buna çok şaşırarak Elif geviş getirmenin ne demek olduğuna dair soru sorar. Koyunların sütü olması için geviş getirdiklerini söyleyen koyuna karnabahar, kendisinin de geviş getirerek sütünün olup olamayacağını sorar. Görüldüğü üzere Elif ve karnabahar ilk kez gördükleri ve ilk kez duydukları konular hakkında sorular sorarak sorgulama yaparlar. Bu nedenle sordukları sorular sorgulama becerisi kapsamında değerlendirilmiştir.

Elif: Peki sevgili turp, insanlar sizden nasıl faydalanıyorlar?

Elif: Peki kaç çeşit turp vardır?

Elif: Şalgam bir turp mu yani?

Yukarıda verilen ifadelerde (n=3) Elif'in Düşleri çizgi filminde (Turp Ye Turp Gibi Ol, 4:156:22dk); Elif, sorular sorarak ilk kez karşılaştığı turpu tanımak ister. Elif'in sorduğu sorular ise sorgulama becerisi ile ilişkilendirilmiştir.

Elif: Peki başka ne faydaların var sevgili muz?

Yukarıda verilen ifadede (n=1) Elif'in Düşleri çizgi filminde (Güleryüzlü Muz, 5:42-5:45dk); Elif çok sevdiği muzun faydalarını sorgular. Sorduğu soru ise sorgulama becerisi ile ilişkilidir.

Şeftali: İnsanlara faydalarınız nedir?

Yukarıda verilen ifadede (n=1) Elif'in Düşleri çizgi filminde (Elma Bahçesi, 6:14-6:17dk); şeftali elmanın faydalarını sorgular. Bu nedenle sorgulama becerisi ile ilişkilendirilmiştir.

Mandalina: Turp yememiş mi?

Portakal: Ya soğan?

Mandalina: Peki sarımsak?

Mandalina: Spor yapıyor muydu?

Portakal: Bilgisayarda çok mu oyun oynadı acaba?

Elif: C vitamini ne işe yarar ki?

Yukarıda verilen ifadede (n=6) Elif'in Düşleri çizgi filminde (C Vitamini Kaynağı, 4:20-4:30dk; 6:15-6:18dk); ilk diyalogda şeftali mandalina ve portakalın yanlarına gelerek Elif'in hasta olmak üzere olduğunu söyler. Bunun üzerine mandalina ve portakal Elif'in neden hasta olmak üzere olduğuna dair sorgulama yaparlar. İkinci diyalogda ise mandalina ve portakal Elif'in yanına giderler ve ona kendilerinin C vitamini kaynağı olduklarını söylerler. Bunun üzerine Elif C vitamininin faydalarını sorgular. Her iki diyalogdaki sorular sorgulama yapmaya yönelik olduğundan ilgili kategoriyle ilişkilendirilmiştir.

Elif: Çok merak ettim. Faydalarınız nedir?

Yukarıda verilen ifadede (n=1) Elif'in Düşleri çizgi filminde (Zeki Ceviz, 4:47-4:52dk); Elif cevizin faydalarını sorgular. Bu nedenle sorgulama becerisi ile ilişkilendirilmiştir.

Elif: K vitamini ne işe yarıyor acaba?

Şeftali: Ee Elif gizemli sebze kereviz mi? Kâşif muz ne olmuş? O bulabilmiş mi gizemli sebzeyi? Kereviz ona ne demiş?

Muz: Kitapta senin için niye kuvvetli mi kuvvetli, yuvarlak bir maden gibi deniyor peki?

Yukarıda verilen ifadede (n=6) Elif'in Düşleri çizgi filminde (K Vitamini Madeni, 3:20-3:25dk; 8:36-8:43dk; 8:58-9:04dk); ilk diyalogda Elif K vitaminin faydalarına dair bir sorgulama yapar. İkinci diyalogda, Elif gizemli bir meyve ile ilgili arkadaşlarına bir hikâye anlatır. Hikâyenin sonunu merak eden şeftali art arda sorular sorar. Üçüncü diyalogda ise muz kerevize neden onun için kuvvetli ve maden dendiğine dair soru sorar. Her üç diyalogda da merak edilen konular hakkında sorular sorulduğu için yukarıdaki ifadeler sorgulama becerisi kategorisinde değerlendirilmiştir.

Elif: Peki vücudumuza sağladığın yararlar nedir?

Elif: İştah açmanın kırmızı parlak renginle alakası olabilir mi?

Yukarıda verilen ifadede (n=2) Elif'in Düşleri çizgi filminde (Kırmızı Biber, 4:43-5:22dk); Elif kırmızı biberle ilgili merak ettiği konular üzerine soru sorar. Sorduğu sorular ise sorgulama becerisi ile ilişkilidir.

Elif: Şeftaliyi en son ne zaman gördünüz?

Elif: Demek dün akşam gördünüz. Peki nerede gördünüz?

Elif: Peki siz sevgili muz! Onunla en son ne konuştunuz? *Elif:* Peki sordunuz mu?

Elif: Ne sordunuz?

Elif: Nereden gelmiş peki?

Elif: Peki biber şeftali nerede olabilir?

Yukarıda verilen ifadede (n=7) Elif'in Düşleri çizgi filminde (Kayıp Şeftali, 2:47-4:34dk); Elif sebze ve meyve arkadaşlarına sorular sorarak kaybolan şeftalinin nerede olduğuna dair bir sorgulama yapar. Sorgulama becerisinin temelinde de herhangi bir konu hakkında bilgi toplama ve araştırma yapma olması sebebiyle Elif'in sorduğu sorular doğrudan sorgulama becerisi ile ilişkilidir. İlgili sahne ise aşağıda verilmiştir:



Şekil 32. Elif'in Düşleri çizgi filminde sorgulama becerisine ilişkin sahne. <https://www.youtube.com> sayfasından erişilmiştir.

Elif: Aşureyi neden seninle süslüyoruz nar?

Elif: Bir tane narın içinden binlercesi çıktığı için mi?

Elif: Peki seninle sadece süsleme mi yapabilirim?

Yukarıda verilen ifadelerde (n=3) Elif'in Düşleri çizgi filminde (Hoş geldin Nar, 6:54-7:24dk); Elif, narla ilgili merak ettiği konulara dair sorgulama yapar. Bu nedenle sorgulama becerisi ile ilişkilendirilmiştir.

Elif: Annemle babam neden seni yememi istiyor brokoli?

Yukarıda verilen ifadede (n=1) Elif'in Düşleri çizgi filminde (Sevimli Kabak, 5:27-5:31dk); Elif niçin brokoli yemesi gerektiğine dair soru sorar. Onun bu sorusu da sorgulama becerisi kapsamındadır.

Elif: Niye kimse beni görmüyor?

Elif: Niye kimse benimle konuşmuyor?

Yukarıda verilen ifadelerde (n=2) Elif'in Düşleri çizgi filminde (Arkadaşlarını İhmal Etme, 3:57-5:55dk); Elif bir süredir evde oyuncaklarıyla oynar ve bu sırada arkadaşları Elif'i çok özler. Elif'in kendilerini ihmal ettiklerini düşünen arkadaşları Elif yanlarına geldiğinde onu görmezden gelir ve onunla konuşmazlar. Dolayısıyla Elif de bunun sebebini merak eder ve sorgular. Bu nedenle Elif'in soruları sorgulama becerisi kapsamında değerlendirilmiştir.

Elif: Peki sen niçin üzgün görünüyorsun şeftali? Yoksa rengi bulamadığın için mi?

Yukarıda verilen ifadelerde (n=2) Elif'in Düşleri çizgi filminde (Ananas ve Gökkuşağı, 5:065:12dk); Elif, gökkuşağının renklerini bulma oyunu oynayan arkadaşlarının yanına gider ve şeftalinin neden mutsuz olduğunu sorgular.

Elif: Peki faydaların nedir incir?

Elif: Peki bu inciri (kuru incir) evimizde yapabilir miyiz?

Elif: Mandalina nasıl çıktın oraya?

Elif: Peki nasıl inebildiniz sonra?

Yukarıda verilen ifadelerde (n=4) Elif'in Düşleri çizgi filminde (Enerjik İncir, 3:55-4:25dk; 5:40-9:48dk); ilk diyalogda Elif, incirle ilgili merak ettiği konuları sorgular. İkinci diyalogda ise mandalina çıktığı ağaçtan aşağıya inemez. Elif, mandalınanın nasıl ağaca çıktığını ve arkadaşlarının onu nasıl kurtardığını sorgular; bu nedenle her iki diyalogda sorgulama becerisi kapsamında değerlendirilmiştir.

Elif: Selim, o elindeki ne?

Elif: Kamerayı sen mi yaptın?

Elif: Ne yapacaksın bununla peki?

Yukarıda verilen ifadelerde (n=3) Elif'in Düşleri çizgi filminde (Film Kahramanı Çilek, 2:102:21dk); Elif, yolda Selim'i görür ve Selim'in elinde tuttuğu şeyin ne olduğuna ve onunla ne yapacağına dair sorular sorar. Elif'in merak ettiği nesneyle ilgili yaptığı sorgulama, sorgulama becerisi ile ilişkilendirilmiştir.

Selim: Nereden geldi acaba?

Selim: Nasıl girmiş acaba bu kutuya?

Yukarıda verilen ifadelerde (n=2) Elif'in Düşleri çizgi filminde (Limon, 3:25-4:30dk); Selim bir ses duyar ve sesin kaynağını merak eder. Daha sonra kutunun içinden gelen bir ses olduğunu anlayan Selim, kedinin kutunun içine nasıl girdiğini merak eder. Selim'in merak ettiği konular üzerine sorduğu sorular, sorgulama becerisi kapsamında değerlendirilmiştir.

Elif: Buraya kim gelecek ki?

Yukarıda verilen ifadede (n=1) Elif'in Düşleri çizgi filminde (Bayram, 7:50-7:52dk); Elif ve ailesi bayram sabahı kahvaltı için masaya otururlar. Ancak bir sandalyenin boş olduğunu gören Elif, sandalyeye kimin geleceğini sorar. Onun bu sorusu da sorgulama becerisi kapsamındadır.

Selim: Ee oğluna mı vermiş? Kendisi mi yemiş yoksa?

Selim: Bu sefer de çok mu yavaş söyledim acaba?

Elif: Peki hayalgücünü kullandın mı?

Elif: Çok televizyon seyredersen hayalgücün zayıflayabilirmiş. Acaba ondan olabilir mi?

Yukarıda verilen ifadelerde (n=5) Elif'in Düşleri çizgi filminde (Uçurtma, 5:17-5:21dk; 7:43-8:03dk); ilk diyalogda Elif arkadaşlarına bir hikaye anlatır. Hikâyenin sonunu bekleyemeyen Selim hikâyedeki yaşlı adamın üzümü kime verdiğini sorgular. İkinci diyalogda ise Elif Selim ile birlikte hayal güçlerini kullanarak uçurtma uçurmak ister. Ancak Selim yapamaz. Her ikisi de bunun nedenini de sorgular. Dolayısıyla yapılan sorgulamalar sorgulama becerisi kategorisinde değerlendirilmiştir.

Selim: Bu uçağı nasıl yaptın?

Selim: Peki bu uçabilir mi?

Selim: Neden uçmuyor ki?

Elif: Acaba yanlış mı katladım?

Yukarıda verilen ifadelerde (n=4) Elif'in Düşleri çizgi filminde (Uçak, 5:41-7:05dk); Elif bu bölümde kâğıttan bir uçak yapar ve Selim bu uçağı görünce uçağın uçup uçmadığını sorgular;

uçağı eline alır ancak uçuramaz. Elif de uçağın niçin uçmadığını sorgular. Bu nedenle yapılan sorgulamalar ilgili kategoride değerlendirilmiştir.

Elif: Neyin var Selim?

Elif: Neden böyle duruyorsun o zaman?

Yukarıda verilen ifadelerde (n=2) Elif'in Düşleri çizgi filminde (Salıncak, 1:17-1:30dk); Elif Selim ile birlikte boyama yaparken, onun mutsuz olduğunu fark eder ve Selim'in niçin mutsuz olduğunu sorgular. Bu nedenle Elif'in sorduğu sorular sorgulama becerisi kategorisinde değerlendirilmiştir. Yukarıdaki ifadelerden de anlaşılacağı üzere söz konusu çizgi filmde sorgulama becerileri; sebze ve meyvelerin içerdikleri vitaminlerin ne işe yaradığı ve ne gibi faydalar sağladığı konuları üzerinden gerçekleşmiştir.

4.3.7. Sayma Becerilerine İlişkin Bulgular

Elif'in Düşleri çizgi filminde "sayma" becerilerine ait ifadelerin tümü (n=6), ifadeyi kullanan karakterlerle birlikte aşağıda verilmiştir.

Elif: Masanın üstünde üç elma, iki ayakkabı ayaklarımda, bir elimde beş parmak!

Yukarıda verilen ifadede (n=3) Elif'in Düşleri çizgi filminde (Zeki Ceviz, 1:25-1:30dk); Elif, evdeki her şeyi saymaya başlar. Dolayısıyla onun bu sayma işlemi sayma becerisiyle ilişkilendirilmiştir. İlgili sahne ise aşağıda verilmiştir:



Şekil 33. Elif'in Düşleri çizgi filminde sayma becerisine ilişkin sahne. <https://www.youtube.com> sayfasından erişilmiştir.

Şeftali: Peki peki saymaya başlıyorum. Bir, iki, üç, dört, beş, altı, yedi, sekiz, dokuz, on! Önüm arkam sağım solum sobe, saklanmayan ebe!

Yukarıda verilen ifadelerde (n=1) Elif'in Düşleri çizgi filminde (Balkabağı, 2:25-2:38dk); meyveler hep beraber saklambaç oynar. Bu oyun için şeftali ebe olur ve birden ona kadar saymaya başlar. Şeftalinin bu sayma işlemi ise ilgili kategoriyle ilişkilendirilmiştir.

Elif: Üç, iki, bir, kayıt!

Yukarıda verilen ifadede (n=1) Elif'in Düşleri çizgi filminde (Film Kahramanı Çilek, 4:364:40dk); Elif çilekle beraber söyleşi yapmak ister. Elif elinde bulunan kartondan kamerasıyla, kayda başlamadan önce üçten geriye doğru sayar. Onun yaptığı bu sayma işlemi ise sayma becerisiyle ilişkilendirilmiştir.

Elif: Bir, iki, üç, dört.

Yukarıda verilen ifadede (n=1) Elif'in Düşleri çizgi filminde (Kiraz Kardeşler, 10:10-10:20dk); Elif akşam yatağına yatar ve koyunları sayarak uyumak ister. Ve sırayla çitin karşısına geçen dört tane koyunu saydıktan sonra uykuya dalar. Elif'in koyunları sayma işlemi de sayma becerileri kapsamında değerlendirilmiştir.

4.3.8. Problem Çözme Becerilerine İlişkin Bulgular

Elif'in Düşleri çizgi filminde "problem çözme" becerilerine ait ifadelerin tümü (n=11), ifadeyi kullanan karakterlerle birlikte aşağıda verilmiştir.

Elif'in dedesi: Küvette penguen ha? Ama onlar soğukta yaşar. Sizin banyo onlara sıcak gelebilir.

Elif: Hımm. Haklısın dede. Buldum! Biz de küveti buzla doldururuz böylece banyomuz soğuk olur. Ve penguenimle beraber küvette yüzebilirim.

Yukarıda verilen ifadede (n=1) Elif'in Düşleri çizgi filminde (Kutuptaki Patlıcan, 3:00-3:25dk); Elif bir pengueni olsun ister. Ve bu penguenle küvette yüzmek ister. Ancak penguenin soğukta yaşadığını öğrenince bu durumu çözmek için aklına bir fikir gelir. Ve bu fikir de küveti buzla doldurmaktır. Elif'in bulduğu bu çözüm problem çözme becerisi ile ilişkilendirilmiştir.

Turp: Mesela üşüttün, öksürüyorsun. Söyle bakalım ne yaparsın?

Elif: Doktora gider, ilaç verirse içerim.

Turp: Söyle bakalım nezle oldun ne yaparsın?

Elif: Kendimi sıcak tutar ve dinlenirim.

Turp: Uykusuzluğun var çözüm?

Elif: Yatakta koyunları sayarım.

Turp: Peki iştahın kesildi, canın bir şey yemek istemiyor. Ne yapacaksın?

Elif: Turp yiyeceğim!

Yukarıda verilen ifadelerde (n=4) Elif'in Düşleri çizgi filminde (Turp Ye Turp Gibi Ol, 4:565:50dk); turp Elif'e, çeşitli sorunlar karşısında ne yapacağını sorarak çözüm önerisi getirmesini ister. Elif'in çözüm önerileri ise problem çözme becerisine yöneliktir. Bu nedenle problem çözme becerisi kategorisiyle ilişkilidir. İlgili sahne ise aşağıda verilmiştir:



Şekil 34. Elif'in Düşleri çizgi filminde problem çözme becerisine ilişkin sahne. <https://www.youtube.com> sayfasından erişilmiştir.

Şeftali: İki kere iki?

Üzüm: Dört!

Şeftali: Dört kere dört?

Üzüm: On altı!

Yukarıda verilen ifadelerde (n=2) Elif'in Düşleri çizgi filminde (Okul Üzümlü, 3:10-3:16dk); şeftali üzüme çarpma işlemi sorar. Üzüm ise sorulara yanıt verir. Üzümlü'nün matematiksel işlemlere cevap vermesi, problem çözme becerisi ile ilişkilidir.

Elif: O zaman artık Limon bizde kalabilir. Değil mi dede?

Selim: Hayır bizde!

Elif'in dedesi: Hem sizi hem de Limon'u mutlu edecek bir çözüm yolu bulmak gerek!

Elif: Aklıma bir fikir geldi! (Elinde bir kutu tutarak) Bununla Limon'a bir ev yapabiliriz. Kendi evi olursa belki Limon daha mutlu olur.

Yukarıda verilen ifadelerde (n=1) Elif'in Düşleri çizgi filminde (Limon, 8:00-8:35dk); Elif ile Selim Limon isimli kediyi evlerine götürmek ister. Ancak her ikisi de kendi evlerine götürmek istediği için başka bir çözüm yolu düşünürler. Elif, Limon'un kendisine ait bir ev yapılırsa onun daha mutlu olacağını söyler ve böylece problemi çözerler. Dolayısıyla Elif'in bulduğu çözüm problem çözme becerisi ile ilişkilendirilmiştir.

Elif'in dedesi: Bak domatesin kilosu 1 lira. Sen bana 3 lira verdin. 3 liradan 1 lirasını ben alıyorum. Ve sana geri kalanı veriyorum. Kaç para vermeliyim?

Selim: Üç parmak üç lira dersek, bir lira için bir parmağımı yumarsam geriye iki parmak kalır Salih amca! Şey, iki lira yani!

Yukarıda verilen ifadelerde (n=1) Elif'in Düşleri çizgi filminde (Selim'in Arabası, 3:504:40dk); Selim Elif'in dedesinden bir kilo domates ister. Ancak Elif'in dedesine fazla para verir. Bunun üzerine Elif'in dedesi Selim'e ne kadar para vermesi gerektiğini, Selim'e sorar. Selim de parmak hesabı yaparak problemi çözer. Dolayısıyla Selim'in yaptığı matematiksel işlem problem çözme becerisi ile ilişkilendirilmiştir.

Selim: Daha hızlı biriktirmenin bir yolu olmalı. Mesela, o parayı kendimiz kazansak nasıl olur?

Elif: Peki ama nasıl kazanacağız?

Selim: Bir şeyler satsak? Ben annemle beraber taze sıkılmış portakal suyu hazırlayabilirim.

Elif: Ben de annemle kurabiye hazırlarım o zaman.

Doktor Kemal: (Bir tane kurabiye ve bir tane portakal suyu içer) Borcum ne kadar?

Elif: 2 lira kurabiye, 2 lira da portakal suyu!

Selim: Yani toplamda 4 lira!

Yukarıda verilen ifadelerde (n=2) Elif'in Düşleri çizgi filminde (Bisiklet, 4:22-5:25dk; 7:307:40dk); birinci diyalogda Elif, bisiklet alabilmek için kumbarasındaki paraları dedesine

getirir ve bir bisiklet alıp alamayacağını sorar. Dedesi biraz daha parasının olması gerektiğini söyler. Bu parayı daha hızlı biriktirebilmek için para kazanmak gerektiğini, bunu da kurabiye ve portakal suyu satarak yapabileceklerini ifade ederler. Ve eksik para sorununu böylece çözerler.

İkinci diyalogda ise; Selim bir toplama işlemi yapar. Dolayısıyla yukarıdaki ifadeler problem çözme becerisi ile ilişkilendirilmiştir. İlgili sahne ise aşağıda verilmiştir:



Şekil 35. Elif'in Düşleri çizgi filminde problem çözme becerisine ilişkin sahne. <https://www.youtube.com> sayfasından erişilmiştir.

4.4. İncelenen Çizgi Filmlerde Mantıksal Düşünme İle Bilişsel Becerilere İlişkin Bulgular

Bilişsel becerilerin kalbi düşünme ve sorgulamadır. Düşünme ve sorgulama çocuğun bilişsel işlem ve süreçlerini harekete geçirmekte, karar verme ve problem çözme becerilerini geliştirmektedir (Güneş, 2012). Ayrıca çocukta bilişsel kavramların gelişmesine, bir konuyu bütün yönleriyle zihinde canlandırarak akıl yürütmesine, çözüm yolları üretmesine ve mantıksal düşünmesine yardım eder. Mantıksal düşünme ise bilişsel bir yapıyı barındırır. Problem çözebilmeyi, iki durum arasındaki ilişkiyi ayırt edebilmeyi, çeşitli kıyas ve çıkarımlar yaparak mantıklı kararlar verebilmeyi sağlar.

Eğitimin de mantıksal düşünme yoluyla elde edilecek bilişsel becerileri geliştirme amaçları bulunmaktadır. Bu amaçtan hareketle eğitim programları hazırlanarak, çocuğa hangi becerilerin kazandırılacağı belirlenmektedir. Okul öncesi çocuklara yönelik hazırlanan programlar ışığında belirlenen bilişsel beceriler çizgi filmlerde yoluyla incelendiğinde; mantıksal düşüncelerinin oyunlar üzerinden gerçekleştiği görülmektedir. Söz konusu oyunları; eksik olan ne, yarışma,

bilmece, nesi var, renk bulmaca, saklambaç gibi oyunlar oluşturmaktadır. Bilişsel becerilerden sıralama, sınıflandırma, parça-bütün ilişkisi kurma ve eşleştirme becerileri; iki durum arasındaki ilişkiyi ayırt edebilme, benzer ve farklı durumları belirleme, çeşitli kıyaslamalar yapma sebebiyle mantıksal bir düşünme yapısını gerektirir. Bu nedenle çocuk mantıksal düşünme sonucu bilişsel bir işlem yapar. Söz konusu işlem ise çocuğun bilişsel becerisini gösterir. Çizgi filmler izlendiğinde de çizgi film karakterlerinin kalemli yan yana getirip hangisinin daha uzun olduğunu kıyaslama yaparak tespit ettikleri, boylarının uzunluklarına göre sıraya girdikleri, olayları yapılması gereken işleri sıraladıkları görülür. Oyuncaklarını renklerine göre ayırıp sınıflandırdıkları, yiyecekleri karşılaştırarak ikisi arasındaki farkı belirleyip tatlarına göre sınıflandırdıkları görülür. İki resme bakarak eksik olan parçayı tespit ettikleri, verilen malzemelerle yeni bir nesne oluşturdukları, parça ile bütün arasındaki ilişkiyi kurdukları görülür. Verilen dört karttan hangilerinin aynı olduğunu buldukları, analojik akıl yürüttükleri, farklı olanı ayırt ettikleri görülür. Ayrıca bilişsel becerilerden tahmin etme, sorgulama, sayma ve problem çözme becerileri de mantıksal düşüncenin temelini oluşturan becerilerdir. Söz konusu çizgi filmler izlendiğinde; koklanan, duyulan, dokunulan ve tadılan nesnelerin ne olduğuna, sorulan bulmacelerin doğru cevabının ne olduğuna dair çıkarım yapıldığı tahminlerin şekillendirildiği görülür. Ayrıca karakterlerin sayı ilişkilerini kullanarak hesaplamalar yaptıkları sorunlar karşısında çözüm ürettikleri, basit düzeyde matematiksel işlemler yaptıkları dolayısıyla matematik öğrenme yoluyla mantıksal düşünme yollarının geliştiği görülür. Dolayısıyla çizgi filmlerde tespit edilen bilişsel beceriler muhakeme ürünü olmaları sebebiyle aynı zamanda mantıksal düşünmeyi de oluşturan beceriler olarak tespit edilmiştir.

BÖLÜM V

SONUÇ VE ÖNERİLER

5.1. Sonuç

Kitle iletişim araçları günümüzde büyük önem kazanmıştır. Televizyon ise söz konusu araçlardan etkin bir biçimde geniş kitlelere ulaşması nedeniyle ön plana çıkmıştır. Kullanma ve satın alma kolaylığı nedeniyle de her geçen gün daha çok insana ulaşmıştır. Televizyondan etkilenen öncelikli kitle ise; muhakeme becerisine henüz sahip olamayan, neye inanıp neye inanmamaları gerektiğini tam olarak bilemeyen çocuklardır. İzleyici kitlesinin çocuk olması sebebiyle, televizyon karşısında geçirilen süre, dolayısıyla izlenen programlar ve verilen mesajların önemi daha da artmıştır.

Çocukların en çok taklit ettikleri kişiler en çok gördükleri kişilerdir. Dolayısıyla gelişimsel özellikleri sebebiyle onları etkileyebilecek programlar da çizgi filmlerdir. Çizgi filmler çocuğun bilişsel, duygusal durumuna ve davranışlarına yakın olması nedeniyle çocuklar tarafından izlenir. Çizgi filmlerin izleyici kitlesinin çocuklar olması sebebiyle, çizgi filmler aracılığıyla verilen iletilerin önemi de büyüktür. Bu bağlamda çizgi filmlerin; eğlenirken öğrenme, kendilerini tanımalarını sağlama, nesneleri karşılaştırma, merak etme, soru sorma gibi temel becerileri geliştirmede bir araç olduklarını söylemek mümkündür.

Yapılan araştırmada; çizgi filmlerde söz konusu beceri ve kazanımların barındırılıp barındırılmadığı ve hangi sıklıkta sunulduğu içeriksel olarak karşılaştırılmıştır. Bu bağlamda; sıralama, sınıflandırma, parça-bütün ilişkisi kurma, tahmin etme, sorgulama, eşleştirme, problem çözme ve sayma olmak üzere 8 farklı bilişsel beceri kategorisi tespit edilmiştir. Söz konusu beceriler, çocukların bilişsel yeterliliğine ve mantıksal düşünme becerilerine sahip

olması için gereklidir. Ayrıca çocukların günlük yaşamlarında da kullanacağı sıralama, tahmin etme, sınıflama, problem çözme gibi işlemler bilişsel beceri kazanması ve çevreyle kuracağı ilişkiler açısından da gereklidir. Yapılan araştırmanın sonucunda ise bilişsel kategorilerin her üç çizgi filmde de farklı oranlarda yer aldığı saptanmıştır.

Araştırmada yapılan frekans analizi sonuçlarına göre, çizgi filmlerde yer alan bilişsel becerilere ilişkin ifadeler incelendiğinde; sorgulama becerisinin en yüksek frekansa sahip olarak izleyiciye sunulduğu tespit edilmiştir. Okul öncesi dönem göz önünde bulundurulduğunda, bu dönemdeki çocukların kendini ve çevresini merak ettiği, keşfederek öğrenmeye çalıştığı, bilgisine veya tecrübesine sahip olmadığı konularda ise soru sorduğu görülür. Bu noktada karşılaşılan durum, doğru sorular sorarak mantıksal düşünmenin önemini ortaya koyar. Mantıksal düşünme becerisi tamamıyla doğuştan kazanılmış bir beceri olarak değil, öğretilabilir bir beceri olarak düşünülmelidir. Mantıksal düşünme becerilerinin kazandırılmasında kullanılan öğretim yöntemleri arasında da soru-cevap ve beyin fırtınası gibi teknikler yer alır. Dolayısıyla söz konusu teknikler kullanılarak çocuklara mantıksal düşünme becerileri kazandırılabilir. En yüksek frekansa sahip sorgulama becerisini ise sırasıyla sınıflandırma, tahmin etme, sıralama, problem çözme, sayma ve eşleştirme becerilerinin takip ettiği saptanmış; en düşük frekansa sahip becerinin ise parça bütün ilişkisi kurma yoluyla izleyiciye sunulduğu tespit edilmiştir. Çocuklar bir nesneyi veya bilgiyi belirli özelliklerine göre sıralama, sınıflandırma, probleme çözüm üretme, kestirimde bulunma gibi beceriler; muhakeme gücü ve mantıksal düşünme yoluyla karşılaştığı sorunları kolayca çözüme ulaştırırlar. Dolayısıyla söz konusu becerilerin önemi mantıksal düşünme yoluyla orta çıkar.

Araştırmada yapılan frekans analizi sonuçlarına göre, çizgi filmlerde yer alan bilişsel becerilere ilişkin ifadeler incelendiğinde; en yüksek frekansa sahip bilişsel becerilerin, Pepee çizgi filminde sunulduğu görülmüştür. En yüksek frekansa sahip olan Pepee çizgi filminde tespit edilen bilişsel beceriler; sıklıkla yarışma, renk bulmaca, eksik nerede, saklambaç, şarkı bulmaca, aynısı farklısı gibi oyunlar üzerinden gerçekleşmiştir. Oyunlar; zihinsel gelişim içinde dikkat, hızlı düşünme, karar verme, tahmin etme, soru sorma gibi özellikleri geliştirmeyi amaçlar. Pepee çizgi filminin içeriğinin de okul öncesi çocuklar için özel danışmanlar, pedagog ve eğitim

uzmanları tarafından hazırlanması, en yüksek frekansa sahip çizgi filmin Pepee olduğu sonucunu destekler.

Bilişsel beceriler bakımından en yüksek frekansa sahip ikinci çizgi film ise Elif'in Düşleri çizgi filmidir. Elif'in Düşleri çizgi filminde, tespit edilen bilişsel beceriler sıklıkla; bilmece, meyve ve sebzelerin özellikleri hakkında soru sorma, nesi var oyunu üzerinden gerçekleşmiştir. Özellikle Elif'in Düşleri çizgi filminde soru sorma ve tahmin etme becerileri sıklıkla kullanılmıştır. Söz konusu becerilerin bilmeceler yoluyla sunulması ise tesadüfi değildir. Çünkü okul öncesi dönem çocuklarıyla yapılan etkinliklerin başında bilmeceler gelir. Bilmece sayesinde kavramlar, nesneler, hayvanlar, bitkiler ve sebzeler gibi pek çok konuda çocuklar bilgi sahibi olurlar. Aynı zamanda bilmecenin doğru cevabını düşünürken mantıksal çıkarımlarda bulunduğu tahmin etme becerileri de gelişir. Bu nedenle bilmecelerin veya nesi var oyunu gibi mantıksal düşünme becerilerini geliştirebilecek etkinlikler çizgi filmler yoluyla izleyiciye bilinçli olarak sunulmuştur.

En düşük frekansa sahip bilişsel becerilerin ise Kuzucuk çizgi filminde sunulduğu görülmüştür. Bu sonucun önemli nedenlerinden biri ise Kuzucuk çizgi filminin 72. bölümüne kadar diyalogsuz olarak yayınlanmasıdır. Ancak diyalogsuz bölümler de senaryoya dönüştürülerek incelenmiştir. Yapılan inceleme sonucunda Kuzucuk çizgi filminde tespit edilen bilişsel beceriler sıklıkla; yarışmalar, bilmeceler, oyunlar üzerinden gerçekleşmiştir. Ayrıca söz konusu çizgi filmlerdeki bilişsel beceriler karşılaştırıldığında, özellikle problem çözme becerisi Kuzucuk çizgi filminde okul öncesi dönem çocuklarından beklenilmesi güç bir seviyede olduğu tespit edilmiştir. Örneğin; Pepee ve Elif'in Düşleri çizgi filmlerinde problem çözme becerileri matematiksel işlemler yapma ve basit sorunları çözme şeklinde sunulurken; Kuzucuk çizgi filminde gölete kaçan topu kurtarmak için bir denge mekanizması yapma, arkadaşının üzerine koşan ineği durdurmak için ineğe ot getirme veya çadırın içine su damlamasını durdurmak için üzerine naylon serme şeklinde sunulmuştur. Problem çözme akla ve mantığa dayanan bir işlemidir. Mantıksal düşünmenin uygulanmasıdır. Problem çözme becerisi, muhakeme gücü kullanılarak mantıksal çıkarımlarda bulunulmasıyla mümkündür. Ancak Kuzucuk çizgi filminde tespit edilen problem çözme becerileri, okul öncesi dönem çocuklarının muhakeme gücünün üzerinde olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Ayrıca çizgi filmde tek bir sahnede sunulan sayma becerisi de

sözlü olarak yapılmayıp işaretle gösterilerek yapılmıştır. Bu nedenle TRT Çocuk Kanalı'nda okul öncesi dönem kategorisinde yer alan Kuzucuk çizgi filmin içeriğinin, okul öncesi dönem çocuklarının mantıksal düşünme yeterliliğini ve bazı bilişsel becerileri karşılamadığı görülmüştür.

Söz konusu çizgi filmler; okul öncesi öğretim programında bu yaş çocuklar için en uygun öğrenme yönteminin oyun olduğu ve bütün etkinliklerin de oyun temelli düzenlenmesi gerektiği ilkesinden yola çıkarak, kazandırmak istedikleri davranış ve becerileri oyunlar üzerinden izleyicilere sunmuştur. Özellikle Pepee çizgi filminde yer alan halk oyunları; kültürel değerlere ilişkin olumlu davranış biçimleri de kazandırır.

Ancak çizgi filmler göründükleri kadar masum olmayabilir. Geçmişte Pokemon veya Örümcek Adam'ı kendileriyle özdeşleştiren çocuklar, uçabileceklerini düşünerek yapılan atlama davranışları sonucunda yaralanmalarına dair haberler basına yansıdığından, yetişkinlerin ve anne babaların; çocukları için uygun olmayan içerik konusunda dikkatli olması gerekir. Oyun dönemi olarak da adlandırılan bu dönemde, çocuğun televizyonla kurduğu ilişki arkadaşlarından soyutlanmasına ve oyunlara girip oyun kurma ve sürdürme sürecini de etkileyeceğinden ebeveynlerin çocuğun televizyon karşısında geçireceği süreyi planlamaları, zaman zaman bazı programları çocukla birlikte seyretmeleri gereklidir.

Bilişsel gelişimin mantıksal düşünme becerilerinin geliştirilmesinde etkili olması sebebiyle eğitimciler ve ebeveynler; çocuklara problemleri çözmek için fırsat vermeli, onları problemlerle karşılaştırmalıdır. Ayrıca çocukların tahmin yürütmelerine, yaratıcı düşüncelerine fırsat verilmeli, soru sormaları teşvik edilmeli, oyunlar yoluyla mantıksal düşünceleri geliştirilmelidir.

5.2. Öneriler

Yapılan araştırma sonucunda elde edilen bulgulara göre aşağıdaki öneriler sunulabilir:

- Yapılan araştırma TRT Çocuk kanalında 3-5 yaş kategorisinde yer alan on üç adet çizgi film, 01/09/2016 ile 01/09/2017 tarihleri arasında Reyting İzlenme Oranı (RTG) ile Share İzlenme Payı (SHR) en yüksek olan üç adet (Pepee, Kuzucuk, Elif'in Düşleri)

izgi filmlerinden oluřur. Aynı arařtırma farklı televizyon kanallarındaki programlar incelenerek de yapılabilir.

- Yapılan arařtırma, ocuklara ynelik hazırlanan programlarda okul ncesi eēitim programı biliřsel geliřim zellikleri dikkate alınarak oluřturulmuř biliřsel becerilerin tespitine ynelik yapılmıřtır. Okul ncesi eēitim programında yer alan dil geliřimi, sosyal ve duygusal geliřim, motor geliřim ve z bakım becerilerinin tespitine ynelik de benzer alıřmalar yapılabilir.
- Arařtırma okul ncesi dnem ocuklarına hitap eden izgi filmlere ynelik yapılmıřtır. İlkokul, ortaokul veya niversite dzeyindeki ērencilere hitap eden programlara ynelik bir arařtırma yapılabilir.
- izgi filmlerde yer alan biliřsel beceriler, nitel arařtırma yntemlerinden ierik analizi yntemi kullanılarak tespit edilmiřtir. Benzer becerilerin tespitine ynelik yapılacak alıřmalar; nicel arařtırma yntemleri kullanılarak, uygulamalı olarak da yapılabilir.
- ocukları izgi filmlerin zararlı etkilerinden korumak amacıyla, eēitici ve ēretici programların tespit edilerek izletilmesi; ocukların ekran karřısında kaldıkları sreyi sınırlandırmaları gerekir.
- Anne babaların ocuklara sorular sorup, onun sorularına cevap vererek televizyondan gelen mesajları anlamasına yardım etmeleri, izgi filmlerde sunulan biliřsel geliřimi destekleyici etkinlikleri ocukla birlikte yaparak biliřsel becerileri kazanmasına yardım etmeleri nerilebilir.

KAYNAKÇA

- Akbulut, N. (2001). Televizyon çocukları. *İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, 11(1), 363-367.
- Akıncı, A. (2013). *Okulöncesi döneme yönelik hazırlanan çizgi filmlerde değerlerin sunumu: TRT Çocuk kanalı örneği*. (Yüksek lisans tezi). <https://tez.yok.gov.tr> adresinden erişilmiştir.
- Akman, B. (2011). *Okul öncesi matematik eğitimi*. Ankara: Pegem Akademi.
- Alptekin, S. (2015). Sayma becerilerinin öğretimi. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Özel Eğitim Dergisi*, 16(1), 63-72.
- Altıncılıç, Z., & Özkan, H. (2014). Televizyon izlemenin 1-6 yaş çocuk sağlığı üzerindeki etkilerine yönelik annelerin tutum ve davranışlarının belirlenmesi. *İzmir Dr. Behçet Uz Çocuk Hastanesi Dergisi*, 4(3), 186-194.
- Altıparmak, K., & Öziş, T. (2005). Matematiksel ispat ve matematiksel muhakemenin gelişimi üzerine bir inceleme. *Ege Eğitim Dergisi*, 6(1), 25-37.
- Ankaralıgil, N. (2014). Türkiye'de çocuklara yönelik televizyon yayınlarının ticarileşmesi ve çocuk televizyon kanalları. *E-Journal of New World Sciences Academy*, 9(2), 107-126.
- Aral, N., & Aktaş, Y. (1997). Çocukların televizyon ve diğer etkinliklere harcadıkları sürenin incelenmesi. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 13(1), 99-105.
- Aral, N., Ceylan, R., & Bıçakçı, M. Y. (2011). Çocukların televizyon seyretme alışkanlıklarının yaş ve cinsiyete göre incelenmesi. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 19(2), 489-498.
- Arı, A. (2011). Bloom'un gözden geçirilmiş bilişsel alan taksonomisinin Türkiye'de ve uluslararası alanda kabul görme durumu. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Bilimleri*, 11(2), 749-772.
- Arı, M., Üstün, E., Akman, B., & Etikan, İ. (2000). 4-6 yaş çocuklarda kavram gelişimi. *Gazi Üniversitesi Endüstriyel Sanatlar Eğitim Fakültesi Dergisi*, 8(8), 1-9.

- Arslan, Ş. (2010). *Televizyon reklamlarının okul öncesi dönem çocuklarının tüketici davranışlarına etkileri*. (Yüksek lisans tezi). <https://tez.yok.gov.tr> adresinden erişilmiştir.
- Artut, P. D., & Aslan, E. (2014). İlköğretim matematik dersi öğretim programında yer alan tahmin becerisinin öğretmen görüşleri doğrultusunda değerlendirilmesi. *Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 23(1), 239-250.
- Aydın, A. (2003). *Gelişim ve öğrenme psikolojisi*. Ankara: Tekağaç Eylül.
- Aydoğan, Y., Özyürek, A., & Gültekin Akduman, G. (2015). *Erken çocukluk döneminde gelişim*. Ankara: Vize.
- Bacanlı, H. (2003). *Gelişim ve öğrenme*. Ankara: Nobel.
- Bacanlı, H. (2012). Dört katlı düşünme modeli. *Bilim ve Aklın Aydınlığında Eğitim*, 146, 2936.
- Başerer, D. (2017). Bir düşünme türü olarak mantıksal düşünme. *Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 5(41), 433-442.
- Bozdoğan, A. (2007). *Fen bilgisi öğretiminde çalışma yaprakları ile öğretimin öğrencilerin fen bilgisi tutumuna ve mantıksal düşünme becerilerine etkisi*. (Yüksek lisans tezi). <https://tez.yok.gov.tr> adresinden erişilmiştir.
- Branch, J. L., & Solowan, D. G. (2003). Inquiry-based learning: The key to student success. *School Libraries in Canada*, 22(4), 6-12.
- Bredenkamp, S. (2016). *Erken çocukluk eğitiminde etkili uygulamalar* (T. İnan & H. Z. İnan, Çev.). Ankara: Nobel Akademik.
- Brown, A. (2011). Media use by children younger than 2 years. *Pediatrics*, 128(5), 1040-1045.
- Bruner, J. (2009). *Eğitim süreci* (T. Öztürk, Çev.). Ankara: Pegem Akademi.
- Butterworth, B. (2005). The development of arithmetical abilities. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 46(1), 3-18.
- Büyükbaykal, A. C. (2005). Kitle iletişim araçları ve toplumsal yaşam. *İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, 21(1), 71-75.
- Büyükbaykal, G. (2007). Televizyonun çocuklar üzerindeki etkileri. *İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, 28(1), 31-44.
- Can, A. (1995). *Okul öncesi çocuklara yönelik televizyon programları içinde çizgi filmlerin çocukların gelişimine ve iletişimine etkileri*. (Doktora tezi). <https://tez.yok.gov.tr> adresinden erişilmiştir.

- Can, A. (1996). *Çocuk ve çizgi film*. Konya: Öz Eğitim.
- Cesur, S., & Paker, O. (2007). Televizyon ve çocuk: Çocukların tv programlarına ilişkin tercihleri. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 6(19), 106-125.
- Çakır, E. (2007, Mayıs 27). Yine Uçacağım. *Hürriyet*. <http://www.hurriyet.com.tr/yineucacagim-6591665> sayfasından erişilmiştir.
- Çelebioğlu, R. (2000, Kasım 25). Dişi Pokemon'da yumuşak indi. *Milliyet*. <http://www.milliyet.com.tr/2000/11/25/yasam/yas05.html> sayfasından erişilmiştir.
- Çelenk, E. (1995). *Televizyonda gösterilen çizgi filmlerin ilköğretim çağı çocukları üzerindeki etkileri*. (Yüksek lisans tezi). <https://tez.yok.gov.tr> adresinden erişilmiştir.
- Çelik, L. (1996). *Piaget'nin zihinsel gelişim kuramına göre ilköğretim matematik dersi programının değerlendirilmesi*. (Yüksek lisans tezi). <https://tez.yok.gov.tr> adresinden erişilmiştir.
- Çıbık, A. S., & Emrahoğlu, N. (2008). Proje tabanlı öğrenme yaklaşımının fen bilgisi dersinde öğrencilerin mantıksal düşünme becerilerinin gelişimine etkisi. *Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 17(2), 51-66.
- Demir, S. (2010). *Okul öncesi eğitim kurumuna giden 36-60 aylık çocukların bilişsel gelişim özellikleri açısından karşılaştırılması (Kütahya ili örneği)*. (Yüksek lisans tezi). <https://tez.yok.gov.tr> adresinden erişilmiştir.
- Demirel, Ö. (2005). *Eğitimde yeni yönelimler*. Ankara: Pegem.
- Demirel, Ö. (2012). *Eğitimde program geliştirme kuramdan uygulamaya*. Ankara: Pegem Akademi.
- Dombaycı, M. A. (2012). Dört katlı düşünme modelinin kavramsal temelleri. *Bilim ve Aklın Aydınlığında Eğitim*, 146, 37-42.
- Dombaycı, M. A., Ülger, M., Gürbüz, H., & Arıboyun, A. (2011). *İlköğretim düşünme eğitimi 6-8. sınıflar öğretmen kılavuz kitabı*. Ankara: Milli Eğitim Bakanlığı.
- Duman, E. Z. (2008). *Ortaöğretimde öğretim ilke, yöntem ve teknikler açısından mantık öğretimi*. (Yüksek lisans tezi). <https://tez.yok.gov.tr> adresinden erişilmiştir.
- Duman, E. Z., & Arslan, A. (2017). 2009 Mantık dersi öğretim programı kazanımlarının Bloom'un yenilenen taksonomisi açısından değerlendirilmesi. *Journal of Research in Education and Teaching*, 6(1), 11-18.
- Düzce, N. G., & Cinel, N. Ö. (2006). *Erken çocukluk döneminde bilişsel gelişim etkinlikleri*. Ankara: Gerhun.

- Eğitimi Araştırma ve Geliştirme Dairesi Başkanlığı. (2008). *Öğrencilerin televizyon izleme alışkanlıkları*. Ankara: Milli Eğitim Bakanlığı.
- Emre, O., Çalışkan, Z., Ulutaş, A., & Sağlam, M. (2017). *4-6 yaş çocuk gelişimi gelişim psikolojisinin temel esasları II*. Ankara: Anı.
- Er, Z., & Artut, P. D. (2016). Matematik programında yer alan tahmin becerisinin matematik öğretmenlerinin görüşleri doğrultusunda değerlendirilmesi. *The Journal of Academic Social Science Studies*, 52(1), 487-505.
- Erdoğan, S. (2010). Erken çocukluk döneminde televizyonun sosyal gelişime ve değerler eğitimine etkisi. *International Conference on New Trends in Education and Their Implications*, 764-767.
- Evra, J. V. (2004). *Television and child development*. London: Lawrence Erlbaum Associates.
- Fırat, Z. S. (2016). *Okul öncesi öğretmenlerinin doğal matematik dilini kullanımlarına ilişkin görüşleri ile uygulamalarının karşılaştırılması*. (Yüksek lisans tezi). <https://tez.yok.gov.tr> adresinden erişilmiştir.
- Gagne, R. M. (1985). *The conditions of learning and theory of instruction*. Florida: Saunders College Publishing.
- Günaydın, B. (2011). *Çocuklara yönelik programlarda toplumsal cinsiyet rollerinin sunumu: TRT Çocuk ve Yumurcak TV*. (Uzmanlık tezi). <https://www.rtuk.gov.tr> adresinden erişilmiştir.
- Güneş, F. (2012). Öğrencilerin düşünme becerilerini geliştirme. *Türklük Bilimi Araştırmaları*, 32, 127-146.
- Hamarat, D., Işıtan, S., Özcan, A., & Karaşahin, H. (2015). Okul öncesi dönem çocuklarının izledikleri çizgi filmler üzerine bir inceleme: Caillou ve Sünger Bob örneği. *Balıkesir Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 18(33), 75-91.
- İhlas Haber Ajansı. (2011, Ağustos 15). Kendini Örümcek Adam sandı yaralandı. *İhlas Haber Ajansı*. <http://www.ihb.com.tr/haber-kendini-orumcek-adam-sandi-yaralandi-188640/sayfasından> erişilmiştir.
- İnce, M. (1991). *Çizgi filmlerin 6-18 yaş grubu bireylerin yaşantılarında yeri ve önemi*. (Yüksek lisans tezi). <https://tez.yok.gov.tr> adresinden erişilmiştir. İrkin, A. Ç. (2012). *Çocukların gelişim süreci ve televizyonun etkileri*. (Uzmanlık tezi). <https://www.rtuk.gov.tr> adresinden erişilmiştir.
- Işık, M. (2007). *Televizyon ve çocuk*. Konya: Eğitim Kitabevi.

- Kaba, F. (2014). Çizgi filmlerde grafik ifade ve konu açısından kültürel etkiler: Türk çizgi film örnekleri. *Selçuk Üniversitesi İletişim Fakültesi Akademik Dergisi*, 8(3), 163-181.
- Kale, R. (2003). *Okul öncesi dönemde beden eğitimi ve oyun öğretimi*. Ankara: Nobel.
- Karademir, Ç. A. (2013). *Öğretmen adaylarının sorgulama ve eleştirel düşünme becerilerinin öğretmen öz yeterlik düzeyine etkisi*. (Doktora tezi). <https://tez.yok.gov.tr> adresinden erişilmiştir.
- Karademir, Ç. A., & Saracaloğlu, A. S. (2013). Sorgulama becerileri ölçeğinin geliştirilmesi: Geçerlik ve güvenirlik çalışması. *Asya Öğretim Dergisi*, 1(2), 56-65.
- Kılınç, F. (2013). *Çizgi filmlerdeki temel sosyal değerler: Pepee ve Pocoyo örneği*. (Yüksek lisans tezi). <https://tez.yok.gov.tr> adresinden erişilmiştir.
- Kirkorian, H. L., Wartella, E. A., & Anderson, D. R. (2008). Media and young children's learning. *The Future of Children*, 18(1), 39-61.
- Kızıltepe, G. İ., Yaşar, M. C., & Uyanık, Ö. (2017). Bilişsel becerileri destekleme programının 61-72 aylık çocukların yaratıcı düşünme, akademik ve dil becerilerine etkisi. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 32(3), 612-629.
- Koçak, A. (2001). *Televizyon izleyici davranışları televizyon izleyicilerinin tercihleri ve doyumları üzerine teorik ve uygulamalı bir çalışma*. (Doktora tezi). <https://tez.yok.gov.tr> adresinden erişilmiştir.
- Kol, S. (2011). Erken çocuklukta bilişsel gelişim ve dil gelişimi. *Sakarya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 21(1), 1-21.
- Kurtulan, B. (2015). *Erken çocukluk döneminde (4-7 yaş) bilişsel beceriler ile sosyal beceriler arasındaki ilişkinin incelenmesi*. (Yüksek lisans tezi). <https://tez.yok.gov.tr> adresinden erişilmiştir.
- Milli Eğitim Bakanlığı. (2011). *Elektrik-elektronik teknolojisi televizyon sistemi*. Ankara: Milli Eğitim Bakanlığı.
- Milli Eğitim Bakanlığı. (2013). *Okul öncesi eğitim programı*. Ankara: Milli Eğitim Bakanlığı.
- Milli Eğitim Bakanlığı. (2014). *Çocuk gelişimi ve eğitimi bilişsel gelişim*. Ankara: Milli Eğitim Bakanlığı.
- Milli Eğitim Bakanlığı. (2016). *Düşünme eğitim dersi (7 ve 8. sınıflar) öğretim programı*. Ankara: Milli Eğitim Bakanlığı.
- Netco Animasyon. (2016). *Çizgi film sektörel bilgilendirme raporu*.

http://www.netco.com.tr/wp-content/uploads/2016/04/Sektor_Rapor.pdf sayfasından erişilmiştir.

- Oktay, A. (1999). *Yaşamın sihirli yılları: Okul öncesi dönem*. İstanbul: Epsilon.
- Olkun, S., Çelik, E., Sönmez, M. T., & Can, D. (2014). İlköğretim birinci sınıf türk öğrencilerinde sayma ilkelerinin gelişimi. *Başkent University Journal of Education*, 1(2), 115-125.
- Oruç, C., Tecim, E., & Özyürek, H. (2011). Okul öncesi dönem çocuğunun kişilik gelişiminde rol modellik ve çizgi filmler. *EKEV Akademi Dergisi*, 15(48), 281-297.
- Öktem, F., Sayıl, M., & Özen, S. Ç. (2006). *Çocuklar ve gençlerin televizyonun zararlı içeriklerinden korunması: Akıllı işaretler sınıflandırma sistemi*. Ankara: Radyo ve Televizyon Üst Kurulu.
- Ömercikoğlu, H. (2006). *4-7 yaş arası çocukların sayı kavramlarının Piaget'in birebir eşleme deneyleri ile incelenmesi*. (Yüksek lisans tezi). <https://tez.yok.gov.tr> adresinden erişilmiştir.
- Özer, D. S., & Özer, M. K. (2014). *Çocuklarda motor gelişim*. Ankara: Nobel.
- Öztekin, S. (2008). *Çocuk televizyonunun eğitime ve eğlendirme özelliklerinin çocuğun gelişimine etkisi Digitürk Baby TV örneği*. (Yüksek lisans tezi). <https://tez.yok.gov.tr> adresinden erişilmiştir.
- Poyraz, H., & Dere, H. (2001). *Okulöncesi eğitimin ilke ve yöntemleri*. Ankara: Anı.
- Radyo ve Televizyon Üst Kurulu. (2013). *Türkiye'de çocukların medya kullanma alışkanlıkları araştırması*. http://www.byegm.gov.tr/uploads/docs/RTÜK_Türkiyede_Çocukların_Medya_Kullanma_Alişkanlığı_Araştırması_Eylül_2013.pdf sayfasından erişilmiştir.
- Ritchie, R. (2013). The impact of television on child development. *Journal for Waldorf Education*, 15(1), 9-12.
- Saban, A. (2014). *Öğrenme öğretme süreci yeni teori ve yaklaşımlar*. Ankara: Nobel.
- Samur, A. Ö., Demirhan, T. D., Soydan, S., & Önkol, L. (2014). Pepee çizgi filminin ebeveyn öğretmen ve çocuk gözüyle değerlendirilmesi. *Mustafa Kemal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 11(26), 151-166.
- Senemoğlu, N. (1994). Okulöncesi eğitim programı hangi yeterlikleri kazandırmalıdır? *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 10(1), 21-30.
- Senemoğlu, N. (2007). *Gelişim öğrenme ve öğretim kuramdan uygulamaya*. Ankara: Gönül.

- Serhatlıoğlu, B. (2006). *Televizyon programlarının okul öncesi eğitim kurumuna devam eden 5-6 yaş grubu çocuklarının zihin ve dil gelişimini etkileme biçimlerine yönelik öğretmen ve veli görüşlerinin belirlenmesi (Elazığ ili örneği)*. (Yüksek lisans tezi). <https://tez.yok.gov.tr> adresinden erişilmiştir.
- Seven, S. (. (2014). *Okul öncesi eğitime giriş*. Ankara: Pegem Akademi.
- Stanley, M. (2009). *Çocuk ve beceri*. İstanbul: Ekinoks.
- Şahin, (. M. (2009). *Eğitimsel bir bakışla öğrenme teorileri*. Ankara: Nobel.
- Şen, A. (2000, Ekim 30). İşte Gerçek Pokemon! *Milliyet*.
<http://www.milliyet.com.tr/2000/10/30/haber/hab08.html> sayfasından erişilmiştir.
- T.C. Başbakanlık Aile ve Sosyal Araştırmalar Genel Müdürlüğü. (2008). *Çocuk programları ve bu programlarda yayımlanan reklamların içerik analizi araştırması*. İstanbul.
- Taşkın, N. (2013). *Okul öncesi dönemde matematik ile dil arasındaki ilişki üzerine bir inceleme*. (Doktora tezi). <https://tez.yok.gov.tr> adresinden erişilmiştir.
- Taşkoyan, S. N. (2008). *Fen ve teknoloji öğretiminde sorgulayıcı öğrenme stratejilerinin öğrencilerin sorgulayıcı öğrenme becerileri, akademik başarıları ve tutumları üzerindeki etkisi*. (Yüksek lisans tezi). <https://tez.yok.gov.tr> adresinden erişilmiştir.
- Tavşancıl, E., & Aslan, E. (2001). *Sözel, yazılı ve diğer materyaller için içerik analizi ve uygulama örnekleri*. İstanbul: Epsilon.
- Tutkun, Ö. F., Demirtaş, Z., Erdoğan, D. G., & Arslan, S. (2015). Bloom orjinal bilişsel alan sınıflaması ile yenilenmiş sınıflamanın karşılaştırılması. *Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 3(10), 350-359.
- Türkmen, N. (2012). Çizgi filmlerin kültür aktarımındaki rolü ve Pepee. *Cumhuriyet Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 36(2), 140-158.
- Uluğ, M. O., & Karadeniz, G. (2011). *Okulöncesi çocuk ve...* Ankara: Nobel.
- Ülgen, G. (1997). *Eğitim psikolojisi kavramlar, ilkeler, yöntemler, kuramlar ve uygulamalar*. İstanbul: Alkım.
- Ünal, N., & Durualp, E. (2012). Televizyonun okul öncesi çocuklar üzerindeki etkisi. *Çankırı Karatekin Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 3(2), 93-104.
- Ünlü, A. S. (2017). *Toplumsal cinsiyet rolleri bakımından TRT Çocuk kanalında yayımlanan çizgi filmler*. (Yüksek lisans tezi). <https://tez.yok.gov.tr> adresinden erişilmiştir.
- Vygotsky, L. S. (1998). *Düşünce ve dil*. İstanbul: Toplumsal Dönüşüm.

- Yaman, B. B., & Bulut, S. (2017). Ortaokul matematik öğretmenlerinin tahmin hakkındaki görüşleri. *Necatibey Eğitim Fakültesi Elektronik Fen ve Matematik Eğitimi Dergisi*, 11(1), 48-80.
- Yaşar, M., & Paksoy, İ. (2011). Çizgi filmlerdeki saldırgan içerikli görüntülerin çocukların serbest oyunları sırasındaki saldırganlık düzeylerine etkisi. *Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 20(2), 279-298.
- Yavuzer, H. (1998). *Çocuğunuzun ilk 6 yılı*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Yazıcı, E. (2011). *Televizyon yayınlarının olumsuz etkilerinden çocukların korunmasına yönelik düzenlemeler*. (Uzmanlık tezi). <https://tez.yok.gov.tr> adresinden erişilmiştir.
- Yeşilyaprak, B. (. (2011). *Eğitim psikolojisi*. Ankara: Pegem Akademi.
- Yıldırım, A., & Şimşek, H. (2016). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Ankara: Seçkin.



GAZİLİ OLMAK AYRICALIKTIR..