

**TEACHING TRADITIONAL TURKISH CHILDREN'S GAMES THROUGH STOP MOTION ANIMATIONS: A METHOD SUGGESTION AND STUDENTS' VIEWS****GELENEKSEL TÜRK ÇOCUK OYUNLARININ STOP MOTİON ANİMASYONLARI İLE ÖĞRETİLMESİ: BİR YÖNTEM ÖNERİSİ VE ÖĞRENCİ GÖRÜŞLERİ****Zekeriya KAZANCI¹****Abstract**

A few decades ago, a specific effort was not required to teach traditional Turkish children's game since they were transferred from generations to generations with all their rules, joy, and enthusiasm. However, today the children, who play games through cutting-edge technology and entertainment devices, now have no idea about the games their parents used to play a relatively short time ago. The technology, which caused this oblivion and the gap, can be ironically used to teach the traditional Turkish children's game. In this concept, cartoon films are entertainment and education tools watched and loved by almost all children. The purpose of this study is to create sample clay animation films that teach traditional Turkish children's game and to present them to the educators as a method and gather participants' views. In accordance with this purpose, a questionnaire was administered to 96 students who have taken Graphics and Animation in Education course presented by the researcher in Computer and Educational Technology department, Faculty of Education in Çukurova University and who have created instructional animation in the scope of this course. As results, participants stated that they harmoniously worked with their partners during the project period, experienced no computer-based problems, gained sufficient support from the instructor, besides its hardship, they found stop motion animation fun and instructive, and they were happy about the product at the end. Additionally, they found such animations complying with the pedagogy of pre-school students and they wished to realize such projects in the future. This study can be considered to provide benefit for educators; especially for the teachers of pre-school and primary school in order to teach traditional Turkish children's game to new generations.

Key Words: Turkish children's game, cartoon films, stop motion animation, clay animation.

Özet

Günümüzden 30-40 yıl önce, geleneksel Türk çocuk oyunlarının öğretilmesi konusunda özel bir çabaya gerek yoktu çünkü bu oyunlar, tüm kuralları, eğlencesi ve coşkusu ile birlikte nesillerden nesillere aktarılmaktaydı. Ancak, bugün ne yazık ki son çıkan teknolojiler ve onun getirdiği eğlence araçlarından yararlanarak oyunlar oynayan çocuklar henüz kısa bir süre önce anne ve babalarının oynadıkları oyunları artık bilmemektedirler. Bu unutuşa ve kopuşa neden olan teknoloji, ironik bir şekilde geleneksel Türk çocuk oyunlarının öğretilmesi için de kullanılabilir. Bu bağlamda çizgi filmler hemen hemen tüm çocukların severek izledikleri bir eğlence ve eğitim aracıdır. Bu çalışmanın amacı, geleneksel Türk çocuk oyunlarını öğreten çizgi filmleri, stop motion animasyonun bir türevi olan hamur animasyon yöntemi ile hazırlayarak bunu bir yöntem olarak eğitimcilere sunmak ve bu konuda katılımcı görüşlerini almaktır. Bu amaç doğrultusunda, Çukurova Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri bölümünde araştırmacı tarafından verilen Eğitimde Grafik ve Canlandırma dersini alıp, bu ders kapsamında eğitimsel animasyon hazırlamış olan 96 öğrenciye bir anket uygulanmıştır. Sonuç olarak katılımcılar, proje süresince çoğunlukla takım arkadaşları ile uyum içerisinde çalıştıklarını, bilgisayar bilgisi açısından sorun yaşamayıp, öğretim elemanının yeterince destek sağladığını, stop motion animasyon hazırlamanın zorluklarının yanı sıra eğlenceli ve öğretici olduğunu ve sonuçta ortaya çıkan üründen memnun kaldıklarını belirtmişlerdir. Ayrıca, bu tarz animasyonların hedef kitlesi olan okul öncesi öğrencilerin pedagojisine uygun olduğunu ve gelecekte benzeri projeleri gerçekleştireceklerini belirtmişlerdir. Bu çalışmanın geleneksel Türk çocuk oyunlarının yeni nesillere öğretilmesi konusunda eğitimcilere özellikle de okul öncesi ve ilköğretim öğretmenlerine yarar sağlayacağı düşünülmektedir.

Anahtar Kelimeler: Türk çocuk oyunları, eğitimsel animasyon, stop motion animasyon, hamur animasyonu.

1. Giriş

Oyun o kadar doğal bir eylemdir ki yeni doğan insan da hayvan da hayata oyunla başlar. Zihinsel, fiziksel ve sosyal gelişim açısından çok önemli bir işlev üstlenen oyunlar sadece çocukların değil, her yaştaki bireylerin yaşamlarının ayrılmaz bir parçası olagelmıştır. Oyun, Coşkun (1997) tarafından belli bir amaca yönelik olan veya olmayan, kurallı ya da kuralsız gerçekleştirilen fakat her durumda çocuğun isteyerek yer aldığı fiziksel, bilişsel, dilsel, duygusal ve sosyal gelişiminin temeli olan, gerçek hayatın bir parçası ve çocuk için en etkin öğrenme süreci şeklinde tanımlanmıştır. Oyunlar aynı zamanda geleneksel kültür, bilgi ve alışkanlıkların kazanılması ve yeni nesillere aktarılması işlevini de üstlenmektedir.

Diğer birçok kültürde olduğu gibi geleneksel Türk çocuk oyunları da koşma, atma, yakalama ve mücadele etme gibi fiziksel etkinliklerin yanı sıra seslendirme, ezberleme ve hatırlama gibi zihinsel etkinlikleri de gerektirmektedir. Tüm bu etkinliklerde kullanılan materyalleri, diğer bir deyişle oyuncakları ise genellikle el yapımı olan veya çok ucuza satın alınabilen malzemeler oluşturmaktadır (Özbakır, 2009). Oğuz ve Ersoy (2007) tarafından 33 alt kategoride toplanan bu materyaller üç ana başlıkta özetlenebilir: (1) Hazır, yapılmış oyuncaklar, örneğin balon, plastik top, misket vs. (2) El yapımı oyuncaklar, örneğin bez bebek, salıncak, sapan, topaç, ip vs. ve (3) Doğal oyuncaklar (aşık kemiği, tahta, taş, sopa vs.

Hem etkinlik hem de malzeme açısından büyük bir zenginliğe sahip geleneksel Türk çocuk oyunları, ne yazık ki son yıllarda gelişen teknoloji ve bu teknolojinin sağladığı yeni oyun ve oyuncaklar yüzünden yok olma eşiğine gelmiştir (Esen, 2008). Her ne kadar bu yok olma durumunu zamanın doğal bir akışı olarak kabul etmek mümkünse de Türk gelenek ve göreneklerinden izler taşıyan oyunların hatırlanıp yeni nesillere tanıtılması önemli bir kültürel kopukluğun ve boşluğun kapatılması çabası olarak düşünülebilir.

Bu bağlamda, bu çalışma çerçevesinde, geleneksel Türk çocuk oyunlarının bir film tekniği olan stop motion animasyonu ile tanıtılması ve öğretilmesi amaçlanmış ve gerçekleştirilen proje ile ilgili katılımcı öğrencilerin görüşleri yapılan anketlerle elde edilmiştir. Böylece gerçekleştirilen proje ve proje sonunda elde edilen ürün olan animasyon filmi ile ilgili etkililik, yararlılık ve geleceğe dönük uygulanabilirlik açısından değerlendirmeler elde etmek amaçlanmıştır.

Latince ‘animatio’, canlandırmak, yaşam veya ruh vermek sözcüğünden gelen animasyon, Türk Dil Kurumu (2009: 350), tarafından “Tek tek resimleri ve hareketsiz cisimleri gösterim sırasında hareket duygusu verebilecek bir biçimde düzenleme ve filme aktarma işi” olarak tanımlanmaktadır. Buna ek olarak animasyonda sadece hareket duygusu değil canlı cansız bütün varlıkları kontrol etme, onlara çeşitli duygular ve ifadeler kazandırmak da amaçlanmaktadır, diğer bir ifadeyle onlara etraflarını saran duvarlarda yepyeni bir yaşam yaratılmaktadır (Shaw, 2017).

Birçok farklı yöntemle geliştirilebilen animasyon film tekniklerinden biri de “stop motion animasyon” tekniğidir. Brostow ve Essa (2001) tarafından durağan sahnelerin fotoğraflarının çekilip hareket göstermek üzere uygun bir hızda gösterilmesi olarak tanımlanan stop motion animasyon hem profesyonellerin hem de sıradan insanların da yapabileceği, üretim aşaması artık büyük stüdyolardan çıkıp, evlere ve okullara dahi giren (Priebe, 2011) çok yaygın bir animasyon çeşididir. Bu animasyon yönteminde, kâğıt kesimler, Lego oyuncaklar, hamur figürler, diğer tür oyuncaklar ve hatta insanlar gibi çok çeşitli materyaller kullanılabilir (Thomas ve Tufano, 2010). Stop motion animasyon teknik ve yöntem açısından çeşitli alt dallara ayrılmaktadır. Bu çalışma kapsamında ise stop motion animasyon tekniklerinden biri olan “hamur animasyon” tekniği kullanılmıştır.

Hamur animasyon, kil veya plastisin hamurundan üretilen modellerin çekilen fotoğraflarının, insan beyninin hareket ediyor şeklinde algılaması için belirli bir hızda (genellikle saniye 12 veya 24 kare) oynatılması ile filmler elde edilen kompleks bir animasyon sürecidir (Hoban, 2005). Her ne kadar kullanılması gereken doğru malzeme kolay kolay kurumayan plastisin hamuru olsa da, daha yaygın ve ucuz olarak bulunan oyun hamuru ile de bu animasyonu yapmak mümkündür. Bu özel hamurlarla üretilen animasyonları ilk kez Will Vinton hamur 'clay' ve 'animation' sözcüklerini birleştirerek 'claymation' yani hamur animasyon olarak adlandırmıştır (Hoban ve Nielsen, 2014). Ayrıca, görüntüleri elde edip videolara dönüştürmek için gereken bilgisayar programlarının oldukça sade ve kolay kullanımlı sürümleri mevcuttur. Bu özellikleri sayesinde hamur animasyon, hemen her yaşta insan tarafından üretilecek malzeme ve yetenek gereksinimleri ile geniş bir kesime hitap edebilmektedir.

Günümüzde, birçok teknoloji ile birlikte ilerleyen animasyon teknolojisi sayesinde bilgisayarlar kullanılarak çok daha gelişmiş, canlı renklere sahip, daha detaylı ve akışkan görünümlü CGI (Computer Generated Imaginary) animasyonlar üretilmektedir. Bu şartlar altında şöyle bir soru akla gelebilir: bilgisayarlar yardımıyla daha kaliteli ve canlı görünen animasyonlar varken, neden daha eski bir teknoloji yöntemi olan stop motion animasyon ve hamur animasyon kullanılmaktadır? Bu sorunun cevabını iki şekilde vermek mümkündür. Birincisi, hamur animasyonlarda mükemmel olmayan görüntüler ve hemen hemen tamamı yuvarlak hatlı olan insanlar ve diğer varlıklar okul öncesi çocukların hamur animasyonda oluşturulan dünyayla pedagojik ve psikolojik olarak daha yakın bağ kurmasını sağlamaktadır (Gasek). İkincisi, yukarıda bahsedildiği gibi kolay malzemeler ve temel düzeyde bilgisayar becerileri ile hazırlanabilen hamur animasyonlar sayesinde, öğrencilere anlatılmak istenen konuyu öğretmenin kendisi hazırlayabilir ve hatta basit imkânları oluşturarak öğrencileri ile birlikte de animasyonları oluşturabilirler. Hoban ve Nielsen'e (2014) göre eğer öğrenciler animasyonlarda yer alan bilgilerin tüketicisi olmak yerine üreticisi olabilirlerse, o zaman anlam geliştirebilir ve süreç içerisinde öğretici tartışmalar yaratabilirler.

İşte tam da bu yüzden, araştırmacı, okul öncesi çocuklara yönelik hazırlanacak bir eğitsel çizgi film için hamur animasyon tekniğini tercih etmiş ve Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi (BÖTE) bölümünde öğrenim gören öğrencileri ile birlikte örnek bir proje yürütmüştür. Projeye katılan öğrencilere, çalışma sonunda anket uygulanıp görüşleri alınarak elde edilen animasyon filmi ve proje süreci ile ilgili etkililik, yararlılık ve geleceğe dönük uygulanabilirlik bakımından analizler gerçekleştirilmiştir.

2. Yöntem

Bu çalışma, tarama modelinde desenlenerek ve anketler aracılığıyla veri toplanarak Çukurova Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi (BÖTE) bölümünde, araştırmacı tarafından 19 yıldır verilmekte olan Eğitimde Grafik ve Canlandırma dersini alan 2. sınıf öğrencileri ile hamur animasyon projeleri üretmek ve sonrasında öğrencilerin görüşleri alınarak gerçekleştirilmiştir.

2.1. Evren Örneklem

Çukurova Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi (BÖTE) bölümünde öğrenim gören 96, 2. sınıf öğrencisi.

2.2. Veri Toplama Araçları

Çalışmada kullanılan araçları iki başlık altında toplamak mümkündür. Birincisi, hamur animasyon üretim araçları: yukarıda sözü edilen animasyon stüdyosu içerisinde, dekorlarını kurabilecekleri ve animasyon karakterlerini yerleştirebilecekleri geniş bir masa, aydınlatma

araçları, kamera ve benzeri araçlar öğrencilerin kullanımına sunulmuştur. Görüntüleri aktarma ve video işleme işlemleri içinse öğrencilerden kendi bilgisayarlarını getirmeler istenmiştir. Ayrıca öğrenciler dekor ve karakterler için gereken malzemeleri ve plastisin hamurları da kendileri satın almışlardır.

İkincisi ise, değerlendirme amacıyla hazırlanan ve çevrim-içi olarak uygulanan 15 maddelik ankettir. Araştırmacı tarafından katılımcıların proje sürecindeki ve proje sonundaki deneyimleri hakkında veri toplamak üzere hazırlanan anket, konu alan uzmanlarına görüşleri alınmak üzere sunulmuş ve alınan dönütlere göre yeniden düzenlenmiştir. Anketin son hali Google Forms aracılığıyla çevrimiçi hale getirilmiş ve anketin bağlantısı katılımcıların e-posta adreslerine gönderilerek anketi yanıtlamaları istenmiştir.

Anket bağlantısı gönderilen katılımcılardan 96 tanesi söz konusu anketi yanıtlamış olup elde edilen veriler SPSS 20.0 istatistik programına girilerek frekans analizleri yapılmıştır.

2.3. Veri Toplama Süreci ve Verilerin Analizi

Bir dönem boyunca devam eden animasyon üretme sürecinde öğrenciler 4-5 kişilik gruplara ayrılmış ve her bir grup bir geleneksel Türk çocuk oyunu seçerek bu oyunu tanıtan bir kısa film hazırlamıştır. Araştırma kapsamında beş taş, çelik çomak, istop gibi oyunların tanıtıcı ve öğretici animasyonları hazırlanmıştır. Araştırmacı öğrencilere gereksinim duydukları konularda danışmanlık ve teknik destek sağlamıştır. Ayrıca, bölüm içerisinde yer alan bir oda, araştırmacı tarafından animasyon stüdyosu olarak tasarlanıp belirli bir program çerçevesinde öğrencilerin kullanımına açılmıştır. Bunlara ek olarak, katılımcıların motivasyonlarını artırmak amacıyla, proje sonundaki animasyon filmlerinin katılacağı ve kazananlara çeşitli ödüller verileceği bir “Kısa Animasyon Film Yarışması” da düzenlenmiştir.

3. Bulgular

15 madde olarak hazırlanan anketin ilk iki maddesi katılımcıların takım çalışması ve stop motion animasyon konusundaki deneyimlerini ve hazır bulunuşluk düzeylerini ölçmek amacıyla sorulurken, kalan 13 madde ise beşli Likert ölçeği ile katılımcıların proje sürecindeki deneyimlerini ve geleceğe dönük projeksiyonlarını belirlemek amacıyla hazırlanmıştır. Katılımcıların ilk iki soruya verdikleri cevapların analizi aşağıdaki Tablo 1 ve Tablo 2 de gösterilmiştir.

Tablo 1

Katılımcıların, bu projeden önceki stop motion deneyimleri

Stop Motion Animasyon Deneyimi	N	%
Evet, stop motion animasyon deneyimim var	20	20.8
Hayır, stop motion animasyon deneyimim yok	76	79.2
Toplam	96	100

Tablo 1 incelendiğinde, projede yer alan katılımcıların büyük çoğunluğunun (n=76; %79.2) daha önceden bir stop motion animasyon deneyimi olmadığı, buna karşın az sayıda katılımcının (n=20; %20.8) daha önce bir stop motion animasyon çalışmasında yer aldığı açıkça gözlemlenmektedir. Bunun nedeninin, söz konusu animasyon tekniğinin oldukça uzun sürelerdir kullanılan bir yöntem olmasına rağmen, profesyonel olmayan kişiler tarafından da üretilebilmesine olanak sağlayan durumların yeni ortaya çıkması olarak düşünülebilir.

Tablo 2

Katılımcıların, bu projeden önceki grup çalışması deneyimleri

Grup Çalışması Deneyimi	N	%
Evet, grup çalışması deneyimim var	92	95.8
Hayır, grup çalışması deneyimim yok	4	4.2
Toplam	96	100

Katılımcıların hemen hemen hepsinin (n=92; %95.8) daha önceden grup çalışması deneyimine sahip oldukları, çok az sayıda katılımcıların ise (n=4; %4.2) daha önceden grup çalışması içerisinde yer almadıkları Tablo 2’de görülmektedir. Son yıllarda derslerin giderek daha fazla proje tabanlı olarak işlenmesi ve öğretim elemanlarının takım çalışmasını teşvik etmesi katılımcıların grup çalışması deneyimlerini artırmaktadır.

Ancak yine de grup içerisinde hem iletişim hem de grup üyelerinin bilgi düzeyleri açısından çeşitli sorunlar ve anlaşmazlıklar yaşanabilmektedir. Tablo 3 katılımcıların bu süreçteki deneyimlerini yansıtmaktadır.

Tablo 3

Projedeki takım arkadaşları ile uyum

Proje sürecinde takım arkadaşları ile iletişim ve bilgi düzeyi açısından uyumlu çalışabildim.	N	%
Kesinlikle katılmıyorum	13	13.5
Katılmıyorum	10	10.4
Kararsızım	17	17.7
Katılıyorum	31	32.3
Kesinlikle katılıyorum	25	26.0
Toplam	96	100

Tablo 3 incelendiğinde bazı katılımcıların grup çalışması konusunda sorunlar yaşadığı gözlemlenirken (n=13; %13.5 ve n=10; %10.4), daha fazla katılımcının ise bu konuda sorun yaşamadığı ortaya çıkmıştır (n=31; %32.3 ve n=25; %26.0). Bu konuda, proje yönetici konumunda olan öğretim elemanlarına da sorumluluk düşmektedir. Bir yandan proje gruplarının öğrencilerin kendi istekleri doğrultusunda kurulmasına olanak sağlarken diğer yandan da proje geliştirmek için gerekli yeteneklere sahip öğrencilerin işbirlikçi bir yaklaşımla dağılımlarının sağlanması önemlidir.

Öte yandan, bilgisayar bilgisi de bu projelerde önemli bir rol oynamaktadır. Tablo 4 katılımcıların bu konudaki deneyimlerini göstermektedir.

Tablo 4

Bilgisayar konusunda bilgi yeterliliği

Proje sürecinde bilgisayar bilgisinin yetersizliğinden kaynaklanan sorunlar yaşamadım.	N	%
Kesinlikle katılmıyorum	8	8.3
Katılmıyorum	13	13.5
Kararsızım	12	12.5
Katılıyorum	23	24.0
Kesinlikle katılıyorum	40	41.7
Toplam	96	100

Tablo 4'te açıkça görüldüğü üzere, katılımcıların büyük çoğunluğu (n=23; %24.0 ve n=40; %41.7) bilgisayar konusunda ciddi bir sorunla karşılaşmamışlardır. Katılımcıların yaklaşık beşte birlik bölümü (n=8; %8.3 ve n=13; %13.5) ise bu konuda sorunlarla karşılaşmışlardır. Elbette ki bunda en büyük etken katılımcıların Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi bölümünden olmaları ve hale hazırda bilgisayarla ilgili birçok ders almış olmalarıdır.

Bu proje sürecinde, katılımcılara araştırmacı tarafından tasarlanan bir animasyon stüdyosu sağlanmış ve belirli bir program çerçevesinde katılımcıların kullanımına sunulmuştur. Bölümün kısıtlı imkânlarıyla hazırlanan bu stüdyonun gereksinimleri karşılayıp karşılamadığı doğrultusundaki katılımcı görüşleri Tablo 5'te gösterilmiştir.

Tablo 5

Animasyon stüdyosunun imkânlarının yeterliliği

Bize sağlanan animasyon stüdyosu ve bu stüdyonun imkânları projemiz için yeterliydi.	N	%
Kesinlikle katılmıyorum	16	16.7
Katılmıyorum	19	19.8
Kararsızım	24	25.0
Katılıyorum	20	20.8
Kesinlikle katılıyorum	17	17.7
Toplam	96	100

Tablo 5'in de yansıttığı gibi, katılımcıların 'kesinlikle katılıyorum' ile 'kesinlikle katılmıyorum' arasında oldukça bir birlerine yakın dağılımda cevaplar verdikleri gözlemlenebilmektedir. Bu dağılım sırasıyla n=16; %16.7, n=19; %19.8, n=24; %25.0, n=20; %20.8 ve n=17; %17.7 şeklinde ortaya çıkmıştır. Bu oranlar değerlendirildiğinde, stüdyonun

yeterliliği veya yetersizliği konusunda kesin bir kaniya ulaşmak çok mümkün görünmezken, stüdyonun iyileştirilmesi için ihtiyaç analizi tarzında ilave bir araştırmanın yapılması gerekliliği ortaya çıkmaktadır.

Katılımcıların büyük çoğunluğunun ilk kez karşılaştığı yöntemlerin sunulduğu bu tür projelerde öğretim elemanın sağladığı destek daha fazla önem taşımaktadır. Diğer yandan da bu yardım ve desteğin, öğrencinin kendi problem çözme ve yaratıcılık becerilerini de engelleyecek boyutta olmaması daha yararlı olacaktır. Tablo 6'da katılımcıların bu konudaki düşünceleri sunulmuştur.

Tablo 6

Öğretim elemanının sağladığı destek

Öğretim elemanının proje sürecinde bize sağladığı destek yeterliydi.	N	%
Kesinlikle katılmıyorum	16	16.7
Katılmıyorum	1	1.0
Kararsızım	11	11.5
Katılıyorum	22	22.9
Kesinlikle katılıyorum	46	47.9
Toplam	96	100

Claymation projesi öncesinde derste ve proje boyunca stüdyoda öğretim elemanı katılımcılara bilgi ve teknik destekler ve yardımlar sağlamıştır. Tablo 6'da da gözlendiği gibi katılımcıların büyük çoğunluğu (n=22; %22.9 ve n=46; %47.9) bu desteği yeterli görmektedir. Ancak, az sayıda katılımcı ise söz konusu desteği yetersiz görmektedir (n=16; %16.7 ve n=1; %1.0). Burada önemli olan proje için olmazsa olmaz konularda veya katılımcıların edinmesinin mümkün olmadığı bilgi ve teknik materyal konularında destek sağlamaktır, diğer sorunların çözümü içinse katılımcıların kendilerinin araştırma yapması ve çözüm üretmesi beklenmektedir.

Detaylı ve sabır gerektiren bir süreç olan stop motion animasyon tekniğinin zorluklarıyla ilgili katılımcıların düşünceleri Tablo 7'de verilmiştir.

Tablo 7

Stop motion animasyon hazırlamanın zorluğu

Stop motion animasyon filmi hazırlamanın çok zor olduğunu düşünüyorum.	N	%
Kesinlikle katılmıyorum	14	14.6
Katılmıyorum	15	15.6
Kararsızım	21	21.9
Katılıyorum	23	24.0
Kesinlikle katılıyorum	23	24.0
Toplam	96	100

Tablo 7 incelendiğinde, her ne kadar katılımcıların bir bölümünün (n=14; %14.6 ve n=15; %15.6) stop motion animasyon filmi hazırlamanın kolay olduğunu belirtmesine rağmen, yüzde olarak yığılmanın daha çok bu projenin zor olduğu yönünde gerçekleştiği gözlemlenmektedir (n=23; %24.0 ve n=23; %24.0). Normalde çok daha büyük stüdyolar, ekipler ve ekipmanlarla gerçekleştirilen stop motion filmlerin eldeki mevcut imkanlarla gerçekleştirilmesinin katılımcıları zorlaması doğaldır. Ancak, bu çalışmada katılımcılardan beklenen kendi çaplarında ve oldukça kısa bir film hazırlamaları olmuştur.

Animasyon hazırlamanın zorluklarının yanı sıra eğlenceli yanları da vardır. Tablo 8’de katılımcıların bu konudaki görüşleri sunulmuştur.

Tablo 8

Stop motion animasyon hazırlamanın eğlenceli olması

Stop motion animasyon filmi hazırlamanın çok eğlenceli olduğunu düşünüyorum.	N	%
Kesinlikle katılmıyorum	17	17.7
Katılmıyorum	6	6.3
Kararsızım	13	13.5
Katılıyorum	25	26.0
Kesinlikle katılıyorum	35	36.5
Toplam	96	100

Proje boyunca katılımcıların çoğunun (n=25; %26.0 ve n=35; %36.5) bu süreci eğlenceli bulduğu Tablo 8’de gözlemlenirken, yaklaşık beşte bir oranında katılımcı ise bu süreci eğlenceli bulmamıştır (n=17; %17.7 ve n=6; %6.3). Projede yer alan plastisin karakterlere hareket ve ses kazandırmak birçok öğrenci için oldukça eğlenceli bir etkinlik olabilmektedir.

Öte yandan zamanla söz konusu süreç oldukça sıkıcı ve zaman alıcı bir hale gelebilmektedir. Tablo 9’da katılımcıların bu konudaki görüşlerinin analizi yer almaktadır.

Tablo 9

Stop motion animasyon hazırlamanın çok sıkıcı ve zaman alıcı olması

Stop motion animasyon filmi hazırlamanın çok sıkıcı ve zaman alıcı olduğunu düşünüyorum.	N	%
Kesinlikle katılmıyorum	33	34.4
Katılmıyorum	23	24.0
Kararsızım	10	10.4
Katılıyorum	9	9.4
Kesinlikle katılıyorum	21	21.9
Toplam	96	100

Tablo 8’in bir çeşit sağlaması niteliğindeki Tablo 9 incelendiğinde, katılımcıların büyük çoğunluğunun (n=33; %34.4 ve n=23; %24.0) animasyon hazırlama sürecini sıkıcı ve zaman alıcı bulmadığı ortaya çıkmaktadır. Buna oranla çok daha az sayıda katılımcı (n=9; %9.4 ve n=21; %21.9) ise bu süreci çok sıkıcı ve zaman alıcı bulmaktadır. Yukarıda sözü edilen eğlenceli yanlarının yanı sıra, animasyon hazırlama sürecinde birbirinin tekrarı gibi olan, büyük bir sabır ve titizlik gerektiren canlandırma işlemleri belirli bir süre sonra katılımcılar için çok sıkıcı ve zaman alıcı olabilmektedir.

Bu oldukça zahmetli sürecin sonunda ortaya kalıcı bir ürün çıkması katılımcılar için genellikle bir memnuniyet kaynağı oluşturmaktadır. Tablo 10’a göz atıldığında, katılımcıların bu ürünle ilgili memnuniyet durumları açıkça gözlenebilmektedir.

Tablo 10

Proje sonucundaki ürün memnuniyeti

Proje tamamlandığında ortaya çıkan ürün beni memnun etti.	N	%
Kesinlikle katılmıyorum	13	13.5
Katılmıyorum	9	9.4
Kararsızım	16	16.7
Katılıyorum	21	21.9
Kesinlikle katılıyorum	37	38.5
Toplam	96	100

Katılımcıların gerçekleştirdiği bu projedeki nihai amaçlardan biri de, projenin sonunda ortaya kalıcı ve kullanışlı bir ürünün çıkması olarak belirlenmiştir. Bu ürün okul öncesi öğrencilere gösterilebilecek nitelikte animasyon filmleridir. Tablo 10’da da görüldüğü gibi

katılımcıların çoğu (n=21; %21.9 ve n=37; %38.5) bu üründen memnun kalırken, yaklaşık 4te1 oranında katılımcılar (n=13; %13.5 ve n=9; %9.4) ise ortaya çıkan üründen memnuniyetsizliğini belirtmiştir.

Bu projede amaç katılımcıların hem stop motion animasyon hazırlamayı hem de böyle bir animasyonu eğitsel amaçlarla kullanmayı öğrenmesi olarak belirlenmiştir. Bu konuyla ilgili olarak katılımcıların düşünceleri Tablo 11’de gösterilmektedir.

Tablo 11

Projenin öğreticiliği

Stop motion animasyon projesinin benim için öğretici olduğuna inanıyorum.	N	%
Kesinlikle katılmıyorum	16	16.7
Katılmıyorum	7	7.3
Kararsızım	10	10.4
Katılıyorum	17	17.7
Kesinlikle katılıyorum	46	47.9
Toplam	96	100

Tablo 11’de katılımcıların büyük çoğunluğunun (n=17; %17.7 ve n=46; %47.9) stop motion animasyon projesini öğretici bulduğu, diğer yandan görece daha az sayıda katılımcının (n=16; %16.7 ve n=7; %7.3) ise öğretici bulmadığı gözlemlenmektedir. Katılımcıların çoğunluğunun öğretici bulma nedeni, genel olarak daha önce pek bir fikirlerinin bulunmadığı (bkz. Tablo 1) bir konuda yeni bir yöntem öğrenmiş olmaları olarak düşünülebilir.

Bu proje kapsamında stop motion animasyon tekniğinin seçilmesinin temel nedenlerinden biri de, bu konudaki araştırmacıların (Gasek) bu tekniğin çocuk pedagojisine daha uygun olduğunu düşünmesidir. Bunun nedenleri, bu çalışmanın giriş bölümünde belirtilmiş olup bu konudaki katılımcı görüşleri ise Tablo 12’de sunulmuştur.

Tablo 12

Stop motion animasyon filmlerin pedagojiye uygunluğu

Stop motion animasyon tekniği ile geliştirilen öğretici filmlerin pedagojiye uygun olduğunu düşünüyorum.	N	%
Kesinlikle katılmıyorum	12	12.5
Katılmıyorum	6	6.3
Kararsızım	17	17.7
Katılıyorum	17	17.7
Kesinlikle katılıyorum	44	45.8
Toplam	96	100

Tablo 12’de görüldüğü gibi, incelendiğinde, çoğunluk oranda katılımcı (n=17; %17.7 ve n=44; %45.8), stop motion animasyonların pedagojiye uygun olduğunu düşündüğü, ancak buna göre daha az sayıda katılımcının (n=12; %12.5 ve n=6; %6.3) ise böyle düşünmediği görülmektedir. Bu projenin gerçekleştiği dersten önce eğitim ve pedagoji ağırlıklı dersler de görmüş olan katılımcıların, bu projeyi değerlendirirken o derslerde edinmiş oldukları bilgi ve deneyimleri de kullanarak böyle bir sonuca ulaştıkları düşünülebilir.

Bir projenin katılımcılar açısından yararlı ve kullanışlı olup olmadığını anlamanın en uygun yollarından biri de gelecekte tekrarlanıp tekrarlanmayacağını soruşturulmasıdır. Tablo 13’te bu yönde sorulan soruya katılımcıların verdikleri cevapların analizleri görülmektedir.

Tablo 13

Gelecekte bir projede stop motion animasyon tekniğini kullanma

Gelecekte başka bir projede konu uygun olursa stop motion animasyon tekniğini kendim de kullanmayı düşünürüm.	N	%
Kesinlikle katılmıyorum	21	21.9
Katılmıyorum	8	8.3
Kararsızım	14	14.6
Katılıyorum	15	15.6
Kesinlikle katılıyorum	38	39.6
Toplam	96	100

Tablo 13’te de yansıtıldığı gibi, katılımcıların çoğunluğu (n=15; %15.6 ve n=38; %39.6) stop motion animasyon tekniğini gelecekte kendi yapacakları projelerde de kullanmayı düşünürken, katılımcıların yaklaşık olarak beşte biri (n=21; %21.9 ve n=8; %8.3) ise tekrar bu yöntemi kullanmayı düşünmemektedir. Hemen hemen her konuyu anlatmak için uygun bir

yöntem olması sayesinde stop motion animasyon, katılımcıların farklı alanlarda gerçekleştirebilecekleri projeler için de kullanışlı bir araç sunmaktadır.

Hatta geleceğin öğretmenleri olan katılımcılar bu yöntemi sadece kendi projeleri değil, gelecekteki öğrencileri ile birlikte yapabilecekleri projeler veya ders etkinliklerinde de kullanabilirler. Bu konu hakkındaki isteklilikleri sorulan katılımcıların cevapları Tablo 14'te gösterilmiştir.

Tablo 14

Gelecekte bir projede stop motion animasyon tekniğini öğrencilerle kullanma

Gelecekte başka bir projede konu uygun olursa stop motion animasyon tekniğini öğrencilerimle birlikte kullanmayı düşünürüm.	N	%
Kesinlikle katılmıyorum	20	28.8
Katılmıyorum	6	6.3
Kararsızım	11	11.5
Katılıyorum	21	21.9
Kesinlikle katılıyorum	38	39.6
Toplam	96	100

Tablo 14'e göre, stop motion animasyonu kendi öğrencileri ile birlikte gerçekleştirecekleri projelerde de kullanmayı düşünen katılımcıların oranı çoğunluğu (n=21; %21.9 ve n=38; %39.6) oluştururken, bu şekilde düşünmeyen katılımcılar ise görece daha az orandadır (n=20; %28.8 ve n=6; %6.3). Tablo 13 ve 14 ile birlikte bu sonuçlar, katılımcıların çoğunluğunun proje çalışmasından memnun kaldığını ve gelecekte hem kendileri hem de öğrencileri ile birlikte gerçekleştirecekleri projelerde kullanmak istemelerinden anlaşılmaktadır.

Ankette yer alan son madde ise katılımcıların EGC (Eğitimde Grafik ve Canlandırma) dersinde gerçekleştirdikleri stop motion animasyon projelerinin, gelecekte de bu ders kapsamında sürdürülüp sürdürülmeyeceği yönünde olmuştur. Tablo 15 katılımcıların bu konudaki görüşlerin yansıtmaktadır.

Tablo 15

EGC dersi kapsamında stop motion animasyon projelerinin sürdürülmesi

EGC dersi kapsamında stop motion animasyon projelerinin gelecekte de devam etmesi gerektiğini düşünüyorum.	N	%
Kesinlikle katılmıyorum	22	22.9
Katılmıyorum	6	6.3
Kararsızım	9	9.4
Katılıyorum	15	15.6
Kesinlikle katılıyorum	44	45.8
Toplam	96	100

EGC dersi kapsamında animasyon amacıyla farklı yöntemlere yer veren araştırmacı bir süredir kullanmakta olduğu stop motion animasyon yöntemini gelecekte de sürdürür sürdürmemek adına katılımcılara bu soruyu yöneltmiştir. Elde ettiği yanıtların Tablo 15'te gösterilen analizinde, katılımcıların çoğunluğu (n=15; %15.6 ve n=44; %45.8) bu yöntemin devam etmesi yönünde görüşlerini belirtirken nispeten daha az bir kesimin (n=22; %22.9 ve n=6; %6.3) ise karşıt yönde görüşlerini belirttiği gözlemlenmiştir. Stop motion animasyon hazırlama sürecinin zorluklarından dolayı, katılımcıların yaklaşık 3te1'i bu yöntemin sürdürülmemesi yönünde görüş belirtirken, yukarıda belirtilen öğreticilik, eğlenceli olması, ortaya çıkan üründen memnuniyet gibi çeşitli nedenlerden dolayı ise katılımcıların çoğunluğu EGC dersinde bu yöntemi öğretilmesinin sürdürülmesi yönünde görüş belirtmiştir.

Ankette yöneltilen soruların algılanması açısından ortalamaları hesaplandığında ortaya çıkan sonuç Tablo 16'da sunulmaktadır.

Tablo 16

Ankette yer alan maddelerin ortalamaları

Maddeler	Ortalama	Standart Sapma
• Proje sürecinde, takım arkadaşlarımla iletişim ve bilgi düzeyi açısından uyumlu bir şekilde çalışabildim.	3,4687	1,34519
• Proje sürecinde, bilgisayar bilgisinin yetersizliğinden kaynaklanan sorunlar yaşamadım.	3,7708	1,34148
• Bize sağlanan animasyon stüdyosu ve bu stüdyonun imkânları projemiz için yeterliydi.	3,0312	1,34127
• Öğretim elemanının proje sürecinde bize sağladığı destek yeterliydi.	3,8438	1,46056
• Stop motion animasyon filmi hazırlamanın çok zor olduğunu düşünüyorum.	3,2708	1,37251
• Stop motion animasyon filmi hazırlamanın çok eğlenceli olduğunu düşünüyorum.	3,5729	1,47787
• Stop motion animasyon filmi hazırlamanın çok sıkıcı ve zaman alıcı olduğunu düşünüyorum.	2,6042	1,56595
• Proje tamamlandığında ortaya çıkan ürün beni memnun etti.	3,6250	1,42349
• Stop motion animasyon projesinin benim için öğretici olduğuna inanıyorum.	3,7292	1,52508
• Stop motion animasyon tekniği ile geliştirilen öğretici filmlerin çocuk pedagojisine uygun olduğunu düşünüyorum.	3,7813	1,40827
• Gelecekte başka bir projede konu uygun olursa stop motion animasyon tekniğini kendim de kullanmayı düşünürüm.	3,4271	1,59436
• Gelecekte başka bir projede konu uygun olursa stop motion animasyon tekniğini öğrencilerimle birlikte kullanmayı düşünürüm.	3,5313	1,56241
• Eğitimde Grafik ve Canlandırma dersi kapsamında stop motion animasyon projelerinin gelecekte de devam etmesi gerektiğini düşünüyorum.	3,5521	1,64073

Tablo 16 incelenip ortalaması en yüksek olan ilk üç madde ele alındığında, katılımcıların şu 3 durumu özellikle öne çıkardıkları gözlemlenmektedir:

(1) Öğretim elemanının proje sürecinde bize sağladığı destek yeterliydi. Dersin öğretim elemanı olan araştırmacı, proje sürecinde katılımcılara hem stop motion animasyon için gereken bilgisayar bilgi ve donanımlarını sağlamış, hem de bir animasyon stüdyosunu tasarlayıp katılımcıların kullanımına açmıştır. Bunlara ek olarak da, süreç boyunca karşılaştıkları sorunlara birlikte çözümler geliştirme noktasında da öğretim elemanı destek sağlamıştır. Dolayısıyla katılımcıların öncelikle vurguladıkları nokta bu destek olmuştur.

(2) Stop motion animasyon tekniği ile geliştirilen öğretici filmlerin çocuk pedagojisine uygun olduğunu düşünüyorum. Yukarıda da belirtildiği gibi, katılımcıların önceden aldıkları eğitim bilimleri, psikoloji ve pedagoji konularını içeren dersler ve uygulama deneyimleri onlara bu konularda yorum ve değerlendirme yapma yetisi kazandırabilmektedir. Ayrıca öğretim elemanın, stop motion ve hamur animasyonun pedagojik özellikleri konusunda verdiği bilgiler, proje sonucunda ortaya çıkan filmin özellikleri ile birlikte değerlendirilerek de bu düşüncenin oluşmasına neden olduğu düşünülmektedir.

(3) Proje sürecinde, bilgisayar bilgisinin yetersizliğinden kaynaklanan sorunlar yaşamadım. Stop motion animasyonları, sadece BÖTE değil başka birçok bölüm öğrenci ve öğretmenleri tarafından oluşturulabilecek nitelikte olmasına rağmen, önceden sahip oldukları bilgisayar bilgileri sayesinde BÖTE öğrencisi olan katılımcılar teknik sorunlarla daha minimum düzeyde karşılaşmışlardır.

4. Tartışma ve Sonuç

Geleneksel Türk çocuk oyunları, sadece fiziksel, zihinsel ve sosyal öğelerin yer aldığı eğlenceler olmayıp aynı zamanda geçmişten gelen birçok kültürel öğeyi de içinde barındırmaktadır. Zamanla unutulmuş bu oyunlar aynı zamanda kültürel bir kopuşa da neden olmaktadır. Geleneksel Türk çocuk oyunlarını ve onların temsil ettiği kültürel öğeleri yeni nesle öğretmek veya en azından tanıtmak amacıyla Çukurova Üniversitesi, Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri bölümü, Eğitimde Grafik ve Canlandırma dersi öğrencileri ile gerçekleştirilen bu çalışma, bu tanıtmaya katkı sunmak isteyen akademisyenlere, öğretmenlere ve eğitimin diğer tüm paydaşlarına bir yöntem önerisi sunmaktadır. Ayrıca önerilen bu yöntemin değerlendirilmesi, bu projelerde şahsen yer almış ve günler boyu saatlerce emek harcayarak stop motion animasyonları üretmiş katılımcıların görüşleri alınarak yapılmıştır.

Yapılan analizlerin sonucu olarak katılımcıların bu proje süresince çoğunlukla takım arkadaşları ile uyum içerisinde çalıştıkları, bilgisayar bilgisi açısından sorun yaşamayıp, öğretim elemanının yeterince destek sağladığı belirlenmiştir. Buna ek olarak, katılımcılar, stop motion animasyon hazırlamanın zorluklarının yanı sıra eğlenceli ve öğretici olduğunu ve sonuçta ortaya çıkan üründen memnun olduklarını da belirtmişlerdir. Ayrıca, bu tarz animasyonların hedef kitlesi olan okul öncesi öğrencilerin pedagojisine uygun olduğunu ifade ederek gelecekte de benzeri projeleri hem kendileri hem de öğrencileri ile birlikte gerçekleştireceklerini belirtmişlerdir. Son olarak ortaya çıkan bir durum ise EGC dersi kapsamında stop motion animasyon çalışmalarının devam etmesi yönünde olmuştur.

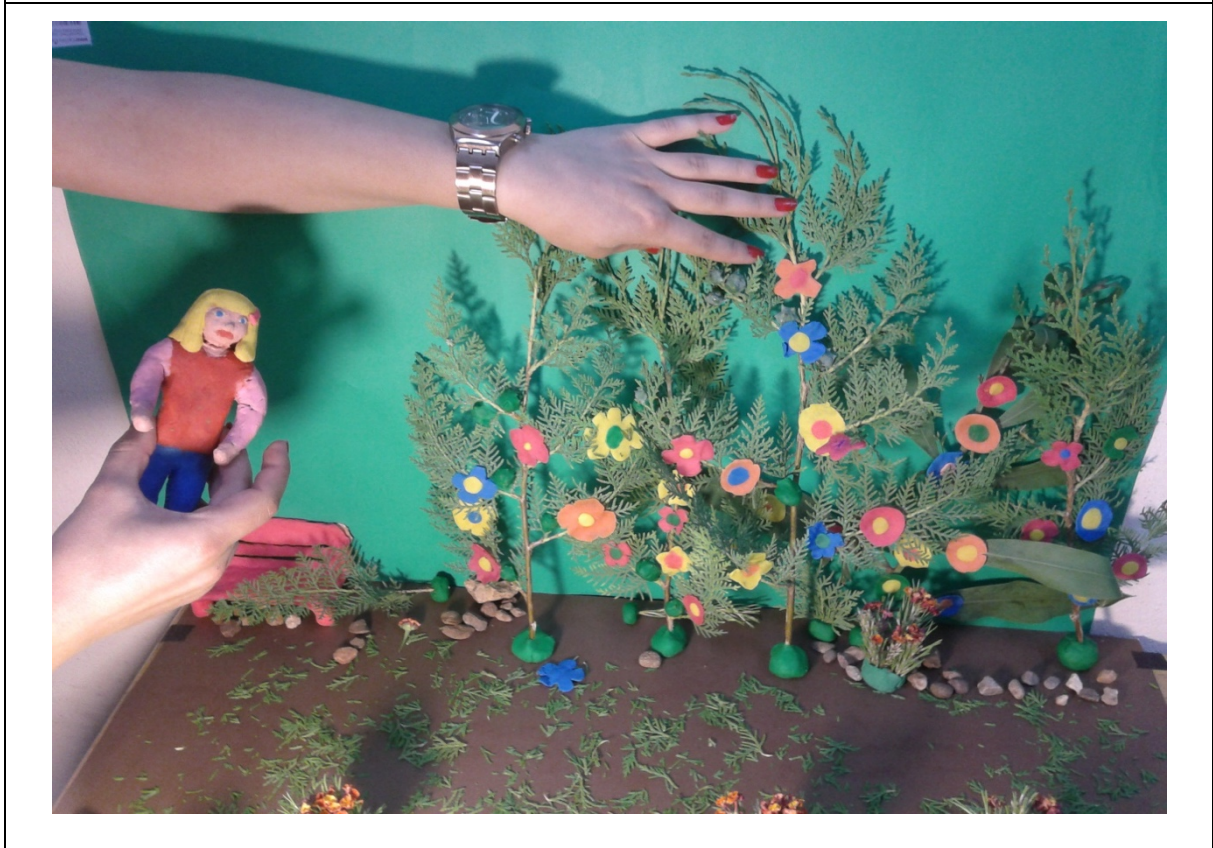
Benzeri bir çalışmada, stop motion animasyonun başka bir alt tekniği olan slow motion animasyonu Fen Bilgisi öğretimi için kullanan Uzun ve Karaman (2015) de bu konuda öğrenci görüşlerine başvurmuş ve bizim çalışmamızla benzer şekilde, öğrencilerin aktif katılım sergilediği, eğlenceli bulunduğu, çok zor olmadığını düşündüğü şeklinde olumlu sonuçlar elde etmiştir. Yine slow motion animasyon ile ilgili bir çalışma yapan Keast, Cooper, Berry, Loughran, ve Hoban (2010) de benzer sonuçlar elde ederek stop motion animasyonun yeni öğretim yöntemlerinin yanı sıra yeni değerlendirme alanları da sunarak yarar sağladığını belirtmişlerdir. Stop motion animasyon yöntemini deneysel bir çalışmada kullanan Jaafar, Ramli ve Fauzi (2013) ise bu yöntemin öğrencilerin ilgi ve dikkatlerini artırdığı, katılımlarını sağladığı, eğlenceli olmasının yanı sıra bilgi ve anlayışlarını artıran bir ortam oluşturduğu sonucuna varmışlardır.

Sonuç olarak, bazı küçük zorluklarına rağmen, okul öncesi öğrencilerin pedagojisine uygun yeni yöntemler sunan stop motion animasyon tekniği, geleneksel Türk çocuk oyunlarının öğretilmesinin yanı sıra başka birçok konunun öğretilmesinde kullanılabilir. Bu çalışmaların hemen her eğitim düzeyindeki öğrenciler ve hemen her dersin öğretilmesi için öğrencilerin kendileri tarafından yapılması önerilebilir. Ayrıca öğrencilerin aktif olarak derse katılımını sağlayan bir araç olmasından dolayı da eğitimciler için de yararlı bir etkinlik ve materyal olarak önerilebilir. Bu çalışma sonucunda görüldüğü gibi, günler boyu, saatlerce emek verip animasyonları üreten katılımcıların görüşleri de büyük çoğunlukla olumlu yöndedir.

Kaynakça

- Brostow, G. J., & Essa, I. (2001, August). Image-based motion blur for stop motion animation. In Proceedings of the 28th annual conference on Computer graphics and interactive techniques(pp. 561-566). ACM.
- Coşkun, N. (1997). Okul öncesi çağda işitme engelli çocuğu olan normal işiten bir annenin grup oyunu esnasında kullandığı stratejilerin incelenmesi. Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi, Anadolu Üniversitesi, Eskişehir.
- Esen, M. A. (2008). Geleneksel çocuk oyunlarının eğitimsel değeri ve unutulmaya yüz tutmuş Ahıska oyunları. Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 21(2), 357-367.
- Gasek, T. Imperfection in animation (retrieved from <https://www.stopmotionworks.com/articles/imperftanim.htm>)
- Hoban, G. F. (2005). From claymation to slowmation: A teaching procedure to develop students' science understandings. Teaching Science, 51(2), 26.
- Hoban, G., & Nielsen, W. (2014). Creating a narrated stop-motion animation to explain science: The affordances of "Slowmation" for generating discussion. Teaching and Teacher Education, 42, 68-78.
- Jaafar, F., Ramli, W. N. R. W., & Fauzi, F. H. A. (2013). Integration of claymation technology as a learning media for preschool studies. Procedia-Social and Behavioral Sciences, 105, 352-359.
- Keast, S., Cooper, R., Berry, A., Loughran, J., & Hoban, G. (2010). Slowmation as a pedagogical scaffold for improving science teaching and learning.
- Oğuz, Ö., & Ersoy, P. (2007). Türkiye'de 2004 Yılında Yaşayan Geleneksel Çocuk Oyunları, Genişletilmiş 2. Bas., THBMER Yayınları, Ankara.
- Özbakır, İ. (2009). Geleneksel Türk çocuk oyunlarında doğal oyuncaklar ve oyuncak olmuş hayvanlar. Zeitschrift für die Welt der Türken/Journal of World of Turks, 1(1), 147-162.
- Priebe, K. A. (2011). The advanced art of stop-motion animation. Cengage Learning.
- Shaw, S. (2017). Stop motion: craft skills for model animation. Focal Press.
- Thomas, A., & Tufano, N. (2010). Stop motion animation. DIY media: Creating, sharing, and learning with new technologies, 161-184.
- Türk Dil Kurumu (TDK), (2009), Türkçe Sözlük, Türk Dil Kurumu Yayınları, Ankara.
- Uzun, E. & Karaman, İ. (2015). Slow motion animasyon tekniği ile fotoelektrik olay konusunun modellenmesi ve öğrenci görüşleri. Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 12(2), 211-226.

Ek 1. Stüdyoda stop motion animasyon üreten katılımcılar



Ek 2. Üretilen stop motion animasyonlardan yakalanan ekran görüntüleri



EXTENDED ABSTRACT

Teaching Traditional Turkish Children's Games through Stop Motion Animations: A Method Suggestion and Students' Views

Introduction

Game is such a natural action that both humans and animals begin life with play. Games, which play a crucial role in mental, physical and social development, have become an integral part of the lives of not only children but also individuals of all ages. Game, which is the basis of physical, cognitive, linguistic, emotional and social development, is a part of real life and very significant for the learning of the child (Coşkun, 1997). Games also play the role of acquiring traditional culture, knowledge and habits and transferring them to new generations. A few decades ago, a specific effort was not required to teach traditional Turkish children's game since they were transferred from generations to generations with all their rules, joy, and enthusiasm. However, today the children, who play games through cutting-edge technology and entertainment devices, now have no idea about the games their parents used to play a relatively short time ago. The technology, which caused this oblivion and the gap, can be ironically used to teach the traditional Turkish children's game. In this concept, cartoon films are entertainment and education tools watched and loved by almost all children. The purpose of this study is to create sample clay animation films that teach traditional Turkish children's game and to present them to the educators as a method and gather participants' views.

Method

This study is based on a descriptive research design and the data was collected through questionnaires at Çukurova University, Faculty of Education, Department of Computer Education and Instructional Technology. The opinions of the students were attained. During the period of animation production, the students were divided into groups of 4-5 and each group selected a traditional Turkish children's game and prepared a short film introducing the game. Within the scope of the research, introductory and instructional animations of the games such as five stones, steel rod, I-stop were prepared. The researcher provided consultancy and technical support to the students on the issues they needed. In addition, a room in the department has been designed by the researcher as an animation studio and made available to students within the framework of a specific program. In addition, in order to increase the motivation of the participants, a "Short Animated Film Competition was organized in which the animation films at the end of the project would participate and the winners would be given various prizes. In brief, a questionnaire was administered to 96 students who have taken Graphics and Animation in Education course presented by the researcher in Computer and Educational Technology department, Faculty of Education in Çukurova University and who have created instructional animation in the scope of this course.

Result and Discussion

Traditional Turkish children's games are not only entertainments with physical, mental and social elements, but also they bear many cultural elements from the past. These games, which are forgotten in time, also cause a cultural break. This study was conducted with the students in Graphics and Animation in Education course at Çukurova University, Department of Computer Education and Instructional Technology. The aim of the course was to teach traditional Turkish children's games and cultural elements in order to represent them to the new generation or at least to introduce them to the academicians, teachers and all other students who want to contribute to this issue. In addition, the evaluation of the proposed method was done by taking the opinions of the participants who personally took part in these projects and produced

stop motion animations by spending hours for days. As results, participants stated that they harmoniously worked with their partners during the project period, experienced no computer based problems, gained sufficient support from the instructor, besides its hardship, they found stop motion animation fun and instructive, and they were happy about the product at the end. Additionally, they found such animations complying with the pedagogy of pre-school students and they wished to realize such projects in the future. This study can be considered to provide benefit for educators; especially for the teachers of pre-school and primary school in order to teach traditional Turkish children's game to new generations.