

DOI No: <http://dx.doi.org/10.29228/Joh.44172>

Makale Türü: Araştırma makalesi
Geliş Tarihi: 11.06.2020
Kabul Tarihi: 13.08.2020
On-line Yayın: 31.08.2020

Article Type: Research article
Submitted: 11.06.2020
Accepted: 13.08.2020
Published Online: 31.08.2020

Atıf Bilgisi / Reference Information

Ak, M. M., Erdoğan, M. F. & İlhan, G. O. (2020). Görsel Bir Öğretim Materyali Olarak Dijital Çizgi Roman Tasarımı: Gezdım, Gördüm, Öğrettim. *Journal of History School*, 47, 2458-2484.

**GÖRSEL BİR ÖĞRETİM MATERYALİ OLARAK DİJİTAL ÇİZGİ
ROMAN TASARIMI: GEZDİM, GÖRDÜM, ÖĞRETTİM¹**

**Mert Mustafa AK², Muhammed Faruk ERDOĞAN³ & Genç Osman
İLHAN⁴**

Özet

Her öğrenci farklı öğrenme stiline sahiptir ve bu nedenle öğretmenlerin ders anlatırken birden çok duyuya hitap etmeleri gerekmektedir. Bunu yapabilmenin kolay ve etkili yollarından biri ise derslerde çeşitli öğretim araç ve materyallerinden yararlanmaktır. Materyaller, doğru ve gerekli yerlerde kullanıldıklarında farklı duylara hitap ederek çoklu öğrenme ortamı sağlarlar. Materyal geliştirmek ve geliştirilen aracı eğitim ortamlarında kullanmak öğrenmeye ciddi katkılar sağlamaktadır. Farklı türde bir materyal kullanımı hem öğrenci hem de öğretmen için yeni bir motivasyon kaynağıdır. Bu açıdan kullanılabilecek materyallerden birisi de çizgi romanlardır. Kendi tarihsel seyri içerisinde zaman zaman iniş çıkışlar yaşasa da hala geniş bir okuyucu grubuna sahip olan çizgi romanların eğitimde bir materyal olarak kullanımı özellikle popüler olduğu ülkelerde oldukça yaygındır. Yazıyı ve görseli bir araya getirmesi, sanatsal gücü ve eğlenceli oluşu eğitimin bazı seviyelerinde tercih edilmesini sağlamıştır. Günümüzde sadece elle değil

¹ Makale yazımı etki oranı: 1. yazar: % 33.3, 2. yazar: %33.3, 3. yazar: %33.3. Bu makalenin bir kısmı “Sosyal Bilgiler Dersinde Bir Materyal Tasarımı: Çizgi Roman” başlığı ile 3. Uluslararası Sosyal Bilimler Kongresi’nde (29-31 Ocak 2020-Kayseri) sözlü bildiri olarak sunulmuştur.

² Arş. Gör., Çukurova Üniversitesi Eğitim Fakültesi Sosyal Bilgiler Eğitimi Bölümü, mmak@cu.edu.tr, Orcid: 0000-0002-5593-405X

³ Yüksek Lisans Öğrencisi, Yıldız Teknik Üniversitesi Eğitim Fakültesi Sosyal Bilgiler Eğitimi Bölümü, m.farukerdogan@gmail.com, Orcid: 0000-0002-4782-3958

⁴ Dr. Öğr.Üyesi, Yıldız Teknik Üniversitesi Eğitim Fakültesi Sosyal Bilgiler Eğitimi Bölümü, gosman.ilhan@gmail.com, Orcid: 0000-0003-4091-4758

web üzerinden de çizgi roman oluşturma fırsatının olması özellikle eğitimcilerin işini kolaylaştırmış, kendi alanlarına ve hedefledikleri kazanıma göre ürünler çıkarma şansı vermiştir. Böylece hem daha hızlı hem de amaca uygun eğitici çizgi romanlar ortaya çıkmıştır. Bu araştırma için de Web ortamı üzerinde yer alan birçok farklı çizgi roman sitesinden birisi olan Pixton isimli tasarlama sitesi tercih edilmiştir. Çalışma kapsamında Sosyal Bilgiler 6.Sınıf Etkin Vatandaşlık öğrenme alanı; “Toplumsal hayatımızda demokrasinin önemini açıkla” kazanımı temele alınarak 32 kareden oluşan bir eğitici çizgi roman materyali tasarlanmıştır. Çalışmada bahsi geçen kazanımın yanı sıra “öğrencilerin çocuk haklarıyla ilgili farkındalıklarını artırmak” da ayrı bir kazanım olarak görülmüştür. Demokrasi gibi somut olmayan ve bu nedenle öğrenciler tarafından anlaşılması güç olabilecek bir kavramı ve onunla ilgili yine somut olmayan eşitlik, adalet, özgürlük, hoşgörü gibi değerleri öğrencilere aktarırken çizgi roman gibi görsel öğelerle bolca desteklenmiş ve somut bir materyalden yararlanma yoluna gidilmiştir. Ayrıca sözel konuların ağırlıklı olduğu Sosyal Bilgiler dersleri, günümüzde büyük oranda düz anlatım tekniğinin tekeline hapsolmuş durumdadır. Sosyal Bilgiler derslerini bu tekelden kurtarmak için derslerinde farklı yöntem ve tekniklerle birlikte farklı materyalleri de kullanan öğretmenlerin varlığı önem taşımaktadır. Bu doğrultuda, geliştirilen bu materyalin eğitim ortamlarında çizgi romanları kullanmak isteyen ya da kullanma konusunda tereddüt yaşayan eğitimcilere bir referans kaynağı olabileceği düşünülmektedir.

Anahtar Kelimeler: Sosyal Bilgiler, Eğitici Çizgi Roman, Görsel Materyal, Etkin Vatandaşlık, Dijital Çizgi Roman

Digital Design as a visual instructional material: Visited, Discovered, Taught

Abstract

Each student has a different learning style, and therefore teachers should address more than one sense while teaching. One of the easy and effective ways to do this is to use various teaching tools and materials in lessons. When materials are used in correct and necessary places, they provide a multi-learning environment by appealing to different senses. Developing materials and using the developed tool in educational environments provide serious contributions to learning. Using a different type of material is a new source of motivation for both students and teachers. One of the materials that can be used in this respect is comics. Although it has occasional ups and downs in its historical course, the use of comics having a large readership as a material in education is quite common particularly in countries where it is popular. The combination of text and visuals, artistic power and fun has made it preferable in some levels of education. Nowadays, having the opportunity to create comics not only manually but also on the web has made it easier for educators, and has given them the chance to produce products according to their own fields and goals. Thus, both faster and more appropriate educational comics have emerged. For this study, a design site named Pixton, one of many different comic book

sites on the web, was preferred. Within the scope of this study, an educational comic material consisting of 32 squares was designed on the basis of the objective of "Students explain the importance of democracy in our social life" on the Social Studies 6th Grade Effective Citizenship learning area. In addition to the acquisition mentioned in the study, "increasing the awareness of students about children's rights" was seen as a separate objective. While conveying abstract and therefore difficult to understand concepts such as democracy and values such as equality, justice, freedom, and tolerance; it was preferred to use materials which are supported with visual elements like comics. In addition, Social Studies lessons in which verbal subjects are dominant have largely been trapped in the monopoly of direct instruction technique. In order to save Social Studies lessons from this monopoly, it is important to have teachers who use different materials together with different methods and techniques in their lessons. Thus, it is anticipated that the material developed for this study may be a reference source for educators who want to use comics or hesitate to use comics in educational environments.

Keywords: Social Studies, Educational Comics, Visual Material, Active Citizenship, Digital Comics

GİRİŞ

Eğitim kavramının ne olduğuna dair geçmişten günümüze birçok araştırmacı farklı tanımlar yapmışlardır. Tyler (1950; aktaran Stone, 1985) eğitimi "insanların davranış örüntülerini değiştirmeye çalışan bir süreç" olarak tanımlamıştır. "Eğitim, bireyin davranışlarında kendi yaşantısı yoluyla ve kasıtlı olarak istendik değişimler meydana getirme sürecidir." Bu tanım ise Ertürk (1972; aktaran Sönmez, 2019) tarafından yapılan ve en çok kullanılan tanımlardan biridir. Bu iki tanıma bakıldığında davranış değiştirme noktasına yapılan vurgu açıkça görülmektedir. Bu vurgu, Frederic Skinner'ın öncülüğünü yaptığı ve 20. yüzyılda etkisini bir hayli hissettiren davranışçı kuramın eğitim alanına olan güçlü yansımaları da görmemize imkân tanır. Kuramın en önemli özelliklerinden biri olan pekiştirici kullanımı; davranışçı öğretmenlerin, öğrencilerin derse olan motivasyonlarını kontrol altında tutmak için ödül ve ceza sistemini kullanmalarıyla sınıflarda da kendini göstermiştir. Günümüz okullarında hâlâ bu sistemi uygulamak konusunda direten öğretmenlerin varlığından haberdar olursa da son yıllarda yapılandırmacı yaklaşımın etkisinin arttığı bilinmektedir. Güncellenen eğitim programında öğrenme-öğretme teori ve yaklaşımlarındaki yenilik ve gelişmelerin, bireylerden beklenen rolleri değiştirdiğinin altı çizilmiş; bilgiyi üretebilen, problem çözebilen, eleştirel düşünebilen, kararlı ve girişimci bireylerin yetişmesinin sadece bilgi aktarımına dayalı bir yapıdan ziyade bireysel farklılıklara saygı duyan, değer ve beceri

kazandırma amacı güden bir sistem ile mümkün olabileceğinin altı çizilmiştir (Milli Eğitim Bakanlığı [MEB], 2018).

MEB'in belirttiği bireysel farklılıkları dikkate alma hususu önemli olmakla birlikte benimsenen bu yaklaşımın teoride kalmaması ve öğretim ortamlarında hayata geçirilebilmesi için sistemin uygulayıcıları olan öğretmenlerimizin yeterlilikleri de bir o kadar önem arz etmektedir. Her öğrenciden her bilgiyi aynı şekilde öğrenmesini beklememek gerekmektedir. Öğrenciler farklı öğrenme stillerine sahiptirler ve bu nedenle öğretmenlerin ders anlatırken birden çok duyuya hitap edebilmeleri daha başarılı olmalarını sağlayacaktır. Bunu yapabilmenin kolay ve en etkili yollarından biri ise derslerde çeşitli öğretim araç ve materyallerinden yararlanmaktır. Alkan (1990) öğretim araçlarını “öğrencinin öğrenmesi, öğretmenin öğrenmeyi kolaylaştırması için özel olarak hazırlanmış öğrenme-öğretme yardımcıları” şeklinde tanımlamıştır. Öğretim materyali ise, öğretme-öğrenme sürecinin olduğu her ortamda kullanılan elektronik ya da basit malzeme ve kaynakların tümüne verilen isimdir (Saban, 2008). Öğretim araçları ve öğretim materyalleri arasındaki ilişki ise öğretim materyallerinin öğretim araçları yardımıyla yapılıyor olmasıdır. İnternet aracılığıyla, Web 2.0 teknolojileri kullanılarak hazırlanan bir eğitici çizgi roman, bu ilişkiye güzel bir örnek teşkil edebilir. Burada internet bir araç, çizgi roman ise bir materyaldir. Verilen bu örnek ile ilgili detaylar, çalışmanın ilerleyen kısımlarında ayrıntılı olarak açıklanacaktır. Ancak bunun öncesinde öğretim ortamlarında materyal kullanmanın sağlayacağı yararlardan biraz olsun bahsetmek yerinde olacaktır.

Öğretim materyalleri; öğrenme ortamını zenginleştirir, soyut kavramların somutlaştırılmasına yardım eder, zor konuların basitleştirilerek anlatılmasını sağlar, öğrencilerin bireysel gereksinimlerini karşılar, dikkat çekmeye ve güdülemeye yardımcı olur, geçmişte öğrenilen bilgilerin hatırlanmasını kolaylaştırır, zaman tasarrufu sağlar, öğretilen nesnenin gerçeğine ulaşmanın mümkün olmadığı ya da tehlikeli olduğu durumlarda güvenli gözlem yapma fırsatı sunar, farklı ortamlarda aynı içeriğin standart bir şekilde anlatılmasına yardımcı olur ve iyi bir şekilde muhafaza edildiklerinde tekrar tekrar kullanılabilirler (Avcı, 2013).

Eğitim ortamlarında pek çok faydası olan materyallerin kullanım alanlarından biri de Sosyal Bilgiler dersidir. Disiplinler arası ve çok disiplinli bir alan olmasından dolayı Sosyal Bilgiler dersini tanımlamak oldukça zordur. Kendimizi ve diğer insanları daha iyi anlamayı sağlayan Sosyal Bilgiler, insanlar ve onların yaşamlarıyla ilgilenir (Doğanay, 2002; aktaran Kılıçoğlu, 2014). Erden (tarihsiz)'e göre Sosyal Bilgiler: “ilköğretim okullarında iyi ve sorumlu bir vatandaş yetiştirmek amacıyla, Sosyal Bilimler disiplinlerinden seçilmiş bilgilere

dayalı olarak öğrencilere; toplumsal yaşamla ilgili temel bilgi, beceri, tutum ve değerlerin kazandırıldığı bir çalışma alanıdır.” Bir ilköğretim dersi olan Sosyal Bilgiler derslerinde öğrenciler içinde yaşadıkları toplumu daha yakından tanımaya başlarlar. Öte yandan yoksulluk, açlık, işsizlik, savaş ve toplumsal yaşamdaki bozulmalar gibi günümüzdeki önemli sosyal sorunların bazılarını oluşturan durumların farkına varan çocuklar, bununla birlikte bu sorunların çözümü esnasında hangi değerlere dikkat etmeleri gerektiğini de keşfederler (Preston, 1974; aktaran Kılıçoğlu, 2014). Öğrencilere hayatın içinden bilgiler vermesinin yanı sıra birçok değeri de onlara kazandıran Sosyal Bilgiler derslerinde istenilen hedeflere ulaşma doğrultusunda pek çok materyalden yararlanılabilir. Bu materyallerin en önemlilerinden biri de çizgi romanlardır.

Çizgi Roman

Geçmişten bugüne inişli çıkışlı bir serüvene sahip olan çizgi roman sanatı günümüzde artarak devam eden bir okuyucu kitlesine sahiptir. Çizgi roman bir çok otoriteye göre dünyanın 8. yada 9. büyük sanatı (Ceran, 2002; Eğribel, 1992; Alpin, 2006) olarak ifade edilirken, hakkında birçok farklı tanımda yapılmıştır. Çizgi romanın öncüsü diyebileceğimiz Rodolphe Töpffer çizgi romanı, “metin ve resmin olduğu bir kâğıt üzerinde, biri olmadan diğerinin işlevinin olmadığı ardışık bir iletişim sanatı aracı” şeklinde tanımlamıştır (Sargologos, 2011; aktaran Yağlı, 2017). Töpffer tanımında, biri olmadan diğerinin işlevinin olmadığını söyleyerek çizgi romanın doğasının temelde bu iki unsurdan (metin ve resim) oluştuğuna dikkat çekmiştir. Bu konuda önemli çalışmaları bulunan Eisner (1985) ise, çizgi romanla ilgili olarak daha çok “ardışık sanat” kısmına vurgu yapmaktadır. Onun bu vurgusunu iyi bir başlangıç noktası olarak gören McCloud (2019), çizgi romanı “izleyicide estetik bir tepkiye yol açmaya veya bir mesaj iletmeye yarayan, bitişik düzende bir nizama göre ardışık duran görsel veya başka imgeler” şeklinde tanımlamaktadır. Tanımlarda belirtilen gerek görsellik ve metnin buluşması gerekse de ardışık düzen gibi özelliklerin ortak olmasından dolayı çizgi romanlar sık sık karikatürlerle karıştırılmaktadır. Karikatüre yakın bir yaratı alanı olsa da çizgi romanın kendine has anlatım yöntemleri olan özgün bir yaratı alanı olduğunu belirten Alsaç (1994) ise çizgi romanla ilgili olarak “resim veya çizim dizileriyle öykü kurgulama aracı” tanımını yapmıştır.

Yazı ve görselin buluşma noktası olan çizgi romanların ortaya çıkış tarihi ile ilgili farklı görüşler bulunmaktadır. Eisner (1974) çizgi romanların tarihini, alfabenin bulunmasından çok daha önceleri insanların hem gerçek hem de hayali bilgi ve deneyimlerini mağara duvarlarına çizerek anlatmasına dayandırır. Ona göre, insanlığın kayıtlardaki en eski iletişim tekniğini kullanan çizgi romanların

ardışık resimli formatı, dilin görsel bir halidir. Cantek (2014) ise çizgi romanların yalnızca resimden ibaret olmadığını söyler ve içeriğinde yazının da yoğun bir şekilde yer almasından dolayı ortaya çıkışlarının ilkel mağara resimleriyle ilişkilendirilmesinin doğru olmayacağını savunur. Ona göre çizgi romanlarda basılı olma şartı da aranmalıdır ve bu durum çizgi romanın tarihine bakmaya matbaanın gelişim yıllarından başlamamızı gerektirir. Bu doğrultuda hareket edip 18. yüzyıla geri döndüğünde William Hogarth'ın olayların gülünç yanlarını abartılı bir dille anlatan yazı eşliğindeki resimlerinin, çağdaşlarınınkinden oldukça farklı olduğu görülür ve nitekim onun yaptıklarına karikatür ismi verilir. Hogarth'ın çalışmalarını geliştiren Thomas Rowlandson ve James Gillray gibi isimler olsa da İsviçreli Rodolphe Töpffer'in yaptıkları, Goethe tarafından yeni bir sanatın öncüsü olarak nitelendirilecek kadar farklıdır (Cantek, 2014). Töpffer, “resimler metin olmadan tam anlaşılamıyor, yazılar da resim olmadan pek anlamlı değil” diyerek çizgi romanlar için bu iki unsurun ayrılmaz birlikteliğini ortaya koymuştur (Baron-Carvais, 1985; aktaran Yağlı, 2017). Almanya’da Willhelm Busch 1870 yılında Max ve Moritz’i çizer ve bu eseriyle Alman çizgi romanının öncüsü olarak görülür. Georges Kolomb da Famille Fenouillard adlı çalışmasıyla Fransa’da benzer bir unvanın sahibidir (Yağlı, 2017). Amerika’da ise Avrupa’ya oranla daha yavaş bir gelişme görülür. Pulitzer ve Hearst, gazetelerinin tirajlarını artırmak için yayınladıkları Pazar eklerinde karikatürlere yer vermeye başlarlar. Bu ikisinin rekabeti, zamanla karikatürden ayrılan ve süreklilik arz eden bir karakterin ortaya çıkmasına zemin hazırlar. R. F. Outcault’un “Hogan’s Alley” adlı kahramanı, gazeteler renk kullanmaya başlayınca Yellow Kid (Sarı Çocuk) olarak değişir ve Yellow Kid Amerikan çizgi romanında kendine önemli bir yer edinir (Cantek, 2014). 19. yüzyılın başlarında ise çizgi roman artık yapısal dönüşümünü büyük oranda tamamlar ve kendine has bir üslupla dergi ve gazetelerde okuyucusunun karşısına çıkmaya devam eder. Sanayileşmenin getirdiği refahla birlikte özellikle orta sınıf nezdinde keyifle okunan bir iletişim aracı olan çizgi romanlar, bir sanat dalı olarak da bu dönemlerde kabul görür (Yağlı, 2017).

Çizgi Romanların Eğitimde Kullanımına Örnekler

Çizgi romanların eğitimde kullanılması ile ilgili literatür tarandığında farklı alanlarda yapılmış birçok yayın göze çarpmaktadır. Bazı örneklerle çizgi roman-eğitim ilişkili çalışmalar hakkında bilgi vermeye çalışılacaktır.

Brown (1977), yabancı dil öğretiminde çizgi romanların önemine vurgu yapan araştırmacılarından biridir. Ona göre çizgi romanlar doğası gereği “çok anlamlı” bir formdadır ve birçok kod içermektedir. Bu nedenle çizgi romanlar, pedagojik olarak kültürel içerikle hiçbir ilgisi olmayıp çok fazla dilbilgisi sunan

veya çok yapmacık kültürel içerikler kullanan, sıradan ders kitaplarından üstündür. Yine ona göre, bir materyal (çizgi roman) içinde birçok anlamlandırılmış elementin varlığı, gerçek hayat durumlarıyla daha çok benzerlik göstermektedir.

Çocukların ve yetişkinlerin kendi çizgi bantlarını online olarak oluşturabilecekleri ücretsiz bir web sitesi olan MakeBeliefsComix'in yaratıcısı Bill Zimmerman da çizgi romanların, çocuklara nasıl okuyacaklarını ve yaratıcı düşüneceklerini öğretebileceğini belirtmektedir. Çizgi roman karakterlerinin, çocukların arkadaşı ve ailesi olup onlara yeni bir dünyanın kapısını aralayabileceğini söyleyen Zimmerman; eğitimcilere de çizgi romanlar üzerinde bulunan konuşma ya da düşünme balonlarının boş bırakılarak, öğrencilerden bu boşlukları tamamlamalarının istenebileceği tavsiyesini vermiştir (Zimmerman, 2008).

Dr. Symeon Retails koordinatörlüğünde beş Avrupa Birliği ülkesinden (Yunanistan, Kıbrıs, İtalya, İngiltere ve İspanya) 600'den fazla öğretmenin katılımıyla yürütülen ve Avrupa Komisyonu tarafından da desteklenen Educomics projesi 2010 yılında tamamlanmıştır. Projenin temel amacı, çok cezbedici, uyarıcı ve aynı zamanda yeni bir eğitim materyali olan dijital çizgi romanların sınıflarda kullanımını teşvik etmek olarak belirtilmiştir. Proje kapsamında öğretmenler ve öğrenciler için dijital çizgi romanların eğitimde kullanımına yönelik online bir topluluk oluşturulmuştur.

Weber ve diğ. (2013), kimya öğretiminde alternatif bir bilimsel anlatı olarak çizgi romanların tanıtılması isimli çalışmalarında, kimya bölümü lisans öğrencilerine bir workshop yoluyla çizgi romanları tanıtmış ve online bir web sitesi aracılığıyla öğrencilerden çizgi roman oluşturmalarını istemişlerdir. Katılımcılarla yapılan görüşmede kimya öğretiminde çizgi romanların kullanışlılığı sorulduğunda katılımcılar, çizgi romanları ilginç ve aynı zamanda hem öğreten hem de eğlendiren bir materyal olarak gördüklerini; çizgi romanlar yoluyla geleneksel yöntemlerden uzaklaşıp, öğrencilerin yaratıcılıklarının geliştirilebileceğini ve bu nedenlerden dolayı da çizgi romanları kendi sınıflarında kullanacaklarını belirtmişlerdir.

Topkaya (2014), araştırma grubunu ortaokul 8. sınıf öğrencilerinin oluşturduğu doktora tezinde Vatandaşlık ve Demokrasi Eğitimi dersinde eğitici çizgi roman kullanımının öğrencilerin başarı, tutum ve demokratik algılarına olan etkisini araştırmış; araştırma sonucunda eğitici çizgi roman kullanımının öğrencilerin akademik başarılarını, derse yönelik tutumlarını ve demokratik algılarını olumlu yönde etkilediği sonucuna ulaşmıştır.

İlhan (2016) da sosyal bilgiler öğretiminde çizgi roman kullanımının öğrencilerin başarılarına, derse yönelik tutumlarına, tarih algılarına ve çizgi romana olan bakışlarına olan etkisini araştırdığı doktora tezinde çizgi romanların; öğrencilerin başarı, derse yönelik tutum, tarih algıları ve çizgi romana bakış açılarında olumlu yönde bir etkisinin olduğu sonucuna ulaşmıştır.

Wahowiak (2014; aktaran Goldenberg, 2016), eğitici çizgi romanların Salgın Kontrol ve Önleme Merkezleri tarafından insanların bağışıklık sistemini çökerten virüsler ve cinsel yolla bulaşan diğer enfeksiyonlar hakkında, risk altında bulunan ve yeterli bilgisi bulunmayan genç yetişkinlerin eğitiminde bile kullanıldığını belirtmektedir.

Da Silva ve diğerleri (2017), yöneticilik lisans öğrencilerinin öğrenmelerinde öğretim stratejisi olarak çizgi romanlar konulu çalışmalarında, öğrencilerden online yazılım Toondoo aracılığıyla çizgi romanlar hazırlamalarını istemişler ve öğrenciler aynı zamanda sunumlar gerçekleştirmişlerdir. Araştırma sonucunda bir öğretim stratejisi olarak çizgi romanların kullanımının öğrencilerde beceri gelişimini artırabileceği, yenilik ve esnekliğin gelişimine yardımcı olacağı ve ayrıca teori ve pratik arasındaki boşluğun azalmasına katkıda bulunacağı sonucuna ulaşmışlardır.

Toh ve diğerleri (2017), Singapur'da ortaokul öğrencilerine matematik öğretiminde müfredattaki konularla aynı içerikte hazırladıkları ve geleneksel ders kitaplarına bir alternatif oluşturacak çizgi roman paketlerini kullanmış ve çizgi romanların, öğrencilerin matematik öğrenmelerini artırmada ümit vadettiği sonucuna ulaşmışlardır. Çalışma, 1'i disleksi olan 11 öğrenciyle yapılmıştır ve disleksi olan öğrencinin dahi çizgi roman kullanımıyla beraber matematik dersine olan tutumunun olumlu yönde değiştiği belirtilmiştir.

Widayanti ve Muntaha (2018), Endonezya'da İslami ortaokul öğrencileriyle yaptıkları çalışmada İslami içerikli dijital çizgi romanların İngilizce öğretmede etkili olup olmadıklarını öğrenmeyi amaçlamışlardır. Çalışma kapsamında hazırlanan dijital çizgi romanlar, Pixton isimli online çizgi roman oluşturma sitesi üzerinden hazırlanmıştır. Yapılan yarı deneysel çalışmada, çizgi romanlarla öğretimin yapıldığı deney grubu, kontrol grubuna oranla son test puanlarında daha başarılı olmuş ve deney grubu lehine anlamlı bir fark ortaya çıkmıştır. Bu da dijital çizgi romanlarla öğretimin İngilizce öğretmede daha etkili olduğu sonucunu ortaya koymaktadır.

Gavaldon ve McGarr (2019), yaptıkları çalışmada öğretmen adaylarının eğitimde teknolojiyi kullanma konusundaki gelecek hedeflerini, çizgi romanların kullanımı yoluyla keşfetmeyi amaçlamışlar. Cartoon Story Maker, Make Belief

Comix, Pixton, Powtoon ve Toondoo gibi farklı dijital araçları kullanarak çizgi roman oluşturmaları için öğretmen adaylarına çeşitli seminerler vermişlerdir. Çalışmada öğretmen adayları, eğitimde teknolojinin kullanımı konusundaki görüşlerini, duygu ve düşüncelerini çizgi romanlar yoluyla açıkça ifade ederken; araştırmacılar, çizgi roman kullanımının öğretmen eğitiminde büyük bir potansiyele sahip olduğu yorumunda bulunmuşlardır.

Görüldüğü gibi eğitimin pek çok farklı alanında uzun zamandır yapılan çalışmalar, çizgi romanın akademik açıdan değerinin anlaşıldığı ve üzerine düşünüldüğünü ortaya koymaktadır.

Bir Görsel Materyal Tasarımı: Çizgi Roman

Sosyal bilgiler dersi, içerisinde birçok soyut kavram barındırdığından bu kavramların somutlaştırılabilmesi için materyal kullanımı önemli bir husustur. Bu materyallerden biri olan çizgi roman, Türkiye’de yurt dışında olduğu kadar çalışılan ve önem verilen materyallerden biri değildir. Konuların kalıcılığını sağlamak, dersi eğlenceli hale getirmek ve öğrencilere okuma alışkanlığı kazandırma konusunda etkisi yadsınamayacak derecede büyüktür. Yapılan çalışmalarla bu konu desteklenmiştir (Özdemir, 2010; Karagöz, 2018).

Görsel materyal kullanımının öğrenmeye etkisi bilinen bir durumdur. Bundan dolayı her geçen yıl görsel materyal kullanımı artmaktadır. Çizgi romanın ana öğelerinden biri olan görsellik, öğretimi önemli ölçüde desteklemektedir. Öğretimde sadece yazının ya da sadece görsellerin kullanımının tek başına yeterli olmadığı, ikisi beraber kullanıldığında verdikleri etkinin arttığı bilinmektedir (İşler, 2003).

Çizgi romanda yazının okuma alışkanlığına olumlu etki sağladığı yapılan çalışmalarla desteklenmiştir. Çocukların günlük dilden, akademik dile geçişinde yardımcı olduğu bilinmektedir. Günlük hayatta ve çizgi romanlarda geçen kelimeleri karşılaştıran çalışmalar çizgi romanlarda kullanılan dilin yapı ve kelime bakımından epeyce zengin olduğunu göstermektedir (Hayes ve Ahrens, 1988).

Akademik kitaplar ve ders kitaplarını öğrenciler sıkıcı bulmaktadır. Çizgi romanlar okuma alışkanlığı olmayan, okumaktan kaçan öğrencilerin ilgisini çekebilir (Çetin ve Karaata, 2010). Bu bakımdan çizgi roman tasarımlarının ve örneklerinin geliştirilmesi ve fazlalaştırılması önem taşımaktadır.

Ayrıca sosyal bilgiler dersi vatandaşlık eğitiminin verildiği, tarih algısının oluşturulduğu, coğrafya bilgi ve becerisinin kazandırıldığı ve sosyal becerileri de içeren bir derstir. Bir materyal olarak çizgi romanın kullanılması, öğrencilerin derse ve alana karşı tutumlarını olumlu etkilediğinden (İlhan, 2006) özellikle

vatandaşlık eğitimi ve tarih algısı açısından sosyal bilgiler dersinde çizgi romanların kullanımı önem arz etmektedir. Nitekim Milli Eğitim Bakanlığı'nın temel amaçlarından olan vatandaşlık eğitimi, çizgi roman kullanılarak daha kalıcı ve eğlenceli biçimde öğretilir. Vatandaşlık eğitimine de katkısı olan tarih algısı da çizgi roman kullanılarak olumlu şekilde pekiştirilebilmektedir.

Bunların yanında sosyal bilgiler dersi, yalnızca kazanımların sunulduğu bir ders olmaktan ziyade milliyetçilik, uyumlu yaşama, tarihe saygı gibi birçok değer verildiği bir derstir. Bu sebeple sosyal bilgiler dersinde çizgi roman kullanımı bu değerlerin daha verimli ve etkili biçimde kazandırılmasına katkı sağlayacaktır.

Bahsedilen avantajlardan faydalanmak adına sosyal bilgiler dersinde çizgi roman ek materyal olarak kullanılabilir, sınıf ya da okul kütüphanelerinde çizgi romanların yer alması sağlanarak öğrenciler arasında okuma yarışmaları düzenlenebilir, belirlenen bir çizgi romanla ilgili sınıf içerisinde tartışmalar düzenlenerek derse katkı sağlanabilir, çizgi romanlar sınıf içerisinde birlikte okunup tartışılabilir, öğretmen konu ile ilgili çizgi roman tasarlayabilir ve öğrencilerden bireysel ya da gruplar halinde çizgi roman tasarımları istenebilir. Bu yöntemlerle sosyal bilgiler dersinde çizgi romanın kullanılması, hem ders kazanımlarına hem de öğrencilerin sosyal becerilerine katkıda bulunacaktır.

Sosyal bilgiler dersine katkıda bulunabilecek çizgi romanların belirlenmesi ve nasıl katkı sağlayabileceğinin anlaşılması adına bu çalışmada araştırmacılar tarafından tasarlanmış bir çizgi romanın plan, tasarım ve uygulama aşamaları verilmektedir. Çalışmanın, derslerinde çizgi roman kullanmak isteyen öğretmenlere ve araştırmacılara katkı sağlaması ve sosyal bilgiler derslerinde hangi çizgi romanların nasıl kullanılacağına ilişkin bilgi sunması beklenmektedir.

Çizgi Romanda Senaryo

İyi bir çizgi roman hikayesi heyecan verici bir akışa ve alışılmışın dışında bir karakterizasyona sahip olmalıdır (Sones, 1944). Çizgi romanlardaki senaryoyu Bolan (2000, akt. Topkaya, 2014) şu şekilde açıklamıştır: Çizgi roman tasarlanırken konu, tretman ve senaryo kavramları karşımıza çıkmaktadır.

1. **Konu:** Çizgi romanda anlatılacak olanların bir özeti mahiyetindedir. Eğer konu özetlenemiyorsa öyküde bir bozukluk vardır. Kesin olarak ne anlatılacağı belirlenememiştir.
2. **Tretman:** Konunun geniş bir şekilde anlatıldığı bölümdür. Çizgi romanda anlatılacak olanlar edebi bir kaygıya düşülmeden detaylıca anlatılır.

3. **Senaryo:** Çizgi romanda karakterlerin detaylıca anlatıldığı, konuşma balonlarının olduğu bölümdür.

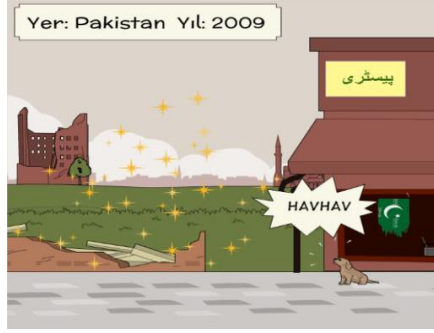
Çizgi roman yazıları hazırlanırken çok aşırıya kaçılmamakla birlikte yazıların çok cılız kalmamasına da özen gösterilmelidir. Başka bir deyişle yazı, gerekli olduğu kadar yazılmalıdır. Çizgi romanda yazının uygulanması, senaristin elindeki materyali ne kadar iyi tanıdığıyla da yakından ilgilidir. Yazılan çizgi romanın; tarzı, renkli ya da siyah-beyaz oluşu, derginin boyutu gibi farklı unsurlar yazım diline etkiye bulunur (Kireççi, 2008).

Kireççi (2008)'ye göre çizgi romanlarda karakterlerin kendilerini ifade etmesine, duygu ve düşüncelerini aktarmasına olanak tanıyan yazıların uygulaması, dört farklı şekilde yapılır:

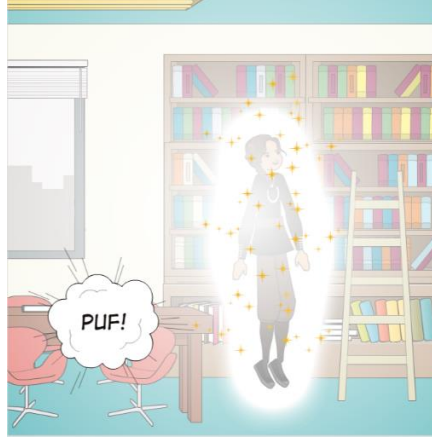
1. **Konuşma Balonları:** Çizgi romanda karakterlerin kendi kendileriyle veya nesnelerle ilişki kurmak için yaptıkları konuşmaların gösterilme şeklidir. Konuşmalar, kişilerin ağzından çıkıyormuş gibi yazılabilmekle birlikte televizyon ve radyo gibi aletler aracılığıyla iletiliyormuş gibi de gösterilebilir. Konuşma balonlarının karakterin kafasına doğru uzanan çıkıntılı ucu, o konuşmanın o karaktere ait olduğunu gösterir. Çizgi romanlarda nidalar, duygular ve kafa sesi gibi durumlar için farklı tipte konuşma balonları kullanılır.



2. **Kutu Yazıları:** Kutu yazıları, kare içindeki çizimin anlaşılmasını kolaylaştırır. Kutu yazıları aracılığıyla manzara tasviri ve psikolojik tasvirler yapılabildiği gibi zaman ve mekandaki değişimler de gösterilebilir.



3. **Yazısal Efekt:** Çizgi roman senaryosu yazılırken senarist, uygun gördüğü yerlere uygun ses efektlerini çizere de yardımcı olabilmek amacıyla açıkça yerleştirmelidir.



4. **Fonda Nesneler Üzerinde Kullanım:** Senarist, okuyucuya ulaşmak için konuşma balonları ve kutu yazılarına alternatif olarak nesneler üzerinde de yazı kullanabilir. Örneğin fondaki duvarlara yazılar eklenerek hikâyenin daha da etkili olması sağlanabilir.



Belen – Gezdim, Gördüm, Öğrettim

Bu materyal tasarımı Yıldız Teknik Üniversitesi öğretim üyelerinden Dr. Öğt. Üyesi Genç Osman İlhan tarafından verilen “Sosyal Bilgiler Eğitiminde Çizgi Roman” yüksek lisans dersi kapsamında oluşturulmuştur. Ders yürütücüsü ve araştırmacılar tarafından tasarlanan çizgi roman materyalinde, demokrasinin önemini anlatmak için Belen Hanım'ın öğrencileriyle çıktığı zaman yolculuğundan bahsedilmektedir. Belen Hanım hem bir öğretmen hem de zamanda yolculuk yapabilen bir süper kahramandır. Belen Hanım ve öğrencileri Pakistan'a giderek, Malala Yusufzay'ın dilinden insan hakları ve demokrasinin önemini öğrenmektedirler. Tasaralanan çizgi roman materyali ile ilgili örnek kareler Ekl’de yer almaktadır.

32 kare üzerinden tasarlanan çizgi roman materyali, Sosyal Bilgiler 6.Sınıf Etkin Vatandaşlık öğrenme alanı; “Toplumsal hayatımızda demokrasinin önemini açıklar” kazanımını karşılamaktadır. Bireylerin, kendilerinin birçok karmaşık ilişkinin olduğu ve çok sesli toplumsal bir yaşamın aktörlerinden sadece biri olduğunun farkına varması ve bu toplumsal yaşamın diğer aktörleriyle ilişkilerini düzenlerken farklı görüşlere saygı duyma ve hoşgörü olma gibi değerleri göz ardı etmemesi için toplumsal yaşamda demokrasinin önemini kavramaları gerekmektedir. Gündelik yaşamda demokrasi kavramı, bir siyasal sistem olmanın çok ötesinde; ifade özgürlüğü, eşitlik, adalet, özgürlük, hoşgörü, fikirlere saygı duyma ve barış gibi unsurlardan meydana gelen bir değerler kümesi olarak anlaşılmaktadır. Demokratik değerleri benimseyen vatandaşların yetiştirilmesi ve bu demokratik değerlerin hâkim olduğu bir toplum düzeninin

sağlanmasındaki en önemli aktörlerden biri ise iyi kurgulanmış bir eğitim sistemidir (Turan, 2017). Toplumsal yaşamda demokratik değerleri benimsemiş yurttaşların yetiştirilmesindeki sorumluluğun eğitim kurumlarına düşen kısmı, bu çizgi roman materyalinin geliştirilmesindeki temel motivasyon kaynaklarından birini oluşturmaktadır. Sosyal Bilgiler dersinin Etkin Vatandaşlık öğrenme alanı ve bahsi geçen kazanım, söz edilen demokratik değerleri bireylere aktarmak için oldukça uygun bir habitat olarak karşımıza çıkar. Demokrasi gibi somut olmayan ve bu nedenle öğrenciler tarafından anlaşılması güç olabilecek bir kavramı ve onunla ilgili yine somut olmayan eşitlik, adalet, özgürlük, hoşgörü gibi değerleri öğrencilere aktarırken çizgi roman gibi görsel öğelerle bolca desteklenmiş ve somut bir materyalden yararlanma yoluna gidilmiştir.

Tasarlanan çizgi roman materyali, Sosyal Bilgiler dersi içeriğinde bulunan demokrasi konularının öğretimi için Pixton (<https://www.pixton.com>) uygulamasında yapılmıştır. Pixton dijital ortamda çizgi roman oluşturma uygulamasıdır. Pixton, içerisindeki arka planların, nesnelerin ve karakterlerin konumlandırılmasında kullanıcıya esneklik sağlayarak daha özgür bir çalışma alanı sunmakta ve bu gibi özellikleriyle kullanımı rahat bir altyapı sağlamaktadır. Pixton’da site içindeki arka plan ve nesnelere ek olarak ‘png’ formatına dönüştürülmüş resimler de çalışmaya Pixton platformu dışından eklenebilmektedir. Nitekim, tasarlanan bu çizgi roman materyalinde de harita, sınıf içi Atatürk köşesi gibi nesneler, Pixton içindeki sınıf ortamı arka planına Pixton dışından eklenmiş ve Pixton’ın gerçekçiliği artırmaya olanak sağlayan bu özelliğinden de faydalanılmıştır. Lazarinis vd. (2015) yaptığı çalışmada web uzantılı çizgi roman siteleri eğitimsel açıdan incelenmiş ve Pixton birçok açıdan kullanışlı olarak nitelendirilmiştir. Bu çalışmada tercih edilen Pixton programına benzer olarak StoryboardThat (<https://www.storyboardthat.com>), Make Beliefs Comix (<https://www.makebeliefscomix.com>) ve Web toons (<https://www.webtoons.com>) gibi çizgi roman oluşturma siteleri de eğitim amaçlı kullanılmaktadır.

Tasarlanan çalışmanın siyah-beyaz hazırlanmasındansa renkli olması tercih edilmiştir. Nitekim McCloud (2019) siyah-beyaz ve renkli çizgi romanlar arasındaki farkın çok kuvvetli olduğunu ve okuma deneyimini etkilediğini söyler ve siyah beyazda fikirlerin renkli çizgi romanlara göre daha doğrudan iletiliğini belirtir. Renkli çizgi romanın, siyah beyaz çizgi romana göre avantajı ise, rengin yüzeysel niteliklerinin okurlara siyah-beyaz çizgi romandan daha çekici gelmesidir. Ayrıca içinde yaşadığımız dünya siyah-beyaz değil, renklidir; ilk bakışta renkli çizgi romanlar, okuyucuya daha gerçekçi görünür.

Çalışmada ses efektlerinden de bol miktarda yararlanılmıştır. “Çizgi romanda yazıdan, ses efekti olarak faydalanılır. Bazen bir patlama sesi kareyi kaplayabilir; kimi zaman birinin çığlığı, tabancadan çıkan kurşun, atılan bir yumruk ya da bir kalabalığın alkış sesi efekt olarak etkiyi güçlendirmek için karelere katılır” (Cantek, 2010).

Tasarımda temel noktalardan birisi olan çizgi roman karakterlerini oluştururken dikkat edilen husular ve karakterlerin özellikleri şu şekildedir;

Belen Hanım



Türk mitolojisinde Yolculuk Tanrıçası. Pelen Ana olarak da tanınır.

Yolcuları korur.

- Yolculuk yapanlar kendisine yakarırılar.
- Yolların güvenliğini sağlar.
- Yolculara zarar veren haydutları cezalandırır.

Giyim, adeta bir turnusol kâğıdı gibi toplumsal yapı ve kültür arasındaki ilişkiyi yansıtır niteliktedir (Crane, 2003). Bu doğrultuda Türk mitolojisinde yer alan bir tanrıdan esinlenilerek oluşturulan kahramanımızın, kıyafetleriyle de Türk kültürünü yansıtır nitelikte olmasına özen gösterilmiştir. Çalışmada kurgulanan senaryoya göre özel güçleri olan bir süper kahraman olan Belen Hanım gündelik yaşamında da öğretmenlik yapmaktadır. Yani iki farklı kimliğe sahiptir. Süper kahraman kostümleri yalnızca tanınabilir bir kimlik yaratmakla kalmaz aynı zamanda kahramanın diğer kimliğini de gizlemesine olanak tanır (Hariston, 2015). Süper kahraman kostümleri benzersizliği vurgulamalı, sivil kostümler ise toplumla normallik kuralmalıdır. Süper kahramanın ikna edici bir şekilde toplum hayatına karışabilmesi için sivil giysilerinin son derece yaygın ve sıradan olması gerekmektedir (Brownie ve Graydon, 2016; aktaran Cansever, 2019). İki farklı kimliği olan kahramanımızın kıyafetinin seçiminde bu hususlar göz önünde bulundurulmuştur.

Malala Yusufzay



- Pakistanlı insan hakları aktivistidir.
- 2014'te Nobel Barış Ödülü'ne layık görüldü.
- Kız çocuklarının okula gidebilmesi için büyük mücadeleler verdi.

Çocuklar, okudukları kitapların kahramanlarının yerine kendilerini koyarak onları anlamaya çalışır, onlarla empati kurar ve böylece kahramanın yaşamına da tanıklık ederek onlar aracılığıyla farklı insanların yaşamlarındaki güçlükleri de fark etme fırsatı bulur (Zivtci, 2006). Ayrıca kendi gibi düşünen, kendi hayatına benzer bir hayata sahip olan kahramanlar olduğunu görmek çocuklardaki güven duygusunu geliştirir (Saltık, 2012). Bu doğrultuda gerçek yaşamda da bir çocuk olan ve çocuk yaşlarda okuldan mahrum bırakılan Malala Yusufzay karakteri, öğrencilerin empati kurarak demokrasinin önemini daha iyi kavraması için hazırlanan çalışmanın senaryosuna dahil edilmiştir. Malala Yusufzay henüz 11 yaşında iken Taliban rejimi altında yaşamı anlatan isimsiz yazılar yazmaya başlamıştır. 2012 yılında 15 yaşında iken içinde bulunduğu öğrenci otobüsü Taliban tarafından basılmış ve başından vurulmuştur. Pakistan Talibanı silahlı saldırının, Malala'nın "batı yanlısı görüşleri" nedeniyle gerçekleştirildiğini açıklamıştır. Malala saldırı nedeniyle uzun süre hastanede yatmıştır. 2014 yılında 17 yaşında iken Nobel Barış Ödülü'nü alarak bu alanda ödül alan en genç isim olmuştur. Malala Yusufzay'ın son derece zorlu ve ilham verici hayat hikayesinden bir kesit çalışmaya dahil edilmiş; öğrencilerin bir çocuk olarak sahip oldukları en temel haklardan biri olan eğitim hakkının ve diğer haklarının karakterle özdeşim kurma yoluyla farkına varmalarını sağlamak ayrıca bir kazanım olarak görülmüştür. Eğitim hakkı, evrensel bir hak olup uluslararası sözleşmelerle güvence altına alınmış ve herkese tanınmıştır (Öz, 2013). Dünyanın birçok ülkesinde çocuklar bu haktan mahrum bırakılmaktadır. Çocuklara haklarını öğretme konusunda ailelere ve eğitim kurumlarına büyük iş düşmektedir. Okullar, çocukların kendi haklarını daha yakından tanımaya başladığı formal eğitim kurumlarıdır ve çocukların haklarını öğrenmelerinde okulların yanı sıra öğretmenlere de büyük sorumluluk düşmektedir (Osler, 1994). Yapılan çalışmalar sonucunda sosyal bilgiler öğretim programında çocuk haklarına ilişkin kazanımların az sayıda olduğu tespit edilmiştir (Dündar ve

Hareket, 2016). Sosyal bilgiler öğretim programında çocuk hakları ile ilgili kazanımların sınırlı olması ve yeteri kadar yer verilmemesi, öğretmenlere bu açığı kapatma sorumluluğu yüklemektedir. Öğretmenler bu açığı kapatmak için bu kazanımların yer aldığı bir materyal hazırlama yoluna gidebilirler. Malala Yusufzay karakteri ile birlikte öğrencilere kendi haklarıyla ilgili bir farkındalık kazandırmayı da amaçlayan bu çalışmanın, bir kazanımı öğrencilere kazandırmaya yönelik materyal hazırlama sürecinde eğitimcilere referans kaynağı olabileceği düşünülmektedir.

SONUÇ ve TARTIŞMA

Günümüzde bilim ve teknolojinin hızla geliştiği görülmektedir. Bu gelişmeler her alanı etkilediği gibi eğitim ve eğitim uygulamalarını da etkilemektedir. Çünkü teknoloji ve eğitim arasında devamlı olarak birbirini etkileyen bir ilişki bulunmaktadır. Teknoloji toplumu, hayatı ve eğitimi değiştirir. Dolayısıyla toplumun da eğitimden beklentisi artar. Güncellenen eğitim programında öğrenme-öğretme teori ve yaklaşımlarındaki yenilik ve gelişmelerin, bireylerden beklenen rolleri değiştirdiğinin altı çizilmiş; bilgiyi üretebilen, problem çözebilen, eleştirel düşünebilen, kararlı ve girişimci bireylerin yetişmesinin sadece bilgi aktarımına dayalı bir yapıdan ziyade bireysel farklılıklara saygı duyan, değer ve beceri kazandırma amacı güden bir sistem ile mümkün olabileceği belirtilmiştir (MEB, 2018). Bulunduğumuz dönemin modern eğitim-öğretim anlayışında, bireysel farklılıklara saygı duyulan bir eğitim-öğretim ortamı oluşturma kolay ve en etkili yollarından biri ise şüphesiz bu ortamlarda farklı öğrenme stiline sahip öğrencilere ve farklı duylara hitap eden öğretim materyallerinden faydalanmaktır. Öğretim materyalleri birçok duyu organına hitap ederek öğrenimin daha kalıcı olmasını sağlamaktadır (Fidan, 2008). Tüm derslerde olduğu gibi içinde birçok bilim dalı, soyut kavramlar barındıran sosyal bilgiler dersinde de etkili ve kalıcı öğrenmeyi sağlamak için öğretim materyali kullanımı son derece önemlidir. Özellikle sosyal bilgiler öğretmenlerinin derslerinde görsel materyal kullanmasının, öğrencilerin okudukları metinleri anlamalarında etkili olduğu bilinmektedir (Yazıcı, 2006).

Görsel materyaller arasında yer alan çizgi romanlar; güçlü görsellikleri, olay örgüsünün sürükleyiciliği, kendine has efektleri ve mizahi anlatımı ile okuyucusunu kendine çeker. Eğitim ortamlarında çizgi romanlar kullanılarak geleneksel yöntemlerden uzaklaşıp, öğrencilerin yaratıcılıkları geliştirilebilir. Mizahi yönü de dikkate alındığında, çizgi romanlar vasıtasıyla öğrenciler konuları eğlenerek öğrenebilirler. Çocuklar, okudukları kitapların kahramanlarının yerine kendilerini koyarak onları anlamaya çalışır, onlarla

empati kurar ve böylece kahramanın yaşamına da tanıklık ederek onlar aracılığıyla farklı insanların yaşamlarındaki güçlükleri de fark etme fırsatı bulur (Zivtci, 2006). Çizgi romanla yapılan bir öğretimde de çocuklar, çizgi roman karakterlerinin yaşadıklarını içselleştirip kendileri için olumlu çıkarımlarda bulunabilirler. Bu noktada da hazırlanacak olan materyalin bir “eğitim” materyali olarak kurgulanması şüphesiz büyük önem taşır. Bu çalışma kapsamında belirtilen bu noktaya dikkat edilerek tasarlanan eğitici çizgi roman materyalinde Belen Hanım hem bir öğretmen hem de zamanda yolculuk yapabilen bir süper kahramandır. Öğretmenlerinin süper gücü sayesinde farkında olmadan bir zaman yolculuğuna çıkıp 2009 yılı Pakistanı’na giden öğrenciler, Malala Yusufzay’ın dilinden insan hakları ve demokrasinin önemini öğrenmektedirler.

Materyal geliştirme noktasında ilgili çalışmaya benzer olarak dijital ortamda (pixton.com) Sosyal Bilgiler eğitimi için hazırlanmış ders materyali çalışmaları da vardır. Kaba, Şin ve İlhan 2019 yılında sundukları çalışmalarında, 6. sınıf Sosyal Bilgiler dersi etkin vatandaşlık öğrenme alanı yönetim biçimleri konusunun öğretimi için 67 parçadan oluşan bir dijital çizgi romanı tanıtmışlardır. Bilge isimli bir öğrenci karakterinin maceraları üzerinden kurgulanan çizgi roman 67 parçadan oluşmakta ve kahramanın günümüzden geçmişe doğru zaman içinde seyahati ile yönetim şekillerini yerinde görerek öğrenmesini konu almaktadır. Benzer tarzda başka bir çalışma ise Keskin ve İlhan (2020) tarafından sunulmuştur. Değerler eğitiminde tasarlanan dijital çizgi roman materyali 48 kareden meydana gelmektedir. Çizgi romanın ismi ortaokul öğrencilerinin ilgisini çekecek tarzda “gizli labirent”olarak belirlenmiştir. Çizgi roman ortaokul öğrencilerinin topluca labirent ziyaretleri ve orada yaşadıkları maceralar üzerinden kurgulanmıştır. Görüldüğü gibi dijital arenalarda çizgi roman materyal tasarımları farklı bakış açıları ile oluşturulmakta, zenginleşmekte ve yaygınlaşmaktadır.

Eğitici çizgi romanların araştırmacılar tarafından dijital ortamlarda geliştirildiği çalışmalarda, özellikle de Pixton.edu’da hazırlandığı birçok akademik çalışma karşımıza çıkmaktadır. Bu çalışmaların genelinde araştırmacılar tez uygulama aracı olarak dijital çizgi roman materyalleri geliştirmişler ve de uygulamalı çalışmalar yapmışlardır. (Cabrera vd, 2018; Mutlu, 2019; Avaroğulları ve Mutlu, 2019; Topkaya, 2014; Topkaya, 2016; Topkaya ve Doğan; 2020, Ünal ve Demirkaya, 2019; Şentürk, 2020).

Eğitici çizgi romanların popülerliğine güncel bir örnek ise Amerika Birleşik Devletleri’nden gelmiştir. The New York Times gazetesinin resimli kitaplar&manga kategorisinde haziran ayı için yayınlanan en çok satanlar listesinin ilk sırasında eğitici bir resimli roman yer almaktadır

(www.nytimes.com). “New Kid” isimli bu resimli roman bir öğrencinin okuldaki ilk günlerinde yaşayabileceği sorunları nasıl aşması gerektiğini anlatan bir hikayeden kurgulanmıştır. İlgili eser aynı gazetenin temmuz ayı satış sıralamasında ise ikinci sırayı alarak yine yüksek satış grafiği elde etmiştir. Bu durum da eğitici çizgi romanın diğer çizgi romanlar kadar ilgi gördüğünü göstermektedir.

Çizgi romanların eğitimde kullanımı ile ilgili yapılan çalışmalarda, çizgi romanların eğitimde kullanılmasının öğrencinin derse karşı tutumuna herhangi bir etkisinin olmadığı yönünde sonuçlara (Ünal ve Demirkaya, 2019) da rastlanılmakla birlikte, çizgi romanların büyük oranda olumlu yönde bir etkisinin olduğu görülmektedir (Sones, 1944; Tatalovic, 2009; Özdemir, 2010; Hosler ve Boomer, 2011; Weber ve diğ., 2013; Topkaya, 2014; Topkaya, 2016; İlhan, 2016; Toh vd., 2017; Karagöz, 2018; McGrail vd., 2018; Widayanti ve Muntaha, 2018; Ünal ve Demirkaya, 2019; İlhan ve Oruç, 2019; Temel ve İlhan, 2019; Sarıbıyık, 2018; Aşçı, 2020; Şentürk, 2020).

Özdemir (2010)’in fen eğitimi alanında yaptığı çalışmada, eğitici çizgi romanların fen bilgisi dersinde öğrencilerin derse olan tutumuna olumlu bir etkisinin olmadığı ancak ders başarısını olumlu yönde etkilediği sonucuna ulaşılmıştır. Hosler ve Boomer (2011) çizgi romanların biyoloji dersinde kullanılmasının, öğrencilerin derse olan tutumunu olumlu olarak etkilediğini yaptıkları çalışmada ortaya koymuşlardır. Topkaya (2014) çalışmasında vatandaşlık dersinde çizgi roman kullanımının öğrencilerin başarısını olumlu yönde etkilediği sonucuna ulaşmıştır. Yine Topkaya (2016), öğrencilere çevreye duyarlılık değeri aktarılırken çizgi romanların kullanılmasının verilmek istenen değeri daha kalıcı hale getirdiğini belirtmiştir. İlhan (2016) tarafından yapılan doktora tezinde, sosyal bilgiler dersinde çizgi roman kullanımının öğrenci başarısını ve derse karşı tutumlarını olumlu yönde etkilediği sonucuna ulaşılmıştır. Karagöz (2018)’ün çalışması, eğitici çizgi romanların okuma başarısını arttırdığını, öğrencilerin okumayı eğlenceli bir etkinlik olarak gördüğünü işaret etmektedir. Eğitici çizgi romanların öğrencilerin derse tutumunu etkilemediği sonucuna ulaşan Ünal ve Demirkaya (2019)’nın çalışması, ders başarısının çizgi roman tarafından olumlu etki etkilendiğini göstermektedir. İlhan ve Oruç (2019) ise sosyal bilgiler dersinde çizgi roman kullanımının, öğrencilerin hem motivasyon hem de başarısını olumlu yönde etkilediği sonucuna ulaşmışlardır. Aşçı (2020) Türkçe ders kitaplarında yer alan çizgi romanların değerler eğitimi açısından incelenmesi adlı çalışmasında Türkçe ders kitaplarında yer alan çizgi romanların içerdikleri değerler bakımından zengin olduğunu, değerlerin bir arada verildiğini ve bu bağlamda değerlerin aktarılması konusunda çizgi romanların etkili bir materyal olduğunu belirtmiştir. Görüldüğü

gibi bu ve buna benzer birçok çalışma eğitimde çizgi roman kullanımının pek çok açıdan yararlı olduğunu ortaya koymaktadır.

Çalışma kapsamında tasarlanan eğitici çizgi roman materyali, Sosyal Bilgiler 6.Sınıf Etkin Vatandaşlık öğrenme alanı; “Toplumsal hayatımızda demokrasinin önemini açıkla” kazanımı temele alınarak hazırlanmasıyla birlikte öğrencilerde çocuk haklarıyla ilgili bir farkındalık yaratmayı da amaçlamıştır. Bu materyalin uygulaması yapılarak yeni bir çalışma ortaya konabilir. İstenildiği takdirde tasarlanan materyalin tamamı araştırmacılarla paylaşılabilir

Benzer materyaller Sosyal Bilgiler dersinin farklı sınıf seviyeleri, öğrenme alanları ve kazanımları için hazırlanabileceği gibi farklı dersler için de hazırlanabilir. Ayrıca web ortamında yer alan farklı sitelerde dijital çizgi romanlar tasarlanabilir ve kullanılabilir.

Gelecekte yapılacak eğitici çizgi roman geliştirme çalışmalarında araştırmacılar için şu hususların göz önünde bulunulması da önerilebilir:

- Bir kazanıma göre tasarlanıyorsa, kazanım dışına çıkılmaması ve tam anlamıyla kazanımı karşılaması gerekmektedir.
- Dili sınıf düzeyine uygun olmalı ve ilgi çekmelidir.
- Yaratılan kahramanlar çocukların yaşına uygun olmalıdır.
- Karelerde uzun metinlere yer verilmemelidir.
- Kareler arasında devamlılık olmalıdır.
- Öğrencinin ilgisini çekmek ve merak duygusunu ortaya çıkarmak için ses efektleri kullanılmalıdır.
- Öğrencilerin kendileriyle özdeşim kurabileceği karakterlere yer verilmelidir.

KAYNAKÇA / REFERENCES

- Alkan, C. (1990). Öğrenme-öğretme durumunun temel bir ögesi olarak öğretim araçları üzerine bir öğretim ünitesi. *Ankara University Journal of Faculty of Educational Sciences (JFES)*, 23 (2), 507-521.
- Alpin, H. (2006). *Çizgiroman Ansiklopedisi*. İnkilap kitabevi.
- Alsaç, Ü. (1994). *Türkiye’de Karikatür, Çizgi Roman ve Çizgi Film*. İletişim yayıncılık.
- Aşçı, A. U. (2020). Ortaokul türkçe ders kitaplarında yer alan çizgi romanların değerler eğitimi açısından incelenmesi. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 13(69), 868-889.

- Avaroğulları, A. K. & Mutlu, Z. (2019). Pre-Service social studies teachers' opinions on using comic books in social studies teaching. *Asian Journal of Education and Training*, 5(4), 538-547.
- Avcı, U. (2013). Öğretim ortamları ve materyal tasarım. Mustafa Sarıtaş (Ed.), *Öğretim Teknolojileri ve Materyal Tasarım* içinde (s.37-53). Pegem akademi.
- Baron-Carvais, A. (1985). *La bande dessinée (No. 2212)*. Presses universitaires de France.
- Bolan, B. (2000). *Çizgi Roman Sanatı*. Engin yayıncılık.
- Brown, J. W. (1977). Comics in the foreign language classroom: Pedagogical perspectives. *Foreign Language Annals*, 10(1), 18-25.
- Brownie, B. & Graydon, D. (2015). *The Superhero Costume: Identity and Disguise in Fact and Fiction*. Bloomsbury publishing.
- Cabrera, P., Castillo, L., González, P., Quiñónez, A., & Ochoa, C. (2018). The impact of using "pixton" for teaching grammar and vocabulary in the efl ecuadorian context. *Teaching English with Technology*, 18(1), 53-76.
- Cansever, C. (2019). *Çizgi Romanda Kahraman Olgusu ve Kimliklendirme Göstergesi Olarak Kostüm*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü.
- Cantek, L. (2010). Çizgi roman; Kareler, balonlar, resimli bantlar. *Varlık Dergisi*, 1232, 5-10.
- Cantek, L. (2014). *Türkiye’de Çizgi Roman*. İletişim yayıncılık.
- Ceran, K. (2002). Çizgi roman nedir? L. Cantek (Ed.), *Çizgili Hayat Kılavuzu: Kahramanlar, Dergiler ve Türler* (28-29). İletişim yayınları.
- Crane, D. (2003). *Moda ve Gündemleri (Ö. Çelik, Çev.)*. Ayrıntı yayınları.
- Çetin, Y. & Karaata, C. (2010). Türk öğrencilerin kitap okumama sorununa çözüm önerileri. *Journal of the Cukurova University Institute of Social Sciences*, 19(1), 202-215.
- Dündar, H. & Hareket, E. (2016). Türkiye’ de ilköğretim hayat bilgisi ve sosyal bilgiler dersi öğretim programlarının çocuk hakları açısından incelenmesi. *MANAS Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 5(2), 85-103.
- Eğribel, E. (1992). Çizgi roman olayı ve toplum. *Sosyoloji Dergisi*, 3(3), 1-44.

- Eisner, W. (1974). Comic books in the library. *School Library Journal*, 21(2), 75-79.
- Eisner, W. (1985). *Comics and Sequential Art*. Poorhouse press.
- Erden, M. (Tarihsiz). *Sosyal Bilgiler Öğretimi*. Alkım yayınevi.
- Ertürk, S. (1972). *Eğitimde Program Geliştirme*. Yelken-tepe yayınları.
- Fidan, N. K. (2008). İlköğretimde araç gereç kullanımına ilişkin öğretmen görüşleri. *Kuramsal Eğitimbilim Dergisi*, 1(1), 48-61.
- Gavaldon, G. & McGarr, O. (2019). Exploring pre-service teachers' future intentions to use technology through the use of comics. *Teaching and Teacher Education*, 83, 99-109.
- Goldenberg, M. (2016). Comics: A step toward the future of medicine and medical education. *Ear, nose & throat journal*, 95. 204-205.
- Hariston, T. (2015). Jessica Jones doesn't wear a superhero costume. Here's why that's so powerful. *Splinter news*. <https://splinternews.com/jessica-jones-doesnt-wear-a-superhero-costume-heres-wh-1793853213>
- Hayes, D. P. & Ahrens, M. G. (1988). Vocabulary simplification for children: A special case of 'motherese'. *Journal of child language*, 15(2), 395-410.
- Hosler, J. & Boomer, K. B. (2011). Are comic books an effective way to engage nonmajors in learning and appreciating science? *CBE—Life Sciences Education*, 10, 309-317.
- <https://www.nytimes.com/books/best-sellers/2020/07/12/graphic-books-and-manga/>
- İlhan, G. & Oruç, Ş. (2019). Sosyal bilgiler dersinde çizgi roman kullanımı: Teksas tarihi. *Eğitim ve Bilim*, 44(198), 327-341.
- İlhan, G. O. (2016). *Sosyal Bilgiler Öğretiminde Çizgi Romanların Kullanımı*. Yayınlanmamış doktora tezi, Afyon Kocatepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- İşler, A. Ş. (2003). Yazılı ders materyallerinde illüstrasyon kullanımının yeri ve önemi. *Milli Eğitim Dergisi*, 157, 55-63.
- Kaba, G., Şin, M. & İlhan, G.O. (2019). Sosyal bilgiler 6. sınıf etkin vatandaşlık öğrenme alanına yönelik bir materyal tasarımı: Dijital çizgi roman. VI. *Yıldız Sosyal Bilimler Kongresi* 12-13 Aralık içinde (s. 95).

- Keskin, A. & İlhan, G.O. (2020). Sosyal bilgiler dersi değerler eğitime yönelik dijital çizgi roman materyal tasarımı: “Gizli labirent”. *ERPA International Congresses on Education* içinde (s.47).
- Kılıçoğlu, G. (2014). Sosyal Bilgiler Öğretimi. M. Safran (Ed.). *Sosyal Bilgiler Tanımı, Dünya’da ve Ülkemizde Gelişimi ve Önemi* içinde (s.3-16). Pegem.
- Kireççi, Ü. (2008). *Çizgi Roman Senaryosu*. Creayayıncılık.
- Lazarinis, F., Mazaraki, A., Verykios, V. S. & Panagiotakopoulos, C. (2015, July). E-comics in teaching: Evaluating and using comic strip creator tools for educational purposes. In *2015 10th International Conference on Computer Science & Education (ICCSE)* (pp. 305-309).
- McCloud, S. (2019). *Çizgi Romanı Anlamak* (M. C. Ülgen, Çev.). Sırtlan kitap.
- McGrail, E., Rieger, A., Doepker, G. M. & Mc George, S. (2018). Pre-service teachers’ perspectives on how the use of TOON comic books during guided reading influenced learning by struggling readers. *SANE Journal: Sequential Art Narrative in Education*, 2(3), 1-30.
- MEB. (2018). *Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programı*. TTKB yayınları.
- Mutlu, Z. (2019). *Sosyal Bilgiler Öğretmen Adaylarının Sosyal Bilgiler Öğretiminde Çizgi Roman Kullanımına Yönelik Görüşleri*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi.
- Orçan, A. & İngeç, Ş. K. (2015). Fizik öğretiminde çizgi-roman tekniği ile geliştirilen bilim-kurgu hikâyelerinin yaratıcı düşünme becerilerine etkisi. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 31(4), 628-643
- Osler, A. (1994). The UN convention on the rights of the child: Some implications for teacher education. *Educational Review*, 46(2), 141-150.
- Öz, L. (2013). *Çocuk Hakları Bağlamında Çocuklarda Eğitim Hakkı*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Çag Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Özdemir, E. (2010). *Eğitici Çizgi Romanların Altıncı Sınıf Öğrencilerinin İstisna Transferi Kavramındaki Başarısı Üzerindeki Etkileri*. Yayınlanmamış doktora tezi, Orta Doğu Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Preston, W. C. (1974). *Breeding ecology and social behavior of the Black Guillemot*. Doctoral dissertation, University of Michigan.
- Saban, A. (2008). *Öğretim Teknolojisi ve Materyal Tasarımı İle İlgili Temel Kavramlar*. Anı yayıncılık.

- Saltık, O. (2012). ‘Portakal’ Adlı Yapıtın Tanıklığında Çocuk Edebiyatında Karakterlerin Geliştirilmesi Üzerine Bir İnceleme. *III. Ulusal Çocuk ve Gençlik Edebiyatı Sempozyum*. AÜ Eğitim Bilimleri Fakültesi yayınları.
- Paltani-Sargologos, F. (2011). Le roman graphique, une bande dessinée prescriptrice de légitimation culturelle. *Mémoire de Master*, 2(1).
- Sarıbıyık, M. S. (2018). *İlkokullarda Milli Tarih Şuurunu Kazandırmada Tarihi Çizgi Romanların Önemi: Tarkan Çizgi Romanları Örneği*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Giresun Üniversitesi.
- Silva, A., Santos, G. & Bispo. (2017). The comics as teaching strategy in learning of students in an undergraduate management program. *Revista de Administração Mackenzie*, 18(1), 40-65.
- Sones, W. (1944). The comics and instructional method. *Journal of Educational Sociology*, 18, 232-240.
- Sönmez, V. (2019). *Eğitim Felsefesi*. Anı yayıncılık.
- Stone, M. K. (1985). *Ralph W. Tyler's Principles of Curriculum, Instruction and Evaluation: Past Influences and Present Effects*. Dissertations, Loyola University.
- Şentürk, Ö. Ç. (2020). *Argümantasyon Destekli Eğitici Çizgi Romanların Öğrencilerin Çevreye Yönelik İlgisi, Motivasyon ve Akademik Başarılarına Etkisi ile Öğrenci Deneyimleri*. Yayınlanmamış doktora tezi, Gazi Üniversitesi.
- Tatalovic, M. (2009). Science comics as tools for science education and communication: a brief, exploratory study. *Journal of Science Communication*, 8(4), A02.
- Temel, A. & İlhan, G.O. (2019). Sosyal bilgiler öğretmenlerinin insan hakları konusunda MalcolmX çizgi romanının kullanımı hakkında görüşleri. *VI. Yıldız Sosyal Bilimler Kongresi* içinde (s. 427).
- Toh, L.T, Cheng, L.P., Ho, S. Y., Jiang, H. & Lim, K.M. (2017). Use of comics to enhance students’ learning for the development of the twenty-first century competencies in the mathematics classroom. *Asia Pacific Journal of Education*, 37 (4), 437-452.
- Topkaya, Y. (2014). *Vatandaşlık ve Demokrasi Eğitimi Dersinde Eğitici Çizgi Roman Kullanımının Bilişsel ve Duyuşsal Öğrenmelere Etkisi*. Yayınlanmamış doktora tezi, Atatürk Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.

- Topkaya, Y. (2016). Eğitici çizgi romanların çevre sorunlarına yönelik bilişsel ve duyuşsal öğrenmeler üzerindeki etkisi. *Eğitim ve Bilim*, 41(187), 199-219.
- Topkaya, Y. & Doğan, Y. (2020). 7. sınıf sosyal bilgiler dersindeki “çevre sorunları ve çevreyle ilgili örgütler” konularının öğretilmesinde eğitici çizgi romanların etkisi: karma bir araştırma. *Eğitim ve Bilim*, 45(201), 167-188
- Turan, R. (Ed.). (2017). *İnsan Hakları ve Demokrasi Eğitimi*. Pegem akademi
- Tyler, R.W. (1950) *Basic Principles of Curriculum and Instruction*. University of Chicago.
- Ünal, O. & Demirkaya, H. (2019). Eğitici çizgi romanın sosyal bilgiler dersinde kullanılmasına yönelik yarı deneysel bir çalışma. *International Journal of Geography and Geography Education*, (40), 92-108.
- Wahowiak L. (2014). Health workers. artists partner to deliver messages via comics: Tools can influence health behavior. *The Nation's Health*, 44(7), 1-16.
- Weber, K. C., Saldanha, T. C., Silva, K. K. D. S. E., Santos, P. M., Souza, D. D. & Arroio, A. (2013). Introducing comics as an alternative scientific narrative in chemistry teaching. *Batı Anadolu Eğitim Bilimleri Dergisi*, 4(8), 1-14.
- Widayanti, A. & Muntaha, M. (2018). Islamic web comics as visual aid in teaching English for islamic secondary school students. *Indonesian Journal of Islamic Literature and Muslim Society*, 3(1), 75-90.
- Yağlı, A. (2017). *Modern Bir Anlatı Sanatı Olarak Çizgi Roman*. Kriter yayınevi
- Yazıcı, K. (2006). Sosyal bilgiler ve okuma becerileri. *Gazi Üniversitesi Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 26(1), 273-283.
- Zimmerman, B. (2008). Creating comics fosters reading, writing and creativity. *Education Digest*, 74(4), 55-57.
- Zivtci, F. (2006). Çocuk kitaplarında kahramanın yeri ve önemi. *II. Ulusal Çocuk ve Gençlik Edebiyatı Sempozyumu (Gelişimler, Sorunlar ve Çözüm Önerileri)*. AÜ Eğitim Bilimleri Fakültesi Yay. 245-247.

Ek-1 Tasarlanan Çizgi Roman Materyalinden Örnek 12 kare



