The Journal of Academic Social Science Studies
Yıl: 13 - Sayı: 83 , s. 107-123, Kış 2020

Eğitimde Dijital Çizgi Roman Tasarımı: Etkin Vatandaş Bilge*

Gamze Kaba
ORCID ID: https://orcid.org/0000-0002-0385-6600
YIdız Teknik Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul – TÜRKİYE

Maide Şin
ORCID ID: https://orcid.org/0000-0003-0855-4473
YIdız Teknik Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul – TÜRKİYE

Dr. Öğr. Üyesi Genç Osman İlhan
ORCID ID: https://orcid.org/0000-0003-4091-4758
Yıldız Teknik Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi Bölümü, Sosyal Bilgiler Eğitimi, İstanbul – TÜRKİYE

Makale Geçmişi

Geliş: 28.09.2020
Kabul: 29.12.2020
On-line Yayın: 31.12.2020

Anahtar Kelimeler

Sosyal Bilgiler Eğitimi
Dijital Çizgi Roman
Görsel Materyal Tasarlama
Web 2.0 Araçları

Araştırma Makalesi

* Bu çalışmanın ilk hali 12-13 Aralık 2019 tarihinde İstanbul^da düzenelenen VI. Yıldız Uluslararası Sosyal Bilimler Kongresi'nde sözlü bildiri olarak sunulmuştur.

DOI:
http://dx.doi.org/10.29228/JASSS.46636

Öz

Eğitim camiası, içerisinde bulunulan dönemde önemli yenilikler ve değişimler yaşamaktadır. Yüz yüze eğitimle ilgili çağın gereklerine uygun birçok uygulama ve materyal geliştirilirken, ortaya çıkan salgın bu çalışmaların uzaktan eğitimle dijital platformlara taşınmasını gerekli kılmıştır. Uzaktan eğitim uzun zamandır bilinen ama çoğu kesim tarafından kullanılmaktan kaçınılan bir durumken yaşanan Covid-19 pandemi dönemi ile birlikte mecburi bir süreç haline gelmiştir. Bu sürecin Z Kuşağı olarak adlandırılan yaş gurubunun okul dönemine denk gelmesi eğitim camiasının kendini her açıdan daha güncel hale getirmesinin gerekliliğini ortaya koymaktadır. Günümüz eğitiminin misyonu eleştirel düşünebilen, nüansları fark edebilen, araştıran, değişime ayak uydurabilen ve sahip olduğu bilgiyi farklı alan ve mecralarda kullanabilen bireyler yetiştirmektir. Revize edilen Milli Eğitim Bakanlığı (MEB) programlarında da dijital çağın gereklilikleri göz önüne alınarak planlamıştır. Bu bağlamda eğitimin her sahasında olduğu gibi sosyal bilgiler öğretiminde de birçok duyuya hitap eden ve deneyimlemeye olanak sağlayan öğretim süreci mühim yer tutmaktadır Sosyal bilgiler öğretim programı içerisinde yoğunlukta bulunan soyut kavramların öğretiminde görsel materyal kullanımı öğrenciyi güdülemektedir. Görsel materyallerden biri olan çizgi romanın kullanılması ise bazı olguların anlamlandırılmasına, kalıcı olmasına ve farklı perspektifinden analiz yapabilmeye olanak sağlamaktadır. Eğitimin her düzeyinde eğitimcilerin rahatlıkla başvurabileceği özgün bir materyal olan çizgi roman resim ve yazıyı bir uyum içerisinde sunmaktadır. Bu bağlamda sınıfta çizgi romanla ders anlatımı gerçekleştirilirse, çoklu öğrenme ortamı oluşturularak; çizgi romanın 5 duyuyu harekete geçirmesi sağlanacaktır. Özellikle çizgi roman aracılığıyla öğrenme konusunda bireye; motivasyon sağlama, duygularını doğru ifade edebilme, soyut konuları somutlaştırma gibi imkanlar sunmaktadır. Dünyada dokuzuncu sanat olarak kabul gören çizgi roman zamanın durağanlığını kırmaktadır. Çizgi romanın şimdi, gelecek ve geçmiş zamanı aynı anda sunup; bireylerin sentez gücüyle kendi öğrenmelerine yardımcı olup, öğrenmeyi daha kalıcı hale getirmektedir. Tüm bunların yanında dijital çağın gereklilikleri doğrultusunda artık çizgi romanlar sadece geleneksel basımla değil web ortamlarında ve programlar yoluyla da tasarlanabilmektedir. Bu çalışmada web 2.0 araçlarından Pixton adlı siteden yararlanarak bir çizgi roman materyali geliştirilmeye çalışılmıştır. Geliştirilen materyal; sosyal bilgiler dersi 6.sınıf, etkin vatandaşlık öğrenme alanındaki yönetim şekilleri konusunda 67 panelden oluşmaktadır. Öğrencilerin deneyimleme fırsatı bulamadığı ve soyut olduğu bilinen yönetim şekilleri konusunda dijital ortamda eğitici çizgi roman materyali hazırlanmıştır. Araştırmanın amacı dijital çizgi roman tasarlanma sürecini nasıl inşa edildiği, ne tür yollar izlendiği, nelere dikkat edildiği gibi detayların ve de ortaya çıkan materyalin ilgililerle paylaşılmasıdır. Ayrıca hazırlanan eğitici çizgi roman materyalinin, ders ortamını zenginleştirmesi, öğrenciyi merkeze alarak aktif öğrenmeye imkan sağlaması ve de materyalin hem yüz yüze hem de uzaktan eğitimde kullanılabileceğini düşünülmektedir. Bu bakımdan her branştan eğitimciye ve de yapılacak benzer çalışmalara katkı sağlaması hedeflenmektedir.

Atıf Bilgisi / Reference Information

Kaba, G.; Şin, M. ve İlhan, G. O. (2020). Eğitimde Dijital Çizgi Roman Tasarımı: Etkin Vatandaş Bilge. *Jass Studies-The Journal of Academic Social Science Studies*, Number: 83, Winter, p. 107-123.

The Journal of Academic Social Science Studies
Year: 13 - Number: 83 , p. 107-123, Winter 2020

Digital Comics Design in Education: Active Citizen, Bilge

Gamze Kaba
Yildiz Technical University, Graduate School of Social Science, Istanbul – TURKEY

Maide Şin
Yildiz Technical University, Graduate School of Social Science Istanbul – TURKEY

Asst. Prof. Dr. Genç Osman İlhan
Yildiz Technical University, Faculty of Education, Department of Turkish and Social Sciences Education, Social Studies Education, İstanbul – TURKEY

Artcile History

Submitted: 28.09.2020
Accepted: 29.12.2020
Published Online: 31.12.2020

Keywords

Social Studies Education
Digital Comics
Developing Visual Material
Web 2.0 Tools

Research Article

DOI:
http://dx.doi.org/10.29228/JASSS.46636

Abstract

The field of education has been experiencing significant changes today. While many application and materials were being developed, the pandemic made the transformation of them into digital World necessary. Distance education was known but dis-preferred for a long time; however, it has become mandatory with Covid-19 pandemic. The school years of Generation Z and the time of pandemic has overlapped, which revealed the necessity to freshen the field of education in many terms. The mission of education today is to raise students who can think critically, notice differences, adapt to changes, and use her/his knowledge in different fields. Thus, the revised Turkish Ministry of Education has updated the curriculum accordingly with the needs of digital age. In this sense, learning processes addressing multiple senses and experience has a fundemantal place in social studies education, too. The use of visuald while learning abstract concepts in social studies education motivates students. The use of comics, one of these visuals, helps students understand concepts, analyze from different perspectives and permanent learning. Comics present visuals and written message together and it can be used for any level of education. As an original material, comics trigger five senses and create multiple sensory learning environment. Comics create chances for studens such as motivation, expressing feelings correctly, and objectifying abstract concepts. Comics break the stability of time, and it is identified as the ninth art of the World. Comics help permanency of learning by presenting the past, present and the future together. Along with these, comics can be designed in digital platforms. In this study, digital comics material was developed using Pixton, one of the web 2.0 tools. The material was developed for governing styles subject in 6th grade, and it consists of 67 panels. The 'governing styles' subject was chosen deliberately as students do not have the chance to objectify or experience the content. The aim of this study is to share how digital comics design is structured, which principles are used and which criteria is followed with related shareholders. Also, it is hypothesized that the designed material would enrich the learning environment, empower learning, activate the students in the learning process, and be used through distance education process. In this sense, the study aims to contibute educators from every field and future studies.

GİRİŞ

Sosyal bilgiler, sosyal ve beşeri bilimleri harmanıyla ortaya çıkmış, yaşadığı çevre ve dünyaya uyum sağlayan, sahip olduğu bilgiyi doğru yer ve zamanda kullanabilen, karşılaştığı problemlere çözümler üreten etkin vatandaş yetiştirmeyi hedefleyen bir öğretim programıdır (Öztürk, 2015). Geçmişten günümüze yaşanabilir sağlıklı bir toplum için devletler, sorumluluk bilinci gelişmiş, üreten, yaşadığı topluma fayda sağlayan bilinçli etkin vatandaş yetiştirmek adına çeşitli eğitim öğretim programları hazırlayıp tatbik etmişlerdir. Yenidünya düzeni yani sanayi devrimine giriş ile birlikte aktif vatandaşlık kavramı ortaya çıkmıştır. Ülkeler çağa uyum sağlayan, devlet ile işbirliği içinde, katılımcı, devletin yükünü paylaşan aktif vatandaşlar yetiştirmek adına çeşitli eğitim öğretim programları geliştirmektedir. Bu hususta okul, etkin vatandaşlık kavramının topluma kazandırılmasında önemli bir rol üstlenmiştir (Kara, Topkaya ve Şimşek, 2012). Ülkemizde vatandaşlık eğitimi 1968'den günümüze sosyal bilgiler öğretim programının asıl hedefleri arasında yer almaktadır. Sosyal bilgiler dersinin ortaya çıkışındaki asıl amaç devletin kültür ve yasalarına bağlı vatandaş yetiştirmeyi sağlamaktır (Safran, 2008). 2018'de revize edilen programda yeni bir öğrenme alanı olarak dâhil edilen etkin vatandaşlık öğrenme alanı ile sosyoloji, siyaset bilimi ve hukuk ekseninde etkin vatandaşlık kavramı üzerinde durulmaktadır (MEB, 2018). Bu öğrenme alanında etkin vatandaşlık kavramı merkeze alınarak konu ayrıntılarıyla aktarılmıştır. Ancak kalıcı ve nitelikli bir eğitim için salt bilginin yeterli olmadığı bilinen bir gerçektir. Verilecek bilginin daha iyi öğretilmesi ve hedef kitle tarafından daha kolay anlaşılabilmesi için eğitimciler birçok yol kullanmaktadırlar ve bunların başında da materyaller gelmektedir. Bilindiği üzere eğitimde bireyin öğrenme ortamlarını çeşitlendiren ve güçlendiren materyallerin etkisi her geçen gün artmaya devam etmektedir. Eğitimde materyal kullanımı, aynı anda birden fazla duyuyu harekete geçirerek bilginin etkili ve kalıcı aktarımını sağlamada önemli bir unsur olarak ortaya çıkmaktadır. Çünkü öğretim sırasında aktarılan bilgi bireyde ne kadar çok duyuya hitap ediyorsa kalıcılık düzeyi de o derece artmış olacaktır. Bu durum, eğitimde niteliğin artmasının doğru ve yerinde kullanılan materyallerden geçtiğini gösterir (Meydan, 2018). Bu doğrultuda etkin vatandaş yetiştirmek için de çeşitli araç gereç ve materyaller ile eğitim ortamları zenginleştirilmektedir. Vatandaşlık ve de etkin vatandaşlık kavramının aktarımında, öğretimin kalıcı hale gelmesi, öğrenciyi harekete geçirip araştırmaya teşvik etmesi bakımından materyallere ihtiyaç duyulur (Topkaya, 2014).

Sosyal bilgiler eğitiminde yazılı ve görsel materyallerin bir arada kullanılması öğrenmeyi kolaylaştırıp bilgiyi zihinde aktif halde tutmada son derece önemlidir. Görsel materyallerin sosyal bilgiler dersinde metnin öğretimde ağırlıklı olarak kullanılması; söz konusu metinlerin anlamlandırılmasına, eleştirel ve yaratıcı bakış açısı kazandırılmasına büyük katkı sağlamaktadır. Yapılandırmacı yaklaşım ilkeleri üzerine kurulan 2018 sosyal bilgiler programında, öğretimde özgün materyaller kullanımı, sosyal bilgiler öğretim programında da desteklenmektedir (MEB, 2018). Dale'e göre insanlar yaşantı yoluyla birçok şeyi ezberlerler. Burada bilgiyi hatırlama düzeyi, aynı anda birden fazla duyu organının devreye girmesi ile öğrenme daha kalıcı ve etkin hale gelmektedir. Yapılan birçok araştırmada bireyin duyduklarının %20'si, görüp-duyduklarının %50'sini hatırladığını gösterir. Dale "Yaşam Konisi"nde görsel ve işitsel araçların eğitimde kullanılmasına vurgu yaparken koninin temelinde ne kadar fazla duyu organına hitap edersek öğrenmenin o kadar kalıcı, unutmanın ise bir o kadar güçleştiğini ve hatta öğrendiklerimizin çoğunun gözler aracılığı ile yani somut materyallerle sağlandığına dikkat çekmektedir (Çelikkaya, 2017).



Şekil 1. Edgar Dale'in Yaşam Konisi (Seferoğlu, 2009)

ABD'de yapılan bir araştırma sonucuna göre, zamanı durdurma yani zaman kontrolünü bireye verme durumunda bilginin hatırlanma seviyesinin arttığı saptanmıştır (Çilenti, 1984: Aktaran: Yalın, 2010). Sosyal bilgilerde, öğretiminin tam olarak gerçekleşmesinin sağlaması için pedagoji, alan bilgisi ve teknolojiden oluşan üçlü saç ayağı kurulması gerektiğini söyleyen Mishra ve Koehler, bunlardan birinin eksik olması durumunda öğretimin gerçekleşemeyeceğini söyler (Mishra and Koehler, 2006). Sosyal bilgiler öğretiminde etkin bir öğretim için materyal kullanımı son derece önem arz etmektedir. Sosyal bilgiler dersi, bireyi hayata hazırlarken toplumsallaşması-sosyalleşmesi sürecinde karşılaştığı problemlere çözüm üretebilen yaşadığı topluma entegre olmuş etkin vatandaş yetiştirmeyi amaçlar. Öğretim araç gereç ve materyalleri; kalıcı ve etkili öğrenmeyi sağlarken aynı zamanda eğlenerek öğrenmeye katkı sağlar.

Tabii ki materyallerin de bazı çeşitliliklere sahip oldukları bilinmektedir ve görsel materyaller de öğretimde sıkça başvurulan bir türdür. Çünkü düşüncelerin meydana gelmesini sağlayan duygular ve bilinçaltının yoğunluğu ile netliği, o düşüncenin bellekte kalıcılığını kolaylaştırır. Bu nedenle işitilen ya da okunan şeylerden ziyade gözle görülenler bellekte uzun süre kalacaklardır. Haz, coşku ya da bir hüsrana sebebiyet veren şeyler bellekte derin iz bırakmaktadır. Bu sebeple dikkat çeken unsurlar bellekte daha hızlı kalıcı yer edinirler. Dikkat çeken unsur duygu ve algının yoğunluğunu arttırır (Gündüz, 2012). Bu noktada görsel materyaller neticesinde bilginin kalıcılığı ve öğrenme süreci daha eğlenceli bir hâl almaktadır. Görsel materyaller içerisinde hem öğretimi hızlandıran hem de eğlenceli hale getiren araçlardan birisi de çizgi romanlar olarak ortaya çıkmaktadır. Görsel edebî kültür becerisi bağlamında çizgi roman kişilerin kendi düzeylerine göre bütünsel öğrenme çerçevesinde öğrencilere yardımcı ve kişilere yetkinlik kazandırmayı sağlamaktadır. Hatta çizgi roman okumak öğrencilerde görsel edebî kültürünün gelişmesini de imkan sağlamaktadır (Arzipe, 2001: Aktaran: McVicker, 2007).

Çizgi roman; yapısı itibari ile görsel ve yazılı materyalleri bir arada barındırması ve ikisi arasındaki uyumu üst seviyede yansıtması bakımından eğitimde çokça başvurulan bir öğretim materyali olmuştur. Eğitimde yaygın kullanımı, onun en popüler olduğu ülke ABD'dir. Çizgi romanın ilgi çekici oluşu, eğlenerek öğrenmeye olanak sağlaması, aynı anda birden fazla duyuyu harekete geçirmesi gibi özellikleri göz önüne alındığında eğitimde kullanılması kaçınılmaz bir hâl almıştır (İlhan, 2016). Çizgi romanın eğitimde istenilen yönde davranış değişikliği sağlamasına,

öğrenci motivasyonunu arttırmada ve başarıya pozitif yönde katkı sağladığına işaret eden birçok çalışma mevcuttur (El Refaie and Hörschelmann, 2010; İlhan, 2016; Kurt, 2019.; Mclaughlin, 2013,; Missiou and Stefos, 2013; İlhan ve Oruç, 2019; Topkaya ve Doğan, 2020). Çizgi roman aynı zamanda okuyucusuna zevk veren bir sanattır çünkü günlük yayınları okuyabilen ve anlayabilen kişilerin, görsel anlatımla beraber okuduklarının içerisindeki mesajı, bilgiyi ve estetik kaygıyı anlayabilen, keşfedebilen vede eleştirebilen okuryazarlar ortaya çıkarır. Tabii ki bu açıdan bakıldığında çizgi roman okuyucuna zevk veren bir sanattır (McVicker, 2007).

Çizgi roman ya da herhangi bir öğretim materyali kullanımı sosyal etkileşimi de artırmaktadır. Bu etkileşim elbette kişilerin döneme, çağa ve sosyal yaşama bakış açısından uyum sürecine kadar uzanan bir sistemde varlığını göstermektedir. Sosyal alt yapı, fiziki koşullar ve kültürel koşullar dikkate alındığında sosyal etkileşim ve aktarımın ilk ve önemli aşması yerine getirilmiş olmaktadır. Elbette elzem olan bu koşulların uygulamayla yaşamsal form kazanmasıdır. Genellikle yapılan çalışmalar insan ihtiyaç temelli oluşturulmaktadır (Bruner, 1990: Aktaran: Wollner L., 2017). Uluslararası okuma derneği çizgi romanların ilkokul çatısı altında gözde öğrenme araçları olduğunu belirtmiştir. Ayrıca sınıflarda çizgi roman kullanmanın, yazılı ve görsel sanatın bireysel veya toplu olarak kişilerce dile gelmesine katkı sağlayacağı ifade edilmiştir. Çizgi romanların kaynağını yaşamdan aldıklarından dolayı daimi olarak güncelliklerini korudukları ve de hibrit metin özelliği taşımaları olumlu özellik olarak nitelenebilmektedir (Hatfield, 2000: Aktaran: McVicker, 2007).

Bu noktada çizgi romanı yapısal ele almak yararlı olacaktır. Çizgi roman, büyük küçük her yaştan kesime hitap eden, okuması ve anlaşılması kolay olan, okuyucusuna kimi zaman bilgi kimi zaman ideoloji aktaran bununla da kalmayıp eğlenerek öğrenmeye, yaratıcılığa ve hayal gücünün gelişmesine katkı sağlayan görsel ve yazının sentezini okuyucusuna uyum içerisinde veren sanat dalıdır. Çizgi romanın ortaya çıkışında masal anlatıcılığı geleneğini ortaya çıkaran, insanların yaşamı anlamlandırma çabasıdır. Böylece destanlarda yer alan alp kişiler yaratılmaya başlar. Büyükler masalları ve hikâyeleri anlatırken amaçları karşılarındakilere hayatı öğretmektir. Masal anlatıcılığına Japonya üzerinden baktığımızda; bir anlatıcı bisikletin üzerinde bir kutuyla dolaşır, gittiği her yerde resimleri göstererek anlatır, sesini değiştirir. Resim kareleri sahneler gibi değişir ve hikâye devam eder. İşte çizgi roman anlatısal geleneği bu şekilde sahiplenmiştir. Hikâye ve çizgi roman da anlatı geleneğinin bir ürünüdür. Çizgi roman masal anlatıcılığı ile birbirlerine çok yakındır. Mitoloji ve sanat birbirini bütünler ve çizgi romanı besler. Mitolojinin unutulmamasını da masallar sağlamaktadır. Çizgi roman ise ikisini de içinde barındırır, döneme uyarlanılarak daha kalıcı iz bırakılmasını sağlar (Kireççi, 2008).

Çizgi romanın geçmişini hiyerogliflere kadar dayandıranlar olduğu gibi Orta Çağ'da papaların İncil'i halka öğretmek adına ressamlar tarafından kilise duvarlarına resmedilen İncil öğretilerini yansıtan resimlerle başladığını iddia edenler olmuştur (Kireççi, 2008; Cantek, 2019). McCloud'un 1993 yazdığı ve 2017 yılında Türkçe'ye çevrilen "Çizgi Romanı Anlamak" adlı eserinde çizgi romanı tanımlarken; çizgi romanın ustası olarak bilinen Will Eisner'ın "ardışık sanat" terimini biraz daha ileri götürerek çizgi romanı hedef kitleye mesaj vermeye yahut estetik algı oluşturmaya yarayan sıralı bir düzende ardışık olarak yer alan bir sanat olduğunu ifade etmiştir (McCloud, 2019; Koutnikova, 2017). Görüldüğü gibi çizgi romanın birçok kişi için farklı farklı tanımları bulunabilir. Bu bağlamda çizgi romanın yalnız tüm dünyanın kabul gördüğü bir tanımı henüz mevcut değildir. Çizgi romanın tanımı da çizgi roman gibi zaman içerisinde; devinim, gelişim ve değişim içerisindedir.

Popüler kültürün bir getirisi olan çizgi romanın asıl yükselişi ABD'de 1890 yılında gazete satışlarını arttırmak için editörler tarafından kullanımına başlamasıyla olmuştur (Ceran, 1997;

Kireçci, 2008; Tuncer, 1993). Yine aynı ülkede 1933 yılında gazete eklerinin birleştirilmesiyle oluşturual çizgi romanı, 1934 yılında modern tarzda ilk çizgi roman "Famous Funnies" (Ünlü Güldürüler) takip etmiştir (Akın, 2019). Ardından bu sanat hızla yükselmiş ve birçok kahraman ve çeşidiyle ABD'de bir kültür ögesi olmuştur. Çizgi roman oluşturduğu etkiyle eğitim alanı da dâhil olmak üzere, birçok alanda Birleşik Devletler'de kendine yer edinerek gelişim göstermiştir. Bu bağlamda çizgi roman istenilen konu aktarımını, eleştirel düşünmeyi ve kültürel unsurları açık ve net olarak okuyucuya ulaştırmaktadır. Çizgi roman yaşanılan toplumun dinamik yapısında kaybolan, görülmeyen ya da düşünülmeyen yanları görmeyi ve empati kurmayı sağlayan niteliktedir.

Çizgi romanın yazınsal olarak değerlendirilmesinde; öncelikle dile getirilmesi gereken unsurlardan biri edebî bir üslubun olmadığı ancak ve ancak edebi üslup ve edebi sanatlarla gelişebildiğidir. Çizgi romanda ses tonu harflerin büyüklüğü, küçüklüğü, kalınlığı, inceliği ya da kelimeler arasında bırakılan boşluklarla okuyucuya aktarılmaktadır (Kireççi, 2018; McCloud 2019). Çizgi romanların hepsinin renkli olma zorunluluğu yoktur kimi çizgi romanlar tercihe göre siyah beyaz, dijital ya da basılı istenilen materyalle yapımında sanatçılar özgür bırakılmıştır. Dokuzuncu sanat (Alpin, 2006) olan çizgi romanda illa göstermeye de gerek yoktur kimi zaman okuyucuya tahayyül ettirebilmek gerekmektedir. O yüzden fazla ayrıntıya boğmak yerine ipuçları vererek okuyucunun hayal dünyasının da gelişmesini sağlamaktadır (Kireççi, 2018; McCloud 2019).

Alsaç (1994) çizgi romanın sanatsal çerçeve içerisinde en çok karikatürle karıştırıldığını ifade eder. Bu benzerliğin temel sebebi ise birbirine yakın tekniklerle oluşturulması ve benzer mecralarda yayın ya da yayım alanı bulmalarından dolayıdır. Unutulmamalıdır ki çizgi roman karikatürün bir kolu değil tamamen tek başına özgün bir sanat dalıdır. Çizgi roman mesajını ya da kaygısını art arda gelen panelleriyle aktarırken; karikatürlerde birkaç panelle aktarılmaktadır. Çizgi romanla karikatürü ayırt etmenin en belirgin özelliği sadece panel sayısı veya konusunun güldürü ya da didaktik oluşu değil asıl ayırt edici özellik bir ya da daha fazla tipi anlatı içerisinde bulundurmasıdır.

Türkiye'de çizgi roman sanatı İstanbul Büyükşehir ve İlçe Belediyelerince açılan halka yönelik atölyeler ile karışımıza çıkmaktadır. Çizgi roman ve karikatür okulu kapsamında geniş kitlelere hitaben çizgi roman kültürü, tekniği ve sanatıyla ilgili çalışmalar yapılmaktadır. 2012 yılında Esenler Belediyesi tarafından çocuklar için düzenlenen karikatür eğitimi, 2016 yılında Kadıköy Belediyesi Karikatür Evi'ni açarak yetişkin ve çocuklara çizgi roman, karikatür; çizim ve yazım eğitimi imkanı sunar. Ayrıca Karikatür Evi'nde 2020 yılında pandemiden dolayı ara verilen çizgi roman sanat eğitimine online olarak devamlılık sağlanamamıştır. Sancaktepe Belediyesi 2018'de çizgi roman okulunu açarak 9. sanat olan çizgi romanın gelişmesinde ve ulaşılabilir hale gelmesinde destekçi olmuştur. Sancaktepe Belediyesi'nin bu projesinde Osmanlı Devleti'nin padişahlarının çizgi roman kahramanları gibi anlatılarak yeni neslin tarih bilinci kazanmasına katkı sağlamayı hedeflemiştir. İstanbul Büyükşehir Belediyesi (İBB) tarafından 2019 yılında çizgi atölyesi adı altında çizgi roman okulu ve karikatür okulu açılarak genç yeteneklere imkan sağlanmıştır.

İçerisinde bulunduğumuz dönemde çizgi romanı değerlendirdiğimizde ise teknolojik gelişmelere ayak uydurduğu görülmektedir. Geçen zaman içerisinde çizgi roman sanatı yeniliklere ve teknolojik gelişmelere uyum sağlamıştır. Basılı bir tür olarak varlığını uzun süre devam ettiren sanat, çağına uygun olarak dijital ortamlarda da kendine yer bulmuş okuyucusuna her platformda ulaşmayı başarmıştır. Dijital ortamlar artık her kesim için bir zorunluluk durumundadır ve çizgi roman da birçok farklı web tasarım sitesiyle varlığını sürdürmektedir. WEB 2.0 araçları olarak tabir edilen birçok çizgi roman tasarlama sitesinde (Pixton, Storyboardthat, Makebleiefscomix) çizgi roman üretmek mümkündür.

Çizgi roman, eğitimde ve sosyal bilgilerde kullanılabilecek ve yararlanılacak bir tür olarak tanımlanabilir. Sosyal bilgiler dersinde çizgi romanlar kalıcılığı artırmak ve öğrenciyi aktif hale

getirmek için kullanılabilir. Çizgi romanlar görsel ve yazınsal içerikleri bir arada barındırması ile soyut kavramların algılanmasında, bilginin kavramsallaştırılmasını sağlayarak algılamayı ve öğrenmeyi kolaylaştırır. Çizgi romanlar içerdikleri görsel öğelerle kavram öğretiminde bilginin içselleştirilmesini sağlayarak algılama ve öğrenmeyi kolay hale getirir. Soyut kavramların somutlaştırılmasında etkili materyallerdir. Görsel etki ile çizgi romanlar kalıcı görsel unsur oluşturur. Okunması zor uzun metinlerin öğrenciler için anlaşılmasını kolaylaştırır. Aynı zamanda sosyal bilgiler geçmişi bugünü ve geleceği aktardığı için çizgi romanın şimdiki-geçmiş-gelecek olmak üzere üç zamanı aynı anda vermesi (McCloud, 2019) özelliğine uyum sağlamaktadır. Eğitimcilerin değişen dünyayla beraber yenilik arayışı içinde olduklarını söylemek hiçde zor değildir. Bu arayışın temelini teknolojiye dayalı eğitimsel uygulamalar ve teknolojik araçlar olarak görebiliriz. Her branş artık teknolojiye dayalı çalışmalar yapmak eğitim ortamlarında faydalanmak durumundadır. Sosyal bilgiler alanında ise teknolojiden her konuda yeteri kadar yararlanılmadığı ve özgün materyallerin sıkça kullanılmadığı görülmektedir (Dere ve Ateş, 2020). Bu noktada metinle uyum içinde verilen görsel materyallerin daha sık ve etkin kullanılması gerektiği görülerek dijital çizgi roman materyalinin, gereken unsurları taşıdığını belirtmek gerekir. Konuya özgü tasarlanan dijital çizgi roman materyalleri ile sosyal bilgiler dersinde yer alan materyal çeşitliliğinin zenginleşmesine katkı sağlanacaktır. MEB de 2018 yılında yayınladığı sosyal bilgiler öğretim programı dikkate alındığında dijital çizgi romanların modern eğitim anlayışına uygun olduğu söylenebilir.

Ortaya konan bu çalışmanın amacı sosyal bilgiler alanında WEB 2.0 tasarım aracıyla dijital çizgi romanın nasıl hazırlandığı ve nelere dikkat edildiğidir. Çalışmanın hem sosyal bilgiler alanında hem de diğer alanlarda yeni yapılacak çalışmalara katkı sağlaması hedeflenmektedir.

Öğretim Materyali Çizgi Romanın Hazırlanışı:

Bu kısımda geliştirilen dijital çizgi roman materyali ile ilgili genel bilgiler verilmeye çalışılmıştır.

Hazırlanan Çizgi Romanın Yapı Özellikleri

- Hazırlanan çizgi roman toplam 67 panelden oluşmaktadır.
- Öğrenme Alanı: Etkin Vatandaşlık
- Konu: Yönetim Şekilleri
- Karakterler: Bilge, Gırgır aracı, Mert, Kral, Bizans askeri, Meczup pazarcı
- Zaman: 2019'da Türkiye'den başlayıp MS. 527 Bizans'a kadar.

Çizgi Romanın Oluşturulma Aşamaları:

Çizgi roman materyalinin oluşturulmasında, aşağıdaki 9 aşama gerçekleştirilmiştir.

1. Aşama: Sosyal bilgilerden öğrenme alanlarından biri seçilmiştir.
2. Aşama: Belirlenen öğrenme alanında anlatılacak konular saptanmıştır.
3. Aşama: Senaryo içerisinde öğrencilerin kendine özdeş bulabileceği, gerçek hayattan karakterler meydana getirilmiştir. Karakterlerin fiziki ve kişilik özellikleri belirlenmiştir.
4. Aşama: Toplam altı sayfadan oluşan senaryo hazırlanmış olup, sosyal bilgiler alanında uzman görüşlerine başvurulmuştur.
5. Aşama: Hazırlanan senaryonun dil açısından yeterliliği iki Türkçe uzmanı tarafından denetlenmiştir.
6. Aşama: Senaryo öncelikle elle çizilerek kağıda aktarılmıştır.
7. Aşama: Pixton programında karakterler, arka plan, kullanılacak nesneler ve programda olmayıp eklenecek görseller hazırlanmıştır.
8. Aşama: Senaryo çizimi yapılıp, konuşma balonları ve açıklama bantları eklenmiştir.
9. Aşama: Çizgi romanın doğasına ait olan ses, koku, duygu vb. efektler eklenmiş ve tekrardan iki uzman görüşü alınmıştır.

Çizgi roman hazırlanmaya ilk olarak bir öğretim materyali olarak hangi konu ve kazanıma yönelik olacağıyla başlanmıştır. Sosyal bilgiler 6. Sınıf etkin vatandaşlık öğrenme alanının birinci kazanımı olan; demokrasinin temel ilkeleri açısından farklı yönetim biçimlerini karşılaştırır seçilmiştir. Türkiye Yeterlilikler Çerçevesinde (TYÇ) bulunan sekiz yetkinlikten; anadilde iletişim, dijital yetkinlik, sosyal ve vatandaşlıkla ilgili yetkinlikleri kapsayıcı temelde ilerlemiş olup, sosyal bilgiler dersi öğretim programı temel becerilerinden; Değişim ve sürekliliği algılama, dijital okur-yazarlık, eleştirel düşünme, empati, gözlem, iletişim, kalıp yargı ve önyargıyı fark etme, mekanı algılama, Türkçeyi doğru ve güzel kullanma ve zaman ve kronolojiyi algılama becerilerine hitap eden, adalet, bağımsızlık, barış, eşitlik, özgürlük, saygı, sorumluluk gibi sosyal bilgilerin değerlerine çizgi romanda yer verilmiştir (MEB, 2018).

Konusu belirlenen çizgi romanın hikâyeye ilk olarak karakterler oluşturularak başlanmış olup daha sonra olay örgüsü belirlenmiştir. Karakterler oluşturulurken, okuyucu kitlesinin psikososyal durumuna uygun, tipolojik özellikler belirlenmiştir. Bu bağlamda kitle yaş grubundan bir birey seçilmiştir ki empati kurmanın kolaylık sağlaması önemsenmiştir. Aşağıda yer alan ana karakter Bilge'nin oluşturulmasında ortaokul yaş grubuna hitaben ilgileri çekecek ancak tamamen marjinal de olmayacak ve gerçeklik payını kaybetmeyecek unsurlar dikkate alınmıştır. Misal oluşturulan karakterin kolları ve ayakları bedenine göre daha uzun olarak meydana getirilmiştir ki ergenlik döneminde bunun normal olduğu, bununla birlikte gelen denge problemlerinin de büyümek ve gelişme kısmında doğal bir süreçte oldukları aktarılmıştır.



Çizgi roman senaryosu yazılırken mekân, nesne, ses ve ışık gibi özelliklerde senaryoda ayrıca belirtilmiştir. Senaryo ilk olarak düz yazı halinde, daha sonra diyaloglara bölünerek tekrardan yazılmıştır. Diyalogları belirlenen senaryonun, paneller içerisindeki görünümünü hayal edebilmek adına, senaryoya bağlı panellerin içerisinde yer alacaklar kara kalem çizimlerle belirlenmiştir.

Böylece panel sayısı kara kelam çizimde 31 panel olarak çizilir. Kara kalem panel çiziminde dış sesler, ortam ve renk, karakterlerin yeri panellere çizilirken; panellerin hemen altına da kahramanların durum, jest ve mimikleri belirtilmiştir. Yapılan kara kalem çizimiyle panellerin birbirinden kopuk olmasının da önüne geçilmek istenmiştir. McClould (2019)'a göre de çizgi romandaki paneller birbirinin tamamlayıcısı olarak nitelendirilmiştir. Bir panelden başka bir panele geçişte GÜMmm! ÇAT! Oooof! … şeklindeki sesler okuyucunun hayal dünyasını harekete geçirmektedir. Hazırlanan çizgi romandan örnek paneller aşağıda yer almaktadır.







Pixton dijital platformundan öğretmen, öğrenci, iş ve ebeveynlerin kullanımına uygun giriş yapma imkanları bulunmaktadır. Pixton girişinde istedikleri alanı seçebilmekte özgürdürler. Bununla birlikte üye girişi yapılınca hazırlamak istediğiniz çizgi romanınızla ilgili tarih/sosyal bilimler, bilgisayar/teknolojileri, bilim, dünya dilleri gibi görünürde üyesine 12 tane hazır şablon alan sunmaktadır. Burada daha önce hazırlanmış ve konusuna göre tasniflenen çizgi romanlar bulunmaktadır. Pixton dijital programını kullanarak çizgi roman dışında karikatür ve poster de yapabilmeniz mümkünüdür.



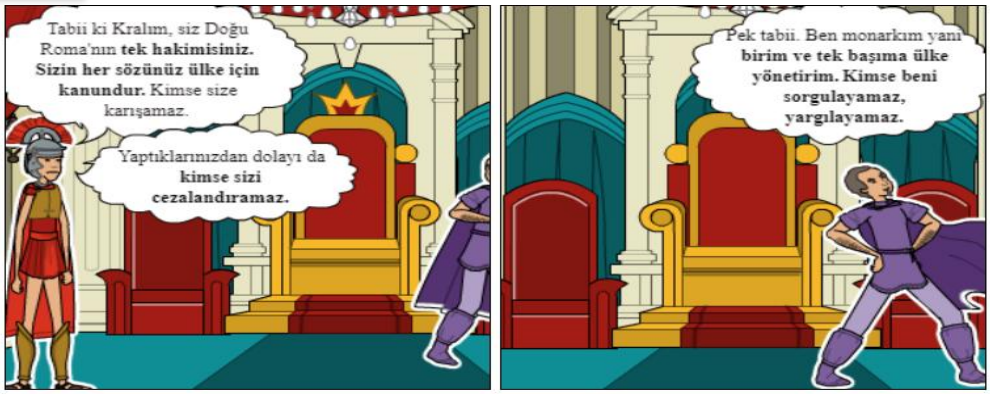
Pixton Comics web sitesi (www.edu.pixton.com/educators, 2020) birçok dalda tescillenmiştir. Pixton'ın eğitim alanında almış olduğu ödül ve sertifikalar; Learning Magazin tarafından düzenlenen 2020 öğretmenlerin seçtiği sınıf içi uygulamalar ödülünü, Smart Media tarafından verilen akademisyenlerin seçimi ödülünü, SIIA CODİE'de 2019 eğitim teknoloji alanında finalist olmuştur, Educational App Store'da 5 yıldız almıştır ve öğretmen sertifikalı olan öğretmenlerin seçtiği eğitim uygulamasıdır, The Edtech Ödülleri 2020 dil sanatları çözümü ve yeni eğitim hizmetleri (2018 sonrası piyasaya sürülenler) finalistidir, The ComputED Gazette'nin vermiş olduğu en iyi eğitim yazılımı ödülünü çevrimiçi çizgi roman yazma uygulamasıyla almıştır. Ayrıca öğrencilerin tüm haklarının korunması adına Student Privacy Pledge'ye sahiptir, Teach Learning tarafından düzenlenen mükemmellik ödülünü de kazanmıştır.

Hazırlanan dijital çizgi roman pixton programından faydalanılarak hazırlanmıştır. Programın 15 günlük ücretsiz deneyim paketinden yararlanılmıştır. Program yabancı menşeili olduğu için Türk kültürüne ait unsurlara ve arka planlarda rastlamak pek mümkün olmamaktadır. Program içerisinde Türk temsili iki unsur bulunmaktadır. Bunlardan biri düz, dikdörtgen şeklinde Türk Bayrağı, bir diğer görsel ise camiidir. Bulunan cami renkleri itibariyle Sultan Ahmet Camii'ne benzetilmiştir. Bu bağlamda bir iletişim sanatı olan çizgi romanın işlevleri olan kültür, gelenek görenek, örfi kurallar, deyim, toplum bilgisi ve ders materyali olarak hazırlanan çizgi romanda aktarımına özen gösterilmiştir. Hazırlanan materyalde bulunan okul bahçesine dalgalanan Türk bayrağı ve Atatürk büstü de panele dâhil edilmiştir. İstenilen görsel unsurlar fotoshop aracılığıyla sisteme yüklenebilmektedir. Bir başka seçenek ise istenilen alana farklı perspektiften bakmaktır. Örneğin hazırlanan materyalde Galata Kulesinin içerisine giriş yapılmaktadır. Ancak programda böyle bir arka plan olmadığı için fotoshop yardımıyla Galata Kulesi eklendi ve bir mahzenden bozma yerin sadece duvar, meşaleleri ve özellikle dönen taş merdivenlerini kapsayan alan alınmıştır.



Dijital çizgi roman programları içerisinde bu çalışmada Pixton'ın seçilmesinin sebebi; karakterlerin tüm eklemlerinin hareket edebilmesi, istenilen davranışı ve mimiği net bir şekilde sunabilmesi olmuştur. Anlatılmak istenen duygu ve davranış için size birçok seçenek sunmakta olup manual olarak da dışardan müdahale etmenize olanak tanımaktadır. Ayrıca oluşturulan her karakter biricik olma özelliğini net gösterebilmektedir. Bunun sebebi de kullanılan programda; kaş, göz, sakal, bıyık, ağız, çene, saç stili, boy, kilo, yaş vb. unsurları değiştirme ve geliştirme hazırlayan kişiye ait olup, isteğe göre hazır karakterler de bulunmaktadır. Ayrıca program diline bağlı olarak yapılan aramalarında İngilizce yapılması gerekmektedir.

Çizgi roman iki ana kolda gelişim göstermesine bağlı olarak görsel unsurlar dışında yazı dilinde de okuyucuların düzeyine uygun, açık ve anlaşılır doğru Türkçe kullanımına özen gösterilmiştir. Bununla birlikte eğitici materyalde seçilen kelime ve renkler özenle bilinçaltını olumlu yönde etkileyecek şekilde bir uyum barındırmasına da dikkat edilmiştir.(örnek) Diyaloglar içerisinde öğretim unsurlarını içeren, bilgi veren kelime ve cümleler dikkat çekmesi adına bolt olarak belirtilmiştir. Hazırlanan çizgi romandan örnekler aşağıda yer almaktadır.

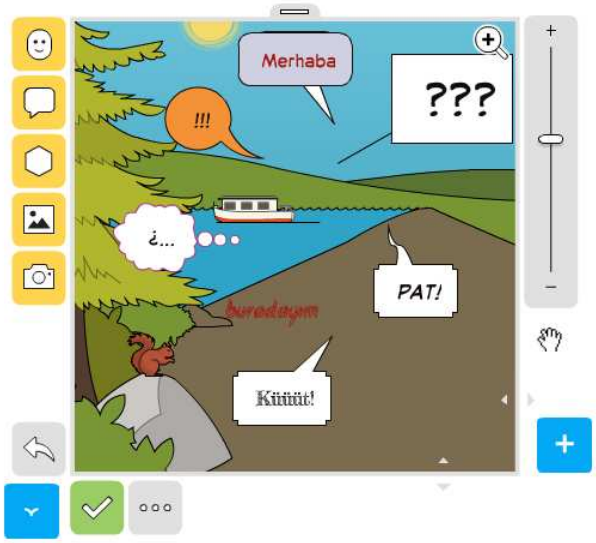


Gereklilik durumuna göre sessiz panellerde kullanılabilmektedir. Kullanılan sessiz panellerin gayesi ortamın daha iyi anlaşılmasını sağlamaktır. Bu tür paneller bir zamana sahip değildir (McClould, 2019). Bu tür panellere eğitim materyali olan çizgi romanda da yer verilmiştir.



Çizgi roman karakterlerinin birbiriyle konuşmalarının yazıldığı yere konuşma balonu denilmektedir (Alpin, 2002). Konuşma balonlarının işlevi ve şekilleri buldukları yere göre değişmektedir. Bu balonlar seslenme, duygu, kafa sesi ya da fısıltıları aktarmak için kullanılır. Farklı amaçlar için elbette ki farklı çizilen konuşma balonları olacaktır. Kimi zaman bu konuşma balonları daha kalın çerçeveli, daha flu ya da kesik çizgiler şeklinde olabilmektedir. Her balonun olmazsa olmaz karaktere ya da konuşmacıya uzanan çıkıntısı bulunur. Genellikle karakterin ağzına doğru olan bu çıkıntı konuşmanın, fikrin ya da nidanın kime ait olduğunu dile getirir. Bu balonların sabit boyutu yoktur içerisine yazılacak ya da çizilecek ikon ya da sembole göre boyut değiştirmekte özgürdürler. Unutulmamalıdır ki çizgi romanda konuşma balonları canlı, cansız tüm karaktere ait olacaktır. Hikayeye göre insanlar konuşabileceği gibi at, tavşan, yastık, bulut, su şişesi, kitap vb. ögelere de konuşma balonları ait olacaktır (McColoud, 2019; Kireççi, 2008). Pixton programında var olan konuşma balonlarında 7 farklı tip bulunmaktadır. Programda 6 farklı tip net görülürken 7. tip direkt arka planın üzerine çerçevesiz bulunmaktadır. Bunlara ek olarak her balonun bağlantısı olan balon çıkıntılar ki bunlar konuşmanın kime ya da neye ait olduğunu göstermektedir. Bu bağlantılarında 5 farklı tipi bulunmaktadır. Ayrıca istediğiniz boyuta getirebilip, 30 tane yazı tipi

bulunmaktadır.

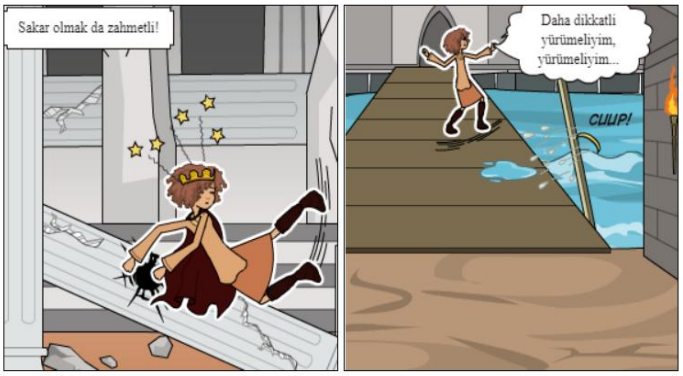


Eğitim materyali olan çizgi romana senaryo ve çizgi romanın hedefi olan öğrenme unsurlarına doğrudan tek panelle giriş yapmak yerine, öncelikle ortam analizi ve karakter tanıtımına olanak sağlanmıştır. Aktarılmak istenen bilgiler illa ki konuşma balonunda yer almamıştır. Çizgi romanın doğasına uygunluğu adına örneğin eğitim materyali çizgi romanın üçüncü ve dördüncü panellerde olduğu gibi sınıf tahtasındaki yazılar halinde de okuyucuya sunulmuştur.



Hazırlanan materyalde dış ses ve efektlere yer verilerek gerçekçiliğe vurgu yapılmıştır. Bir ortam tek panelle anlatılıp geçilmemiş en az 3 panelle ortamın anlaşılmasına imkan sağlanmıştır. Eğitim materyalindeki diyaloglarla bir ortamdan başka bir ortama anlaşılır ve mantık çerçevesinde geçiş sunulmuştur. Paneller içerisinde mimikler ve göz temasına dikkat edilmiştir. Diyalogta olan karakterlerin mümkün olduğunca doğru iletişim adına birbirine dönük ve göz teması şekilde durmalarına dikkat edilmiştir. Eğitim materyali olarak hazırlanan çizgi romanda bantlardan da yararlanılmıştır. Panellerde derinlik algısı, hareketler efektlerle desteklenmiştir. Bantlar amacına uygun olarak aynı biçime sahip olup farklı boyutlarda okuyucuya bilgi verici unsur olarak

kullanılmıştır.



Senaryoya bağlı kara kalemle yapılan çizgi roman çizimi 31 panel olarak ortaya çıkarken, dijital çizgi romana aktarıldığında 67 panelden oluşturulmuştur. Oluşturulan çizgi romanın konu mahiyetindeki çizimleri devam etmekte olup diğer yönetim şekillerini de Bilge isimli çizgi roman kahramanın yaşayarak öğrenmesi planlanmaktadır. Kara kalem çizimlerde kabataslak unsurlar bulunurken dijital çizgi romanda daha fazla ayrıntılara yer verildiği ve panel boyutları ve yazı puntosundan kaynaklı olarak yoğunlukta boğulmaması için panel sayısı artış göstermiştir. Hazırlanan çizgi roman için Türkçe alanında uzman 2 kişi, Sosyal Bilgiler alanında 3 uzman görüşü alınmıştır.

SONUÇ VE TARTIŞMA

Geçmişten günümüze değişim ve gelişim hız kesmeden devam etmektedir. Bilhassa 20.yy ile beraber yaşanan baş döndürücü bilgi ve teknoloji gelişimi ile bireyin hava, su, ekmek gibi temel ihtiyaçlarının yanında bilgi de bir o kadar değerli hele gelmiştir. İnsanın ve dahi ülkelerin hayatta kalması, teknoloji ve sahip olduğu bilgiyi kullanabilme yetisinden geçmektedir (Taşpınar, 2016). Çünkü modernleşme ile beraber artık geleneksel eğitim anlayışının yerini; sorgulayan, araştıran, düşünen ve bilgiyi transfer eden bireyler yetiştirmeyi amaçlayan eğitim sistemleri almıştır. Bu durumda eğitim ve teknoloji birbirine doğru şekilde entegre edilerek iş birliği halinde olmalıdır. Böylece çağın gereklilikleri doğrultusunda eğitim ortamları zenginleştirilerek öğrenmeyi kalıcı hale getiren materyallerin hazırlanmasında yenilikçi dijital ortamlar hazırlamak 21.yy'da eğitimcilerde aranan yeterlilikler arasındadır (ISTE, 2016). Çalışma kapsamında WEB 2.0 ile hazırlanan eğitici çizgi roman ile dijital çağın gereklilikleri göz önünde bulundurularak çizgi romanların eğitsel özelliklerinden istifade edilmiştir.

Yapılan bu araştırmaya benzer mahiyette hazırlanan çalışmalardan biri Ak, Erdoğan ve İlhan tarafından 2020 yılında yayınlanmıştır. Sosyal Bilgiler 6. sınıf Etkin Vatandaşlık öğrenme alanı; "Toplumsal hayatımızda demokrasinin önemini açıklar" kazanımına uygun Web 2.0 aracı Pixton üzerinden 32 panelden oluşan eğitici çizgi roman çalışması yapılmıştır. Çalışmada dijital çizgi romanın nasıl geliştirildiği, senaryonun nasıl oluşturulduğu ve eğitim çizgi roman ilişkisi üzerinde durulmuştur. Bir diğer benzer çalışma ise 2020 yılında Keskin ve İlhan tarafından sunulmuştur. Yine WEB 2.0 aracı Pixton üzerinden tasaralana 48 panelden oluşan dijital çizgi roman değerler eğitimini konu alınarak hazırlanmıştır. Bu çalışmanın değer eğitimine yönelik olması farklı hedeflere yönelik çizgi roman tasarımlarının da olabileceğini göstermektedir. Yine içerisinde bulunduğumuz yıl içerisinde sosyal bilgiler öğretiminde çzigi roman materyali tasarlamaya yönelik bir çalışma Gülersoy ve Türkal (2020) tarafından yayınlanmıştır. Çalışmada çizgi roman materyalinin teorik olarak gelişim aşamalarına ve

ortaokul öğrencilerinin görüşlerini alarak materyal örnekleri ortaya konulmaya gayret edilmiştir. Bu çalışmalardan yola çıkarak çizgi roman konusunda sınırlamanın olmadığı birçok alanda zenginleştirilmeye müsait bir öğretim materyali olduğu görülmektedir.

Bu bağlamda eğitimde çizgi roman kullanımında olumlu sonuçlara varılan çalışmalar bulunmaktadır. Bu noktada eğitim-öğretimde hedef odaklı doğru öğretim araç-gereç ve materyalleri kullanımı önem arz eder. Çizgi roman materyal kullanımı öğretimde kazandırılması hedeflenen beceri ve kazanımları kazandırmada, soyut kavramların aktarılmasında, öğretimi kalıcı hale getirmede etkililiği birçok eğitimci ve yapılan araştırmalar tarafından doğrulanmıştır (El Refaie and Hörschelmann, 2010; İlhan 2016; Topkaya, 2014; Koutníková, 2017; Yağlı, 2017; Sarıbıyık, 2018; Kurt , 2019; İlhan ve Oruç, 2019; Ünal ve Demirkaya, 2019; Mutlu, 2019; İlhan ve Temel, 2019; Aşçı, 2020).

Çizgi roman eğitim ilişkili bir çalışma Cihan tarafından (2014) Türkçe eğitimi alanında hazırlanmıştır, Türkçe eğitimi programında belirtilen kazanımlara, dersin hedeflerine uygun olarak, çizgi roman tekniğinin uyarlanması ile ilgili bir ders örneği hazırlanmıştır. Çalışmada çizgi romanın eğitim-öğretim ortalarında kullanılabilecek açık anlaşılır net bir materyal olduğu ve öğrenci başarısı ve motivasyonuna katkı sağladığı sonucuna varılmıştır. Silva, Santos ve Bıespo (2017) lisans öğrencilerinin eğitim yönetimi dersini çizgi romanla gerçekleştirilen nitel bir çalışma hazırlanmıştır. Bu çalışmada diğerler çalışmalardan farklı olarak üniversite öğrencilerine öğretim amaçlı farklı bir yöntem olarak çizgi roman materyali kullanılmıştır. Çalışmanın sonucunda teorik ve pratik bilgiler arasındaki boşluğu doldurmaya yardımcı olup, eleştirel düşünme ve yaratıcı düşünme becerisine katkı sağladığı görülmüştür (Silva, Santos and Bıespo, 2017). Koutníková 2017'de yapılan "Fen Eğitiminde Çizgi Roman Uygulaması " adlı çalışmada okul öncesi çocuklara fen eğitimi verilmiştir. Sonuçlardan biride çizgi romanların modern bir pedagojik strateji olduğuna kanaat getirilmiştir. Çizgi romanların fen eğitimi kavramlarını anlaşılır hale getirdiği ve okul öncesi öğrencileri tarafından çizgi romanların açık, anlaşılır bir materyal olduğu sonucu ortaya çıkmıştır (Koutníková, 2017).

Topkaya ve Doğan tarafından 2020 yılında yapılan "7. Sınıf Sosyal Bilgiler Dersindeki Çevre Sorunları ve Çevreyle İlgili Örgütler Konularının Öğretilmesinde Eğitici Çizgi Romanların Etkisi: Karma Bir Araştırma" çalışmada sonuç olarak akademik başarı ve çevreye yönelik tutumlarında öğrencilerin son test puanlarında deney grubu lehine pozitif yönde artış olduğu gözlemlenmiştir (Topkaya ve Doğan, 2020). Ünal ve Demirkaya, 2019 yılında yaptığı çalışma da sosyal bilgiler dersinde eğitici çizgi roman kullanımının öğrencilerin başarısı ve derse yönelik tutumu çizgi roman kullanımının öğrencilerin başarısı üzerinde olumlu bir etkiye sahip olduğu çıkarken sosyal bilgiler dersinde eğitici çizgi roman kullanımının öğrencilerin derse yönelik tutumları üzerinde bir etkisinin olmadığı sonucuna ulaşılmıştır (Ünal ve Demirkaya, 2018). 2016 yılında İlhan tarafından yapılan doktora tezi "Sosyal Bilgiler Öğretiminde Çizgi Roman Kullanımı"dır. Sonuç olarak çizgi roman kullanımın sosyal bilgiler öğretimine pozitif yönde katkı sağladığı sonucu ortaya çıkmıştır (İlhan, 2016). Kurt tarafından 2019 yılında yapılan tezin adı "Sosyal Bilgiler Öğretiminde Çizgi Roman Kullanımına İlişkin Öğretmen Adaylarının Görüşlerinin İncelenmesi" dir. Sonuçlarında ders işlenişinde çizgi roman kullanımının, öğrencilerin derse katılımını sağladığı ve dikkatlerini canlı tuttuğu gözlemlennmiştir. Öğretmen adayları, derste çizgi roman kullanımının dikkat çekici olduğunu, derse katılımın artmasına ve kalıcı öğrenmeler sağlanmasına katkı sağlayabileceği, derslerin verimli işlenebileceği yönünde görüş belirtmişlerdir (Kurt, 2019). Mutlu (2019) yüksek lisans tezi "Sosyal Bilgiler Öğretmen adaylarının Sosyal Bilgiler Öğretiminde Çizgi Roman Kullanımına yönelik Görüşleri"dir. Çalışmanın sonucunda öğretmen adaylarının çizgi romanı eğlenceli, eğitici, motivasyonu arttırıcı, dil yetisinin gelişmesinde, çocukların eğitimine uygun bir eğitim materyali olup bilişsel ve duyuşsal gelişimi olumlu yönde etkilediği ortaya konulmuştur.

Ortaya çıkarılan bu materyalin uzaktan eğitim sürecinde uygulaması yapılmış ve öğrenci

başarı düzeyi ürende olumlu etkileri olduğu görülmüştür. Ayrıca yapıulan çalışmanın öğrenci motivasyonunu artırdığı ve de dersi eğlenceli hale getirdiği görülmüştür (İlhan, Kaba ve Şin, 2020). Uygulaması yapılan bu materyal yine başka eğitimciler tarafından online yada yüzyüze olarak kullanılabilir. Eğitimin bütün alanlarında yapılacak farklı dijital çizgi roman tasarımlarına ilham verebilir. WEB 2.0 araçlarıyla yapılan çalışmalarla yakında yada uzaktan eğitimde öğrencinin eğlenerek öğrenmesi sağlanabilir.

Dijital çizgi roman ve çizi roman materyal çalışmaları yapacak olan eğitimcilerin dikkat etmesi gereken öneriler ise şu şekildedir;

- Çizgi romanın ne ve nasıl bir sanat olduğu iyi öğrenilmeli, bu sanata uygun örnekler üretilmelidir
- Pedagojik olarak ahlaki ve etik çerçevede hazırlanmalı
- Doğru ve güzel bir Türkçe olmalı
- Paneller zaman ve mekân uyum içerisinde olmalıdır
- Sessiz panellerle okuyucunun düşünmesine imkân sağlanmalıdır.
- Olağanüstülüklere yer verilirken gerçek hayattan komple kopmamak gereklidir.

KAYNAKÇA

Ak. M.M.; Erdoğan M.F. ve İlhan, G.O. (2020). Görsel Bir Öğretim Materyali Olarak Dijital Çizgi Roman Tasarımı: Gezdim, Gördüm, Öğrettim. *Jounal of History School (JOHS)*, 13(7): 2458-2484.

Akın, S. (2019). *Hayal Kahramanları.* İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.

Alpin, H. (2002). *1001 Soruda Çizgi Roman*. İstanbul: İnkılap Yayınları.

Alpin, H. (2006). *Çizgiroman Ansiklopedisi.* İstanbul: İnkilap Kitabevi.

Alsaç, Ü. (1994). *Türkiye'de Karikatür, Çizgi Roman ve Çizgi Film*. İstanbul: İletişim yayıncılık.

Arizpe, E. (2001). Letting the Story Out: Visual Encounters with Anthony Browne's The Tunnel. *Reading Literacy and Language*, 35(3): 115-119.

Aşçı, A. U. (2020). Ortaokul Türkçe Ders Kitaplarında Yer Alan Çizgi Romanların Değerler Eğitimi Açısından İncelenmesi. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 13(69): 868-889.

Bruner, J. S. (1990). *Acts of Meaning.* Cambridge & London: Harvard University Press.

Cantek, L. (2019). *Türkiye'de Çizgi Roman*. İstanbul: İletişim Yayınları.

Ceran, K. (1997). Dünya'da Çizgi Roman. *Sanat Dünyamız, 22*(64): 5-39.

Cihan, N. (2014). Eğitsel Araç Olarak Çizgi Romanın Ilköğretim 8. Sınıf Ders Konularına Uyarlanması. *Eğitim ve Öğretim Araştırmaları Dergisi (JERT), 3*(3): 315-320.

Çelikkaya, T. (2017). Sosyal Bilgiler Dersinde Araç-Gereç ve Materyal Kullanımının Önemi. (Editörler: Ramazan Sever ve Erol Koçoğlu). *Sosyal Bilgiler Öğretiminde Eğitim Teknolojileri ve Materyal Tasarımı* İçinde (s.39-68). Ankara: Pegem Akademi.

Çilenti, K. (1984). *Eğitim Teknolojisi ve Öğretim.* Ankara: Kadıoğlu Matbaası.

Dere, İ. ve Ateş, Y. (2020). Sosyal Bilgiler Derslerinde Teknolojik Araç ve Materyal Kullanımı: Bir Durum Çalışması. *Erzincan Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 22 (2): 496-514.

Dewey, J. (1938). *Experience and Education.* New York: Macmillan Company.

El Refaie, E. and Hörschelmann, K. (2010). Young People'sreadings of a Political Cartoon and the Concept of Multimodalliteracy. *Discourse: Studies in the CulturalPolitics of Education*, 31(2): 195-207.

Gülersoy, A.E. ve Türkal, B. (2020). Oluşturma-Geliştirme Açısından Sosyal Bilgiler Öğretiminde Bir Öğretim Materyali Olarak Çizgi Roman Kullanımı. *Uluslararası Sosyal Bilimler Eğitimi Dergisi*, 6(2): 299-326.

Gündüz, M. (2012). *Mustafa Satı Bey ve Eğitim Bilimi*. Ankara: Otorite Yayınları.

Hatfield, C. (2000). *Graphic Interventions: Form and Argument in Contemporary Comics.* Unpublished Doctoral Dissertation, University of Connecticut.

ISTE. (2016). The ISTE National Educational Technology Standarts and ISTE Standarts for Students. http://www.iste.org/standards/standards/for-students adresinden 13.09.2020 tarihinde erişildi.

İlhan, G. O. (2016). Sosyal Bilgiler Öğretiminde Çizgi Romanların Kullanımı, Yayımlanmış Doktora Tezi, Afyon Kocatepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Afyonkarahisar.

İlhan, G.O. ve Oruç, Ş. (2019). Sosyal Bilgiler Dersinde Çizgi Roman Kullanımı: Teksas Tarihi. *Eğitim ve Bilim*, 44(198): 327-341.

İlhan, G.O.; Kaba, G. ve Şin, M. (2020). Use of Digital Comics in Distance Education in Covid-19. *International Conference on Studies in Education and Social Sciences (ICSES) 3-6 December* İçinde (s.11)

Kara, C.; Topkaya Y. ve Şimşek U. (2012). Aktif Vatandaşlık Eğitiminin Sosyal Bilgiler Programındaki Yeri. *Zeitschrift für die Welt der Türken Journal of World of Turks* (ZfWT), 4(3): 147-149.

Keskin, A. ve İlhan, G.O. (2020). Sosyal Bilgiler Dersi Değerler Eğitimine Yönelik Dijital Çizgi Roman Materyal Tasarımı: "Gizli Labirent". *ERPA International Congresses on Education* İçinde (s.47).

Kireçci, Ü. (2008). *Çizgi Roman Senaryosu*. İstanbul: Crea Yayıncılık

Koutnikova, M. (2017). The Application of Comics In Science Education. *Acta Educationis* Generalis, 7(3): 88-98.

Kurt, S. (2019). Sosyal Bilgiler Öğretiminde Çizgi Roman Kullanımına İlişkin Sosyal Bilgiler Öğretmen Adaylarının Görüşlerinin İncelenmesi, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Üniversitesi-Cerrahpaşa Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, İstanbul.

Mc Vicker, C.J., (2007). Comic Strips as a Text Structure for Learning to Read. *The Reading Teacher,* 6(1): 85-88

McCloud, S. (2019). *Çizgi Romanı Anlamak.* (Çev. C. Ülgen). İstanbul: Sırtlan Kitap.

Mclaughlin, M. J. (2013). *Rise of the Eco-Comics: The State, Environmental Education and Canadian Comic Books, 1971-1975*. Revue de la Culturematérielle.

MEB. (2018). *Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programı*. Ankara: TTKB yayınları.

Meydan, A. (2018). Beceri Eğitimi. (Editörler: Abdulkadir Uzunöz ve Vedat Aktepe). *Özel Öğretim Yöntemleri II* İçinde. Ankara: Pegem Akademi.

Mishra, P. and Koehler, M.J. (2006). Technological Pedagogical Content Knowledge: A Framework For Teacher Knowledge. *Teachers College Record,* 108(6): 1018-1048.

Missiou, M. and Stefos, E. (2013). Environmental Education Through Comics and Internet Applications. A Case Study in High School. *Journal of Environmental Protection and Ecology*, 13(3): 2013-2019.

Mutlu, Z. (2019). Sosyal Bilgiler Öğretmen Adaylarının Sosyal Bilgiler Öğretiminde Çizgi Roman Kullanımına Yönelik Görüşleri, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi, Muğla.

Öztürk, C. (2015). Sosyal Bilgiler: Toplumsal Yaşama Bir Bakış. (Editör: C. Öztürk). *Sosyal Bilgiler Öğretimi* İçinde. Ankara: Pegem Akademi.

Safran, M. (2008). Sosyal Bilgiler Öğretimine Bakış. (Editörler: B. Tay ve A. Öcal). *Özel Öğretim Yöntemleriyle Sosyal Bilgiler Öğretimi* İçinde. Ankara: Pegem Akademi.

Seferoğlu, S.S. (2009). *Öğretim Teknolojileri ve Materyal Tasarımı.* Ankara: Pegem Akademi.

Silva, A. B. D.; Santos, G. T. D. and Bispo, A. C. K. D. A. (2017). The Comics as Teaching Strategy in Learning of Students in an Undergraduate Management Program. *RAM. Revista de Administração Mackenzie,* 18(1): 40-65.

Taşpınar, M. (2016). *Öğretim İlke ve Yöntemleri*. İstanbul: Edge Akademi

Temel, A. ve İlhan, G.O. (2019). Sosyal Bilgiler Öğretmenlerinin İnsan Hakları Konusunda Malcolm X Çizgi Romanının Kullanımı Hakkında Görüşleri. *VI. Yıldız Sosyal Bilimler Kongresi Bildiri Özet Kitabı* İçinde (s. 427), İstanbul: Yıldız Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Topkaya, Y. ve Doğan Y. (2020). 7. Sınıf Sosyal Bilgiler Dersindeki "Çevre Sorunları ve Çevreyle İlgili Örgütler" Konularının Öğretilmesinde Eğitici Çizgi Romanların Etkisi: Karma Bir Araştırma. *Türk Eğitim Derneği Dergisi (Tedmem).* 45(201): 167-188.

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, Erzurum.

Tuncer, N. (1993). *Çizgi Roman ve Çocuk.* İstanbul: Çocuk Vakfı Yayınları.

Ünal, O. ve Demirkaya, H. (2019). Eğitici Çizgi Romanın Sosyal Bilgiler Dersinde Kullanılmasına Yönelik Yarı Deneysel Bir Çalışma. *International Journal of Geography and Geography Education (IGGE)*, 0(40): 92-108.

Yağlı, A. (2017). *Modern Bir Anlatı Sanatı Olarak Çizgi Roman.* İstanbul: Kriter Yayınevi.

Yalın, H.İ. (2010). *Öğretim Teknolojileri ve Materyal Geliştirme.* Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.

https://esenler.bel.tr/haberler/genel/canli-yayinda-karikatur-cizdiler/ adresinden 11.09.2020 tarihinde erişildi.

http://kultur.istanbul/arsiv/www.kultur.istanbul/tr/ibb-cizgi-atolyesi-yeni-donem-kayitlari-basladi-haber-1366.html adresinden 10.09.2020 tarihinde erişildi.

http://www.kadikoyart.com/cizgiroman.html/ adresinden 03.09.2020 tarihinde erişildi.

https://www.makebeliefscomix.com/ adresinden 05.09.2020 tarihinde erişildi.

https://www.pixton.com adresinden 3.09.2020 tarihinde erişildi.

http://www.sancaktepe.bel.tr/tr/guncel-haberler/turkiyenin-ilk-cizgi-roman-okulu-sancaktepede-acildi-1 adresinden 10.09.2020 tarihinde erişildi.

https://www.storyboardthat.com/ adresinden 05.09.2020 tarihinde erişildi.