

## Basılı ve Dijital Çizgi Romanların Türkçe Dersi Metin İşleme Süreçlerinde Pedagojik Bir Materyal Olarak Kullanılması

Using Printed and Digital Comics as Pedagogical Materials in Turkish Text Processing Processes

Ali GÖÇER<sup>1</sup>  
Hasan Can GÜRSOY<sup>2</sup>

*Derleme/Review*

**Geliş Tarihi / Received:** 20.01.2022

**Kabul Tarihi / Accepted:** 18.02.2022

**Doi:** 10.48146/odusobiad.1060244

**Atıf / Citation:** Göçer, A. ve Gürsoy, H. C., (2022). "Basılı ve Dijital Çizgi Romanların Türkçe Dersi Metin İşleme Süreçlerinde Pedagojik Bir Materyal Olarak Kullanılması" *ODÜSOBİAD* 12 (1), 463-478, Doi: 10.48146/odusobiad.1060244

### Öz

Bugünün dünyası birçok alanda meydana gelen değişim ve gelişimle birlikte görselliğin, görünür olanın ön plana çıktığı bir çağdır. Bu durum eğitim ortamlarını da günbegün etkilemektedir. Geleneksel uygulamalarla yürütülen eğitim ve öğretim ortamları yerini günümüzün imkânlarıyla zenginleştirilmiş çok boyutlu eğitim öğretim ortamlarına bırakmaktadır. Dijitalleşmenin sınır tanımadığı böyle bir ortamda gelenekseli yeniyeye evirebilmek önem arz etmektedir. Görselliğin ön planda olduğu bir tür olan çizgi romanlar da bu değişimden etkilenerek artık daha hızlı üretilebilmekte ve daha çok insana ulaştırılabilmektedir. Bu dijitalleşmenin sonucunda güncel öğrenme materyallerinin eğitim ortamlarında kullanılmasının önemli işlevler görebileceği düşünülmektedir. Çalışmada öncelikle çizgi romanların ortaya çıkışından bugüne uzanan süreçle ilgili genel bir görünüm sunulmuştur. Bu genel görünüm üzerine çizgi romanların eğitim öğretim faaliyetlerinde ne şekilde kullanıldığı ve Türkçe öğretimi süreçlerine ne şekilde uyarlanabileceği üzerinde durulmaktadır. Bu doğrultuda çizgi romanların konu edildiği çalışmalar ayrıntılı biçimde incelenerek konuyla ilgili kavramsal çerçeve ortaya konulmuştur. Basılı ve dijital çizgi romanların dil becerilerinin öğretiminde kullanıldığı çalışmaların uyandırdığı fikirlerden hareketle Türkçe öğretiminin okuma boyutuna yönelik bir metin işleme süreci tasarlanmıştır. Tasarlanan metin işleme sürecinde çevirim içi çizgi roman yapma aracı Pixton ve Makebeliefscomix aracılığıyla üretilen dijital çizgi romanlar kullanılmıştır. Çalışmada elde edilen kuramsal bilgiler ışığında ulaşılan sonuçlar tartışılmış ve uygulamaya dönük önerilere yer verilmiştir.

**Anahtar Kelimeler** Çizgi roman, dil öğretimi, görsellik, Türkçe dersi, metin işleme süreci.

### Abstract

*Today's world is an age in which the visual and the visible come to the fore with the change and development in many areas. This situation also affects educational environments day by day. Education and training environments carried out with traditional practices leave their place to multidimensional education environments enriched with today's opportunities. In such an environment where digitalization knows no bounds, it is important to transform the traditional into the new. Comics, a genre in which visuality is at the forefront, are also affected by this change and can now be produced faster and delivered to more people. As a result of this digitalization, it is thought that the use of current learning materials in educational environments can have important functions. In the study, first of all, a general view of the process from the emergence of comics to the present is presented. On this general view, it is emphasized how comics are used in educational activities and how they can be adapted to Turkish teaching processes. In this direction, the studies on comics were examined in detail and the conceptual framework on the subject was revealed. Based on the ideas evoked by the studies in which printed and digital comics are used in the teaching of language skills, a text processing process for the reading dimension of Turkish teaching was designed. In the designed text processing process, digital comics produced through the online comic book making tool Pixton and Makebeliefscomix were used. In the light of the theoretical information obtained in the study, results were discussed and practical suggestions were given.*

**Keywords** Comic, language teaching, visuality, Turkish course, text processing.

<sup>1</sup> Prof. Dr., Erciyes Üniversitesi, Kayseri, gocer@erciyes.edu.tr, ORCID: 0000-0002-6880-2611.

<sup>2</sup> Sorumlu yazar: Doktora Öğrencisi, Erciyes Üniversitesi, Kayseri, gursoyhasancan@gmail.com, ORCID: 0000-0002-8725-426X.



## Giriş

Teknolojideki hızlı gelişim birçok alanı olduğu gibi eğitim öğretim ortamlarını da doğrudan etkilemektedir. Bir taraftan çizgi romanların pedagojik kullanımının avantajları araştırılırken bir taraftan da dijital (elektronik) çizgi romanlardan bahsedilmeye başlanmıştır. Öğretim ortamlarında asıl hedefin öğrencinin öğrenebilmesi ve öğrendiklerini uygulayabilmesi olduğu düşünüldüğünde bu yolda kullanılacak öğretim yöntem ve materyallerinin çeşitlendirilmesi de kaçınılmazdır. Özellikle öğrencilerin büyük çoğunluğunun dijital yerli olma eğilimleri gösterdikleri (Toraman ve Usta, 2018, s. 57) bir çağda öğretimde medya araçlarının kullanımı bir avantaj olarak görünmektedir. Buchori ve Setyawati'ye (2015, s. 374) göre öğretimde medya kullanımı yeni arzular ve yeni ilgi alanları yaratmakta, öğrenme etkinliklerinde motivasyon ve teşvik sağlamaktadır. Bunun yanında öğretimin etkililiğinin artırılmasında görselliğin olumlu katkılarının olduğu da bilinmektedir (Girgin ve Karababa, 2017, s. 902).

Varga (1989) çizgi romanları "görüntülerin ve kelimelerin eşzamanlı ve seri olarak alındığı bir form..." olarak tanımlar ve sadece görsel bir anlatımı benimsemediğini aynı zamanda söz ve görselliği birleştirdiğini ifade eder (akt. Conard, 2016, s. 75). Dijital çizgi roman ise "bir web sitesinde yayınlanan çizgi roman olarak tanımlanabilir. Web çizgi romanları, çevrimiçi çizgi romanlar veya internet çizgi romanları gibi diğer terimler de dijital çizgi romanlara atıfta bulunur" (Yunus, Salehi, Tarmizi, Idrus, Balaraman, 2011, s. 53). Rasiman ve Agnita'ya (2014, s. 538) göre ise dijital çizgi roman "öğrenciler için bir öğrenme ortamı rolü olan, elektronik formatta dijital ortamda belirli bir hikâyesi olan resimli bir hikâye"dir.

Fatimah, Santiana ve Saputra'ya (2019, s. 102) göre "fikirleri resimlerle ifade etmek için kullanılan bir araç olarak çizgi romanlar hem alıcı hem de üretici becerileri öğretmek için kullanılabilir". Diğer yandan Wahyudin (2019, s. 127) dijital çizgi romanların veya diğer adıyla e-çizgi romanların kolay erişilmesi ve farklı okuma deneyimleri sağlaması nedeniyle gittikçe popülerleştiğini belirtmektedir. Organize etme, bütünleştirme gibi beceriler gerektirmesine rağmen herhangi bir çizim becerisi gerektirmeyen, genellikle çevirim içi programlar aracılığıyla üretilen dijital çizgi romanlar öğretmenlere ve öğrencilere birtakım alternatif deneyimler sunmaktadır. Lazarinis, Mazaraki, Verykios ve Panagiotakopoulos (2015, s. 309) dijital çizgi roman uygulamalarını ve dijital çizgi romanların eğitim amaçlı kullanımını inceledikleri araştırmalarında iki sonuca varmışlardır: e-çizgi romanlar resim yapma becerisi olmayan öğretmenlere kolaylıkla materyal oluşturabilme imkânı sağlamaktadır ve dijital çizgi roman uygulamaları aracılığıyla ortaya koyulan materyaller birtakım öğrenci ihtiyaçlarını ve ilgilerini karşılamaktadır.

İnternet ortamında pek çok çizgi roman oluşturma aracı mevcuttur ve bunlar arasında yaygın olarak kullanılan arayüzlerden biri Pixton'dur (Baş ve Yıldırım, 2018; Çelik ve İlhan, 2021; Keskin ve İlhan, 2021). Pixton "bir çizgi roman oluşturma programı olmasının yanı sıra karikatür tasarlamaya da elverişlidir. Mizah öğeleri ile dersleri eğlenceli kılmak mümkündür. Bir içeriği görseller ve konuşma balonları kullanarak paylaşmak ve öğrencilerin çizgi roman oluşturmalarına yardımcı olmak yaratıcılıklarını artırmaktadır" (Gökçe, 2021, s. 307). "Makebeliefscomix" de bu araçlardan biridir ve internet ortamında çizgi roman yapma olanağı sunmaktadır. Çizgi romanın öğretme amaçları doğrultusunda bir ders materyali hâline getirilebildiği bu programlar sayesinde bazı alternatif destekleyiciler hazırlamak daha kolay hâle gelmektedir. Ancak bu tip dijital materyallerin kullanımı aktif bir internet bağlantısını, birtakım teknolojik olanakların varlığını ve temel bilgisayar kullanım becerilerine sahip olunmasını zorunlu kılmaktadır.

Bu çalışmada çizgi romanların sanatsal ve kültürel yanlarına kısmen değinilmekle birlikte öncelikle çizgi romanların pedagojik bir materyal olarak kullanılabilirliği hakkında detaylı bilgiler sunulmaktadır. Bu bilgiler ışığında çizgi romanların tarihî gelişiminden de söz edilmiştir ancak çizgi romanların öğretim materyali olarak kullanıldığı çalışmalar ön plana çıkarılmıştır. Bu kapsamda yapılan literatür taraması sürecinde aşağıdaki soruların cevapları aranmıştır:

1. Basılı ve dijital çizgi romanların eğitim ortamlarında kullanımının literatüre yansımaları nasıldır?
2. Basılı ve dijital çizgi romanların dil öğretiminde kullanımının literatüre yansımaları nasıldır?
3. Dijital çizgi roman oluşturma araçları ile Türkçe öğretiminin kazanımlarına uygun öğretim materyalleri tasarlanabilir mi?

## Yöntem

Çizgi romanlar ortaya çıktığı tarihten itibaren bir eğitim materyali olarak eğitim ortamlarında kullanılagelmiştir. Son yıllarda dijitalleşmenin getirdiği alternatifler sayesinde çizgi romanların bilgisayar ortamında rahatlıkla oluşturulabilmesi ise çizgi romanları daha da yaygınlaştırmıştır. Özellikle dil öğretimi alanında beceri odaklı gerçekleştirilen çalışmalar basılı ve dijital çizgi romanların işlevsel dil öğretimi materyalleri olarak kullanılabilceğini göstermektedir (Gómez, 2014; González, 2016; Vassilikopoulou, Retalis, Nezi ve Boloudakis, 2011). Çalışma kuramsal görünüm ve uygulama tasarımı olmak üzere iki boyuttan oluşmaktadır. Araştırmanın ilk aşamasında basılı ve dijital çizgi romanların eğitim ortamlarında kullanımıyla ilgili yapılmış çalışmalar detaylı olarak incelenmiş ve bu çalışmalardan elde edilen veriler bütünlüyci ve betimsel bir yaklaşımla sunulmuştur. İkinci aşamada ise eğitim etkinliklerinde çizgi romanların kullanımına yönelik uygulamalara ışık tutabilecek örnek bir metin işleme süreci tasarımı yapılmıştır. Hazırlanan metin işleme süreci tasarımı için uzman görüşüne başvurulmuş ve karşılıklı değerlendirmeler sonucunda yönerge ve etkinliklere son şekli verilmiştir.

## Çalışmanın Amacı ve Önemi

Çizgi romanların öğretim materyali olarak kullanımını ön plana çıkaran bu çalışmada çizgi romanların dil öğretimine ve temel dil becerilerinin kazandırılmasına nasıl katkılar sunabileceğiyle ilgili konulara yoğunlaşılmıştır. Bu nedenle basılı ve dijital çizgi romanlarla ilgili genel literatür taramasının yanı sıra çizgi romanların öğretim materyali olarak kullanıldığı çalışmalar dikkatle incelenmiştir. İncelenen çalışmaların birçoğunda olumlu sonuçların alındığının görülmesi neticesinde Türkçe öğretiminde de basılı ve dijital çizgi romanlardan faydalanılabileceği düşünülmüştür. Bu doğrultuda çalışma kapsamında Türkçe Öğretim Programının (MEB, 2019) kazanımlarına uygun çizgi roman panelleri üretilmiştir. Makalede verilen literatür bilgisi ve sunulan kuramsal altyapı ışığında uygulamalara ışık tutacak bu örnek etkinlik tasarımıyla çizgi romanların eğitim öğretim ortamlarına entegrasyonuna yönelik farkındalık oluşturulması amaçlanmıştır.

## Çizgi Romanların Ortaya Çıkışı ve Pedagojik Değeri

Çizgi romanlar (comic book) sözlükte “çocuklar için resimler içeren ve hikâye anlatan bir dergi” şeklinde tarif edilmektedir (Longman, 1991, s. 142). TDK Sözlük'teki (2011:, s. 554) tanımıyla ise çizgi roman “konuyu ve olaylar zincirini kesintisiz olarak resimleme yöntemiyle okuyucuya sunan roman”dır. Yukarıdaki tanımlar incelendiğinde çizgi romanlarla ilgili iki özellik ön plana çıkmaktadır: resimli olması ve bu resimlerle bir olayı veya durumu anlatmasıdır. Bu özelliklerin pedagojik amaçlarla kullanılması fikri ise yeni değildir. Çizgi romanlar yaklaşık olarak 1920'li yıllardan bu yana eğitim öğretim aracı olarak sınıflarda kullanılmaktadır ancak 1950'li yıllardaki çizgi roman karşıtı grupların çizgi romanların zararlı olduğuna dair yürüttükleri karşı propaganda nedeniyle öğretmenler de dâhil olmak üzere birçok kesim çizgi romanlarla ilgilenmeyi bırakmıştır (Tilley ve Weiner, 2017, s. 358-360). Oysa çizgi romanların eğitim öğretim amaçlarına yönelik kullanımı bir yenilik arayışının ve çözüm üretme gayretinin sonucu olarak düşünülebilirdi. O yıllarda en çok okunanlar arasında yer alan dört çizgi romanın sözcük varlığı üzerinde incelemeler yaparak bu çizgi romanların çocukların sözcük varlığına katkısını ve çocuklara uygunluğunu araştıran eğitim psikoloğu Thorndike (1941, s. 113) çalışmasının sonucunda çizgi romanlar için şu ifadeleri kullanmıştır:

“...ilkokulun üst kademesindeki ve hatta ortaokuldaki çocuğa uygun zorluk seviyesinde önemli miktarda okuma deneyimi sağlıyor gibi görünüyor. Bu materyalin çocuk için bariz ilgisi ve çekiciliği göz önüne alındığında, yukarıda sunulan gerçekler, bu ek kaynağın, çocukla olduğu gibi çalışmak ve onu mevcut durumundan ileriye götürmekle ilgilenen eğitimci için gerçek bir değere sahip olabileceğini düşündürmektedir”.

Bu ifadeler çizgi romanların pedagojik bir araç olarak eğitim ortamlarında yer alabileceği fikrini desteklemiştir. Sones (1944, s. 233) de çizgi romanların öğretim boyutuyla ilgili “çizgi romanlar, çoğu okul çocuğu için ortak bir aktiviteyi gündeme getiriyor ve görünüşe göre neredeyse evrensel olarak anlaşılabilir bir dil kullanıyorlar” ifadeleriyle çizgi romanların pedagojik yönüne vurgu yapmıştır. Karşıt görüşte yer alan Wertham ise (1954, s. 122) çizgi roman okurlarının büyük çoğunluğunun kötü okur olduğunu ifade ederek çizgi roman okurları için “Onlar kitapsız kitap kurtlarıdır.” ifadesini kullanmıştır. Her iki görüşün de üzerinde birleştiği ortak nokta çizgi romanların tartışmaya değer bir tür olduğu gerçeğidir.

O yıllarda yapılan tartışmalar bugün çizgi romana yönelik bir bakış açısı oluşturmuş ve çizgi romanların eğitim ortamlarında kullanılabilme fikri büyük oranda karşıt görüşe baskın çıkmıştır. Bu çalışmada referans



olarak gösterilen çalışmaların birçoğunun ulaştığı sonuçlar bu durumun kanıtıdır. Ancak çizgi romanın lehine olan bu durum günümüzde salt bir okuma fikri olarak da karşımıza çıkmamaktadır. Örneğin Jacobs (2007, s. 20) "çizgi romanlar hem okuryazarlık uygulamaları hem de ilgili içerik açısından daha zor olarak algılanan sonraki öğrenmeler için temel bir iskele olarak okullara girmiştir" derken çizgi romanlar için bilinçli ve eleştirel bir okuma sürecini de ön şart olarak ileri sürmektedir. Çizgi romanlarla ilgili özgün sınıf deneyimleri edinen Versaci'ye (2001, s. 64) göre ise okuma eyleminde temel ideal görünenin ötesindeki anlama geçebilmektedir; bu düşünce çerçevesinde çizgi romanlar, öğrencilerin resimler ve yazılar arasında karmaşık bağlantılar kurabilmesine olanak sunduğu için analitik ve eleştirel düşünmeye yardımcı olmaktadır. Geleneksel edebî türlere göre genel kabul görmüştüğü daha az olan çizgi romanların bu özelliği öğrencilerin sorgulayıcı katılımını da teşvik etmektedir. Bu görüşe göre aslında çizgi roman okurken resimleri yazılarla sentezleme işini yapan okur bir çaba ortaya koyarak metni yeniden yapılandırmaktadır.

Çizgi romanların öne çıkan birtakım biçimsel özellikleri vardır. Zamanla aşamalar halinde ortaya çıkan (Cantek, 2014, s. 26) bu özellikler çizgi romanın ana unsurlarını da ortaya çıkarmıştır. Gómez'e (2014, s. 448) göre bu unsurlar panel, metin balonları, düşünce balonları, ses efektleri ve anlatı kutularıdır. Temel yapıyı oluşturan panellerdir ve hikâyeye göre şekillendirilebilir. Balonların şekilleri kahramanların duygu durumlarına göre değişebilmektedir. Ses efektleri genellikle yüzen harflerle sağlanmaktadır. Anlatı kutuları ise çoğunlukla dikdörtgendir, sahneyi öncesi ve sonrasıyla ayarlamak için kullanılır. Bu teknik bilgiler çizgi romanın nasıl bir tür olduğunun anlaşılmasına yardımcı olmakla birlikte standartlaşmış bir biçimsel görünüme de işaret etmektedir.

Domyancich-Lee, Cleeland ve McCleary'e (2021, s. 2) göre "çizgi romanların görsel yönü, bir olayla ilgili uzun yazılı açıklamaları atlar ve karmaşık bilgilerin kolayca sunulmasına izin verir". Bu durum çizgi romanların pratik yanına vurgu yapmaktadır. Bazen tek sayfalık bir çizgi roman herhangi bir konuyla ilgili uzun bir metinden daha etkili olabilir. Çizgi romanların bu medyatik yanını görünür kılarak pedagojik özelliklerini tanıtmak öğrenci ilgisini öğretim faaliyetlerine toplamak için alternatif yöntemler arayan eğitimcilerin ilgisini çekebilir.

### **Dil Öğretiminde Dilsel ve Düşünsel Becerilerin Kazandırılması Açısından Çizgi Romanlar**

Çok uyarıcı eğitim ortamına sağladığı katkı ve bazı konuları somutlaştırma olanağı sunması nedeniyle öğretimde farklı görsel türlerden yararlanma düşüncesi birçok çalışmaya konu olmaktadır (Aydın, 2020, s. Göçer ve Akgül, 2018; Kavak ve İlhan, 2021; Uslu Üstten ve Pilav, 2016;). Lavallo ve Briesmaster'a (2017, s. 3) göre "bir resmin ana avantajı, öğrenciler için bariz görünürlüğüdür". Dil ile görselliğin ilişkisi yalnızca dilin öğretim alanıyla da sınırlı değildir. Dilin temel öğelerinden birisi olan "kavram" (Aksan, 2007, s. 15) da (somut nesnelerin anlatımında) dilin görsellikten bağımsız olmadığını ortaya koyan bir terimdir. Herhangi bir nesne farklı dillerde farklı şekillerde yazılabilir ancak o nesnenin görüntüsü tüm dillerde aynıdır. Örneğin ilk defa duyulan bir kavram hakkında fikir sahibi olunamayabilir ama görüntüsüne şahit olunan bir kavram hakkında ikna edici fikirler sunulabilir. Dolayısıyla dilin kendi doğallığı içerisinde var olan görselliğin dil öğretim yöntemleriyle sentezlenmesi de çizgi romanlar açısından kazanım odaklı bir eğilim olarak görünmektedir. İlhan'a (2016, s. 22) göre çizgi roman materyallerinin eğitimciler tarafından kullanılmasını teşvik eden bazı özellikleri vardır, bunlar:

- "Öğrenci ilgisi,
- Öğrenciye yakınlık,
- Birden fazla duyuya hitap etme,
- Farklılık,
- Çoklu ortam".

Her ne kadar çizgi romanlar çoğunlukla okuma becerisi ile ilişkilendirilmiş olsa da aslında çizgi romanların farklı dil becerilerinin edinilmesinde de önemli roller üstlenebileceğini ortaya koyan çalışmalar vardır. Örneğin González (2016, s. 107-109) öğrencilerin kendi ürettikleri dijital çizgi romanlarla çalışmasının motivasyon kaynağı olabileceği varsayımıyla düşük kelime dağarcığına sahip olduğuna yönelik teşhis koyduğu yedinci sınıf öğrencilerinin kelime dağarcığını artırmaya yönelik bir çalışma yürütmüştür. Bu

çalışmada kurumdan kaynaklı engeller ve internet bağlantısındaki problemler gelişimi yavaşlatmıştır ancak sonuç olarak öğrencilerin kelime dağarcığında artış olduğu gözlenmiştir ve birlikte çizgi roman üreten gruplarda iş birliği yapma becerisinin gelişmesi çalışmadaki en önemli kazanımlardan biri olarak gösterilmiştir. Wahyudin'in (2019; s. 129) dijital çizgi romanın yazma becerisi üzerindeki etkisini araştırdığı çalışmasında ikinci dil olarak İngilizce öğrenen öğrencilerin yazma ürünlerinde "içerik ve organizasyon" geliştirme becerilerinin istatistiksel olarak arttığı görülmüş ve dijital çizgi romanların yazma becerisine olumlu katkısı olduğu sonucuna varılmıştır. Bu çalışmanın sonucunda dijital çizgi romanların öğrencilerde yaratıcılık ve iş birliği becerilerini de geliştirdiği bildirilmekle birlikte kelime öğretiminde işlevsel bir sonuç alınamamıştır. Levie ve Lentz, (1982) ile Levin, Anglin ve Carney (1987) okuma becerisinin kazandırılmasında görsellerin beş ana işlevinden bahsetmektedir:

- "Temsil: Görseller metni tekrarlar ve metinle olabildiğince örtüşür.
- Düzenleme: Görseller metnin tutarlılığını artırır.
- Yorumlama: Görseller okuyucuya daha somut bilgiler sağlar.
- Dönüşüm: Görseller, metindeki bilgileri hedefler ve daha akılda kalıcı bir biçimde yeniden kodlar.
- Dekorasyon: Görseller, estetik özellikleri için veya okuyucuların metne ilgisini uyandırmak için kullanılır" (akt. Liu, 2004, s. 226).

Yukarıda bahsedilen ana işlevler İkili Kodlama Kuramı'nın (Dual Coding Theory) avantajlarına (Clark ve Paivio, 1991) da işaret etmektedir. Aldağ ve Sezgin'e (2003, s. 125) göre İkili Kodlama Kuramı'yla birlikte çoklu ortam (multimedya) araştırmaları da artış göstermiştir. Bu bilgiler çoklu ortamın unsurlarından birisi olan görselliğin geçmişten bu yana öğretim ortamlarında önemli bir konum aldığını göstermektedir. Rasyid, Setiyowati ve Flurentin (2019, s. 49) bir grup ortaokul öğrencisi üzerinde yürüttükleri ihtiyaç analizi sonucunda öğrencilerin saygı ve nezaket konularında yetersiz olduğu sonucuna ulaşmışlardır. Bu kapsamda öğrencilerin görgü kavramını içselleştirebilmeleri için dijital çizgi roman oluşturan araştırma ekibi çizgi romanların görgü kavramını içselleştirmede oldukça uygun olduğu sonucuna ulaşmıştır. Bu çalışmaya göre dijital çizgi romanlar önceden belirlenmiş olan "doğruluk, kullanılabilirlik, rahatlık ve çekicilik" kriterlerini karşılamıştır.

Kılıçkaya ve Kirajka'ya (2012, s. 161) göre dijital materyallerin etkileşimli öğretim açısından bazı avantajları vardır çünkü öğrenciler "dijital materyallerini çevrimiçi olarak paylaşabilir ve benzer geçmişe ve deneyimlere sahip çocukları ve ergenleri içerebilecek daha geniş dijital, küresel topluluklara katılabilirler". Böylece kendi ürettikleri materyalleri sunma fırsatı bulan öğrenciler farklı çalışmaların ortaya koyduğu fikirleri de yakından takip ederek kültürlerarası bir etkileşime girebilirler.

Gómez (2014, s. 450) çizgi romanların yazma eğitiminde kullanılabilmesiyle ilgili "bazen orta düzeydeki öğrenciler, öğretmenlerin sınıfta önerdiği konularda bir konuşma yapmak için fikir veya sebep eksikliğinden dolayı kendilerini yazamaz veya konuşamaz bulurlar. Bu fikir eksikliği, çizgi romanları yazmak veya hakkında konuşmak için bir motivasyon ve fikir kaynağı olarak bulabilir" fikrini öne sürmektedir. Graham'ın (2011, s. 97) birinci kademe öğrencileri için DVD videolar ve çizgi romanlarla eş zamanlı olarak yürüttüğü yazma çalışmalarında da öğrenci motivasyonuna yönelik kazanımlar elde edildiği görülmektedir. Bu bilgiler okuma, yazma, dinleme/izleme, konuşma gibi dil becerilerine yönelik alternatif materyallerin sınıf ortamına taşınabilmesine dair birtakım fikirler vermektedir.

Dijital çizgi roman uygulamalarının eğitimcilere ve öğrencilere sağladığı alternatiflerden biri de yapılan çalışmaların istenildiğinde tüm sınıfın gösterimine açılabilmesidir. Böylece ortaya konulan ürünler hakkında da akran değerlendirmesinin önü açılmış olmaktadır (Meyers, 2014, s. 36). Eğitimcilerin ve öğrencilerin üretilen dijital çizgi romanlarla ilgili yorumlar yapabileceği ve tartışmalar açabileceği dijital çizgi roman görselleri bu yönüyle alternatif ölçme değerlendirmeye de olanak sağlamaktadır. Sanal bir sınıf ortamı oluşturularak öğrencilerden belli yönergeler çerçevesinde ürünler istenebilir. Öğrenciler bu ürünleri oluşturduklarında sanal sınıfa yükleyerek öğretmenin de onayıyla sınıf üyelerine sunabilirler. Böylece akran değerlendirmesi, grup değerlendirme gibi alternatif değerlendirmelere fırsat verilebilir. Göçer'e (2021, s. 2) göre "hangi alanda olursa olsun günümüz dünyasında var olabilmek, gelişim ve değişime ayak uydurabilmek için bireysel ve kurumsal olarak dijital dönüşümü başarabilmek gerekmektedir". Dolayısıyla eğitim faaliyetlerini dijital gelişmelere entegre edebilmek de bir gereklilik olarak karşımıza çıkmaktadır.



## Kazanım Odaklı Eğitim Etkinliklerinde Çizgi Romanların Kullanımı

Basılı ve dijital çizgi romanların eğitim aracı olarak kullanıldığı çalışmalar incelendiğinde Türkçe öğretiminde de basılı ve dijital çizgi romanların kullanılabileceği görülmektedir. Özellikle temel dil becerilerinin geliştirilmesinde öğrencilerin ilgisini beceri alanlarına yöneltmek amacıyla hazırlanacak ürünler motivasyonu ve ilgiyi derse çekerek öğrenmeyi destekleyebilir. Bu amaçla bu çalışma kapsamında Türkçe Öğretim Programından (MEB, 2019) 5. sınıf düzeyinde seçilen 3 kazanımla ilgili metin işleme sürecinin okuma boyutuna yönelik dijital çizgi roman örnekli etkinlikler tasarlanmıştır. Metin işleme planı hazırlanırken Göçer'in (2019, s.144-145) "Metin İşleme ve Çözümleme Taslak Örneği"nden yararlanılmıştır. Bu doğrultuda kazanımlara uygun dijital çizgi roman panelleri üretilmiştir. Metin işleme süreci için 5. sınıf Türkçe ders kitabında yer alan "Çocuk ve Baloncu" adlı serbest okuma metni kullanılmıştır (Çapraz Baran ve Diren, 2019, s. 34-35). Çalışmada serbest okuma metni seçilmesinin nedeni ders kitabında serbest okuma metinleriyle ilgili etkinlik önerilerinin olmaması ve araştırmacıların bu durumu özgün etkinlikler tasarlayabilmek açısından bir avantaj olarak görmesidir. Çalışmadaki çizgi romanlar çevirim içi çizgi roman yapma aracı Pixton ve Makebeliefscomix aracılığıyla üretilmiştir. Pixton ve Makebeliefscomix aynı zamanda bir Web 2.0 aracıdır. Ele alınan kazanımlar okuma alanına aittir. Çizgi romanlar üretilirken kazanımların içeriği ve amaçları dikkate alınarak programa uygun materyaller geliştirilmiştir. Bu doğrultuda hazırlanan metin işleme planı ve içerdiği kazanımlar aşağıdaki gibidir:

### Metin Temelli Örnek Etkinlik Tasarımı

#### **Biçimsel Bölüm**

*Ders:* Türkçe

*Sınıf:* 5. Sınıf

*Süre:* 4 ders saati

*Tema:* Birey ve Toplum

*Konu:* Çocuk ve Baloncu (Serbest okuma metni)

*Öğretme-Öğrenme Strateji Yöntem ve Teknikleri:* Soru-cevap, sezdirme, buluş yoluyla öğrenme.

*Materyaller:* Çocuk ve Baloncu metni, çizgi roman panelleri.

*Öğrenci Gelişimi Açısından Hedeflenen Kazanımlar:*

T.5.3.7. Kelimelerin eş anlamlılarını bulur.

T.5.3.9. Eş sesli kelimelerin anlamlarını ayırt eder.

T.5.3.8. Kelimelerin zıt anlamlılarını bulur.

#### **İçerik Bölümü**

*Amaç:* Görsellik ve metin birleşiminden elde edilen bağlamla birlikte belirlenen okuma kazanımlarına ulaşabilme.

#### **Derse Giriş**

#### **Genel Hazırlık**

Metin işleme sürecinin planlama aşamasında "Çocuk ve Baloncu" metni öğretmen tarafından etraflıca okunur. Metne yönelik akla gelen sorular not edilir. Bu sorular içerisinde metinde cevabı yer alan sorular olacağı gibi üst düzey bilişsel ve duyuşsal becerileri harekete geçirecek sorulara da yer verilir. Çizgi roman panelleri hazırlanır. Dersin sürdürülmesiyle ilgili taslak oluşturulur.

#### **Ön Hazırlık**

Sınıfa girince öğrencilere selam verilir. Sınıf defterine planlanan kazanım ya da kazanımlar yazılır. Öğrencilerle sohbet edilir. “Hayallerinize ulaşmak için neleri göze alırsınız?” şeklinde bir soru sorulur. Alınan cevaplardan yola çıkılarak “Hayallerinize çok yaklaştığımız hâlde ulaşamadığımızda neler hissedersiniz?” şeklinde bir soru daha sorularak metindeki olaylara yönelik empati duygusunun oluşturulmasına hazırlık yapılır.

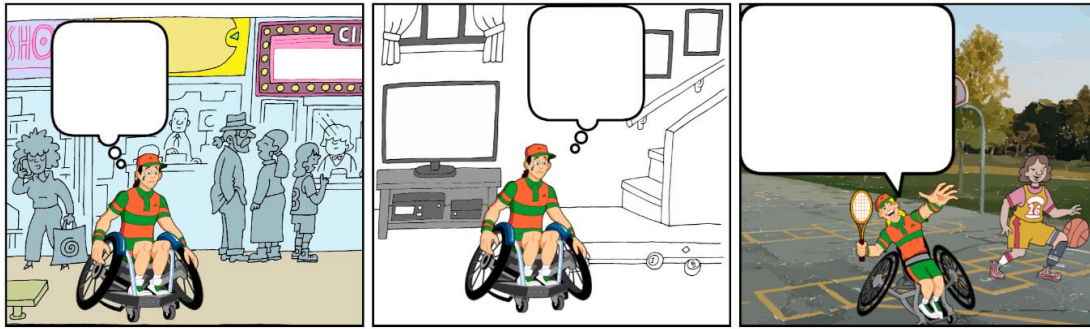
### Zihinsel Hazırlık

Başlık içerik tahmini yaptırılır ve metinde yer alan görseller yorumlatılır.

### İşleyişe Geçiş

#### Okuma

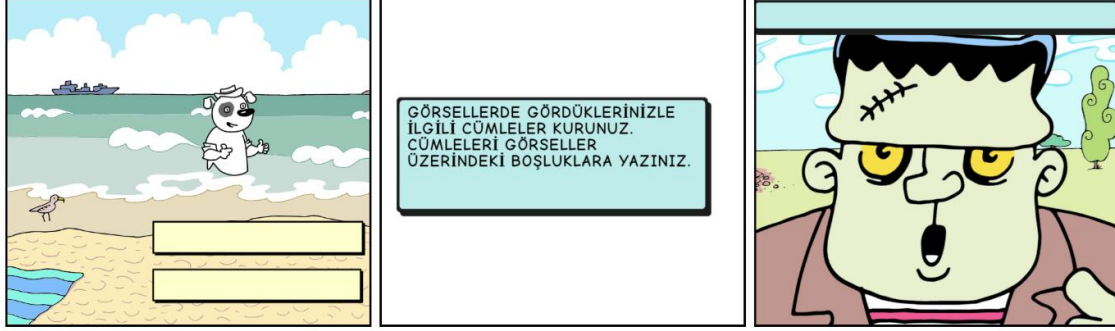
Metin sesli okuma kurallarına uygun olarak öğretmen tarafından okunur. Metin sesli okuma kurallarına uygun olarak öğrenciler tarafından okunur. Metne yönelik hazırlanan metin altı soruları öğrencilere sorulur. T.5.3.7., T.5.3.9, T.5.3.8. kazanımlarına yönelik üretilen çizgi romanlar her bir kazanım için üç kareden oluşmaktadır. İlk kazanım (T.5.3.7.) kelimelerin eş anlamlarını bulmaya yöneliktir. Çocuk ve baloncu metninde çocuğun parası yoktur ve sokaktan her baloncu geçtiğinde çocuk uçan balonlarla ilgili hayaller kurmaktadır. Bir gün baloncunun uçan balonları ağaca takılınca çocukla bir anlaşma yaparlar. Çocuk balonları kurtarırsa baloncu ona bir balon verecektir. Çocuk bir balon dışında hepsini kurtarır. Baloncudan balon bekleyen çocuk ağaçta kalan balonun kendisine verildiğini duyunca hayal kırıklığı yaşar ama ağaçta da olsa artık bir balonunun olduğunu düşünür. Türkçe Öğretim Programı’na (MEB, 2019: 15) göre Birey ve Toplum teması için önerilen konulardan bir tanesi de “empati”dir. Bu nedenle Birey ve Toplum temasında yer alan Çocuk ve Baloncu serbest okuma metnindeki olayın da empati konusuna uygun olduğu düşünülerek empati konusu seçilmiştir. Empati konusuna hazırlık için öncelikle öğrencilerden kendilerini metindeki çocuğun yerine koyarak hissettiklerini anlatmaları istenir. Öğrencilerle karşılıklı soru cevap ve beyin fırtınası yapıldıktan sonra öğrencilere “Kendini bir başkasının yerine koyabilmek insanlara ne kazandırır?” şeklinde bir soru sorulur. Daha önce çevirim içi ortamda hazırlanan çizgi roman panelleri basılı şekilde tüm öğrencilere dağıtılır. Görsel 1’de engelli bir bireyin farklı ortamlarda hissettiği duyguların yansıtılmasına yönelik üç kare vardır. Ancak konuşma balonlarının içeriği boştur. Dolayısıyla görsellerin öğrenciler tarafından incelenerek doldurulması istenmektedir.



**Görsel 1.** “T.5.3.7. Kelimelerin eş anlamlılarını bulur.” kazanımına yönelik etkinlik.

Görsel 1’de belirtilen etkinlik için öncelikle öğrencilere “Siz bu karelerde yer alan karakterin yerinde olsaydınız neler hissederdiniz?” şeklinde bir soru sorulur. Fikirlerin sözlü olarak belirtilmesinin ardından balonculara yazılması istenir. Öğrenciler tarafından konuşma balonlarına yazılan ifadeler öğrencilere okutturularak Görsel 1’deki karakterin ne hissettiğinin anlaşılmasına yönelik koçluk yapılır. Bu etkinlikte empati kelimesi telaffuz edilmeden empati ile ilgili unsurların içselleştirilmesi sağlanır. Örneğin Görsel 1’de yer alan karakterin her kare için ne hissetmiş olabileceğinin öğrenciler tarafından açıklanması istenir. Etkinliğin sonunda öğretmenin de yönlendirmesiyle başkasının yerine kendini koyabilme ve başkasının duygularını hissedebilme durumunun “empati veya duygudaşlık” şeklinde adlandırıldığına ulaşılır. Bu görselde “T.5.3.7. Kelimelerin eş anlamlılarını bulur.” kazanımına ulaşmak temel amaçtır, bunun yanında başarıya ulaşmada engellerin insanı durduramayacağına yönelik farkındalık oluşturmak da hedeflenmiştir.

Kazandırılması planlanan ikinci kazanım "T.5.3.9. Eş sesli kelimelerin anlamlarını ayırt eder." şeklindedir. Bu kazanıma yönelik öğretmen tarafından hazırlanan çizgi romanlar öğrencilere dağıtılır. Dağıtılan materyal çocuk ve baloncu metninde geçen ve eş sesli olan "yüz" sözcüğüyle ilgili etkinliği içermektedir.



**Görsel 2.** "T.5.3.9. Eş sesli kelimelerin anlamlarını ayırt eder." kazanımına yönelik etkinlik.

Görsel 2'deki karakterlerin incelenmesi ve her bir karakterin durumunu anlatan birer cümle kurulması istenir. Birinci görseldeki karakterin denizde yüzdüğü ve ikinci görseldeki karakterin yüzünün nasıl görüldüğü üzerinde durulur. Her iki karede de üzerinde durulması gereken eylem ve durumlarda öğretmenin yönlendirmesi devreye girmektedir ve birinci karede yüzme eylemi ikinci karede ise yüz sözcüğü üzerinde durulması gerektiği belirtilmelidir. Böylelikle "yüz" kelimesinin her iki durumda ifade ettiği anlam farkı ortaya çıkarılır. Ortaya çıkan anlam farkına yönelik farklı örneklerle ulaşılabilmektedir.

Kazandırılması planlanan üçüncü kazanım "T.5.3.8. Kelimelerin zıt anlamlılarını bulur." şeklindedir. Bu kazanıma yönelik hazırlanan ve zıt durumlar barındıran görsellerle ilgili dijital materyal basılı şekilde ya da ekrandan öğrencilere sunulur.



**Görsel 3.** "T.5.3.8. Kelimelerin zıt anlamlılarını bulur." kazanımına yönelik etkinlik.

Görsel 3'teki sorulardan hareketle öğrencilerin boşlukları doldurması istenir. Gece ve gündüz kavramı arasındaki zıtlığa ulaşıldıktan sonra farklı zıt kavramlardan da bahsedilir. Böylece farklı örneklerle zıt anlam üzerinde durularak konu detaylandırılır.

### Ölçme ve Değerlendirme Süreci

Göçer'e (2014: 5) göre "etkili bir öğretim için öğretimde ölçme ve değerlendirmeye sıklıkla başvurulur". Dersin başından sonuna kadar sorulan sorular ve öğretmenin süreçle ilgili dikkati ölçme değerlendirme süreci sürekli ve dinamik boyutunu oluşturmaktadır. Planlanan ve etkinlikler aracılığıyla tasarlanan metin işleme süreci ölçme değerlendirme etkinlikleriyle tamamlanmaktadır. Bu nedenle etkinlikler çerçevesinde hedeflenen kazanımların edinilme durumlarını görebilmek amacıyla kazanım odaklı ölçme değerlendirme çalışması tasarlanmıştır. Bu amaçla toplam 9 kareden oluşan "Ayşe Yarışıyor" adlı seri çizgi roman üretilmiştir. Bu seride Ayşe adlı kahramana yarışma biçiminde sorular yönelten bir de sunucu vardır. Her bir kazanım için Ayşe'ye bir soru yönelten sunucuya ipuçları da verdirilerek öğrenmenin kolaylaştırılması hedeflenmektedir. Soruların cevaplarının yazılabilmesi için boş bırakılan bölümlerin öğrenciler tarafından



doldurulması beklenmektedir. Öğrenciler soruların cevaplarını bulmaya çalışırken öğretmenler de sınıftaki öğrencilerin düzeyine uygun olarak koçluk yapmaktadır. Aşağıda, çalışmayla ilgili planlanan 3 kazanımı içeren “Ayşe Yarışıyor” adlı çizgi roman serisi sunulmuştur.



**Görsel 4.** “T.5.3.7. Kelimelerin eş anlamlılarını bulur.” kazanımına yönelik dijital çizgi roman.

Görsel 4'te T.5.3.7. kazanımından hareketle metin işleme sürecine yönelik seçilen sözcüklerden bir tanesi bağlam içerisinde sunulurken cevaba ulaşılması hedeflenmektedir. Bu etkinlikte “empati” kelimesinin eş anlamlısına ulaşılması beklenmektedir. Her öğrenciye basılı biçimde dağıtılan çizgi roman etkinlikleri öğretmen öğrenci iş birliği içinde yapılmaktadır. “Çocuk ve Baloncu” metninden alıntılanan kesitlerle süreç desteklenmektedir.



**Görsel 5.** “T.5.3.9. Eş sesli kelimelerin anlamlarını ayırt eder.” kazanımına yönelik dijital çizgi roman.

Görsel 5'te “T.5.3.9. Eş sesli kelimelerin anlamlarını ayırt eder” kazanımına yönelik bir senaryo hazırlanmıştır. Bağlamdan yola çıkılarak eş sesli kelimelerin anlamlarının ayırt edilmesi beklenmektedir. Bu görsel tüm öğrencilere basılı şekilde dağıtılmaktadır. “Çocuk ve Baloncu” metninden alıntılanan kesitlerle süreç desteklenmektedir. Metindeki çocuğun içinde bulunduğu durumla paneldeki “yüzünde acı bir ifade belirdi” cümlesinin ilişkilendirilmesi bu duruma örnektir. Her öğrencide ayrı ayrı bulunan etkinlik kâğıtlarında sorulan soruların cevabına öğrencilerin ulaşması beklenmektedir. Senaryo içerisinde yer alan yönlendirme ve ipuçları “buluş yoluyla öğrenme” (Özer, 2005, s. 122) stratejisine göre uygulanmaktadır. Bu nedenle öğretmen koç rolündedir.



**Görsel 6.** "T.5.3.8. Kelimelerin zıt anlamlılarını bulur." kazanımına yönelik dijital çizgi roman.

Görsel 6'daki çizgi roman paneli "T.5.3.8. Kelimelerin zıt anlamlılarını bulur." kazanımına yönelik bir içerikle desteklenerek öğrencilerin zıt anlamlı kelimelerle ilgili farkındalığının artırılması planlanmıştır. Örnek cümle ve ipuçlarının yer aldığı bu senaryoda öğrencilerin doğru cevaba ulaşabilmesi hedeflenmektedir. Bu nedenle konuşma balonlarında yer alan cevaplama bölümleri boşluk doldurma şeklinde tasarlanmıştır.

Bu çalışma kapsamında üretilen çizgi romanlar temsili bir ders planının amaçları çerçevesinde hazırlanmıştır. Bu nedenle söz konusu çizgi romanlar dersin amaçlarına uygun olarak kurgulanmış birer model materyaldir. Türkçe dersinin amaçları ve kazanımları çerçevesinde farklı boyutlarda çizgi romanların tasarlanabileceği bu çalışma sürecinde deneyimlenmiştir.

### **Tartışma ve Sonuç**

Eğitim öğretim ortamlarında bireyselliğin ön plana çıkmasına bağlı olarak yöntem ve materyal çeşitliliğine ihtiyaç duyulmaktadır. Günümüz teknolojisinin sayısız olanakları ve eğitime entegre edilebilen uygulamalar sayesinde materyal çeşitliliği artırılabilir ve bireysellik ön plana çıkarılabilmektedir. Dijital çizgi romanlar da hazır şablonların sunulduğu altyapıları aracılığıyla basılı çizgi romanlara göre daha kısa sürede meydana getirilebilmektedir. Öğrencilerin genel olarak göreyerek öğrenmeyi sevdiği (Girgin ve Karababa, 2017, s. 903) bir eğitim öğretim ortamında dijital çizgi romanlar üreterek ders içeriklerini somutlaştırmak avantajlı görünmektedir. Özellikle uzaktan eğitime olan ihtiyacın ve ilginin artmasıyla Web 2.0 araçlarının daha yaygın kullanılmaya başlanması hatta Web 3.0 ve Web 4.0'ün eğitime entegrasyonu ile ilgili tartışmalar (Demartini ve Benussi, 2017, s. 4) eğitimde yeni pencereler açmaktadır. İlhan, Kaba ve Sin'in (2021, s. 174) uzaktan eğitim sürecine yönelik yürüttükleri çalışmada dijital çizgi romanların uzaktan eğitimde akademik başarıya olumlu katkılar sağladığı ve öğrencilerde derse yönelik olumlu davranışlar geliştirmeye yardımcı olduğu tespit edilmiştir.

Özellikle ilk defa karşılaşılan sözcüklerin öğretiminde çizgi romanların kullanılması da kavramların hatırlanması ve kalıcılığı açısından olumlu bir katkı oluşturabilir. Lavallo ve Briesmaster (2017, s. 8) öğrencileriyle yaptığı odak grup görüşmesi sonucunda resimle ilişkilendirilen sözcüklerin öğrenciler tarafından daha kolay hatırlandığı ve daha kalıcı olduğu görüşlerine ulaşmıştır. Bu bulgular sözcük varlığı kazandırmada çizgi romanlardan yararlanmanın öğrenciler açısından olumlu katkılarına işaret etmektedir.

Dijital çizgi romanlarla öğretimin yenilikçi bir ortam sunduğunu belirten Vassilikopoulou, Retalis, Nezi ve Boloudakis (2011, s. 126) lise öğrencileriyle yürüttükleri çalışmada dijital çizgi romanların dil becerilerinin kazandırılmasında teşvik edici bir unsur olduğu sonucuna ulaşmışlardır. Dolayısıyla Türkçe ders kitaplarındaki etkinliklerin de çeşitlendirilebilmesi adına kazanım odaklı çizgi romanların hazırlanması temel dil becerilerinin edinilmesi aşamasında hem öğretmenlere hem de öğrencilere özgün öğretim materyali tasarlama becerisinin yolunu açabilir. Böylece dil öğretiminde kullanılan materyallere renkli ve somut görselleri olan dijital çizgi romanlar eklenebilir.

Sabeti (2011, s. 140), kurduğu okul dışı bir grubun çizgi roman okuma süreciyle ilgili deneyimlerini betimlerken aslında çizgi roman okumanın zannedildiği gibi yalnızca zayıf ve isteksiz okuyuculara yönelik

olmadığını hatta grubun geleneksel edebî metinlerle çizgi romanlar arasındaki farkları da sezindiğini görmüştür. Bu durum öğrencilerin her iki türü de karşılaştırmasına fırsat sunduğu için eleştirel düşünmenin de önünü açmaktadır.

Çizgi roman resimlerinin ilgi çekici olduğu ve anlam oluşturmaya yardımcı olduğu sonucuna ulaşan Norton (2003, s. 144) ise eğitimcilere “Karakterlerin ve olayların doğru cevaplarına ve doğru yorumlarına çok fazla önem vererek okumayı eğlenceli bir aktiviteden zorlu ve çoğu zaman anlamsız bir ritüele mi dönüştürdük?” sorusunu sormaktadır. Ortaya konulan bu sorun aynı zamanda “Öğrenirken veya okurken eğlenmeyi kim istemez ki?” şeklinde başka bir soruyu akla getirmektedir.

Sabeti’ye (2011, s. 143) göre bazı öğrenciler için gördüklerinden bahsetmek, okuduklarından bahsetmekten daha kolaydır. O hâlde çizgi romanların öğrencileri farklı konularda konuşma yapmaya teşvik edebileceği de söylenebilir. Marie ve Williams (2008, s. 15-18) bu türün özellikle toplumsal konulara değinen içeriklerinin empati kurmaya yardımcı olduğunu da vurgulamaktadır. Bu görüş çizgi romanların değerler eğitimine yönelik kazanımların edinilmesinde kullanılabileceğini de göstermektedir. Kılıçkaya ve Kirajka (2012, s. 164) çalışmalarının sonucunda “katılımcılar çizgi roman yaratmaya karşı olumlu tutumlar sergilediler ve hepsi çizgi roman yaratmanın aynı zamanda okuma ve yazma ile ilgili diğer etkinliklere entegre edilmesi gerektiği konusunda hemfikir” şeklinde bildirimde bulunmuştur.

Yunus, Salehi, Tarmizi, Idrus ve Balaraman’ın (2011, s. 55) öğretmen adaylarıyla gerçekleştirdiği anket çalışmasında öğretmen adaylarının çoğunluğu (%93,3) dijital çizgi romanların özellikle yazma becerisi yeterli olmayan öğrencileri İngilizce yazmaya teşvik edeceği ve bu fikrin öğrencileri cezbedeceği konusunda ortak fikirler sunmuşlardır. Faulkner’ın (2009) yazısında da dijital çizgi romanların yazma becerisini geliştirmeye uygun materyaller olduğu aktarılmaktadır. Rasiman ve Agnita’nın (2014, s. 542) ortaokul öğrencilerine yönelik çalışmasında ise dijital çizgi romanlarla oluşturulan matematik öğrenme ortamlarının eleştirel düşünmeye katkı sağladığı ve geleneksel öğretim yöntemlerinden daha etkili olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Nurhayatin, Marlia ve Fauziyyah (2018, s.271) çizgi romanların okumayı anlamayı kolaylaştırdığı ve öğrencilere okuma zevki verdiği sonucuna ulaşmışlardır. Yedinci sınıf öğrencileri üzerinde gerçekleştirilen bu çalışmada üretilen materyaller nitelik, uygunluk ve tutarlılık kriterlerini karşılamışlardır. Özellikle temel dil becerilerinin geliştirilmesinde alternatif medya araçları oluşturma imkânı veren dijital çizgi roman yapma uygulamaları sayesinde öğretmenler dersin amaçlarına uygun farklı materyaller tasarlayarak sınıfa getirebilmektedirler. Fatimah, Santiana ve Saputra (2019, s. 104) İngilizce kısa hikâye yazmaya yönelik dijital çizgi roman materyalleri oluşturmuşlardır. Herhangi bir metnin olmadığı çizgi romanlar öğrencilere yönlendirilerek kendi hayal dünyalarına göre doldurmaları istenmiştir. Sonuç olarak öğrencilerden olumlu dönütler almışlar ve ortaya verimli ürünlerin çıktığını belirtmişlerdir. Ayrıca bu etkinliğin öğrencilerin konuşma becerisini teşvik ettiği de araştırmada görüşüne başvuru olan öğretmen tarafından bildirilmiştir.

Bu çalışmada referans olarak gösterilen çalışmalar çizgi romanlardan pedagojik olarak yararlanılabilecek alanları ve konu başlıklarını ortaya koymaktadır. Özellikle dil öğretimine yönelik yapılmış çalışmalardan yola çıkılarak basılı veya dijital çizgi romanlardan Türkçe öğretimi sürecinde temel dil becerilerinin geliştirilmesi için yararlanılabileceği söylenebilir.

Öneriler:

- Metin işleme ve dil becerisi kazandırma süreçlerine yönelik motivasyonu destekleyebilmek için basılı ve dijital çizgi romanlardan üretilen ders materyal ve etkinlikleri kullanılabilir.
- Bu çalışmada değinilen araştırmaların bulguları işlenerek meta-analiz çalışması gerçekleştirilebilir.
- Bilişim teknolojilerine ilgi duyan öğretmenlere üniversitelerin ilgili bölümlerinde farklı seçmeli ders alternatifleri sunulmasıyla ilgili duydukları dersleri seçme ve kendilerini geliştirme fırsatı verilebilir.
- Teknolojik donanım açısından dezavantajlı durumda olan okullardaki öğretmenlerin ders içeriklerine uygun olarak ürettikleri dijital çizgi romanların basılı hâle getirilmesi ve bu çizgi romanların ders içi uygulamalarda kullanılabilmesi sağlanabilir.



- Metin işleme sürecindeki farklı dil becerisi boyutlarına yönelik çizgi roman panelleri hazırlanarak uygulamalı araştırmalar yapılabilir.
- Türkçe öğretimine yönelik okuma, yazma, konuşma, dinleme gibi dil becerilerinin kazandırılmasında basılı ve dijital çizgi romanlarla hazırlanan materyaller kullanılabilir.

### Yazar Katkıları

Çalışmaya 1. Yazar: %55, 2. Yazar: %45, oranında katkı sağlamıştır.

### Çıkar Çatışması Beyanı

"Basılı ve Dijital Çizgi Romanların Türkçe Dersi Metin İşleme Süreçlerinde Pedagojik Bir Materyal Olarak Kullanılması" başlıklı makalemiz ile ilgili herhangi bir kurum, kuruluş, kişi ile mali çıkar çatışması yoktur ve yazarlar arasında da herhangi bir çıkar çatışması bulunmamaktadır.

### Kaynakça

- Aksan, D. (2007). *Her yönüyle dil – ana çizgileriyle dilbilim* (2. Cilt, 4. baskı). Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.
- Aldağ, H. ve Sezgin, M. E. (2003). Çok ortamlı öğrenmede ikili kodlama kuramı ve bilişsel model. *Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 11(11), 121-135.
- Aydın, N. (2020). *Türkçe dersinde kısa film destekli etkinliklerin görsel okuma becerilerine etkisi* (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Atatürk Üniversitesi, Erzurum.
- Baş, B. ve Yıldırım, T. (2018). Yabancılara Türkçe öğretiminde teknoloji entegrasyonu. *Ana Dili Eğitimi Dergisi*, 6(3), 827-839.
- Buchori, A. and Setyawati, R. D. (2015). Development learning model of character education through e-comic in elementary school. *International Journal of Education and Research*, 3(9), 369-386.
- Cantek, L. (2014). *Türkiye’de çizgi roman* (4. baskı). İstanbul: İletişim Yayınları.
- Clark, J. M. and Paivio, A. (1991). Dual coding theory and education. *Educational Psychology Review*, 3, 149-210.
- Conard, S. (2016). Lively letters and the graphic narrative: revisiting comics theory on word and image through the lens of two avant-garde children’s books. *Image & Narrative*, 17(2), 74-85.
- Çapraz Baran, Ş. ve Diren, E. (2019). *Ortaokul ve imam hatip ortaokulu Türkçe 5. sınıf ders kitabı*. Ankara: Anıtepe Yayıncılık.
- Çelik, K. ve İlhan, G.O. (2021). Çocuk haklarına yönelik eğitici çizgi roman: "Sadece Biriyim". *Türkiye Eğitim Dergisi*, 6(1), 262-279.
- Demartini, C. and Benussi, L. (2017). Do web 4.0 and industry 4.0 imply education x.0? *IT Professional*, 19(3), 4-7.
- Domyancich-Lee, S. C., Cleeland, L. R. and McCleary, J. S. (2021). teaching note—comics in the classroom: teaching with graphic novels, *Journal of Social Work Education*, s. 1-7. DOI: 10.1080/10437797.2021.1942353
- Fatimah, A. S., Santiana, S., and Saputra, Y. (2019). Digital comic: an innovation of using toondoo as media technology for teaching english short story. *English Review: Journal of English Education*, 7(2), 101-108.
- Faulkner, G. (2009, 29 Ocak). Digital comics spur students' interest in writing. *National Writing Project*. 2009. <https://archive.nwp.org/cs/public/print/resource/2811>

- Girgin, Y., ve Karababa, S. (2017). Çağdaş öğretim ortamlarının önemli bir boyutu: görsel olanı okumak. *Turkish Studies*, 12(22), 899-920.
- Graham, S. (2011). Comics in the classroom: something to be taken seriously. *Language Education in Asia*, 2(1), 92-102.
- Gómez, M. V. G. (2014). Reading, speaking and writing through creative resources: comics in second language teaching. *Arab World English Journal*, 5(4), 443-453.
- Gonzales A. M. V. (2016). *Comics in ToonDoo and Collaborative learning, a visual literacy resource to evidence vocabulary learning with emphasis in action verbs in an EFL group of seventh graders in a Cajicá school* (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Santo Tomás Üniversitesi, Bogotá.
- Göçer, A. (2014). *Türkçe Eğitiminde Ölçme ne Değerlendirme* (1. Baskı). Ankara: Pegem Akademi.
- Göçer, A. (2019). *Türkçe öğrenme ve öğretim yaklaşımları* (4. Baskı). Pegem Akademi.
- Göçer, A. (2021). Eğitimde değişim ve dönüşüm. A. Göçer (Ed). *Türkçenin uzaktan öğretimi ve öğrenimi* (1. Baskı) içinde (s. 1-23). Ankara: Pegem Akademi.
- Göçer, A. ve Akgül, O. (2018). Türkçe eğitiminde karikatür kullanımı ve eğitsel değeri. *Journal of Language Education and Research*, 4(2), 86-100.
- Gökçe, B. (2021). Yazma becerisine yönelik eğitim ortamları. M.N. Kardaş (Ed.), *Yazma eğitimi* (1. Baskı) içinde (s. 285-321). Ankara: Pegem Akademi.
- İlhan, G. O. (2016). *Sosyal bilgiler öğretiminde çizgi roman kullanımı* (Yayınlanmamış Doktora Tezi). Afyon Kocatepe Üniversitesi, Afyonkarahisar.
- İlhan, G. O., Kaba, G. and Sin, M. (2021). Usage of digital comics in distance learning during covid-19. *International Journal on Social and Education Sciences (IJonSES)*, 3(1), 161- 179.
- Jacobs, D. (2007). More than words: comics as a means of teaching multiple literacies. *English Journal*, 95(3), 19-25.
- Kavak, O. ve İlhan, G. O. (2021). Sosyal bilgiler dersi etkin vatandaşlık öğrenme alanına yönelik dijital çizgi roman tasarımı: "Minik Vatandaşlar". *Öğretmen Eğitiminde Yenilikçi Araştırmalar Dergisi*, 2(3), 243-265.
- Keskin, A. ve İlhan, G. (2021). Değerler eğitimine yönelik dijital çizgi roman tasarımı: "gizemli labirent". *İnsan ve Sosyal Bilimler Dergisi*, 4(1), 250-264.
- Kılıçkaya, F. and Krajka, J. (2012). Can the use of web-based comic strip creation tool facilitate EFL learners' grammar and sentence writing? *British Journal of Educational Technology*, 43(6), E161-E165.
- Lavalle, P. I. and Briesmaster, M. (2017). The study of the use of picture descriptions in enhancing communication skills among the 8th-grade students—learners of English as a foreign language. *Inquiry in Education*, 9(1), 1-16.
- Lazarinis, F., Mazaraki, A., Verykios, V. S. and Panagiotakopoulos, C. (2015). E-comics in teaching: evaluating and using comic strip creator tools for educational purposes. İçinde *2015 10th International Conference on Computer Science & Education (ICCSE)*, 305-309.
- Liu, J. (2004). Effects of comic strips on l2 learners' reading comprehension. *TESOL Quarterly*, 38(2), 225-243.
- Longman, (1991). *Longman Active Study Dictionary of English Language* (1. baskı). Longman, Harlow.
- Marie, R. and Williams, C. (2008). Image, text, and story: comics and graphic novels in the classroom. *Art Education*, 61(6), 13-19.
- MEB (2019). *Türkçe dersi öğretim programı (ilkokul ve ortaokul 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 ve 8. sınıflar)*. Ankara: Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığı.
- Meyers, E. A. (2014). Theory, technology, and creative practice: using pixton comics to teach communication theory. *Commun. Teach.*, 28(1), 32-38.



- Norton, B. (2003). The motivating power of comic books: insights from archie comic readers, *Reading Teacher*, 57(2), 140-147.
- Nurhayatin, T.M. and Fauziyyah, D. F. (2018). Development of portable e-comic-based indonesian language teaching materials for 7th grade students. İçinde *First International Seminar on Language, Literature and Education, KnE Social Sciences*, 268-274.
- Özer, M. A. (2005). Etkin öğrenmede yeni arayışlar: işbirliğine dayalı öğrenme ve buluş yoluyla öğrenme. *Türk Dünyası Sosyal Bilimler Dergisi*, 35, 105-131.
- Rasiman, R. and Agnita, S. P. (2014). Development of mathematics learning media ecomic based on flip book maker to increase the critical thinking skill and character of junior high school students. *International Journal of Education and Research*, 2(11), 535-544.
- Rasyid, Y., Setiyowati, A. J. and Flurentin, E. (2019). Developing e-comic to internalize manners for junior high school students. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 382, 47-51.
- Sabeti, S. (2011). The irony of 'cool club': the place of comic book reading in schools. *Journal of Graphic Novels and Comics*, 2(2), 137-149.
- Sones, W. W. D. (1944). The comics and the instructional method. *Journal of Educational Sociology*, 18(4), 232-240.
- TDK. (2011). *Türkçe sözlük* (11. Baskı). Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.
- Thorndike, R. L. (1941). Words and the comics. *Journal of Experimental Education*, 10, 110-113.
- Tilley, C. L., and Weiner, R. G. (2017). Teaching and learning with comics. F. Bramlett, R. T. Cook ve A. Meskin (Ed.), *The Routledge companion to comics* (s. 358-366). New York: Routledge.
- Toraman, L. ve Usta, E. (2018). Ortaokul öğrencilerinin dijital yerli ve siber zorba olma durumlarının çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. *Ondokuz Mayıs Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 37(2), 57-77.
- Uslu Üstten, A. ve Pilav, S. (2016) Temel seviyede yabancı dil olarak Türkçe öğretiminde çizgi romanların öğrenme düzeyine etkisi. *Ana Dili Eğitimi Dergisi*, 4(4), 599-606.
- Vassilikopoulou, M., Retalis, S., Nezi, M. and Boloudakis, M. (2011). Pilot use of digital educational comics in language teaching. *Educational Media International*, 48(2), 115-126.
- Versaci, R. (2001). How comic books can change the way our students see literature: One teacher's perspective. *English Journal*, 91(2), 61-67.
- Wahyudin, A. Y. (2019). E-comics in teaching: using comic strip creators to enhance junior high school students' writing ability. *2nd International Conference on English Language Teaching and Learning*, 126-133.
- Wertham, F. (1954). *Seduction of the Innocent* (2. baskı). New York: Rinehart.
- Yunus, M., Salehi, H., Tarmizi, A., Syed, S. and Balaraman, S. (2011). Using digital comics in teaching ESL writing. *Research Journal of Applied Sciences, Engineering and Technology*, 4(18), 3462-3469.

## Extended Abstract

*The main target in language teaching is to use the language functionally. Therefore, Turkish course is a skill course designed for acquiring the gains in the curriculum. Many materials can be developed and used in the acquisition of these skills, taking into account the learner's characteristics. The materials used are usually based on a text. Because the main material of Turkish courses are texts. Therefore, basic language skills are gained in the text processing process.*

*Technological developments and the widespread use of the Internet allow for the diversification of materials in educational environments. Especially with the widespread use of Web 2.0 tools, it has become easier to develop pedagogical materials.*

*One of these materials is comics. Thanks to Web 2.0 tools, digital comics with editable visual and content can be produced. Digital comics, which can be produced through online applications, can also be printed using a printer. Therefore, it can be used in printed form in educational environments where internet and computer facilities are not available.*

*This study generally consists of three stages. In the first stage, the general view of the comics from the past to the present is given. In the second stage, studies in which comics were used as a pedagogical tool were scanned and their results were examined. From the past to the present, comics, which draw an ever-increasing graph, have found a place in educational practices especially since recent history. With the ideas given by the first and second stages, the third stage was started and at this stage, comic book materials that could be used in the text processing process of the Turkish course were developed.*

*Researches in which printed and digital comics are used as teaching materials are the focus of the study. In the process of conducting the study, an answer had been searched for to the question of "Can comics be used in the text processing process of Turkish course?". According to the researches scanned during this study, comics are pedagogical tools that can be used functionally in the education process. It can be used easily especially in the development of basic language skills and attracts attention due to its visual focus. As a result of the studies examined, it has been seen that comics can also be used in the text processing process of the Turkish course. Based on this, activity examples were designed for the application dimension of the text processing process.*

*A free reading text in the 5th grade Turkish textbook was used for the sample design for the text processing process. In the text processing process, which was prepared based on the free reading text, the achievements for the reading dimension of the 2019 Turkish curriculum were selected. Digital comics were designed considering these achievements for the reading dimension. In addition to the activities prepared for the text processing process, comic book activities that will allow measurement and evaluation are also included. The text processing process has been made ready for application by including the instructions of the activities included in the design. Based on the data obtained in this study, it can be said that comics can be used as a pedagogical tool in Turkish courses. In the light of the studies examined and the text processing process design prepared, some practical suggestions are presented.*

