

## ANİMASYONLA KÜLLÜ FATMA MASALININ TANINIRLIĞININ ARTTIRILMASI

INCREASING THE RECOGNITION OF THE TALE OF KÜLLÜ FATMA WITH ANIMATION



ANTALYA  
İL MİLLÎ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ

Serkan GEZMEN<sup>1\*</sup>

<sup>1</sup>Burhaniye Bilim ve Sanat Merkezi, Balıkesir, Türkiye  
<sup>1</sup>Burhaniye Science and Art Center, Balıkesir, Türkiye

<sup>1</sup>serkangezmen@gmail.com  
ORCID: 0000-0003-4295-1333

### MAKALE BİLGİSİ / ARTICLE INFORMATION

**Geliş Tarihi / Date Received**

08.11.2023

**Kabul Tarihi / Date Accepted**

24.05.2024

**Yayın Tarihi / Date Published**

Aralık / December 2024

**Yayın Sezonu / Pub Date Season**

Aralık - Haziran / December - June

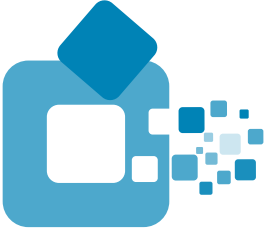
### ATIF / CITE as

Gezmen, S. (2024). "Animasyonla Küllü Fatma Masalının Tanınırlığının Arttırılması" / "Increasing The Recognition Of The Tale Of Küllü Fatma With Animation". Bilar: Bilim Armonisi Dergisi, 7 (2): 10-17 doi. 10.37215/bilar.1410534

<https://dergipark.org.tr/tr/pub/bilar>

Copyright © Published by Antalya İl Millî Eğitim Müdürlüğü Since 2018, Antalya, 07100 Turkey. All rights reserved.





## ANİMASYONLA KÜLLÜ FATMA MASALININ TANINIRLIĞININ ARTTIRILMASI

INCREASING THE RECOGNITION OF THE TALE OF KÜLLÜ FATMA WITH ANIMATION



ANTALYA  
İL MİLLÎ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ

### ÖZET

Somut Olmayan Kültürel Mirasın Korunması Sözleşmesi kültürel erozyonun önlenmesi ihtiyacıyla oluşturulmuştur. Teknolojinin eğitim içerisinde kullanımı şüphesiz kültürel mirasın korunmasında gereklidir ve desteklenmelidir. Kültürel mirasımız olan masallar kültürel değerlerimizin taşıyıcısıdır. Bu değerlerin dijital kuşak tarafından unutulmasını önlemek ve farkındalık yaratmak için dijital kuşağa uygun içerikler geliştirilmelidir. Bu bağlamda araştırmanın amacı proje kapsamında hazırlanan dijital içeriğin ortaokul öğrencilerinin Kül Kedisi masalının Anadolu varyantında yer alan Küllü Fatma masalını tanımasına etkisini incelemektir. Bu amaca ulaşmak için öncelikle Küllü Fatma masalının stop-motion animasyonla canlandırılması için özel yetenek resim bölümüne devam eden 7 öğrenciye Küllü Fatma masalı anlatılmış ve öğrencilerden Küllü Fatma masalını canlandırmak için masalla ilgili ürün tasarımları istenmiştir. Oluşturulan tasarımlar animasyona dönüştürülmüştür. Oluşturulan animasyon Küllü Fatma masalını tanımadığını ifade eden, rastgele seçilmiş 63 ortaokul öğrencisine izletilmiştir. Öğrencilerden animasyonu izlemeden önce ve sonra sorulmuş görüşme soruları aracılığı ile alınan verilerin analizleri yapılmış ve animasyonun etkisi incelenmiştir. Anket verileri basit istatistik ile çözümlenirken, görüşme formları aracılığıyla katılımcı öğrencilerden animasyon hakkındaki duygu ve düşünceleri alınıp gruplandırılmıştır. Araştırma öncesinde Kül Kedisi masalını çok iyi tanıyan öğrencilerin, araştırma sonrasında Küllü Fatma masalını içerisindeki kültürel öğeler ve motiflerle birlikte tanıdığı gözlemlenmiştir. Buradan hareketle ortaya çıkarılan dijital içeriğin öğrencilerin Küllü Fatma masalını tanımasına katkı sağladığı söylenebilir. Araştırma sonuçları Ege Üniversitesi Çocuk Eğitimi ve Uygulama Merkezi'yle paylaşılmış ve masallarımızda yer alan Türkçenin dil zenginliğini dijital içeriklerle dijital kuşaklara aktarmamız gerektiği ile ilgili bir öneride bulunulmuştur. Bu çalışmanın, öğrencilerimize batı kökenli değil de kültürel unsurlarımızı yansıtan Anadolu masallarımızın anlatılmasında ve kültürel mirası nesilden nesile aktarma konusunda katkı sağlaması umulmaktadır.

**Anahtar Sözcükler:** Masal, Küllü Fatma, kültürel miras, animasyon

### ABSTRACT

The Intangible Cultural Heritage Protection Convention was established in response to the need to prevent cultural erosion. The use of technology in education is undoubtedly essential for the preservation of cultural heritage and should be supported. Our cultural heritage, such as fairy tales, serves as a carrier of our cultural values. To prevent these values from being forgotten by the digital generation and to create awareness, content suitable for the digital age should be developed. In this context, the purpose of the research is to examine the impact of the digital content prepared within the project on middle school students' recognition of the "Küllü Fatma" tale, an Anatolian variant of the "Cinderella" story. To achieve this, first, the "Küllü Fatma" tale was narrated to eight students specializing in stop-motion animation, and they were asked to create product designs related to the tale. These designs were then transformed into an animation. The produced animation was shown to 63 randomly selected middle school students who were not familiar with the "Küllü Fatma" tale. Data collected through pre- and post-viewing interview questions were analyzed to examine the effect of the animation. While survey data were analyzed using simple statistics, the feelings and thoughts of the participant students about the animation were collected and categorized through interview forms. It was observed that students who were very familiar with the "Cinderella" tale before the research recognized the "Küllü Fatma" tale along with its cultural elements and motifs after the research. Hence, it can be said that the digital content produced contributed to students' recognition of the "Küllü Fatma" tale. The research results were shared with the Child Education and Application Center of Ege University, and a suggestion was made that the richness of the Turkish language in our fairy tales should be conveyed to digital generations through digital content. This study hopes to contribute to the narration of our Anatolian tales, which reflect our cultural elements rather than Western-originated stories, and to the intergenerational transmission of cultural heritage.

**Keywords:** Fairytale, Küllü Fatma, cultural heritage, animation

## 1. GİRİŞ

Bir ülkenin masalları o ülkenin aynı zamanda yaşam serüvenini de içerir. Dilin inceliklerini insana en iyi masallar öğretir. (Yavuz 1999). Masallar bu yönüyle bir dile, bir kültüre aittir. Bu kültürün içerisinde dille birlikte adetler, inançlar, gelenekler, kısacası milleti millet yapan unsurlar yer alır. (Günay 1998). “Çocuklarımızın ruhunu, iyi örneklerle göre inşa ederek onları inandıkları yolda güçlükleri yenecek, şahsiyetli birer insan yapmak. Dünya milletleri bu inanışla, çocuklarının ruhunu masallarla besliyor.” (Güney 1966). Nasıl ki batılı toplumlar için masallar önemli ve gerekli bir eğitim aracı olarak görülüyorsa Türkler için de masallar eğitimin vazgeçilmez bir unsuru olarak kabul görmelidir. (Güneş 2007). Bir ülkede üretilen çizgi filmlere bakarak o ülkede kültürel öğelerin ne derece işlendiği anlaşılabilir. İsimlerden olaylara, mekândan önemli günlere uzanan bir çeşitlilikte çizgi filmler o ülkenin kültürünü yaşatma potansiyeline sahip içeriklerdir. (Ünver 2002). Bu yüzdendir ki günümüz çocukları Keloğlan, Çilbik, Nardaniye Hanım, Küllü Fatma, Yarı Kulak ile Şirince Şeşen’den değil, Superman, Prens, Prenses, Harry Potter, Kül Kedisi, Pamuk Prenses’ten özdeşim kuruyorlar. (Feyzioğlu 2007). 2008 yılında yapılan bir çalışmanın sonucuna göre günümüz çocuklarının masalları tanıma batı kökenli masalların etkisinin yüksek olduğu ortaya çıkarılmıştır. Dolayısıyla masallarını özümseyip benimmeden farklı kültürlerin değerleriyle yoğrulan çocuklardan geleceğe kültürel mirasını taşımasını beklemek boşunadır. (Çevik 2008).

2003 yılında kabul edilerek 2006 yılında da Türkiye’nin taraf ülke olduğu Somut Olmayan Kültürel Miras Sözleşmesi’nin eğitimle ilgili maddesinde (Madde 14) eğitimde teknoloji kullanımının gerekliliği üzerinde durulmuştur. Bu sayede küreselleşmenin yok etmeye çalıştığı kültürel çeşitliliğin korunması ve tek tipleşmenin önüne geçilmesi amaçlanmıştır. Dijital kuşağa ulaşabilmek adına eğitim teknolojilerinden yararlanarak eğitim materyalleri oluşturmak Somut Olmayan Kültürel Miras eğitimine katkıda bulunacaktır. (Akyol 2016).

Geleneksel anlatılar içinde Türk çizgi film senaryolarında en çok işlenen başlıklar Keloğlan Masalları, Dede Korkut Hikâyeleri, Hacivat-Karagöz, Nasrettin Hoca Fıkraları olarak sıralanabilir. Günümüzde TRT Çocuk tarafından yürüklerin yaşayışını anlatan “Maysa ve Bulut”; Türk misket oyununun işlendiği “Cille”; Evliya Çelebi’nin maceralarına odaklanan “Çelebi ve Laklak”; Keloğlan Masalları’nın günümüze uyarlanmış halini konu alan “Keloğlan” kültürel birikimimizi günümüz dijital kuşakla buluşturmaktadır. Kültürel mirasımız olan masalları dijital kuşaklara dijital içeriklerle ulaştırırsak, Pamuk Prenses ve 7 Cüceler’i değil Nardaniye Hanım’ı; Parmak Çocuk’u değil

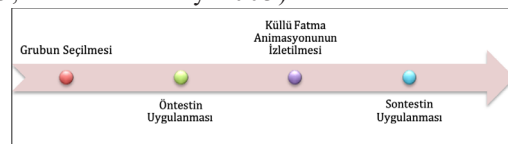
Nohut Oğlan’ı; Rapunzel’i değil Sabır Taşı’nı ve Kül Kedisi’ni değil Küllü Fatma’yı günümüz çocuklarının yani dijital kuşağın tanınmasını sağlayabiliriz. (Taş Alicenap 2015).

### 1.1. Amaç

Araştırmanın amacı proje kapsamında hazırlanan dijital içeriğin ortaokul öğrencilerin Küllü Fatma masalının Anadolu varyantında yer alan Küllü Fatma masalını tanımasına etkisini incelemektir. Batı varyantında yer alan Kül Kedisi masalının çizgi filmi/animasyonu varken Anadolu’daki karşılığı olan Küllü Fatma masalının henüz bir çizgi filmi/animasyonu yoktur. Her ne kadar TRT ÇOCUK kanalında yayınlanan Çelebi ve Laklak, Keloğlan, Nasrettin Hoca, Cille, Maysa ve Bulut gibi çizgi filmler somut olmayan kültürel mirasın aktarımında animasyondan yararlı olsa da henüz masallarımız için yeterli düzeyde dijital içerik geliştirilememiştir. Ayrıca film yapım şirketleri masallarımızın animasyon/çizgi filmlere dönüştürülmesinde daha çok sorumluluk bilinciyle hareket etmeli ve nasıl ki günümüzde Pinokyo stop-motion animasyonla ekranlara her ülkeden izleyici topluyorsa Küllü Fatma masalı da daha profesyonel bir yöntemle dijital içeriğe dönüştürülmeli, dijital kuşağa sunulmalıdır. Ülkemizdeki güzel sanatlar liseleri, bilim ve sanat merkezleri, üniversitelerin güzel sanatlarla ilgili bölümleri somut olmayan kültürel mirasımız olan masallarımızın dijital içeriklere dönüştürülmesinde görev üstlenmeli ve öğrencilerle akademisyenler el ele vererek bir yandan öğrencilerimize güvenip onların oluşturduğu içeriklerle masallarımızı süsleyip diğer yandan da teknik altyapıyla masallarımızı dijital içeriklere dönüştürmelidir.

## 2. MATERYAL VE METOT

Bu çalışmada proje kapsamında hazırlanan “Küllü Fatma” animasyonunun öğrencilerin söz konusu masalı tanımasına etkisini ölçmek için nicel araştırma yöntemlerinden tek gruplu ön test son test karşılaştırmalı deneysel model kullanılmıştır. Bu modelde öncelikle öğrenciler seçilmiş, ön testler uygulanmış. Daha sonra animasyon izletilmiş ve son testlere geçilmiştir. Araştırma sonucunda da iyileştirme uygulamasının işe yarayıp yaramadığı yorumlanmıştır. Dolayısıyla çalışmada nitel araştırma desenlerinden biri olan eylem araştırması da kullanılmıştır. Eylem araştırması yaparak ve yaşayarak öğrenmeye dayanan bir grup insanın bir problemi tanımlayıp çözmek için bir şeyler yapması, gösterilen çabanın ne kadar başarılı olduğunu görmesi, sonuçtan memnun olmazlarsa tekrar denemesidir. (O’Brien 2003; aktaran Aksoy 2003).



Şekil 1. Araştırma Süreci

## 2.1. Örneklem / Araştırma Grubu

Projenin araştırma grubunu 2022-2023 eğitim öğretim yılında Balıkesir ilinde bulunan resmi bir okula devam etmekte olan 63 ortaokul öğrencisi oluşturmaktadır. Çalışmaya katılan ortaokul öğrencilerinin sınıf seviyesi ve öğrenci sayıları Çizelge 1’de verilmiştir.

Sınıf	n	%
5.Sınıf	14	22.2
6.Sınıf	14	22.2
7.Sınıf	23	36.6
8.Sınıf	12	19
Toplam	63	100

Çizelge 1’deki veriler incelendiğinde 5. Sınıf düzeyinde 14 (%22.2) öğrenci, 6. Sınıf düzeyinde 14 (%22.2) öğrenci, 7. Sınıf düzeyinde 23 (%36.6) öğrenci ve 8. Sınıf düzeyinde 12 (%19) öğrencinin çalışmaya katıldığı görülmektedir. Çalışmaya katılan ortaokul öğrencilerinin cinsiyet dağılımı Çizelge 4’te verilmiştir.

Cinsiyet	n	%
Kız	30	47.6
Erkek	33	52.4
Toplam	63	100

Çizelge 2’deki veriler incelendiğinde 30 kız (%47.6) öğrenci ve 33 erkek (%52.4) öğrencinin çalışmaya katıldığı görülmektedir.

## 2.2. Veri Toplama Araçları

Araştırmada proje sürecinde hazırlanan “Küllü Fatma Canlanıyor” animasyonun etkisini gözlemlemek amacıyla ön test ve son test olarak, proje öğrencileri tarafından uzman desteği alınarak hazırlanan “Bilgi Anketi (Ek 1)” kullanılmıştır. Bilgi anketinde aşağıdaki sorulara yer verilmiştir. Ayrıca güvenilirlik için Küllü Fatma ve Kül Kedisi masallarının içeriklerine dair de ikişer soru sorulmuştur.

1. Sınıfınız? (5-6-7-8)
2. Cinsiyetiniz? (Kız - Erkek)
3. Külkedisi masalını biliyor musunuz? (Evet - Hayır)
4. Kül Kedisi masalını nereden biliyorsunuz? (Açık Uçlu)
5. Çizgi film izliyor musunuz? (Evet - Hayır)
6. Küllü Fatma masalını biliyor musunuz? (Evet – Hayır)
7. İzlediğiniz Küllü Fatma masalının animasyonu hakkında ne düşünüyorsunuz? (Açık Uçlu)

Ankete katılan 63 öğrenciden %90,2’si Kül Kedisi masalını biliyorken bu oran Küllü Fatma masalı için %4,8 çıkmıştır. Bu durum araştırmanın problem durumu olarak tespit edilmiştir.

## 2.3. Verilerin Toplanması ve Analizi

Araştırma verileri toplanırken öğrencilere öncelikle ön test uygulanmış analizleri yapılmış, bir süre sonra aynı öğrencilere proje sürecinde hazırlanan Küllü Fatma animasyonu izletilmiş ve son test sürecine geçilmiştir.

### 2.3.1. Verilerin Toplanması ve Analizi

Proje animasyonu hazırlanmadan önce Bilim ve Sanat Merkezi resim yetenek alanında öğretim göre 7 öğrenciye Küllü Fatma masalı okunmuş ve öğrencilerin masalın içerisindeki karakterler, mekânlar ve eşyaların resim çizimlerini ve ürün tasarımlarını yapmaları istenmiştir. Ortaya çıkan resim çizimleri ve tasarımlarla Küllü Fatma masalının canlandırması yani animasyonu, stop-motion animasyon tekniğiyle yapılmıştır. Öğrencilerin hazırladıkları görsel çalışmalar, motifler ve ürün tasarımları içerik analiziyle çözümlenmiş ve Çizelge 3 elde edilmiştir.

Kategoriler	Kodlar	f	%
Küllü Fatma masalında yer alan unsurlar	Küllü Fatma	2	15.38
	Şehzade	1	7.69
	Küllü Fatma’nın 1. Kardeşi	1	7.69
	Küllü Fatma’nın 2. Kardeşi	1	7.69
	Küllü Fatma’nın annesi	1	7.69
	Köy	1	7.69
	Kuyu	1	7.69
	Kuş	1	7.69
	Hamam	1	7.69
	Çıkrık	1	7.69
	Gül ağacı	1	7.69
	Nalın	1	7.69

Çizelge 3’te görüldüğü gibi öğrencilerin ortaya çıkardığı resim çizimleri ve tasarımlar; Küllü Fatma, şehzade, Küllü Fatma’nın 1. ve 2. kardeşi, Küllü Fatma’nın annesi, köy, kuyu, kuş, hamam, çıkrık, gül ağacı ve nalındır.

Katılımcı ortaokul öğrencilerine “Küllü Fatma” isimli bir animasyon oluşturulacağı ve bu animasyonun ortaokul öğrencilerine izletileceği söylenmiştir. Katılımcı öğrenciler Küllü Fatma masalının animasyonlaştırılması için Küllü Fatma, 2 kardeş, anne, şehzade, nalın, gül ağacı, kuş, çıkrık tasarlamış; resim çizimleriyle de köy, hamam, saray, kuyu görselleri oluşturmuştur.

## 2.4. Küllü Fatma Masalının Bilinmesi, Tanınması ve Animasyonlaştırılması için Katılımcı Öğrencilerin Yaptıkları Görsel Çalışmalar



Şekil 2. Küllü Fatma'nın Evi



Şekil 3. Saray

## 2.5. Küllü Fatma Masalının Bilinmesi, Tanınması Ve Animasyonlaştırılması için Katılımcı Öğrencilerin Yaptıkları Ürün Tasarımları



Şekil 4. Küllü Fatma (ocak başında)



Şekil 5. Küllü Fatma (dügünde)



Şekil 6. Anne



Şekil 7. Şehzâde



Şekil 8. Kız Kardeş 1



Şekil 9. Kız Kardeş 1



Şekil 10. Gül Ağacı



Şekil 11. Çıkrık



Şekil 12. Kuş



Şekil 13. Nalın

## 2.6. Küllü Fatma Canlanıyor Animasyonundan Görseller



Şekil 14. Küllü Fatma, annesi ve abaları evlerinin önünde



Şekil 15. Şehzâdenin Küllü Fatma'yı görüşü ve Aşık oluşu



16 ve 17. Şehzâdenin kaybolan nalını deneyerek Küllü Fatma'yı bulması ve Küllü Fatma'ya kavuşması

### 3. BULGULAR

Ankete katılan katılımcı öğrencilere Küllü Fatma masalını bilip bilmedikleri sorulmuştur. Katılımcıların hiçbiri evet seçeneğini işaretlememiştir. Aynı katılımcı öğrencilere “Kül Kedisi masalını biliyor musunuz” sorusu sorulduğunda katılımcı öğrencilerin %90.2’si “evet” cevabını vermiştir. Küllü Fatma masalının hiçbir öğrenci tarafından bilinmemesi problem durumu olarak belirlenmiştir. Ayrıca katılımcı öğrencilere çizgi film izleyip izlemedikleri sorulmuştur. Katılımcıların %82’si izliyorum, %18’i izlemiyorum şeklinde cevap vermiştir.

Bilgi Anketi her öğrencinin birden çok seçeneği işaretleyebileceği şekilde sorulardan oluşturulmuştur ve “diğer” seçeneği de cevaplar bölümüne eklenmiştir. Bulgular Çizelge 4’te sunulmuştur.

Kaynak	Aile	Çizgi Film	Kitap	Çeşitli Eşyalar	Dergi	Youtube	Radyo
n	12	35	32	7	2	1	1
%	%13	%39	%36	%8	%2	%1	%1

Külkedisi masalını nereden biliyorsunuz, sorusuna verilen yanıtların yer aldığı tablo 4 incelendiğinde çocukların masalı öğrendikleri ilk kaynağın çizgi filmler (n=35, %39) olduğu diğer kaynakların ise sırasıyla kitaplar (n=32, %36), aile (n=12, %13), oyuncak, kalemlik, poster vb. çeşitli eşyalar (n=7, %8), dergiler (n=2, %2), Youtube yayınları (n=1, %1) ve radyo (n=1, %1) olduğu tespit edilmiştir.

Çalışmaya katılan öğrencilerin çizgi film (animasyon) izleme durumları Çizelge 5’te verilmiştir.

Cevap	n	%
Evet	52	82.5
Hayır	11	17.5
Toplam	63	100

Çizelge 5’teki veriler incelendiğinde 52 öğrenci (%82.5) çizgi film izlediğini belirtirken, 11 öğrenci (%17.5) çizgi film izlemediğini belirtmiştir.

Çalışmaya katılan öğrencilerin Kül Kedisi (Sindirella) masalını bilme durumları Çizelge 6’da verilmiştir.

Cevap	n	%
Evet	57	90.5
Hayır	6	9.5
Toplam	63	100

Çizelge 6’daki veriler incelendiğinde 57 öğrenci (%90.5) Kül Kedisi (Sindirella) masalını bildiğini belirtirken, 6 öğrenci (%9.5) Kül Kedisi (Sindirella) masalını bilmediğini belirtmiştir.

Çalışmaya katılan öğrencilerin Küllü Fatma masalını bilme durumlarının ön test ve son test Çizelge 7’de verilmiştir.

Cevap	Ön Test		Son Test	
	n	%	n	%
Evet	3	4.8	63	100
Hayır	60	95.2	0	0
Toplam	63	100	63	100

Çizelge 7’deki veriler incelendiğinde yapılan ön testte Küllü Fatma masalını bilen 3 öğrenci (%4.8) varken, bilmeyen 60 öğrenci (%95.2) vardır. Uygulama sonrası yapılan son testte öğrencilerin tamamının (n=60, %100) Küllü Fatma masalını öğrendikleri görülmektedir.

Çalışma kapsamında hazırlanan Küllü Fatma animasyonunun öğrencilere izletilmesi sonrası “İzlediğiniz Küllü Fatma masalının animasyonu hakkında ne düşünüyorsunuz?” sorusuna öğrencilerin verdikleri yanıtların analizi sonucu birimlerin görülme sıklığı Çizelge 8’de verilmiştir.

Yanıt	F	%
Güzel	39	61.90
Kül Kedisi masalına benziyordu	10	15.87
Geliştirilebilir	9	14.28
Eğlenceli	4	6.34
Beğendim	3	4.76
Ders verici	2	3.17

Öğrenci yanıtlarının içerik analizi yapılması sonucu elde edilen bulgulara göre öğrenciler; Küllü Fatma masalı animasyonu güzel bulduklarını (%61.90) ifade etmişlerdir. Ö11 masalı güzel bulduğunu, “Çok güzeldi, severek izledim.” şeklinde dile getirmiştir. Masalın, Kül Kedisi masalına benzer olduğunu ifade eden (%15.87) öğrenciler ayrıca animasyonun geliştirilebilir olduğunu belirtmişlerdir. Ö23 bu konuda “Daha önce duymamıştım ama kırmızı başlıklı kız ile kül kedisinin birleşimi gibi bir şeydi.” derken, Ö9’da düşüncesini “Kül Kedisi masalının Anadolu kültüründen uyarlanmış haliyle karşılaşmak şaşırtıcı geldi ve mutlu etti.” şeklinde ifade etmiştir. Ö33 ise “Külkedisine çok benziyordu, külkedisinden daha iyiydi, kitabı olsa okurdum.” şeklinde belirtmiştir. Ö12 “Güzel bir masal anne sözü dinlemeliyiz. Her zaman iyi insanlar kazanır.” sözleriyle düşüncelerini ifade etmiştir.

#### 4. SONUÇ ve TARTIŞMA

Bu araştırmada Kül Kedisi masalının Anadolu varyantında yer alan Küllü Fatma masalının dijital içerik kullanılarak Ortaokul öğrencilerine tanıtılmasının etkisi incelenmiştir. Elde edilen bulgular incelendiğinde; araştırma öncesinde öğrencilerin hiçbirinin Külü Fatma masalını bilmediği diğer yandan Kül Kedisi masalının öğrencilerin büyük çoğunluğunca bilindiği tespit edilmiştir. Türkiye’de çocuklar ve gençler tarafından en çok bilinen on masalın belirlendiği çalışmada (Çevik 2008) masallar en çok bilinen en az bilinene doğru “Kırmızı Başlıklı Kız, Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler, Hansel ve Gretel, Keloğlan, Rapunzel, Kül Kedisi, Bremen Mızıkacıları, Kibritçi Kız, Pinokyo ve Alaattin’in Sihirli Lambası” şeklinde sıralanmaktadır. En çok bilinen 10 masal incelendiğinde Kül Kedisi masalının bu liste içerisinde de yer aldığı ayrıca listede sadece bir Türk masalı (Keloğlan) olduğu görülmektedir. Ülkemizde animasyon film sektörünün desteklenerek film sayısının artmasının kültürel öğelerimizin tanınması sürecinde özellikle çocuklar açısından faydalı olacağı düşünülmektedir.

Çocuklar Külkedisi masalını öğrendikleri ilk kaynağın çizgi filmler olduğu diğer kaynakların ise sırasıyla kitaplar, aile, oyuncak, kalemlik, poster gibi çeşitli eşyalar, dergiler, Youtube yayınları ve radyo olduğunu belirtmişlerdir. Bu kaynaklar içinde çizgi filmlerin önemli bir ağırlığı bulunmaktadır. Son yıllarda teknolojinin gelişmesiyle büyük küçük herkesi sinema salonlarına toplayan animasyon filmler kültürel mirasın aktarılmasında önemli birer araç haline geldiğini ifade eden Alicenap (2015) bir ulusa ait kültürel değerlerin yaşatılması ve nesilden nesile aktarılması için o kodların tekrarlanması ve yeniden üretilmesi gerektiğini belirtmektedir. Güler (1989) ise çizgi filmin genellikle simgesel anlatım yoluyla iletinin oluşturulduğu toplumsal işleve sahip bir iletişim aracı olduğunu ifade etmektedir. Kaynaklar bütün olarak incelendiğinde de birbirleri ile bağlantılı oldukları ifade edilebilir. Yaşar Ekici (2015) de çizgi filmlerin sadece çizgi film olarak kalmadığını farklı sektörlerde de kendine yer bulduğunu, pek çok çizgi karakterin kırtasiyeden tekstile, müzikten mobilyaya kadar çocukların hayatına girdiğini söylemektedir. Alanyazın incelendiğinde çizgi filmlerin etkili ve kalıcı bir öğretim aracı olduğu görülmektedir. Bilinen çizgi filmlerin ise görünürlüğünü kendi materyalleriyle artırdığı düşünülmektedir.

Küllü Fatma animasyon gösteriminin masalın sadece bilinirliğini artırmadığı aynı zamanda içeriğinin de tüm katılımcılar tarafından anlaşılmasını sağladığı görülmüştür. Alicenap (2015)’a göre kültürel mirasımız olan masalların dijital içerikler haline getirilmesiyle günümüz çocuklarına yani dijital kuşaklara ulaşması sağlanabilir.

Çizgi filmlerin, toplumsal eğitim açısından faydalarına bakıldığında çok etkin bir rol üstlendiği ifade eden Kaba (1992) değerler eğitimi de dâhil olmak üzere pek çok konu, bilgi, olay ve kavram çocuk programları içinde animasyon kullanılarak sunulduğunu söylemektedir. Atan (1995) ise özenle hazırlanmış illüstrasyonların ve çizgi filmlerin toplumun yeni yetişen kuşaklarında kültürüne sahip çıkmada ve kültürünü geliştirmede önemli görevler üstlenebileceğini belirtmektedir. Bu bağlamda belirli bir amaca yönelik hazırlanan animasyonların çocukların kültür öğelerinin tanıma sürecinde etkili bir araç olduğu görülmektedir.

Öğrencilerin animasyonun içeriğine yönelik görüşleri incelendiğinde güzel, eğlenceli ve ders verici bulduklarına yönelik ifadeler öne çıkmaktadır. Diğer taraftan öğrenciler Küllü Fatma masalının Kül Kedisi masalına benzediğini belirtmişlerdir. Çocukların ilk kaynaktan aldıkları bilginin etkililiği göz ardı edilmemelidir. Nitekim çizgi filmlerin aktardığı kültürel kodların her millet için farklı olduğunu ifade eden Türkmen (2013) çizgi filmi izleyen her millettten çocuğun bu kodları tanıdığına ve özümsemişliğine değinmektedir. Çok az sayıda Türk yapımı çizgi film de mevcuttur ancak bunların televizyon kanallarında batı kültürüne ait çizgi filmler kadar sıklıkla yer almaması ve Türk kültürüne ait unsurları bünyesinde barındıran benzer yapımların yetersiz olması çocukların kendi kültürleriyle beslenmesinin önünde bir engel olarak bulunmaktadır.

Araştırma sonuçları incelendiğinde problem durumu iyileştirmeye yönelik hazırlanan animasyon çalışmasının istenilen sonuçları verdiği anlaşılmaktadır. Benzer çalışmaların daha geniş gruplara ve teknik açıdan daha güçlü araçlar kullanılarak uygulanması halinde etkinliğinin artacağına inanılmaktadır.

Küreselleşmeyle beraber kültürel erozyon kaçınılmaz bir hale gelmiştir. Şüphesiz bu durum küreselleşmenin olumsuz etkilerinden biridir fakat Akyol (2016)’a göre küreselleşmenin olumsuz etkilerine odaklanmak yerine, farklı bir bakış açısıyla küreselleşmeyi kültürleri korumaya yardımcı bir süreç olarak görmek gereklidir. Genç kuşaklara ulaşabilmek için eğitim teknolojilerini kullanarak yeni eğitim materyalleri oluşturmak SOKÜM eğitimine yardımcı olacak çözüm önerilerinden biri olabilir.

## 5. KAYNAKLAR

- Aksoy, N. (2003). Eylem araştırması: Eğitimsel uygulamaları iyileştirme ve değiştirmede kullanılacak bir yöntem. Kuram ve Uygulamada Eğitim Yönetimi, 36, 474-489.
- Alicenap, Ç. T. (2015). Kültürel Mirasın Çizgi Film Senaryolarında Kullanılması. Türklük Bilimi Araştırmaları, (37), 11-26.
- Atan, U. (1995). Animasyonun kültür aktarımındaki yeri, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Konya: Selçuk Üniversitesi.
- Çevik, M. (2008). Türkiye’de Batı Masaları ve Çocuklarımız Western Tales in Turkey and Our Children. Gazi Türkiyat Türkoloji Araştırmaları Dergisi, 1(3), 115-131.
- Fezyoğlu, Y. (2007). Masallar Çocuklar İçin Neden Gereklidir? II. UÇGES, s.831-844.
- Güler, D. (1989). Çocuk, televizyon ve çizgi film. Kurgu, 5(1), 144-158.
- Günay, U. (1998). “Masal”, Türk Dünyası El Kitabı, Ankara: Türk Kültürünü Araştırma Enstitüsü Yayınları, C. 3, s. 425-435.
- Güneş, Z. (2007). İlköğretimde Çocuk Edebiyatı, Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Açıköğretim Fakültesi Yayınları.
- Güney, E. C. (1966). Folklor ve Eğitim, Ankara: Milli Eğitim Bakanlığı Yayınları.
- Kaba, F. (1992). Animasyonun eğitim amaçlı kullanımı, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Eskişehir: Anadolu Üniversitesi.
- Kasapoğlu, P. (2016). Somut Olmayan Kültürel Mirasın Örgün Eğitime Uygulanması: Ağ araştırması (WEBQUEST) ÖRNEĞİ. Millî Folklor, (111).
- Somut Olmayan Kültürel Mirasın K o r u n m a s ı Sözleşmesi, Paris, 17 Ekim 2003. <https://ich.unesco.org/doc/src/00009-TR-PDF.pdf> (Erişim tarihi: 13.10.2022)
- Türkmen, N. (2013). Çizgi filmlerin kültür aktarımındaki rolü ve Pepee. Cumhuriyet Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi Sosyal Bilimler Dergisi, 36(2), 139-158.
- Ünver, T. (2002). Bir Popüler Kültür Ürünü: Çizgi Film Pokemon, Ankara: Basılmamış Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Yavuz, M. H. (1999). Masallar ve Eğitimsel İşlevleri, Ankara: Ürün Yayınları.
- Yaşar Ekici, F. (2015). Çizgi filmlerin çocuklar üzerindeki etkilerine ilişkin çok boyutlu bir değerlendirme. Türk ve İslam Dünyası Sosyal Araştırmalar Dergisi.