

**T.C.
YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
TÜRKÇE VE SOSYAL BİLİMLER ANA BİLİM DALI
SOSYAL BİLGİLER EĞİTİMİ PROGRAMI**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

**SOSYAL BİLGİLER DERSİNDE MÜZE EĞİTİMİNE YÖNELİK
GELİŞTİRİLEN DİJİTAL ÇİZGİ ROMANIN ÖĞRENCİLERİN
AKADEMİK BAŞARISINA VE TUTUMUNA ETKİSİ**

**GAMZE KABA
187A5002**

**TEZ DANIŞMANI
Doç. Dr. GENÇ OSMAN İLHAN**

**İSTANBUL
2021**

**T.C.
YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
TÜRKÇE VE SOSYAL BİLİMLER ANA BİLİM DALI
SOSYAL BİLGİLER EĞİTİMİ PROGRAMI**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

**SOSYAL BİLGİLER DERSİNDE MÜZE EĞİTİMİNE YÖNELİK
GELİŞTİRİLEN DİJİTAL ÇİZGİ ROMANIN ÖĞRENCİLERİN
AKADEMİK BAŞARISINA VE TUTUMUNA ETKİSİ**

GAMZE KABA

187A5002

ORCID NO: 0000-0002-0385-6600

TEZ DANIŞMANI

Doç. Dr. GENÇ OSMAN İLHAN

İSTANBUL

2021

**T.C.
YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
TÜRKÇE VE SOSYAL BİLİMLER ANA BİLİM DALI
SOSYAL BİLGİLER EĞİTİMİ PROGRAMI**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

**SOSYAL BİLGİLER DERSİNDE MÜZE EĞİTİMİNE YÖNELİK
GELİŞTİRİLEN DİJİTAL ÇİZGİ ROMANIN ÖĞRENCİLERİN
AKADEMİK BAŞARISINA VE TUTUMUNA ETKİSİ**

**GAMZE KABA
187A5002**

**Tezin Enstitüye Verildiği Tarih: 22.10.2021
Tezin Savunulduğu Tarih: 23.08.2021
Tez Oy Birliği / Oy Çokluğu ile Başarılı Bulunmuştur.**

Unvan Ad Soyad

Tez Danışmanı : Doç. Dr. Genç Osman İLHAN

Jüri Üyeleri : Doç. Dr. Şahin ORUÇ

Prof. Dr. Selahattin KAYMAKCI

**İSTANBUL
Ağustos, 2021**

ÖZ

SOSYAL BİLGİLER DERSİNDE MÜZE EĞİTİMİNE YÖNELİK GELİŞTİRİLEN DİJİTAL ÇİZGİ ROMANIN ÖĞRENCİLERİN AKADEMİK BAŞARISINA VE TUTUMUNA ETKİSİ

Gamze Kaba

Ağustos, 2021

Eğitimin yenilikçi yapısı gereken ihtiyaçlarını karşılamak için devinim içerisinde. Bu devinim öğretimi kolaylaştıran ve öğrenmede etkili olan materyallerin de güncellenmesini beraberinde getirmektedir. Her yeni materyal eğitim ortamlarını zenginleştirmekte ve öğrenmeyi çekici hale getirebilmektedir.

Çizgi romanda bu noktada ilgi çekici yapısı ve her kesime hitap eden yanılla eğitsel bir araç olarak kullanılmaktadır. Öğretim araçlarında olduğu gibi öğrenciye bilgi, beceri ve tutum kazandırmak amacıyla çizgi romanlar eğitimde yer almaktadır. Çizgi romanlar gibi öğrenmeyi kolaylaştıran ve zevkli hale getiren okul dışı öğrenme ortamlarından müzeler de eğitimde kullanılmaya çalışılan mekanlardandır. Aynı zamanda müzeler materyal kullanımına uygun yapısıyla öğrenime ve öğretime imkan tanımaktadır. Yapılan bu araştırmanın amacı, sosyal bilgiler dersinde “Bilim Teknoloji ve Toplum” öğrenme alanının kazanımlarına yönelik hazırlanan dijital çizgi romanla müze eğitiminin yedinci sınıf sosyal bilgiler öğrencilerinin; akademik başarılarına, derse karşı tutumlarına, yapılan uygulamaya ve müzeye yönelik algılarını tespit etmektir. Bu kapsamda Sosyal Bilgiler yedinci sınıf ders kitabında ziyaret edilmesi önerilen “İslam Bilim ve Teknoloji Tarihi” müzesi “Bilim Teknoloji ve Toplum” öğrenme alanının kazanımları dikkate alınarak çizgi romanlaştırılmıştır. Geliştirilen çizgi roman Pixton isimli Web 2.0 aracı ile hazırlanmıştır. Araştırma 2020-2021 eğitim öğretim yılında İstanbul’un Esenler ve Küçükçekmece ilçelerinde bulunan iki ortaokuldaki yedinci sınıf öğrencileriyle gerçekleştirilmiştir. Araştırmada karma desen kullanılmıştır. Nicel kısımda yarı deneysel yöntemle beraber akademik başarı testi ve tutum ölçeğinden yararlanılmıştır. Nitel kısımda ise görüşme ve gözlem yoluyla veriler toplanmıştır. Uygulamanın araştırma grubunu İstanbul’da yer alan sosyoekonomik düzeyi farklı iki ortaokul yedinci sınıftaki öğrenciler ile dersleri yürüten iki Sosyal Bilgiler öğretmeni oluşturmaktadır.

Araştırmadan çıkan sonuçlara göre; müze ve müze eğitimi içerikli eğitici dijital çizgi romanla yapılan uygulamanın öğrencilerin akademik başarılarına anlamlı etkisinin bulunduğu, müze ve müze eğitime yönelik olumlu katkılarının olduğu, uzaktan eğitimi eğlenceli ve işlevsel hale getirdiği, çizgi romana olan ilgiyi pozitif manada artırdığı görülmüştür. Çizgi romanın derse karşı tutuma etkisinde ise anlamlı bir fark ortaya çıkarmazken, katılımcı görüşlerinde bu durum olumlu olarak belirlenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Çizgi roman, sosyal bilgiler eğitimi, müze eğitimi, İslam Bilim ve Teknoloji Tarihi Müzesi, akademik başarı, tutum, Web 2.0.

ABSTRACT

The Effect of the Digital Comics Book Developed for Museum Education in the Social Studies Course on the Academic Success and Attitude of Students

Gamze Kaba

August, 2021

The innovative structure of education is in motion to meet its needs. This movement brings with it the updating of materials that facilitate teaching and are effective in learning. Each new material enriches educational environments and can make learning attractive.

At this point in the comics, it is used as an educational tool with its interesting structure and appealing to all segments. As in teaching tools, comics are included in education in order to provide students with knowledge, skills and attitudes. Among the out-of-school learning environments that make learning easier and enjoyable with materials, museums are places that are tried to be used in education. The aim of this research is to teach the seventh grade social studies students of museum education with a digital comic prepared for the learning field of "Science, Technology and Society" in the social studies course; to determine their academic achievements, their attitudes towards the course, their perceptions about the practice and the museum. In this context, the "History of Islamic Science and Technology" museum, which is recommended to be visited in the Social Studies seventh grade textbook, was made into a comic book by taking into account the achievements of the "Science, Technology and Society" learning area. The developed comic book was prepared with the Web 2.0 tool called Pixton. The research was carried out with the fourth grade students in two secondary schools in Esenler and Küçükçekmece districts of Istanbul in the 2020-2021 academic year. Mixed design was used in the research. In the quantitative part, academic achievement test and attitude scale were used together with the quasi-experimental method. In the qualitative part, data were collected through interviews and observations. The research group of the application consists of seventh grade students of two secondary schools with different socioeconomic levels in Istanbul and two Social Studies teachers who conduct the lessons.

According to the results of the research; It has been seen that the application made with educational digital comics with the content of museum and museum education has a significant effect on the academic success of the students, has positive contributions to museum and museum education, makes distance education fun and functional, and increases the interest in comics in a positive way. While it did not reveal a significant difference in the effect of the comic book on the attitude towards the lesson, this situation was determined as positive in the participants' opinions.

Key Words: Comic books, social education, museum education, Islamic science and technology museum, Academic Achievement, Attitude, Web 2.0.

ÖN SÖZ

Yüksek lisans eğitimine başladığım ilk günden itibaren çizgi roman üzerine araştırma niyetim mevcut idi. Bu bağlamda seçmeli derslerimizden biri olan sosyal bilgiler öğretiminde çizgi romanların kullanımı dersini aldıktan sonra alanın içinde daha çok bulunma imkanım oldu. Çizgi roman dersi kapsamında Pixton Web 2.0 aracı üzerinden 2019 yılında ilk eğitici çizgi romanım olan Etkin Vatandaş Bilge ile eğitici çizgi roman tasarlama serüvenim başladı. Bu yolda araştırma yaparken ilk olarak çocuk edebiyatı ve çocuk kitaplarını inceleyerek okuyucu kitlesine hitap edecek unsurların belirginleşmesi akabinde daha önce okuduğum çizgi romanları tekrar okuyarak mizahi öğeler, paneller, yazı dili, vurgu, ton, duygu, zaman, zamanlar arası geçiş, giyim, renkler vb. çizgi romanı oluşturan bileşenleri barındıracak yeni çizgi romanda nasıl kullanacağıma dair taslak bilgiler oluştu. Ayrıca geliştirdiğimiz eğitici dijital çizgi roman tasarımına yönelik iki makale yayınlarak bu konu üzerinde bilimsel sürecimi geliştirmiş oldum. Tezimde de danışmanımla birlikte çizgi roman eğitim ilişkili bir konu ve araştırma yapmaya karar verildi.

Tez konusunun ilk ortaya çıkış aşamasında pandemi ve uzaktan eğitim süreci yaşanmamaktaydı. Yine çizgi roman geliştirme ve hem sınıfta hem de müzede uygulama yapma fikri hakimdi. Uygulanma aşamasında hazırlanan eğitici çizgi roman materyali sosyal bilgiler dersinde kullanıldıktan sonra İslam Bilim ve Teknoloji Tarihi Müzesi'ne gezi yapılarak hem müze kültürü hem de sosyal bilgilerin kazanımları yerinde tatbik edilmesi istenmekteydi. Ancak 2021 yılında tez uygulaması yapılacağı için Covid-19 salgının küresel tecritinden müzeler de nasibi almaktaydı. Bu bağlamda dijital ortamları hazırlanan çizgi romanın basılı halde öğrenci ve öğretmenlere ulaştırılması yerine dijital olarak iletilmektedir. Hazırlanan eğitici çizgi roman materyali öğrenme alanı, kazanım, tema, karakterler ve hikaye şeması ortaya çıktıktan sonra önce karakalem ile panel tasarımı ardından Pixton web sitesi üzerinden çizimi bir aylık süre içinde tamamlandıktan sonra hazırlanan materyalin eğitim ve sosyal bilgiler açısından yeterliliği için üç sosyal bilgiler alan eğitimi uzmanı, çizgi roman sanatı ve doğasına uygunluğu açısından bir çizgi roman çizeri ve Türk dili yeterliliği açısından bir Türkçe uzmanının görüşleri dahilinde bir haftalık süreçte revize edilerek dijital eğitici çizgi roman meydana getirilmektedir. Hazırlanan eğitici çizgi roman sosyal bilgiler öğretmenleri tarafından çevrim içi ders materyali olarak kullanılmaktadır. Ortaokul 7. sınıf öğrencilerinin sosyal bilgiler dersinde çizgi roman eğitim materyalinin kullanımına ve müze eğitime yönelik algılarının incelenmesi amaçlanmıştır. Bu amacı gerçekleştirmek adına; akademik başarı testi, sosyal bilgiler dersi tutum ölçeği, yarı yapılandırılmış görüşme soruları hazırlanmıştır.

Öncelikle 2014 yılından beri desteği ve rehberliğini hiç bir zaman esirgemeyen danışmanım Sn. Doç. Dr. Genç Osman İLHAN'a teşekkür ederim. Her daim öğrencilerine nezaketli ve hoşgörülü olup, yeniliklere açık olarak kişilerin bireysel ilgi alanlarını bir potada eritebileceği tez araştırmama imkan tanımasından dolayı danışmanımla çalıştığım için kendimi çok şanslı hissediyorum. Lisans hayatımdan yüksek lisans hayatıma kadar hep ufuk açıcı fikirler ve yollar göstererek görünenin

arkasındaki görünmeyi görünür kılmayı öğreten engin bilgi ve tecrübesiyle yaşama farklı perspektiften bakmayı sağlayan danışmanıma minnettarım.

Lisans hayatım itibariyle idol olarak aldığım, zaman ve emek verilerek alınan diplomanın öğretmen olmak için yeterli olmayacağını, sahip olunması gereken değerler ve etik kuralları biz öğrencilerine yaparak yaşayarak öğreten engin bilgi ve tecrübesiyle daima destekçim olan kıymetli görüşleriyle tezime yol gösterici Sn. Doç. Dr. Şahin ORUÇ' a teşekkürlerimi sunarım.

Tezinmin şekillenmesine katkıları bulunan Sayın Prof. Dr. Selahattin KAYMAKCI hocama minnettarım.

Lisans hayatımda tanıma fırsatı bulup tezimin ilerlediği zaman boyunca daha yakından iletişim kurma imkanı bulduğum Arş. Gör. Büşra TOMBAK İLHAN'a özellikle akademik araştırmalar hususunda öğrettikleri her şey için müteşekkirim.

Lisans hayatımın bana kattığı ve araştırmalar sırasında fikir ve görüşleriyle desteğini hiç eksik etmeyen Maide ŞİN'e teşekkürlerimi sunarım. Bu zamana kadar birçok konuda bana vizyon katan ve destekçim olan Batuhan HOCAOĞLU'na sonsuz teşekkürler.

Bugünlere gelmemi sağlayan ve hiç bir zaman desteklerini esirgemeyen sevgili annem Mine KABA, motivasyon desteğini sağlayan her daim bana her türlü destek vermekten kaçınmayan kardeşim Gökçe KABA'ya ve pek sevgili ablam Gözde KAHVECİYE'ye teşekkür eder, şükranlarımı sunarım.

İstanbul, Ağustos, 2021

Gamze Kaba

İÇİNDEKİLER

ÖZ.....	iii
ABSTRACT	iv
ÖN SÖZ.....	v
İÇİNDEKİLER	vii
TABLolar LİSTESİ.....	x
ŞEKİLLER LİSTESİ.....	xi
KISALTMALAR	xii
1. GİRİŞ	1
1.1. Problem Durumu.....	1
1.1.1. Araştırmanın Alt Problemleri.....	4
1.2. Araştırmanın Amacı.....	5
1.3. Araştırmanın Önemi.....	5
1. 4. Varsayımlar	10
1.6. Tanımlar	10
2. LİTERATÜR TARAMASI	11
2.1. Çizgi Roman Nedir?.....	12
2.2. Çizgi Romanın Tarihçesi	13
2.3. Çizgi Roman Materyali ve Sosyal Bilgiler	22
2.4. Çizgi Roman ve Sanat.....	26
2.5. Çizgi Romana Getirilen Olumsuz Eleştiriler	29
2.6. Yellow Kid.....	32
2.7. Çizgi Romanın Bileşenleri	34
2.7.1. Dil ve Üslup	34
2.7.2. Çizgi Roman ve Senaryo.....	35
2.7.3. Karakter Tasarımı.....	41
2.7.4. Çizim.....	47
2.7.5. Yazı ve Resim	48

2.7.6. Panel.....	51
2.7.7. Bant Yazılar	55
2.7.8. Renk	57
2.8. İlgili Araştırmalar.....	58
2.8.1. Yurt İçi İlgili Araştırmalar	58
2.8.2. Yurt Dışı İlgili Araştırmalar.....	62
3. YÖNTEM.....	64
3.1. Araştırma Deseni.....	64
3.2. Hazırlanan Çizgi Roman Materyali	66
3.3. Çalışma Grubu	87
3.3.1. Nicel Araştırma Sürecinin Çalışma Grubu	87
3.3. 2. Nitel Araştırma Sürecinin Çalışma Grubu	88
3.4. Veri Toplama Araçları ve Geliştirilmesi.....	88
3.4.1. Başarı Testi.....	89
3.4.2. Sosyal Bilgiler Tutum Ölçeği.....	89
3.4.3. Yarı Yapılandırılmış Görüşme Formu	90
3.5. Veri Toplama Süreci	90
3.6. Verilerin Analizi.....	91
3.6.1. Nicel Verilerin Analizi.....	91
3.6.2. Nitel Verilerin Analizi.....	92
3.7. Uygulama Süreci ve Aşamaları.....	93
4. BULGULAR.....	97
4.1. Nicel Araştırmaya Yönelik Bulgular	97
4.1.1. Birinci Alt Probleme İlişkin Bulgular ve Yorumlar.....	97
4.1.2. İkinci Alt Probleme İlişkin Bulgular ve Yorumlar	98
4.1.3. Üçüncü Alt Probleme İlişkin Bulgular ve Yorumlar	98
4.1.4. Dördüncü Alt Probleme İlişkin Bulgular ve Yorumlar.....	100
4.1.5. Beşinci Alt Probleme İlişkin Bulgular ve Yorumlar.....	100
4.1.6. Altıncı Alt Probleme İlişkin Bulgular ve Yorumlar.....	101
4.2. Nitel Araştırmaya Yönelik Bulgular	102
4.2.1. Yedinci Alt Probleme İlişkin Bulgular ve Yorumlar	103
4.2.2. Sekizinci Alt Probleme İlişkin Bulgular ve Yorumlar	107

5. ARAŞTIRMACI GÖZLEM NOTU	121
6. SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER	131
6.1. Öneriler	137
6.1.1. Alana Yönelik Öneriler	137
6.1.2. MEB’e Yönelik Öneriler.....	138
6.1.3. Öğretmen Eğitime Yönelik Öneriler.....	139
KAYNAKÇA	140
EKLER.....	155



TABLÖLAR LİSTESİ

Tablo 1: Çizgi Roman Bileşenleri	34
Tablo 2: Karakter Oluşum Tablosu	42
Tablo 3: Çizgi Roman Geçiş Panelleri.....	53
Tablo 4: Çalışma Grubu	89
Tablo 5: Araştırma Süreci Aşamaları.....	96
Tablo 6: Akademik Başarı Ön Test.....	99
Tablo 7: Akademik Başarı Son Test	100
Tablo 8: Deney ve Kontrol Grupları Akademik Başarı Ön test ve Son Test.....	100
Tablo 9: Çizgi Romanla Akademik Başarı Ön Test – Son Test Anova Testi.....	101
Tablo 10: Sosyal Bilgiler Dersine Yönelik Ön Tutum Ölçeği	102
Tablo 11: Sosyal Bilgiler Dersine Yönelik Son Tutum Ölçeği.....	102
Tablo 12: Deney ve Kontrol Grupları Ön Test ve Son Test Tutum Ölçeği	103
Tablo 13: Sosyal Bilgiler Dersine Yönelik Ön ve Son Tutum Ölçeği Anova Testi	104
Tablo 14: Katılımcı Öğrencilerin Müze ve Müze Eğitimi Hakkındaki Görüşleri ..	105
Tablo 15: Katılımcı Öğretmenlerin Müze ve Müze Eğitimine Dair Görüşleri	107
Tablo 16: Katılımcı Öğrencilerin Çizgi Roman Sanatı Hakkındaki Görüşleri	109
Tablo 17: Katılımcı Öğretmenlerin Çizgi Roman Sanatı Hakkındaki Görüşleri.....	113
Tablo 18: Katılımcı Öğrencilerin Hazırlanan Çizgi Roman Materyali ve Yapılan Uygulama Hakkındaki Görüşleri.....	114
Tablo 19: Katılımcı Öğretmenlerin Hazırlanan Çizgi Roman Materyali ve Yapılan Uygulama Hakkındaki Görüşleri.....	120

ŞEKİL LİSTESİ

Şekil 1: Çizgi Roman Sayfa Akışı	55
Şekil 2: Çizgi Roman Panellerine Giriş	73
Şekil 3: Çizgi Roman Karakterleri	74
Şekil 4: Konuşma Balonları.....	55
Şekil 5: Pixton Konuşma Balonu Hazırlama	76
Şekil 6: Durağanlığı Kıran Paneller.....	76
Şekil 7: Akış Panelleri	77
Şekil 8: Fütüristik Arka Plan	78
Şekil 9: Sosyolojik Temelli Oluşturulan Karakterler	79
Şekil 10: Müzeye Giriş Panelleri.....	79
Şekil 11:Günlük Yaşamdan Kesitler	80
Şekil 12:Özel Güçlerin Anlatılması.....	81
Şekil 13: Müze Kuralları	82
Şekil 14: İslam Bilim ve Teknoloji Tarihi Müzesine Giriş	82
Şekil 15: Müze Bilgisi	83
Şekil 16: Sosyal Bilgiler Dersi	83
Şekil 17: Çizgi Roman Etkinlik Panelleri	84
Şekil 18: Müze Ziyareti	84
Şekil 19: Harezmi'nin Bulunduğu Paneller	85
Şekil 20: Uluğ Bey Rasathanesi	85
Şekil 21: Duygu Anlatımının Yapıldığı Panel.....	86

KISALTMALAR

%	: Yüzde
$\bar{X}$	: Aritmetik Ortalama
Akt.	: Aktaran
bs.	: Baskı
CERN	: Avrupa Nükleer Araştırma Merkezi
Çev.	: Çeviren
EBA	: Eğitim Bilişim Ağı
Ed.	: Editör
F	: F değeri (varyans değeri)
ICOM	: International Council of Museums
LGS	: Liseye Geçiş Sınavı
MEB	: Milli Eğitim Bakanlığı
N	: Denek Sayısı
P	: Anlamlılık Düzeyi
S	: Standart Sapma
SPSS	: Statistical Package for the Social Sciences
t	: t değeri (t-testi için)
TAP	: Test Analyze Program
vb.	: ve benzeri
vd.	: ve diğerleri
www	: World Wide Web

1. GİRİŞ

Araştırmanın giriş bölümünde araştırmanın problem durumu, araştırmanın amacı, önemi, sınırlılıkları, sayıltıları ve tanımlar verilmiştir.

1.1. Problem Durumu

Eğitim konusunda Sönmez (2010, 40-42) günümüz şartları itibariyle kendini bilişsel ve psikolojik anlamda donanımlı hale getirmek devletlerin genel beklentisi olduğunu ifade etmektedir. Bu beklentilerin karşılanması adına günümüze uzanan süreçte eğitim açısından farklı yaklaşım, yöntem ve teknikler hayata geçirilmiştir. Böylece eğitim, ülkelerin yön verdiği şekilde kendi sistemlerine uygun hale getirilmiştir. Değişen ve gelişen dünya düzeni içerisinde Öztürk, Keskin ve Otluoğlu (2014, 27) sosyal bilgiler öğretim programının revizyon sürecinden bahsetmişlerdir. Bu revizyon 2003 yılından itibaren yeni bir yaklaşımla sosyal bilgiler dersi öğretim programına yönelik gerçekleştirilmiştir. 2005 yılı itibariyle de Talim Terbiye Kurulu Başkanlığı tarafından ilköğretim düzeyinde yapılandırmacı yaklaşım vurgulanmaya başlanmıştır. Gürol (2013, 357-358)'a göre yapılandırmacı yaklaşımda, öğrenme eylemi içerisinde sadece bilgi değil aynı zamanda kültür ve sosyal unsurlarında mühim bulunduğunu aktarmaktadır. Bilginin doğruluğunun, nerede ve nasıl kullanılacağına göre tanımlandığı bilinmektedir.

Sosyal Bilgilerin tanımını yapmak, birçok disiplini tanımlamakta olduğu gibi güçlük arz etmektedir. Bu güçlüğü temel sebebi ise sosyal bilgilerin disiplinler arası yaklaşımı bulunması ve kapsamlı içeriğinin mevcut olmasından kaynaklanmaktadır (Doğanay, 2004, 16-17). Bu yapıya sahip sosyal bilgiler dersi için Öztürk (2006, 21) tabiatı itibariyle sosyal bilgiler birey ve toplum merkezlidir. Birey ve toplumun canlı olduğu göz önüne alındığında birey ve toplumun değişmesi ve gelişmesine paralel olarak sosyal bilgilerin de değişmesi söz konusudur. Problem çözmeye bilgi temelinde karar verebilen, etkin vatandaşlar yetiştirme gayesinde bulunan sosyal bilgiler beşeri ve sosyal bilimlerin yöntemlerini kullanan öğretim programı olarak tanımlanabilmektedir.

Sosyal bilgiler öğretiminde Günaydın (2008, 16)'a göre anlatılması güç soyut konular bulunmaktadır. Bu konuların daha net ve anlaşılabilir olması adına daha çok soru cevap ve düz anlatım tekniği yer almaktadır. Bu yöntemler süreklilik kazandığında ezberci mantığın gelişmesine sebep olur ve de eğitimde yeni yaklaşımların, yöntem ve tekniklerin kullanılmasını engelleyebilir. Bu durum eğitimde materyal kullanımıyla aşılabılır. Meydan ve Akdağ (2015, 155-156) bu noktada eğitimin her branşında olduğu gibi sosyal bilgiler öğretiminde de; öğretimin anlamlı olması, kalıcı öğrenme imkanı sunması, konu ve kazanımın anlatılması ve anlaşılması noktasında materyal kullanımının önemine dikkat çekmektedir.

Öğretim materyallerinin öğretime etkisi konusunda Yıldız (2004, 14) doğru istendik yöndeki hedeflere, planlanan araştırmaların iyileştirilmesi ve geliştirilmesi noktasında katkısı olduğunu ifade etmektedir. Bilimsel ve eğitsel çerçevede hazırlanan eğitim materyalleri gerekli faydayı sağlayabilmektedir. Yeşiltaş'da (2015, 227) ders süreci içerisinde ortaya çıkan öğrenme işlemindeki zorlukları en aza indirgeyen materyal kullanımının, bireyin derse karşı ilgi ve motivasyonunu artırdığını belirtmektedir. Eğitim öğretim ortamında öğrenmelerin kolaylaşması ve kalıcı olması adına materyal kullanımının etkin bir unsur olduğu görülmektedir. Eğitimde materyal kullanımı ve çeşitliliği her geçen gün artmakta olup, farklı materyallerin kullanımı hem öğrenci hemde öğretmen motivasyonunu olumlu yönde etkilediği görülmektedir. Bu farklı eğitim materyallerinden birisi de çizgi romanlardır.

Mc Cloud (2019, 19) çizgi romanı, resim ve yazının birbiriyle bütünleşerek ardışık düzen içerisinde, paneller aracılığıyla mesajını okuyucusuna aktaran bir sanat olarak ifade etmektedir. Çizgi roman doğası itibariyle soyut konuları somutlaştırmakta ve birçok duyuya hitap etmektedir. Soyut konuların oldukça fazla yer kapladığı sosyal bilgiler dersi de daha kolay öğrenme için somutlaştırma ihtiyacı görülmektedir. Doğanay (2008, 80) da sosyal bilgiler eğitiminde öğretimi zor olan; değer aktarımı, demokrasi bilinci, etkin iletişim gibi konuları materyal kullanarak kolaylaştırılabileceğini söylemektedir. Bu sorumluluk ve değerleri ders kazanımlarının yer aldığı çizgi roman akışı içerisinde kullanmak çizgi romanın eğitim materyali olarak kullanılmasına imkan tanımaktadır. Eğitici çizgi romanın sahip olduğu avantajlar konusunda Kaba, Şin ve İlhan (2020, 11-120)'a göre olayları daha ilginç kılması, görsel bir öge olması, motive etmesi, tartışma imkanı sunması, düşünme

fırsatı vermesi, sınırsız hayal gücüne imkan tanınması, eğlenceli olması ve konuları somutlaştırmanın mümkün olması olarak sıralanabilir. Konu ve kazanımların eğitici çizgi romanla beraber net bir şekilde sunulabilmesi de önemli bir özelliktir. Bu bağlamda çizgi roman materyali eğitim içerisinde öğrencileri pasif alıcı konumundan, aktif katılımcı rolüne getirmektedir. Özellikle eğitici çizgi roman yardımıyla ortaya çıkan problemlere çözümler üretilebilir ve de öğrencinin fark etmeden sonuca gitmesi sağlanabilir.

Bilgi doğası gereği sürekli yeniliklere ve değişikliklere açıktır. Eğitim ise yaşam boyu devam eden bir süreç olarak ele alındığında öğretimin sadece okullarla sınırlandırılmayacağı ortaya çıkmaktadır. Okula alternatif okul dışı öğrenme ortamlarından biri de müze ve tarihi mekanlardır. Bu mekanlar eğitimi etkin ve güncel kılarken, kişilerinde yaparak yaşayarak deneyimler yoluyla öğrenmesine yardımcı olur. Bu deneyim kişinin anılarında yer alarak unutulmasını engeller. Çağdaş ve gelişmiş bir eğitim ortamı sunabilmek adına müze ve tarihi mekanların eğitime entegre edilmesi gerekliliği farklı araştırmacılar tarafından ortaya konulmaktadır (Mercin, 2006, 158-159; Bülbül, 2016, 691-692; Karadeniz, 2017, 20-21; Karadeniz ve Okvuran, 2018, 111-112). Ayrıca 2005 yılında yenilenen sosyal bilgiler öğretim programında müzeler ve tarihi mekanların eğitimde yararlanılması konusunun altı çizilmiştir. Müze ve müze eğitiminde öğretmenlerinde yararlanabileceği bir kaynak olması bağlamında, 2019 yılında da Milli Eğitim Bakanlığı “Müze Eğitimi Etkinlik Kitabı” dijital olarak yayımlamış bulunmaktadır (İlhan, 2019). Bu kitabın içerisinde sınıfa, branşa, öğrenme alanı ve kazanımlara yönelik yapılacak müze etkinlik plan örnekleri yer almaktadır. Buradan yola çıkarakta eğitim içerisinde özellikle güncel dönemde müze eğitimine önem verildiği 2019 yılında hizmetiçi eğitimde müze eğitim programı imkanı öğretmenlere sunulmuştur (Ülkar, 2019). 2019 yılı yedinci sınıf sosyal bilgiler MEB ders kitabı içerisinde, Bilim Teknoloji ve Toplum öğrenme alanına yönelik olarak İslam Bilim ve Teknoloji Tarihi Müzesine direkt sanal müze gezisi yapılması önerilmektedir (Azer, 2019, 138). Yapılan bu araştırma içerisinde de İslam Bilim ve Teknoloji Tarihi müzesi bu bağlamda çizgi romanlaştırılmıştır.

Turinay (2010, 42-43) müzelerin birçok yetiye sahip olduğunu vurgulamaktadır. Bu yetilerden biri olan eğitimin kültür aktarımını sağladığı, eğlenceli ve etkin zaman kullanımına imkanı tanıdığı, ilham oluşturma ve bilgi akışı sağlayarak bilimin ışığında ilerlemeyi meydana getirdiği bilinmektedir. Müze ve eğitim bağlamında Işık (2016,

607) ise müzelerin daimi sahip oldukları misyonlarına güncel olarak eğitimin de eklendiğini belirtmiştir. Bu bağlamda müzerin eğitim içerisindeki konumu vurgulanmaktadır.

Güncel eğitimin ihtiyacı haline gelen farklı materyal kullanımı öğretim sürecini zengin kılmaktadır. Sosyal bilgiler eğitimi içerisinde farklı materyal kullanımının yaygınlaşmasıyla birlikte güncel ihtiyaçları karşılayabilen ve dikkat çeken bir araç olarak eğitici çizgi roman materyalinin ders içi kullanımı konusunda ilgili literatür tarandığında sosyal bilgiler dersinde çizgi roman materyalinin kullanılmasıyla ilgili olarak ülkemizde yapılan kuramsal ve uygulamalı araştırmaların nitelik ve nicelik bağlamında sınırlı sayıda olduğu görülmektedir. Örneğin sosyal bilgiler dersinde öğrencilerle birlikte çizgi roman materyalinin sosyal bilgilerin konu ya da kazanıma yönelik araştırmalar konusunda İlhan (2016), Sarıbiyık (2018), Türkal (2018), Ünal (2018) ve Şentürk (2020a) tarafından yapılan araştırmalarla sınırlıdır. Bu durum sosyal bilgiler öğretimi içerisinde, müze eğitiminde çizgi roman kullanımına yönelik olarak güncel ve çeşitli alanlarla ilgili araştırmalar yapılmasının gerekliliğini ortaya koymaktadır. Bu bağlamda araştırmanın problem cümlesi sosyoekonomik düzeyi farklı iki devlet okulunda uygulanan çizgi romanın 7. sınıf ortaokul öğrencilerinin akademik başarılarına ve derse yönelik tutumlarına etkisi ile yapılan uygulamaya ve müzeye yönelik görüşleri nasıldır? şeklinde ortaya çıkmaktadır. Bu problemin çözümlenmesi adına şu alt problemlere cevap aranacaktır.

1.1.1. Araştırmanın Alt Problemler

1. Sosyoekonomik düzeyi farklı iki okuldaki ikişer sınıfta yer alan 7. sınıf öğrencilerinin “Bilim, Teknoloji ve Toplum” öğrenme alanının ikinci ve üçüncü kazanımına yönelik ait ön test akademik başarı puanları farklılaşmakta mıdır?
2. Sosyoekonomik düzeyi farklı iki okuldaki ikişer sınıfta yer alan 7. sınıf öğrencilerinin “Bilim, Teknoloji ve Toplum” öğrenme alanının ikinci ve üçüncü kazanımına yönelik ait son test akademik başarı puanları dijital çizgi romanla öğretim uygulamasına göre farklılaşmakta mıdır?
3. Dijital çizgi roman kullanımı öğrencilerin “Bilim, Teknoloji ve Toplum” öğrenme alanının ikinci ve üçüncü kazanımına yönelik akademik başarılarını farklılaştırmakta mıdır?

4. Sosyoekonomik düzeyi farklı iki okuldaki ikişer sınıfta yer alan 7. sınıf öğrencilerinin dijital çizgi romanla öğretim uygulaması öncesinde derse yönelik tutumları arasında anlamlı bir fark var mıdır?
5. Sosyoekonomik düzeyi farklı iki okuldaki ikişer sınıfta yer alan 7. sınıf öğrencilerinin derse yönelik tutumları dijital çizgi romanla öğretim uygulaması sonrasında farklılık göstermekte midir?
6. Dijital çizgi roman kullanımı öğrencilerin “Bilim, Teknoloji ve Toplum” öğrenme alanının ikinci ve üçüncü kazanımında katılımcıların tutumlarını farklılaştırmakta mıdır?
7. Sosyoekonomik düzeyi farklı iki okulda dijital çizgi romanla öğretim yapılan 7. sınıf öğrencilerinin ve uygulamayı yapan sosyal bilgiler öğretmenlerinin müzeye ve müze eğitime yönelik görüşleri nasıldır?
8. Sosyoekonomik düzeyi farklı iki okulda dijital çizgi romanla öğretim yapılan 7. sınıf öğrencilerinin ve sosyal bilgiler öğretmenlerinin çizgi romana ve ilgili materyalle yapılan uygulamaya yönelik görüşleri nasıldır?

1.2. Araştırmanın Amacı

Bu araştırmanın amacı, sosyal bilgiler dersinde “Bilim Teknoloji ve Toplum” öğrenme alanının kazanımlarına yönelik hazırlanan dijital çizgi romanla müze ve müze eğitiminin yedinci sınıf sosyal bilgiler öğrencilerinin; akademik başarılarına, derse karşı tutumlarına, yapılan uygulamaya ve müzeye yönelik durumlarını tespit etmektir. Araştırma kapsamında “Bilim, Teknoloji ve Toplum” öğrenme alanında MEB’in ziyaret edilmesini önerdiği “İslam, Bilim ve Teknoloji Tarihi Müzesi” ne dair dijital çizgi romanla eğitim verilmiştir. Bu eğitimle hem özel olarak “İslam, Bilim ve Teknoloji Tarihi Müzesi”, hem de genel olarak müze eğitimi gerçekleştirilmiştir. “Bilim Teknoloji ve Toplum” öğrenme alanının kazanımlarını kapsayan müze ve müze eğitiminin, hazırlanan dijital çizgi roman aracılığıyla verilmesi amaçlanmaktadır.

1.3. Araştırmanın Önemi

Sosyal bilgiler öğretiminde yer alan materyaller arasındaki çizgi roman eğitim ve öğretimi kalıcı, katılımcı, eğlenceli, motivasyon arttırıcı, akademik başarıyı arttırıcı, derse yönelik olumlu tutum meydana getiren ve çizgi romana yönelik algıyı pozitif yönde geliştirici olmaktadır (İlhan, 2016, 109). Çizgi romanın insanla birlikte

yaşadığı ve canlı olduğu aşikar bir gerçektir. İçerisindeki konular, temalar, kullanılan dil, kostümler dönem koşulları çerçevesinde daima varlığını göstermektedir. Çizgi roman toplumların kültürüne dokunarak bu kültürü daha somut hale getirmekte olup eğitim için birçok farklı branşlarda sonuçlara ulaşıldığı görülmektedir. Bu bağlamda yapılan tez araştırmasında eğitici çizgi roman materyali kullanımı tercih edilmektedir. Aynı zamanda eğitimi etkin hale getirmek adına okul dışı öğrenme alanlarından müzeler de sosyal bilgiler öğretimi çerçevesinin içerisinde yer almaktadır. Sosyal bilgiler öğretiminde müze kullanımı; bir çok duyuya birden hitap ettiği, empati gücünü geliştirdiği, tarihi mekanlarda öğrenmekten heyecan duymayı, gözlem ve sorgulama yapabilmekle birlikte tarihi mekanları koruma bilincine ulaşıldığı vurgulanmaktadır (Filiz, 2010, 101). Sosyal bilgiler öğretiminin öğrencilere aktarılmasını sağlayan öğretmenlerin ders içi materyallere öğretimde yer vermesi gerekmektedir. Bu bağlamda öğretmenlerin eğitim materyallerinin kullanımı hakkındaki en ince nüanslara hakim olması gereklilik arz etmektedir. Buna ek olarak öğretmenlerin öğretim materyali hazırlaması ve kullanması dışında materyalin öğrencilerin tarafından hazırlanması konusunda da rehberlik yapabilmesi gerekmektedir (Yanpar, 2005, 328-332). Bu bağlamda sosyal bilgiler öğretiminde çizgi roman materyalinin tarihsel temelleri, müze eğitiminin önemi; bu materyal ve öğrenme alanının kullanımı, hazırlanması eğitim aşamalarını planlanması barındırdıkları yararları ve sınırlıklar sosyal bilgiler öğretmenleri ve öğretmen adaylarınca bilinmesi önem arz etmektedir.

Eğitimi işlevsel kılabilmek adına, olumlu etkiye sahip unsurların kümülatif ilerlemesine imkan tanınması, olumsuz unsurların ise bertaraf edilmesi gerekmektedir. Bu bağlamda sınıf içerisinde akademik başarıyı, dikkat ve motivasyonu aktif kılmak adına dersin içeriğine ve öğrenci düzeyine göre seçilen materyal kullanımı, eğitimi olumlu yönde etkileyecektir. Bu açıdan ilgili araştırmada tasarlanan eğitim materyali kullanımı düşünülmüştür. İmkanlar ölçüsünde yeteneklerin geliştirilmesi için, eğitici çizgi roman materyaliyle sosyal bilgiler dersinin öğretime katkı sağlanması hedeflenmiştir. Dönem koşulları gereği dünyayı etkisi altına alan Covid-19 salgını nedeniyle eğitime online sistem üzerinden devam edilmektedir. Online eğitim süreci içerisinde, eğitim ve öğretimin destekleyicisi olan teknolojik eğitim materyallerinin gerekliliği eğitim camiası için elzem hale gelmiştir. Bu noktada daha çok basılı olmasıyla bilinen çizgi romanların, dijital ortamlardaki çevrimiçi varlığı materyal olarak eğitimciler tarafından üretilebilir ve kolay ulaşılabilir

durumdadır. Aynı zamanda, çevrimiçi formatlar yoluyla nispeten düşük bir maliyetle üretilebilir ve dağıtılabilir, özellikle de geleneksel baskı ve dağıtım yöntemlerine kıyasla internete bağlı erişilebilirliği göz önünde bulundurarak yaygın bir katılım sağlayabilir (Hands, Shaw, Gibson Miller, 2018, 133-136). Bu bağlamda eğitici çizgi roman materyali, bilim, teknoloji ve toplum öğrenme alanının iki kazanımı temel alınarak Pixton isimli Web 2.0 aracı üzerinden geliştirilmiştir. Yapılan araştırma, genele hitap edebilmesi ve veri çeşitliliğini sağlayabilmesi adına İstanbul ilinin sosyoekonomik düzeyi farklı iki ortaokulunda gerçekleştirilmiştir. İstanbul ilinin Esenler ilçesi, Türkiye geneli ilçe sosyoekonomik gelişmişlik sıralamasında 152. sıra iken, Küçükçekmece ilçesi ise 39. sırada yer almaktadır. İstanbul ilinin ilçeleri sosyoekonomik gelişmişlik düzeyleri arasında ise Esenler ilçesi 36. sırada iken Küçükçekmece ilçesi ise 19. sırada yer almaktadır (Yılmaz vd. ,2019, 64-99).

Yapılandırmacı eğitim sisteminin öğrencilerin aktif katılımını desteklemesi, çizgi romanların kendine has özelliklerindedir bu noktada taşıdığı benzerlik ile örtüştüğü düşünülebilmektedir. Eğitici çizgi romanlar iki farklı tür olan görselliği ve edebiyatı içerisinde barındırmaktadır. Bu iki türün harmanlanmasıyla, öğrenciler eğitici çizgi romanları okurken ve paneller arasındaki boşlukları zihinlerinde doldururarak aktif katılımı eğitim sürecine dahil olmaktadır (Rota, Izquierdo, 2003, 85-89). Eğitim sürecini öğrenciler nezdinde hem güncel hem de kalıcı kılmak temel gaye görülmüştür. Doğası gereği çizgi roman az söz ile çok şey anlatma ve aktarma gücüne sahiptir. Bu bağlamda Temel Yeterlilikler Çerçevesinde yer alan sosyal bilgilerin temel becerileri, çizgi roman yardımıyla bireylere kolaylaştırılarak kazandırılma imkanı sunmaktadır.

Müzeler bilindiği üzere istenilen alan ve kazanıma açık öğrenme ortamları olarak eğitimde yerini de alabilmektedir. Müzeler, sahip oldukları obje ve nesnelerle aslında herkese ve her yaşa açık öğrenme alanı olarak varlıklarını korumaktadır. Müze eğitimi, müze ziyaretlerinin kurallarını, amaçlarını, stratejilerini ve bu ziyaretlerden edinilecek bilgilerin kullanımını kapsamaktadır. Müze eğitimine üç farklı açıdan yaklaşmak mümkündür: 1) genel müze eğitimi, 2) belirli bir müzenin eğitimi ve 3) belirli kazanımların müze aracılığıyla öğretimi. Bu araştırmada bu üç açı da kapsanarak 1) genel müze eğitimi, 2) “İslam, Bilim ve Teknoloji Tarihi Müzesi”nin eğitimi ve 3) “Bilim Teknoloji ve Toplum” öğrenme alanı kazanımlarının müze aracılığıyla öğretimi hedeflenmiştir. Sosyal bilgiler öğretiminde yedinci sınıf kademesinde bilim, teknoloji ve toplum öğrenme alanı değerlendirildiğinde, çizgi

romanla birlikte müze temelli konuyla ilgili yeterince araştırma görülmemektedir. Farklı zeka türüne sahip sınıfların içinde olan öğrencilerin birçoğuna ayrı ayrı hitap etmek adına çizgi roman materyali müze gezisi temelli olay örgüsü araştırmada tercih edilmiştir. Türkiye’de kazanıma yönelik oluşturulan eğitici çizgi roman ve müze eğitimini birarada sunan uygulamalı bir araştırmaya rastlanılmıştır, bu hususta alana katkı sağlaması düşünülmektedir.

İlhan (2016, 104-110)’ın sosyal bilgiler öğretiminde çizgi roman kullanımına yönelik araştırmasında, çizgi romanla öğretim yapıldığında öğrencilerin derse yönelik tutumlarında çizgi romanın olumlu etkilerinin olduğu sonucuna ulaşılmaktadır. Topkaya, Şimşek (2015, 162-163) çevreye karşı olumlu tutum geliştirmede eğitici çizgi romanların etkililiğini araştırdığı araştırmasında eğitici çizgi romanların öğrencilerin olumlu tutum geliştirmelerinde etkili olduğunu belirlemiştir. Orçan (2013, 67-69) ise fizik derslerinin çizgi roman tekniğiyle geliştirilmiş bilim-kurgu hikâyeleri kullanılarak işlenmesinin, öğrencilerin tutumları üzerinde anlamlı ölçüde olumlu etkisi olduğunu tespit etmiştir. Hosler, Boomer (2011, 310-315) benzer bir araştırmayı biyoloji dersine yönelik olarak gerçekleştirmiş ve çizgi romanların olumlu tutum geliştirmede etkili olduğu sonucuna ulaşmaktadır. Öner (2013, 30-50) çizgi romanın okuma tutumu üzerindeki etkisini incelediği araştırmasında, çizgi roman uygulamasının öğrencilerin okumaya ilişkin tutumlarını olumlu yönde etkilediği sonucuna ulaşmaktadır. Ayrıca Kılıçkaya, Krajka (2012, 161-165) da yaptıkları araştırmalarında çizgi roman hazırlamanın derse ilişkin tutum üzerindeki etkisini belirlemeye çalışmış ve çizgi roman hazırlamanın derse karşı olumlu tutum geliştirdiğini ifade etmiştir. Çizgi romanın eğitim materyali olması konusunda, sahip olduğu yetileri yapılan araştırmada da ortaya çıkacağı düşünülmüştür. Müzelerin, gerçek hayatta istenilen konuyu somut objelerle sunması; Eğitim öğretim içerisinde de soyuttan somuta geçişi kolaylaştırmak ve birçok duyuya aynı anda hitap etmesini bağlamında salt çizgi roman yerine araştırma içerisine müze konusu dahil edilmiştir.

Önder, Abacı, Kamaraj (2009, 106-107) öğretmenlerin sınıf içerisinde sundukları bilgileri bireylerin yapılandırma süreci, öğrenmeyi ortaya koymaktadır. Öğretmenin öğrenme süreci içerisindeki öğrenciye sunacağı materyal ve kullanacağı yöntem öğrencinin öğrenme sürecinde, öğrenmeyi düşünme şeklini etkilemektedir. Öğretmenlerin müze ziyaretlerinden önce, müze ziyareti sırasında ve sonrasında yapacakları etkinlik ve öğretim sürecini planlayarak konu ve kazanıma uygun müze

seçimiyle yapılan eğitimin, öğrencilere katkı sağladığı ortaya konmuştur. Çalışkan, Çerkez (2012, 165-170) ise zorunlu eğitim olmayan müze eğitiminin öğretimde sıcak ve samimi bir sınıf ikliminin oluşmasına imkan sağlamakta olup; empati, samimiyet, yardımlaşma gibi değerlerin gelişmesine de imkan sağladığı vurgulanmaktadır.

Türkiyede müze ve eğitim ilişkisi üzerine yapılan yüksek lisans ve doktora araştırmalarında fen bilgisi dersinde (Yaşar, 2014, 2; Dağ, 2016, 6; Yanmaz, 2017, 4) Türkçe dersinde (Çıldır, 2016, 5), görsel sanatlar dersinde (Süzen, 2005, 12; Arı, 2010, 1; Tan, 2009, 2; Ermiş, 2010, 4; Koçak, 2010, 6; Durmuş, 2011, 4; Akengin, 2011, 5; Çakan, 2011, 2; Güler, 2011, 13; Hacısalihoğlu, 2013, 2; Külük, 2015, 11; Yıldırım, 2015, 1; Ertem, 2015, 2; Kalıncı, 2015, 5; Atilla, 2017, 3; Şanlıer, 2018, 7; Nacar, 2019, 2; Aydoğan, 2020, 7) gibi farklı branşa hitap eden araştırmalar görülürken, tarih konularının yoğunluğundan dolayı daha çok sosyal bilgiler dersi içerisinde müze kullanımı yaygınlaşmaya müsait olduğu (Filiz, 2010; Ekelik, 2010; Çerkez, 2011; Egüz, 2011; Sönmez, 2011; Kısa, 2012; Ustaoglu, 2012; Kara, 2013; Peker, 2014; Coşkun, 2014; Yorulmaz, 2016; Çetin, 2014; Demir, 2015; Kamçı, 2015; Turgut, 2015; Karakaya, 2015; Sözver, 2015; Güngör, 2016; Üztemur, 2017; Aktaş, 2017; Dinç, 2017b; Şentürk, 2019; Ulu, 2019; Ustaoglu, 2019; Şişman, 2019; Boyacı, 2019; Ertürk, 2019) araştırmalara dayanarak görülmektedir.

Son yıllarda sosyal bilgiler öğretimi alanında yapılan araştırmalar hızla artmaktadır. Ancak ilgili literatür tarandığında sosyal bilgiler öğretiminde çizgi roman destekli müze eğitimi konusunda araştırmaların azlığı dikkat çekmektedir. Buradan yola çıkılarak sosyal bilgiler öğretiminde çizgi roman destekli müze eğitimi içeren bu araştırmayla öğretimde akademik başarı, derse yönelik tutum, çizgi roman ve müzeye yönelik algıları bilimsel olarak tespit edilmesi alana katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

1.4. Varsayımlar

1. Sosyal bilgiler dersi Bilim, Teknoloji ve Toplum öğrenme alanında müze konulu çizgi roman eğitimi alan öğrenciler ile almayan öğrenciler arasında akademik başarı açısından toplam puanı açısından fark yoktur.

2. Sosyal bilgiler dersi Bilim, Teknoloji ve Toplum öğrenme alanında müze konulu çizgi roman eğitimi alan öğrenciler ile almayan öğrenciler arasında müze kültürünü öğrenmede farklılık yoktur.
3. Sosyal bilgiler dersi Bilim, Teknoloji ve Toplum öğrenme alanında müze konulu çizgi roman eğitimi alan öğrenciler ile almayan öğrenciler arasında eğitimde müze ve çizgi romanın kullanılması düşüncelerinde farklılık yoktur.

1.5. Sınırlılıklar

1. Dr. İlhami Faydagör Ortaokulu'nda 13 -14 yaş aralığında 7/E ve 7/B sınıflarından toplamda 60 öğrenciyle sınırlıdır.
2. Toki Avrupa Konutları Ortaokulu'nda 13 -14 yaş aralığında 7/D ve 7/G sınıflarından toplamda 60 öğrenciyle sınırlıdır.
3. Araştırma, sosyal bilgiler dersi bilim, teknoloji ve toplum öğrenme alanının ikinci ve üçüncü kazanımıyla sınırlıdır.

1.6. Tanımlar

Akademik başarı: Hazırlanan program neticesinde öğrencinin programın kazanımlarına dair gösterdiği yeterlilik düzeyidir (Demirel, 2003, 3).

Çizgi roman: Elle çizilmiş ve belli bir süreklilik içinde art arda gelen, bir metinle bütünleşen ve basılı olan resimlerden oluşan anlatım biçimidir (Cantek, 2019).

Müze: Müzeyi, durum ve koşullar çerçevesinde geçmiş ve gelecek bağlamında gelecek kuşaklara aktarici unsuru bulunan müzler bireyler arası etkili iletişim aracı konumundadır. (ICOM, 2021 [03.04.2021]).

Sosyal Bilgiler: Sosyal Bilgiler, ulusal ve uluslararası değişimlere açık olarak bilgi temelli ilerleyiş sağlayan, çözüm odaklı etkin vatandaş yetiştirme gayesiyle sosyal ve beşeri bilimler temelli bilgileri ve yöntemlerin birbiriyle bağlantılı ve de entegre olması üzerine tasarlanan bir öğretim programıdır (Öztürk, 2012, 4).

Tutum: Bir duruma yönelik olarak ve durumun kişinin psikolojik nesneye özgü düşünce, duygu ve davranışların nizami dizimde biçimlenmesini sağlayan yönelimdir (Oruç, 2006, 8).



2. LİTERATÜR TARAMASI

2.1. Çizgi Roman Nedir?

Tuncer (1993, 28)'e göre çizgi öykülerden meydana gelen çizgi romanlar, geçen zaman zarfında tek başlarına topluluğa hitap edebilen iletişimi sağlayarak dergi veya kitap şeklinde olup bir ya da daha fazla öyküyü içinde barındırabilmekte olduğu vurgulanmaktadır. Çizgi roman hakkında Bodur (2002, 124-132) çizgisel anlatımı sağlayan çizgi romanların panellerin devamlılığıyla ortaya çıktığını ifade etmektedir. Benchley (1989,169'dan aktaran Beaty, 2017, 65) çizgi romanın sadece popüler kültür öğeleri ve anlık durum ve olaylarda meydana gelmekte olduğunu ifade ederken, Şirin (2007, 139) ise Goethe'nin çizgi romanı tanımlarken iki ana bileşenden (resim ve yazı) resim yoğunluğunun daha fazla olduğunu; Pablo Picasso ise çizgi roman resimleyememenin pişmanlığını duyduğu aktarmaktadır. Cantek (2004, 28-35)'e göre estetik duyum meydana getiren çizgi romanların, farkında olunarak sıralı bilgileri aşama aşama aktarımıyla meydana geldiğini, bunu oluşturan temelde de görsel ve sözel bütünlükle olduğuna değinmektedir. Ancak burada resim temelli bir iletişim aracı olmaktan ziyade resim ve kelimelerin homojen dağılımıyla meydana geldiğini aktarmaktadır.

Çizgi romanın başlangıcı mağara resimlerine dayandığı kabul edildiği zaman, tanımı resim sanatının farklı bir türü olmaktadır. Halbuki 1900'lerin sanatı olan çizgi roman dönemin güncel olan popüler kültürünün bir eseridir. Bu münasebetle tanımı, bulunduğu ve meydana geldiği kültüre ve çağa münasip ortaya çıktığı görülmektedir. Pek çok çizgi roman tanımında resim ve yazının ahengiyle meydana geldiği ifade edilmektedir (Kireççi, 2008, 17). Çizgi romanı sadece resim ya da kelimeler şeklinde tanımlamak kısıtlılık arz etmektedir. Her alanda canlılığı çizgi roman diyalektiği sağlamaktadır. Paneller arası geçişleri her okuyucunun ayrı duyusuna, hatırasına ya da muhakemesine imkân sağlamaktadır. Bir başka deyişle çizgi roman herhangi bir hayalin veya hikâyenin tamamının ya da bir bölümün canlandırılmasıdır. Çizgi roman tanımlama süreci ise dinamik olup sürekli devam etmektedir. Bu yüzden de

izgi romanın tek bir tanımı da mevcut deęildir. izgi romanın tanımı zaman ve duruma gre ekillenip deęiřmekte ya da dnřmektedir (McClould, 2019,14).

Kirei (2008, 54)'nin de belirttięi gibi izgi roman hususunda tartiřılan konulardan biri ise izgi romanın ismidir. izgi romana birok farklı isim verilmiřtir, kimileri resimli roman derken, kimileri izgili yk ismini kullanmakta olup izgi romanın birok farklı tartiřma konusunda bulunmasının temelinde ise izgi romanın pek uzun olmayan tarihi ierisinde izgi roman sanatıları ve akademisyenlerinin yeterli kuramları geliřtirememesinden kaynaklandıęını ifade etmektedir. Gnmzde birok farklı konuda izgi romanın hala tek bir kaynaęın ya da tek bir kuramın genel geer kabul edilesi mmkn olmamaktadır.

2.2. izgi Romanın Tarihesi

izgi romanın tarihesiyle ilgili olarak farklı grř ve dřnceler vardır. Bu grřlerden biri maęara resimlerine dayandırılmaktadır. izgiden meydana geldięini ya da gncel tarih ierisinde millet-ulus erevesinde izgi roman geliřimi ele alınmaktadır. izgi roman bařlangıcı genel olarak maęara resimleri, mısır hiyeroglifleri ya da Bayeux dokumaları temel alınmaktadır. Ceran (1997, 5) izgi romanın insanlık tarihiyle paralel ilerleyiř gsterdięini aktarmaktadır. Alman tarihi Heise, Hemstege (1992, 23'ten aktaran Kirei, 2008, 75) ise XV. yzyılın son eyreęinde Albrecht Drer'in eseri Apokalypse Des Johannes isimli gravr dikkate alınmaktadır. Bu gravrde birok nesne hareket etmektedir. Gravr ierisinde kıyamet boruları melekler tarafından alınıyor ve yıldızlar dřyor, volkanizma hareket ediyor, kuvvetli rzgarlar esiyorken insan yařamı da son bulmaktadır. Ayrıca gravrde bir kartal ařaęıya inerken ıęlık atmaktadır. izgi romanlar ierisinde gravrde de sık sık grlen aksiyon ve efektler burada da kullanılmaktadır. Bu zellikler baz alındıęı zaman, izgi romanın tarihesi bu gravre baęlandıęı kabul etmektedir. Trk tarihilerine gre ise izgi romanın bařlangıcı minyatrlere dayandırılmaktadır. Bazı tarihiler ise izgi romanı tanımlamaya Hristiyan dininin ibadet yerlerinden bařlamaktadır. Hristiyan din adamları, okuma yazma bilmeyen kiřilere İncil'i anlatmak ve ęrenmelerini kolaylařtırmak iin resim sanatıları ibadet yerlerinin duvarlarına İncil'de aktarılanları tema alan resimler yapılmasını saęlamaktadır. Ancak bu grř ok geerlilik kazanmamaktadır. Kresel olarak bařka bir izgi roman bařlangıcı ise metin ve resmin birbiriyle uyumu zellikle Avrupa ve Uzak Doęu'da

öykü anlatıcılığı sanatıyla meydana getirmektedir. Sanatçı, anlatıcı gezerek etrafında toplanan insanlara resimler gösterilmektedir. Tek resim ya da ardışık resimler üzerine öykü ve masallar anlatılmaktadır. Storytelling yani öykü anlatıcılığı; Epik türün kahramanları toplum ihtiyaçlarından doğar, halk edebiyatı altında yer alan epik öyküler günümüzde öykülerden ziyade daha çok çizgi romanlarda bulunmaktadır. Bu benzerlik temelli Amerikalılar çizgi romanlarda usta öykü anlatıcılığı yapanlara, storytelling demekte olup Amerika’da yaratıcı çizgi roman senaristlerine storyteller denilmektedir. Bu kavramın kökeni, öykü anlatıcılığına dayanmaktadır. Öykü anlatıcısı, resim halindeki öyküyü adeta canlıymış gibi aktarmaktadır. Resim halindeki hikayeyi yaşıyormuşçasına canlandırma, ses taklitleri, sesi etkin kullanma, kendine efekt yapma ve kelime vurgularıyla görsel ve işitsel şölen meydana getirilmektedir. Aslında çizgi roman senaristi de bunu gerçekleştirmeyi amaç edinendir. Senarist durağan panelleri yazısı sayesinde canlandırır ve gerçek bir açığa götürmektedir. (Kireççi, 2008, 52-72).

McClould (2019, 19) Lynd Ward ve Frans Masereel gibi sanatçıların yaptıkları mesaj ileten resimler olsa da, çizgi roman sayılmayan modern masallar olarak nitelendirilmektedir. Sanatçı Frans Masereel yaptığı resimlere bakarak hikayeyi okumayı istetmekte olduğu vurgusunda bulunmaktadır. McClould tarafından yazı olmadan mesaj iletmış olmak şeklinde bu durum açıklanmaktadır. Bu bağlamda masalın bir sanat dalı olmasını temele alınırsa, çizgi roman da sanat olarak kabul görülmeyi hak etmektedir.

Çizgi romanın başlangıçları hemen hemen aynı olarak karikatürün de başlangıcı olarak kabul edilmektedir. Bu durum sanatların özgürlüğüne darbe vurduğu ifade edilmektedir. Elbette bu durum çizgi roman ve karikatür karıştırılmasına ya da aynı kabul edilmesine yol açmaktadır (Kireççi, 2008, 53). Alsaç (1994, 75) ’a göre karikatür de diğer sanat eserleri gibi bir mesajı olan tek başına bir sanattır çizgi roman. Karikatürlerin kendi içinde ikiye ayrıldığını belirtir. Portre karikatür bireylerin komik anlatımını içerirken; konulu karikatür ise herhangi bir olayın komik kısmını aktarmaktadır. Karikatür kısıtlı panellerinde sade ancak o kadar da etkili olarak iletiyi aktarmaktadır. Çizgi roman karikatürün bir uzvu olarak görülmemelidir. Karikatürle ortak noktaları bulunan, ona yakın farklı ve kendine özgü aktarım teknikleri bulunan bir sanattır. Çizgi romanın ilk temsilcileri genellikle mizahi unsurlarla çevrili olduğu için bazı ülkelerde “comics, funnies” şeklinde bilinmektedir. Karikatür ile çizgi romanın benzerliği ve farklılığı konusunda; McClould (2019, 21)

karikatürle çizgi roman birbirine benzer fakat farklı sanat olduğunu vurgular. Çizgi roman tek panelden oluşmamaktadır. Karikatürün basitleştirilmiş penceresi ilgi ve ayrıntılar yok edilerek, sadece hususi ayrıntılar dikkat çekmektedir. Karikatürize edilen çizim genel geçer olarak kabul görür ve betimleyiciliği gören kişiye geçmektedir. Karikatür çizimlerinde okuyucuya algıda tamamlayıcılık ve algıda seçicilikle okuyucunun bilinçaltına ışık tutmaktadır. Çizgi romana herkes bakar ancak herkes aynı şeyi görmemektedir. Karikatür çizimlerinin farkı da burada ortaya çıkmaktadır. Bireylerin yaşı, cinsiyeti, sosyoekonomik durumu ve bulunduğu kültür çerçevesinde ilişki kurup anlamlandırma süreciyle birlikte eser aktarımını sağlamaktadır. Çizgi roman bu bağlamda kişiye özel özgün bir eser konumunda yer almaktadır. Birbirine karıştırılmasına karşın karikatür ve çizgi romanın yapısal farklılıkları da mevcut olduğu görülmektedir.

Çizgi romanın karikatüre olan yakınlığının doğal bir sonucu olarak mizaha da yakınlığı bulunmaktadır. Karikatürlerin hızlı bir öykü akışları bulunmaktadır. Bu hızlı akış kısıtlı panellerle daha çarpıcı olarak görülmektedir (Cantek, 2019, 32). Kireççi (2008, 75) karikatür ve çizgi roman farkının temelinde etimolojik olarak; Cartoon sözcüğü İXX. yüzyılın ilk yarısının sonlarında Punch isimli dergide John Leech'in yayımlanan karikatürünün altına cartoon N:1 notunu düşmüştür. Bugünden sonra bu desenlere cartoon, çizenlerede cortonist denilmiştir. Genel mahiyeti eğlence ve resim olarak adledilmektedir. Karikatür mübağlayı, anatomiye, portre ve saptırmayı almasıyla meydana gelir. Karikatür çoğunlukla anlamlandırılmayanlara, alışla gelmeyen durum ve olaylara verilen kişisel tenkiti temelde bulundurmaktadır. Çizgi roman ise devinim temelli, maceranın sürükleyiciliği ile varlığını idame ettirmektedir. Bu konuda Alsaç (1994, 65) çizgi roman ve karikatür benzer özellikler barındırsa da çizgi romana karikatür gibi sadece eleştiri ve güldürme amacı gütmemekte olduğunu iletmektedir. Çizgi roman başta eğitim ve eğlence gibi geniş birçok özelliği bünyesinde barındırmaktadır.

Çizgi romanın nerede, kim tarafından çıkarıldığı konusunda kesinliğe varılamamaktadır. Bilinenler üzerinden bakılacak olunursa; 1066'da İngiltere'nin Normanlar tarafından istilasını anlatan 70 metre olan duvar halısı çizgi roman gibi okunabilmektedir. Soldan sağa okuma yapılabilen olup, çizgi roman gibi yazıları olmasada resimlerle bilgi aktarabilmektedir. Bu duvar Cartez'in 11 metrelik el yazmasından yüzyıllar öncesine aittir. 1519'lu yıllarda Cartez tarafından keşfedilen

destansı bir öykü anlatımı yapan resimlerle donatılmış, el yapımı çizgi roman araştırmasını temellenmesinde yer almaktadır. Bu eser; 11 metre uzunluğunda, içerisinde rengarenk boyanmış (siyasi, askeri bir kahraman) sekiz geyik, jaguar pençesinin hikayesini anlatmaktadır. Bu eserde okuma zikzak şeklindedir. Kitapların çoğaltılmasını sağlayan matbaanın icadıyla birlikte sadece belli ayrıcalıklı sınıfa hitap eden, onların vakti değerlendirme aracı olan bir sanat bugün tüm insanlığa sunulur hale gelmektedir. Ayrıca W. Hogarth sosyal kavramların işlendiği 1731’de yayınlanan altı levhalık eseri bulunmaktadır. Öncelikle Hogarth’ın eserleri resim olarak sergilendikten sonra gravürden meydana gelen portfolyo olarak satıldı. Çizgi roman takibi gibi gravürler yan yana ardışık olarak tasarlanmaktadır (McClould, 2019, 10). Bu okuma bağlamı çizgi roman özelliğini direkt barındırmaktadır.

İngiliz William Hogarth (1697-1764) ve Japon Katsushika Hokusai (1760-1849) gravür araştırmalarında yer alan resim ve yazı birliğinin aracılığıyla, öykülerin okuyucuya rahatça ulaşmasına imkân tanımışlardır (Auquier, 2007, 5’ten aktaran Yağlı, 2017, 5). Buna ek olarak Baron-Carvais (1985, 121’den aktaran Yağlı, 2017, 5) Hogarth’ın katkılarıyla çizgi resmin öncüsü konumunda yer alırken, Hokusai ise Japon Manga sanat eserlerinin öncülüğünü gravürleriyle sağlamaktadır. Resim destekli anlatım sanatı, geçen zamanla beraber okuyucular için bir iletişim aracı haline gelmiştir. Rodolphe Töpffer (1799-184) ise paneli ilk kez kullanarak çizgi romanın öncüsü olmuştur. Töpffer resmin yazı olmadan, yazının da resim olmadan tek başına olması yerine uyumunu araştırmalarında ifade etmektedir. McClould (2019, 17) çizgi romanın gelişme sürecinde çizgi romanın babası olarak bilinen Rodolphe Töpffer, resim ve yazıyı beraber harmanlamış olup; 1800’lerin orasında sosyal konularda, hiciv barındıran resimlerle, sıralı olarak resimle yazı ilk kez birlikte kullanılmış olduğunu aktarmaktadır. Töpffer’in kendisi bile ilk bakışta meydana getirdiği sanatı fark edememiştir (Sargologos, 2011, 25’den aktaran Yağlı, 2017, 1; McClould, 2019, 17). Töpffer yaptığı bir hobi, zamanı dondurma aracı olarak görmüştür. Edebiyatçı Goethe, Töpffer’in araştırmasıyla ilgili “*Eğer ileride biraz daha ciddi konularla uğraşıp, kendisini biraz daha dizginleyebilse, yapabilecekleri hayalimizin dahi alamayacağı genişlikte olacaktır*” demiştir (McClould, 2019, 17). Töpffer’in bu eseri tam olarak resim ya da tam olarak edebi eser olama özellikleri içerisinde yer almamakta olup çizgi romanı anlamlandırma sürecinde büyük önem taşımaktadır.

1930'lardan sonra Türkiye'de çizgi roman Yağlı (2017, 32)'ya göre batılı örneklerinin dilimize çevrilmesiyle gelişim alanı bulmuştur. İlk olarak çocuk dergilerinde daha sonra gazeteler aracılığıyla gelişimine devam etmiştir. Cantek (2019, 179)'e göre çizgi romanların başlangıç döneminde özellikle macera etrafında toplanmaktadırlar. Bu dönem aynı zamanda çizgi romanın dergileşmeye başladığı dönem olma özelliğini göstermektedir. 1940'lı yıllar ise dönemin siyasi, sosyal koşullarına bağlı olarak çizgi romanın daha çok kopyalandığı, yani benzer işlerin yapıldığı dönemdir. Yağlı (2017, 37) ve Cantek (2019, 168) 1960'lar itibariyle dönem koşullarını daha iyi aktarmak ve anlatmak amacıyla yerli ve milli çizgi romanların ivme kazandığı aktarmaktadır. Bu yıllarda Tuncer (1993, 25) özellikle çizgi romana bilimsel temelle yaklaşıldığını; bir balon gibi parlayıp daha sonra kısa sürede ilgiyi kaybedecek eserler yerine, uzun soluklu bilimsel çerçevede kabul gören eserler ortaya çıkmaktığını vurgular. 1965 yılında İtalya'da ilk uluslararası çizgi roman kongresi düzenlenmektedir. Dünya'da 1970'li yıllarda ise özellikle itibar görmeyi arzu eden çizgi romana sanat olarak bakılmaktadır. 70'li yıllarda kentleşme, kitle iletişim, sosyoekonomik ve siyasal direnç gibi konuları içerisinde barındıran ve insanlığı ilgilendiren içerikler çizgi romanlarda yer almaktadır. Bu bağlamda çizgi roman, insanların monoton hayatları içerisinde göremediklerini gösteren bir iletişim aracıdır. İletişimle beraber her sorunun çözülebilmesini o sınırlar çerçevesinde mümkün kılınmaktadır. Yağlı (2017, 180) 1980 – 1990'lı yıllarda ise televizyonda çizgi filmlerin yoğunluk kazanmasıyla birlikte çizgi romanlara olan ilgi azalmaktadır. 2000'li yıllarda ise gelişen teknolojiyle birlikte çizgi romanlarda dijital dünyada varlıklarını göstermişlerdir. Hands, Shaw, Gibson, Miller, (2018, 132-137)'a göre dijital çizgi roman kullanımı, kitlelere ulaşılabilirliği kolaylaştırmakta ve geleneksel basıma göre maliyeti çok daha düşük hale getirebildiğini aktarmaktadır. İlhan, Kaba ve Şin (2020, 162-163) öğrenme ortamları içerisinde bulunduğumuz dönemde dijital çizgi roman kullanımı yaygınlık kazanmaktadır.

Çizgi roman dünyası dört ana ekol çerçevesinde varlığını göstermektedir. McClould (2019, 10) bu konuda; Fransız-Belçika ekolü içerisinde çizgi romanın sanat içerisindeki yeri ve konumu tartışmaya gereksinim duyulmayan her kitleye hitap edebilen kültür ögesi olduğunu ifade etmektedir. Japon ekolü Manga, doğaçlama resimler olarak; Amerikan ekolü, düşsever edebiyat olarak bilinen Comics Books, kırma terimini kazandırmış olup; İtalyan ekolünde ise konuşma balonlarına vurgu

yapan Fumetti, olarak varlığını göstermekte olduğunu vurgulamaktadır. Deddeal (2018, 45) ise çizgi roman hususunda dört ana ekolden Amerikan ekolünde, süper güçlere sahip kahramanların burada yoğunlaştığını ve bu kahramanların genellikle beden diliyle konuştuğunu belirtmektedir. Amerikan ekolünde; renk hakimiyetini yoğun kontrast tonlarla ve geniş konuşma balonlarıyla dikkati panel üzerinde yoğunlaştırılmaktadır. İtalyan ekolünde ise kahramanlar genellikle kuvvetli ve zekilerdir. Kahramanlar beden dili kadar silah ve sezgilerini de kullanmaktadırlar. Yardıma ihtiyacı olana, yardımcı konumundadır. Burada genellikle gerçek yaşanmış hikayeler senaryolaştırılmaktadır. Fransız ve Belçika ekolünde ise; konu olarak derin ve tartışmaya açık, birbiriyle bütünleşmiş kavramlar, cevabı olmayan mevzularda uzun konuşmaların olduğu ekoldür. Burada fantastik hikayeler de bulunmaktadır. Bu fantastik hikayeler süper kahramanlardan oluşanlar gibi değil, daha çok tarihsel hikayeler şeklinde görülmektedir. Bu bağlamda çizgi romanın dört ana ekolu çerçevesinde eserlerin sahip olduğu özellikler bulunulan coğrafyanın etimolojik unsurlarıyla bezeli olup, sosyolojik olarak toplumların ilgilerine uygun şekillerde varlığını sürdürmektedir.

Japon çizgi roman kavramı, mangalarla özdeşleşmiş konumdur. 9000'lerde yapılan resim ruloları sayılmazsa Katsushika Hokusai (1760-1849)'e göre Hokusai Manga bugün mangaların temeli kabul edilebilmekte olup mangaların babası niteliğindedir. Manga, ismini ilk kez kullanan yine Hokusai'dir. Manga ismi; Man kelime anlamıyla “ilgisiz anlamına gelen, belirsiz”, Ga ise “resim, ışık” manasına gelen kelimelerinin sentezinden meydana gelmektedir (Rastoll, 2007, 6'dan aktaran Yağlı, 2017, 17). Çocuklar için hazırlanan mangalara Kodomo denilmektedir. Açık ve anlaşılır bir dile sahip kodomolarda, karakterler genç ya da çocuk olup eğlendirici olma paydasında toplanmaktadırlar (Yağlı, 2017, 18). Ayrıca Türk manga okurları ilk olarak mangalara çizgi roman okuyarak değil, çizgi filmler aracılığıyla tanışmışlardır. Örneğin Heidi, Vikingler, Şeker Kız Candy, Arı Maya, Pokemon vd. izleyen nesil daha sonra İngilizce yayımlanmış mangalara eğilim göstermektedirler (Binark, 2004, 429-442). Ayrıca manga çizgi romanlarının eğitimde kullanılması üzerine ders başarı ve tutumlarını olumlu yönde arttırdığı sonuçları elde edilmektedir (Arı, Demir, Işık, 2019, 264). 1800'lerin başlarında popüler kültürün yansıması olarak kabul gören çizgi roman, önce gazetelerde daha sonra dergilerde ve son olarak seri kitaplar halinde ortaya çıkmaktadır. Sanayi devriminin getirdiği ekonomideki yansımaya bağlı olarak

orta sınıfın iletişim aracı konumunda yer alan çizgi roman, yeni sanat dalı olarak varlığını kanıtlamış durumda yer almaktadır (Yağlı, 2017, 18).

Ceran (1997, 5-10)'a göre her ülkenin çizgi romanla ilerleyişi özgün bir süreç olarak görülmektedir. Ülkelerin birbirinden farklı sosyo-kültürel düzeyleri bu farkı perçimlemektedir. Sosyolojik olarak yaşanan siyasi, ekonomik ve kültürel değişimler çizgi romana da yansımakta ve her ülkenin farklı özelliklere sahip olmasına imkan tanımakta olduğu vurgulanmaktadır. Durum ve koşullar çerçevesinde çizgi romanı meydana getiren ototritelerce isteğe bağlı olarak; sevecen, saldırgan, realist, durgun vb. şekillerde topluma yansıtma yapmaktadır.

Ceran (1997, 10-17)'a göre çizgi romanın ülkelerdeki farklı ilerleyişlerine örnek olarak; 1970'lerde Fransa'da çizgi romanların içeriğinde farklılıklar meydana gelmektedir. Avrupa çizgi romanına gelişimsel katkı sağlayan Fransız çizgi romanlar bu dönemde mühim eserlerini çizgi roman dünyasına katmaktadır. Fransız çizgi romanlarının sahip olduğu imtiyazlardan birisi de burada çalışanların çoğunun genç ve dinamik kuşaktan gelmesi olarak ifade edilmektedir. Belçika çizgi romanlarında ise yetişkinler ile gençlere yönelik çizgi romanlar aynı pazarda yer alabilmektedir. Mühimsenen unsur ise yetişkinlere yönelik çizgi romanlar, underground olmadan okuyucularıyla buluşma fırsatı elde etmektedir. Belçika'da ise iki dilin konuşulmasına bağlı olarak yayınların Flemenkçe çizgi romanlar, Belçika ekolünde olmasına karşın daha çok Amerikan ekolünden esinlenerek meydana getirilmektedir. Çizgi roman serüveni İngiltere'de Comic Books olarak daha çok 8 – 12 yaşlarındaki çocuklara hitap eder şekilde hazırlanmış olup, yetişkinler için ise daha sonra araştırmalar yapılmaktadır. İtalya ise çizgi roman dünyasına ABD basımının aksine, digest adını verdikleri 15 x 10 cm boyutlarında daha geniş olarak çizgi romanları okuyucularıyla buluşturulmaktadır. Bir başka ülke olan Almanya'da ise durum biraz daha farklı boyuttadır. Almanya'nın kendine has çizgi roman kültürü bulunmamaktadır. Bu ülkenin aktif olarak yaşadığı iki tane dünya savaşı ve özellikle İkinci Dünya Savaşı'nın akabinde kendini baştan meydana getirme sürecinden kaynaklı olarak, daha çok yabancı çizgi romanların Alman baskıları olarak varlığı gösterilmektedir. Ayrıca Alman çizgi roman dünyasında kalın çizgi roman baskıları bulunmaktadır, bu durum aynı şekilde Japon çizgi roman dünyasıyla benzerlik barındırmaktadır. Uzakdoğu çizgi roman kültürüne ise; Batı dillerinin tam tersi yönde yazılıp okunmasından kaynaklı olarak, Batılı okurlar okumakta zorlanabilmektedirler. Bu çizgi romanları sadece

resimlerden anlamak için bile dergiyi sondan başa, aşağıdan yukarıya ve sağdan solan doğru takip etmek gerekmektedir. Buradaki çizgi romanların boyutu İtalya ile aynı olup daha kaliteli ve renkli basım olarak bulunmaktadır. Japonya'daki çizgi romanların bir farkıda buradaki çizgi romanlar nadiren 300 sayfanın altına düşmektedir. Bu bağlamda her ülkenin kendilerine has konu, baskı, renk ve boyut seçimleri olduğu görülmektedir.

Amerika'nın çizgi roman endüstrisindeki yerinin yadsınamaz bir gerçek olarak kabul eden Kireççi (2008, 24-25) İtalya, çizgi roman ihracatına aylık kitaplarıyla birçok ülkeye ulaşabilmektedir. Belçika'da ise çizgi romanlar yetkin sanat eseri haline gelmekte iken; Japonya'da ise halk kültürü haline gelen hızlıca okunup bitirilen çizgi romanları çizgi filmler desteklemektedir. United Kingdam'da çizgi romanlar için herkesin ulaşabileceği geniş alışveriş alanları kurulmaktadır.

1930'lu yıllarda Superman ile beraber çizgi romanlar gazete bantlarından ya da sayfalarından koparak dergilerde yayımlanmaktadır. Böylece süper kahraman dönemi ivedilik kazanmaktadır. Amerika'da kült sayılacak çizgi roman yayınevleri kurulmaya başladı, ilk olarak 1937'de Detective Comics, 1940'da ise E.C. Comics ve günümüzde en çok bilinenlerden biri 1939 ile beraber Marvel kurulmuştur. İtalya'da 1940'lı yıllarda eserler verilmeye başlanmaktadır. İtalya'nın muvaffak olan çizgi romanı Kit Carson, Ginoe Gianni ve Virus and Dottar Faust dergileri, Amerikan çizgi roman endüstrisiyle rekabet edebilecek düzeydedir. Belçika'da perspektifinin en iyi temsilcilerinden, Herge'nin meydana getirdiği eseri Tintin (Tenten)'dir. Belçika perspektifinin ehil eseri; Asterix, Les Schtroumpfs, Lucky Luke'un sanatçıları tarafından çizgi roman serüveninde yerini almaktadır (Kireççi, 2008, 60). Çizgi roman sanatı Japonya'da daha sakin ve usulca gelişme fırsatı bulmuştur. Kalabalık kitlelere yetecek kadar çok, maddi olarak uygun ve aylık nizami olarak ancak 1920'lerde başlamaktadır. Çocuklar tarafından fazlaca ilgi görünce bu çizgi romanlarla ilgili kütüphane dahi kurulmuştur. Bugün Japon çizgi roman sanatının aktarımında yer alan "Keshibonya Manga" adını verdikleri çizgi roman kütüphaneleri mevcuttur. (Tuncer, 1993, 10). İngiltere'deki çizgi roman gelişim merhaleleri de Türkiye ile benzerlik göstermektedir. İki ülke de çizgi romanda kendi sanatçılarının eserlerinden ziyade, uzun bir süre çeviri çizgi roman yayımlamışlardır. Yıl 1980'lere gelindiğinde 2000 AD dergisi çizgi roman dünyası içerisine Judge Dreed karakteriyle birlikte birçok çizerin yetişmesini ve gelişmesini sağlanmaktadır (Kireççi, 2008, 62). Türkiye'de ise

mizah temalı dergilerin kökleri Osmanlı Devleti'ne kadar uzanarak günümüze değin dalgalanmalar yaşayarak ulaşmaktadır. Unutulmamalıdır ki mizah dergilerinin elzem unsurlarından birisi de çizgi romanlardır. (Cantek, Gönenç, 2017, 1). Ülkemizde çizgi romana fazla sayfa ayırarak, ilk gelişiminde önemli bir paya sahip olan dergi 1001 Roman dergisi olmuştur (Alpin, 2002, 21).

Bu coğrafyada çizgi roman izlenimi barındıran ilk örnekler Birinci Cihan Harbinden sonra gazete ve dergilerde yayımlanmaktadır. Çizgi romandan ziyade bant karikatürlerde bu dönemde daha yaygın haldedir. Tam anlamıyla çizgi roman 1923'den sonra gelişmektedir. Bunların en çok bilineni Cemal Nadir Güler'in Amca Bey adlı eseridir. Dünyanın diğer ülkelerinde olduğu gibi çizgi roman Türkiye'de de çocuklar için başlanmış oldu, bu bağlamda çizgi roman ilk misalleri çocuk dergilerinde bulunmaktadır. 1900'lerin ilk çeyreğinden sonra İstanbul'da basılan 1001 Roman isimli derginin %10'u hariç geri kalanı çizgi roman olarak yayımlanmasından dolayı, zamanın mühim ve çokça takip edilen dergisi olmuştur. 1940'larda bütün dünyayı etki altına alan savaştan dolayı yabancı eserlere ara verilerek, yerli yapımlara alan açılmaktadır. İkinci Cihan Harbi'nin bitişinden beş yıl sonra ise çizgi roman, gazetelerin pazar ekleri içerisinde yer almaktadır. 1950'ler itibariyle bağımsız çizgi roman sayıları yayımlanmaktadır. Bu dönemde ortaya çıkan eserler; Pekos Bill, Tom Miks bunun yanı sıra doğaüstü güçlere sahip; Superman, Batman, Spiderman takip etmektedir (Alsaç, 1994, 42-62). Türkiye'de yayınlanabilen ilk ABD menşeli süper kahraman Batman'dir. Ayrıca yüzünü maskeyle gizleyen ilk süper kahraman da Batman olup, 1939'da yayımlanmıştır (Alpin, 2002, 22).

1950'ler itibariyle çocuk dergilerinden çıkıp gazete sayfalarında yerini alan çizgi roman, yerli üretimle varlığını kanıtlamaktadır. Çizgi romanları gazete sayılarında yer almasında Hürriyet gazetesinin pazar eklerinde olmasıyla mümkün kılınmaktadır (Cantek, 2004, 23).

Türkiye'de Altan Erbulak'ın Cafer ile Hürmüz; Oğuz Aral'ın Hayk Mammer; Bedri Koroman'ın Cici Can; Mustafa Ermehtar (Mıstık) Taş Devri; Aziz Nesin ve Rıfat Ilgaz'ın yazdığı Tuhan Selçuk'un çizdiği Abdülcanbaz; Aptullah Ziya Kozanoğlu'nun Kaan; Sezgin Burak'ın Tarkan ve Abdullah Turan'ın da Fatih Fedaisi Kara Murat gibi eserler okuyucularına ulaşmışılmaktadır. 1970'den yaklaşık on yıl boyunca çizgi roman konuları tehlike, harp ve mücadele üzerine yabancı eserler yer almaktadır. Türk sanatçıları ise bu dönemde daha çok güldürü dergilerine eserler

vermektedir. Bu bağlamda dünya üzerinde çizgi roman konularının paralellik göstermek yerine çeşitlilik arz ettiğini ifade ettiği görülmektedir. XX. yüzyıl sonlarında ise güldürü ögesi dışında kalan diğer tüm konulara, daha çok yer verilmiştir (Alsaç, 1994, 22-24). Konu olarak Türk kültür, örf ve adetlerini baz alan 1959-1976 dönemini kapsayan eserler verildi. Gazete ekleri, dergi veyahut gazetelerde her gün bir bölümü yayımlanan Sezgin Burak'ın Tarkan; Suat Yalaz'ın Karaoğlan ve Rahmi Turan'ın Kara Murat adlı çizgi romanları bu dönemin yayınlanan eserleri olmuştur (Kireççi, 2008, 62).

2.3. Çizgi Roman Materyali ve Sosyal Bilgiler

Çizgi roman insan ayırt etmeksizin her kesimden kişiye hitap etmektedir. Çizgi roman aynı zamanda konusu, kahramanları, yer ve zamanı, kültürü de dikkate alındığında sanatın toplum için olduğunu göstermektedir (Alsaç, 1994, 63). Eğitime yeni bir soluk katabilecek çizgi romanlar açık ve net olmalarından dolayı kitlelere hitap edebilme yetisine sahip bir öğretim aracı konumuna sahip olduğu görülmektedir (Weitkamp, Burnet, 2008, 1911-1929). Eğitimin çerçevesi olan öğretim programları için sade bilgidен, bir disiplinden ya da bir alandan daha geniş alana sahiptir. Buna bağlı olarak çizgi roman değerli bilgi ya da tecrübenin mühim olduğu üzerine süreklilik arz eden arayıştır. Eğitim, katılan yeni bireylerle yeni arayışlar ve anlamlar edinmektedir. Geçmişten günümüze yeni gelen kuşaklar, genel olarak barındırdıkları farklılıklarla önceki kuşak için anlaşılmaya çalışılmaktadır. Öğretmenler ise, bu aşamada sınıf içerisinde öğrencilere yol gösterici bir rehber, bir kurtarıcı aynı zamanda her bireyin özel olduğunu hatırlatan ve motive eden kişiler olarak bulunmaktadır. Öğretmenler sınıf içerisinde öğrencilerin içerisinde var olan bilgi ve becerileri ortaya çıkarmak adına çizgi romanı bir araç olarak kullanabilmektedir (Ayers, 2014, 4).

McClould (2019, 32)'a göre çocukların eğitim- öğretim çerçevesinde öğrenecekleri her şey ilk olarak hayal etmekten geçmekte olduğunu ifade etmektedir. Bu hususta çizgi roman içerisindeki kahramanlarla özdeşleşmek, bireylerin kendilerini tanıma ve anlamlandırmaya yardımcı olmakta olduğunu ortaya çıkmaktadır. Zengin ve Zengin (2003, 41) eğitici nitelikteki çocuk edebiyatı eserlerinin eğitimin genel amaçlarıyla paralellik sağlamakta olduğunu, çizgi romanın anlama kapasitesinde ve dilde gelişim imkanı meydana getirmekte olduğunu aktarır. Çizgi roman okuyan bireyler aynı zamanda etkin kitap okuyucusu da olmaktadır. Şeker, İlhan (2015, 92-

100) eğitim içerisinde birey yetiştirilirken tarih bilincine sahip kültürünü tanıyan bireyler yetiştirilmenin gaye olduğu bütünlükte yeni eğitim öğretim programlarının dönem koşullarına uygun olması gerekliliğini vurgulamaktadır. Ayers (2014, 67)'e göre çizgi roman için geleneksel olmayan metotlarla öğrenim alanı sunmaktadır. Bu bağlamda çizgi roman, öğretim programlarını özgürleştirmede destek olacak bir eğitim aracı niteliğe sahip konumdadır. Çizgi roman materyali eğitimde hem öğrencilerin hem de öğretmenlerin kullanabileceği nitelikte görülmektedir.

Eğitimde bireylerin aktarılan bilgi ve kazanımları edinme süreci bireysellik barındırmaktadır. Bu bağlamda eğitim içerisinde bireysel öğrenme sürecinde bireyin karar mekanizması ve muhakeme yetisi öğrenimi doğrudan etkilemektedir. Gündüz (2012, 281) muhakeme yetisinin gelişmesinde sadece öğretmenleri dinlemek ya da sadece bilgilerin bulunduğu kitapların okunması elbette yeterli değildir. Eğer böyle tekil kontrollü eğitim yapılırsa muhakeme yetisi tek bir iradeye devredilmiş olur. Bu tür muhakeme iradesinin devredildiği derslerde bireyler düşünme eyleminden uzaklaşırlar. Bu yöntemle yapılan derslerde öğrenci öğretmenin yaptığı her davranışı kopyalar, taklit eder, söylenenleri tekrar ederek kendini geliştirme fırsatı bulamamaktadır. Nihai olarak çocukların bir konu ya da durumu öğrenmesi gerekiyorsa yaparak, yaşayarak öğrenmesiyle meydana gelecektir. Bu bağlamda bireylerin sadece dinleme ve anlama eylemlerinden muhakeme ve keşfetme eylemlerine geçiş yapması gerekir. McClould (2019, 63) gereklilik arz eden konulardan birisi de bireylerin duydukları aracılığıyla dünyayı algılanmasıdır. Elbette dünyadaki her bilgiyi duyularla test ederek öğrenmek pek mümkün değildir. Bu hususta algıda tamamlayıcılık bireye destek olmaktadır. Çizgi romanda da bu destek açık ve net olarak görülmektedir.

Dünya üzerinde çizgi roman okuyucuları genel olarak ortaokul çağındakiler olduğu kabul görmektedir. Çizgi romanın bir sektör olduğu düşünüldüğünde bu üretim belli bir tüketici gruba yönelik yapılmaktadır. Kendi dilimize çevrilen yabancı çizgi romanların neredeyse tamamı çocuklar ya da aile için olduğu görülmektedir. Buna karşı yerli üretim çizgi romanlar, çocuk dergileri hariç ilk olarak yetişkinler için meydana getirilmektedir (Cantek, 2019, 191). Mutlu (2019, 41) çocuklar için hazırlanan çizgi romanlar eğitimi destekleyici nitelikte olması gerekli görülür. Çizgi romanların aynı zamanda iletişim sağlayan bir kanal olduğu vurgulamaktadır. Eğitim açısından hazırlanan çizgi romanlar; kişiyi olumlu yönde davranmaya

yönlendirmek, bilgi vermek ve kişinin özgüvenini geliştirerek hayata hazırlamak adına yazılıp çizilmekte olduğunu vurgulamaktadır. Eğitim çatısında, ülkemizde çizgi roman kullanımı ilköğretim düzeyinde yoğunluk kazanmış durumdadır (Ertemsir, 201, 219-224). İlköğretimdeki ortaokul öğrencileri için 10-12 yaş çocuklar, problemlere çözüm odaklı yaklaşılır ve çözümleri çok şaşırtıcı konumda da yer almaktadır. Büyüme bu yaş grubunda devam ettiği için kas ve kemik gelişimine bağlı olarak, sakarlıkların görülmesi mümkündür. Bu yaş grubu sorgularlar, merak ederler ve ayrıntılarıyla öğrenmek isterler. 10-12 yaş gurubu çocuklar için oluşturulan karakterler, okuyucunun rol modeli olmaktadır (Dedeal, 2018, 214). Bu bağlamda ortaokul öğrencileri için hazırlanan çizgi roman karakterlerinin fiziki ve kişilik özellikleri psiko-sosyal gelişimlerini direkt etkilemektedir. Bu yaş grubu için seçilen eserler ve oluşturulan karakterler iyi analiz edildikten sonra uygunluk gösterenler öğrencilerle buluşmalıdır.

Çizgi roman aracılığıyla yapılan eğitim için Aytekin (2011, 183)'e göre çizgi romanların resim ve yazı bileşiminden meydana geldiğini temele aldığımızda resimler hakkında soru ve cevaplara ulaşmakta olmaları onları aktif dinleyicilik ve okuyuculuk yapmalarına imkan tanımakta olduğunu; Cantek ve Gönenç (2017, 39)'e göre çizgi roman aracılığıyla sağlanan görsel okur-yazarlık ile aktarılmak istenenler okuyucuya ulaşmakta olup, çizgi romanların içerisinde yer alan simge ve metaforlar kültür, dönem ve koşullar hakkında bilgi sunmakta olduğunu aktarmaktadırlar. Park, Kim, Dhun (2011, 275-279) ise çizgi romanların düz yazıdan daha efektif görsel iletide bulunacağını vurgulamaktadır.

En nihayetinde çizgi roman iletişim için meydana getirilir. Konusu öğretici, kahramanlık, duygu coşkunuğu dile getirme ve eleştiri olarak hedef kitleye yönelik ortak özellikleri barındırmaktadır. Ortak özellikleri ve beğenileri olan kalabalığın mihenk taşları olan kavramlardan meydana gelir. Hedef kitlede unutulmaması gereken hususlardan biride nesil yani kuşak faktörüdür. Çizgi roman güncelliğini o günün şartları dahilinde korumalıdır (Dedeal, 2018, 13).

Eğitim için kullanılan çizgi roman konusunda Yağlı (2017, 115) materyalleri bir öğretmen ya da bir alan kitabı özelliği göstermemektedir. Keyifle okuma, öğrenme ve araştırmaya yönlendirme işlevini burada çizgi romanlar üstlenmekte olduğunu aktarır.

Okul dersleri içerisinde özellikle tarih ve coğrafya dersleri hayali etkinlikleri gerektirmektedir. Bu derslerde anlatılan yer ve zaman algısını bireye aktarır ve bu

aktarımda birey konuyu, durumu ya da olayı zihninde hayal kurarak somutlaştırır. Önemsenen hususlarından bir diğeri, bu iki dersin etkinliğini var edebilmesi için; bireylerin ilgisini çekebilmesi, sıkıcı olmaması ve ezberi bir sitem içerisinde olmaması gereklidir. Coğrafya ve tarih dersleri belli isimler, belli tarihler ya da sayılarla kısıtlı, indirgenmiş bilgi içermemelidir. Elbette bütün iş derslere kalmıyor, bu derslerin öğretmenleri de ders anlatımında olayı ya da durumu yaşıyormuşçasına aktarmalı ve bu canlı anlatım bireyin hayal dünyasında somutlaşacak şekilde aktarılmazsa, eğitimde bir yarar sağlamaya yaklaşamayacaktır (Gündüz, 2012, 268).

Sosyal bilgiler dersi kapsamına giren konular bağlamında Orta Asya ve Osmanlı coğrafyasını anlatan milli çizgi romanlara Kızıl Tuğ (1923), Atlı Han (1924), Gültekin (1929), Malkoçoğlu (1933), Battal Gazi'nin Destanı (1937) örnek teşkil etmektedir. Bu hususta milli birlik ve beraberliği millet hafızasını oluşturmaya destek sağlayan tarih bilincini kazandırarak nesilden nesile aktarıma yardımcı araç görevindedir (Yağlı, 2017, 37).

Topkaya, Şimşek (2015, 162-163) tarafından “Vatandaşlık ve Demokrasi Eğitimi Dersine Yönelik Tutum Üzerine Eğitici Çizgi Romanların Etkisi” başlıklı araştırmada normal şartlarda rastlanabilecek arka planı da düşünme ve yorum getirebilmelerine imkan tanıyan çizgi roman aracılığıyla öğrencilerin derse karşı tutumlarının olumlu yönde arttığı belirlenmiştir. Görsel öğelerin eğitici yanı sıra son yüzyılda kabullenilmesiyle, çizgi romanın eğitimdeki önemini kanıtlamaktadır.

Topkaya (2016, 213) tarafından yapılan “Eğitici Çizgi Romanların Çevre Sorunlarına Yönelik Bilişsel ve Duyuşsal Öğrenmeler Üzerine Etkisi” adlı araştırmada 2014-2015 eğitim öğretim yılı Hatay ili Dört Yol ilçesinde, dört farklı devlet okulunda ortaokul 6.sınıf öğrencilerinden toplam 160 kişisiyle araştırma yürütülmüştür. Araştırma sonucunda eğitici çizgi roman materyaliyle deney grubunun akademik başarı ve çevre sorunlarına karşı tutumlarında pozitif yönde etkilendiği ortaya konulmuştur.

Sosyal bilgiler dersi için öğrenmeyi canlandırabilecek, kalıcı hale getirebilecek ve araştırmaya, sorgulamaya yönlendirebilecek özgün materyallere gereksinim duyulmaktadır (Yağlı, 2017, 123). Bu bağlamda çizgi roman sosyal bilgiler içerisinde vatandaşlık bilgisinde aktarım için kullanıma açık konumdadır.

Eğitimin vazgeçilmez unsurlarından birisi kesinlikle kültür olarak görülmektedir. Kendi kültürünü yansıtan birçok farklı ülkede de çizgi romanların mevcut olduğunu dile getirmektedir. Elbette bu sayede çizgi roman aracılığıyla kültür aktarımına katkı sağlamaktadır (Tuncer, 1993, 32; Yağlı, 2017, 72). Akpınar, Kaymakçı (2012, 621-624) sosyal bilgilerin genel amaçları içerisi yer alan Türk tarihi ve Türk kültür aktarımına imkan tanımaktadır.

2.4. Çizgi Roman ve Sanat

Hayal ürünleri içerisinde resim, müzik, edebiyat, sinema ve heykeller de bulunmaktadır. Bütün bestelerin nameleri içerisinde nizam bulunmakta olup geri kalanı hayal ürünüdür. Elbette bu sanat eserlerinin anlamı bulunmaktadır; sanat ürünü olarak karşımıza gelen heykeller ve tablolarda, bir hayali temsilin taşına ya da beze aktarılmasıdır. İnsanın hayal kabiliyeti var olmasaydı, güzel sanatlardan bahsedilemeyeceğini vurgulamaktadır (Gündüz, 2012, 265). Sonuç itibarıyla çizgi romanlar görsel sanat ürünü ve edebi bir tür olarak varlıklarını devam ettirmekte olduğu görülmektedir.

Cantek (2019, 24)'e göre XX. yüzyılda, kendini var eden çizgi roman sanatı edebiyattaki söz sanatlarından faydalanması onun tam bir edebi ürün olarak kabul görmesinde yeterli değildir. Çizgi roman sanatı ülkemizde kimlik kazanırken, pedagojik temellenmesini sağlamak adına, roman sıfatını uygun bulunmuştur. Buna bağlı olarak uzun bir zaman çizgi roman roman mıdır, sanat mıdır sorularıyla boğuşulmuştur. Bu sorunun net cevabı çizgi roman, edebiyat sınırının biraz daha dışında tutularak gösterilmiştir. Beaty (2017, 27)'ye göre çizgi romanın ekseriyetle, heykel ya da resim sanatına yakın görsel sanat olarak kabul görüp, sanat tarihi derslerinin konuları içerisinde de pek yer bulamamaktadır.

Geçen zaman zarfında çizgi romanının hangi sanattan doğduğu ya da hangi sanata ait olduğuna dair derin tartışmalar söz konusu olurken, çizgi roman kimilerine göre değer görürken kimilerine göre de değer görmemektedir. Beaty (2017, 26)'ye göre bu hususta çizgi romanın başına gelen gerekli ilgi alaka ve önemin verilmemesi durumu daha önce sinema sanatının da başına geldiği bilinmektedir. Elbette lisans ve lisansüstü eğitimlerde çizgi romanın kullanımının önemi gün geçtikçe artıyor ve sanat olarak kabulünden akademik olarak kabule doğru ivme kazanmaktadır.

İlgaz (1997, 43)'a göre çizgi roman kurgusu karelerin art arda sıralanmasıyla oluşur. Bu ardalanma zamanda belirleyici unsur olmaktadır. Çizgi roman kareleri tek

başına iken doğrudan bir ileti aktarımı için yetersizdir. İşte tam bu noktada çizgi roman ile sinemanın ilişkisi dikkat çekmektedir. Çünkü çizgi romandaki karelerin özel ve genel perspektifinden kamera çekim tekniklerini bulunmaktadır. Kareler -vinyetler- sinema sanatındaki tekrar kavramı karşısında tek başlarına zaman hususunda kısıtlılık durumunda kalabilirken, çizgi roman sanatı kamera açısı ve tekniklerinden çokça faydalanmaktadır. Cantek (2004, 54) 'e göre sinema ve çizgi roman; popüler kültür, mizah, jest, espri gibi ortak kaynaklardan var olmaktadır. Bu bağlamda iki türünde bir birine aktarımı kolaylaşmaktadır. Alsaç (1994, 18) ve Cantek (2019, 24)'e göre çizgi roman ve sinema ilişkisinde, sinema sanatında çizgi romanında içerisinde olduğu gibi kişi ya da objelere uzak, orta, yakın plan gösterimi bir panelden başka panele geçiş, görüntüyü uzaklaştırma ya da zoom yapma flash back kullanımı, gölge, silüet, panoramik resim kullanımı gibi hikayeyi görsel açıdan besleyen sinemadakine benzer aktarım teknikleri bulunmakta olduğunu vurgulamaktadır.

Kireççi (2008, 42)' ye göre çizgi roman da diğer sanat dallarına ilişkin olarak gelişme kat etmektedir; sinema ve tiyatro plastik sanatları, dekor, müzik ve resim sanatlarından yararlanıyorsa çizgi romanda yazma ve resim sanatlarından yararlanmaktadır. Ayrıca çizgi roman sanatı sinema sanatından etkilenmiş ve gelişen teknolojiyle birlikte sinema sanatına da katkı sağlamaktadır. Çizgi roman sinema sanatı dışında çizgi filmlerle de bağdaşımı bulunmaktadır. Bunu temele aldığımızda öykünün anlatımı itinayla hazırlanmış karakterin, yazarın ya da üçüncü kişi ağzından anlatım ve diyaloglarla beraber iç ses, flash back'ler, görülen rüyalar, anı, hatıra ya da günlükler, mesajlar, mailler üzerinden de anlatım pekiştirilmektedir.

Ilgaz (1997, 43-44) çizgi roman, çizgi film bağlamı için; çizgi romanlar gözümüzün algılayamadığı gerçekliği ayrıntılarıyla dramatik yapısı içerisinde aktarılmaktadır. Aynı şekilde çizgi filmlerde bu aksiyonların dramatik aktarımını çoğunlukla kullanmaktadır. XX. yüzyılda çizgi roman ve çizgi film arasında doğal olarak gelişen birbirinin etkileme işi sürerlilik kazanmaktadır. XX. yüzyılın ilk çeyreğinden sonra Disney'in yaptığı filmlerin çizgi roman şeklinde olması, güncel olarak bugün çizgi romanın birçok alanda karşımıza çıkmasını sağlamaktadır. Çizgi roman sanatının içerisinde grafik sanatının da yeri bulunmaktadır. Ceran (1997, 29) hem görsel hemde yazılı iletişim aracı olan çizgi roman özgün grafiklerin meydana gelmesine imkan tanımaktadır. Alsaç (1994, 18) çizimlerin ilgi çekici olması ancak başarılı grafik uygulamalarıyla mümkün kılınır. Çizgi roman grafik sanatından faydalansa da kendine özgü çizim üslubu barındırmakta olduğunu belirtirken; Cantek

(2019, 23) ise çizgi romanlar içlerinde resim barındırmasından dolayı salt grafik sanatı olarak kabul görülmemesi gerektiğini belirtmektedir. Burada ileti sadece resimlerle değil, sözlerle de desteklenerek bir uyum içinde anlatılmaktadır. Hikayenin akışı ve kuruluşu itibarıyla bu iki bileşenden birine ağırlık verilmesi mümkün olduğuna vurgu yapmaktadır. Alsaç (1994, 13) çizgi roman iletisini ardışık paneller aracılığıyla aktarmaktadır. Çizgi roman içerisinde resimlerle iletiyi aktarma durumu aynı zamanda kabartma, vitray, fresk, gravür ve minyatür sanatlarda da bulunmaktadır.

Yukarıda bahsedildiği gibi çizgi romanın sinema, çizgi film ve grafik sanatlarıyla doğrudan bağlantıları mevcuttur. Bunun dışında çizgi romanın tiyatroyla da etkileşimi mevcuttur. Tiyatronun önemli öğelerini bulunmaktadır. Kireççi (2008, 45) bu öğelerden birinin kahraman olduğunu vurgulamaktadır. Kahramanlar çevresinde maceralar vuku bulur. Kahramanlar o kadar önemlidir ki çizgi romanların birçoğu kahramanların adıyla anılmaktadır. Adıyla anılan; Asterix, Red Kit, Batman vb. eserler görülmektedir. Othello, Hamlet vb. eserlerde de bu durum tiyatrodaki belli dönemlerde de olmuştur. Tiyatro çizgi roman etkileşimindeki ikinci öge ise trajedi olmuştur. Çizgi roman kahramanları trajedilerde kendi düşünce ve iç çatışmalarına göre hikayelere yön vermekte olup çizgi roman içerisinde macera türü de öneme sahip olmuştur. Etkileşim bağlamında diyalog yapısı da mühim yer tutmaktadır. Tiyatro içerisinde duygu ve düşünceler belli bir sahnede sürükleyici ve vurgulu diyaloglar aracılığıyla aktarılmaktadır. Çizgi roman içerisinde de aynı durum geçerliliğini korumaktadır. Tiyatronun ustalıkla kullandığı diyalog çizgi roman içinde akışı sağlayan mihenk taşıdır. Çizgi romanda eylemin bulunmadığı bir panelde bile birçok duygu, düşünce ve durum aktarılabilirken, kurguyla birlikte sürükleyiciliğini diyaloglar desteklemektedir. Tiyatro ve çizgi romanın bir diğer benzerliği ise iletiyi doğrudan ya da dolaylı göstermektir. Tiyatrodaki perde arkasındaki karakterin diyalog ve konuşmalarıyla, sahneye gelip başka bir karakteri canlandıran aynı sanatçı olabilmektedir. Bu iki sanatta da açık ve net görmeye gerek yoktur, kimi zaman sesini duymak, diğer karakterlerin etkisini görmek, gölgesinin düşmesi ve daha birçok kullanılacak efektler aracılığıyla karakterin varlığı sağlanmaktadır.

Çizgi roman duyguların somutlaşmasını sağlarken dönem koşullarından etkilendiğini göz önüne aldığında, elbette sanat akımları ve dönem koşulları esere yansımaktadır. Bir çizgi romanın meydana getirilmesi konusunda McClould (2019, 22) hiçbir araç gereç, malzeme sınırlaması bulunmamaktadır. Bu da çizgi romana serbest araştırma alanı sunar. Aynı zamanda çizgi roman, hiçbir sanat ekolünü

reddetmez daha bütüncül yaklaşımı söz konusudur. Sanat akımları ele aldığında 1800'lerin sonu ile 1900'lerin başında izlenimciler (emperesyonistler) kendi duygularıyla algıladıkları dünyanın gerçek dünya algısı olduğu temelinde sanat eserleri vermişlerdir. Emperesyonistlerden sonra sanat eseri meydana getiren kişilerin bilinçaltının yüzeye çıkmasıyla dışa vurumculuk (ekspresyonizm) ortaya çıkmaktadır. Wassly Kadnsky gibi sanatçılar ise çizgilerinde emperesyonisme ve ekspresyonizme birlikte yer vermektedir. Bu sentez araştırmalar, beş duyuya hitap etmektedir. Beş duyu aynı zamanda tiyatro, resim, edebiyat, heykel, müzik vb. alanda da aktarım sağlanmaktadır. Tuncer (1993, 58) XX. yüzyılın ilk çeyreğiyle birlikte çizgi romanın temel hatlarını anlaşıldığı dönemdir. Bu zaman zarfından oluşturulan form, sanat olarak kabul görmüştür. Bu formların her sanatçı için kişisel bir imza haline gelmesi elzem olunca, sanatçılar eserlerinin temalarının sınırlarından çıkmamışlardır. Elbette bu süreçte çizgi öyküler maddi olarak tatmin edici bir kazanç sağlamaktadır. McCloud (2019, 178-180) sanat kimi zaman bir amaç kimi zamanda araç olarak çizgi roman içerisinde yer alabilmektedir. Bu durum sürekli devam edebileceği gibi konudan konuya, serüvenden serüvene geçişte elbette değişiklik gösterebilmektedir. Kireççi (2008, 25) ise sanatlar arasında yerini çok geçte olsa alan çizgi roman, bütün sanatların izlediği yollarla sanat statüsünü kazanmaktadır. Çizgi roman tür olarak ayrı bir standart meydana getirmiştir. Sonuç itibariyle çizgi roman şu ya da bu sanattan doğmuş etkilenmişirden ziyade çizgi romanı tek bir sanat dalı olduğunu bilmek daha doğru olacaktır. Bu bakış açısıyla çizgi roman dokuzuncu sanat olmasıyla birlikte; kağıda basılmasıyla çizgi roman temelini dayandırmak zorunda olduğu sanat bakışı son bulmuştur. Kendisi başlı başına bir sanat olduğu kabul görmüştür. McColuld (2019, 54) çizgi romanın genel amaç çerçevesine bakılacak olunursa temelinde hayata dair söylenmek istenenler bulunmaktadır. Çizgi roman her daim devinim içerisinde. Bu devinim ve dinamizm sanatçının belleğinden eline, elinden de kağıda kağıttan da tekrar karşıdaki kişinin gözleri aracılığıyla belleğine ulaşmaktadır. Sanatçı amacını ve mesajını ancak okuyucuya bu meşakatli yoldan iletmektedir.

2.5. Çizgi Romana Getirilen Olumsuz Eleştiriler

Çizgi romanın doğası itibariyle her zaman iletisi mevcut olup, bu iletiyi karşı tarafa okuyucuya hicivle, mübağlayla çoğu zaman da mizah yoluyla aktarmaktadır. Doğası itibariyle var olduğu ilk gündünden bugüne kadar farklı açılardan eleştirileri

bünyesinde barındırmaktadır. Çizgi romana getirilen ilk eleştiriler çocuklara kötü alışkanlıklara örnek olması ve bilişsel gelişimlerine katkı sağlamayıp hatta olumsuz yönde etkilemesiyle başlasa da günümüze kadar geçen zaman zarfında çizgi roman bu olumsuz eleştirilere, eğitici-öğretici yapısı, eleştirel düşünme, etkin okuma ve kültür aktarımına imkan sağlaması yönünde de olumlu eleştiriler almaktadır. Çizgi roman olumlu ve olumsuz tüm eşleştirelilerle gelişmiş, sistemlesini ve her yaştan her kesime hitap edebilecek konumu kazanmasına olanak sağlamaktadır.

McClould (2019, 201) çizgi romanın tarihçesine bakıldığında bir takım eksiltili bilgiler bulunmakta olduğunu ifade etmektedir. Töpffer'in 1845 yılında; resimli öykülerin her zaman etkili alanını daha geniş olduğunu ve yazılı edebi ürünlerden bile kimi zaman daha fazla etkiye sahip olduğunu, aynı zamanda resimli öykülerin çocuk edebiyatına özgü ve alt zümreye ait olduğunu da dile getirmiştir. Bu durum çizgi romanın ciddi anlamda yıllarca uğraşacağı bir çaba haline gelmektedir. Kireççi (2008, 24) ise dünyanın dokuzuncu sanat olarak tanıdığı çizgi roman sanatı ayrıntılarıyla araştıran, çizgi romana klavuzluk edecek pek az eser bulunmakta olduğunu belirtmektedir. Bu durum çizgi romanın sanatlar arasındaki yeri ve konumunu belirlemesini neden olmakta olup, doğrudan doğruya çizgi romana yapılan şuursuz hücumlarla hoş olmayan davranış ve söylemlere maruz kalmasına sebep olmaktadır. Bu bağlamda çizgi roman hakkında getirilen eleştirilerin nereden bakılarak yapıldığına bakmak gerekmektedir.

Tuncer (1993, 79) 'e göre çizgi romana getirilen olumsuz eleştirilerin temelini çizgi romanların kitap kabulünden yola çıkarak, kitap değerlendirme kriterlerini baz alarak değerlendirilmesinden kaynaklandığını ifade etmektedir. Unutulmamalıdır ki çizgi roman kendine özgü bir dil barındıran iletişim aracıdır. McClould (2019, 151) çizgi romanın sanat içerisinde kabul görmeyişi, edebiyat alanında yansımaktadır. Edebiyat alanından dışlanmış olup, bu hususta edebi eser olarak çizgi romanlar pek de değer görmemektedir. Elbette bu durumun sebebini çizgi roman isminin toplumsal olarak olumsuz algılanmasından kaynaklanmakta olduğuna üzerinde durulmuştur. Gündüz, (2004, 221) unutulmamalıdır ki çizgi romanın özgün bir iletişimi bulunmaktadır. Çizgi roman daima geçmişin ölçütleriyle yargılanmış ve yargılanmakta olduğundan dolayı olumsuz eleştirilere meruz kalmakta olduğunu ortaya koymaktadır.

Çizgi romana getirilen olumsuz eleştirilerin başlangıcı ise Fredric Wertham 1900'lerin ilk yarısına doğru yazmış olduğu makalesinde çizgi romanı tiyatro sanatında Hamlet ile karşılaştırarak sanat ve estetik değerinin olmadığını, ortalıkta çok fazla çizgi romanın olmasının ve çizgi roman içerisindeki kahramanın başına gelen üzücü, vahşi ve utanç verici olayların hem resimlerle hem de sözlerle tekrerrütmesinin çizgi romana karşı oluşan olumsuz kitle bakış açısının temellerini oluşturmaktadır (Wertham, 2002, 36-37). Wertham'ın teorisi suçluların suçu işleme sebeplerinin çizgi roman okumak kaynaklı olduğu üzerine kurulmaktadır (Cantek, 2004, 18). Çizgi romana karşı açılan bu savaş, psikiyatrist Frederic Wertham ve Mc Charty'ci'nin fikir birliği akabinde senatoya taşınmaktadır. İleri görüşlü olan çizgi roman yayıncıları, kamusal kısıtlılık gelmeden önce kendileri öz denetim sistemleri oluşturmayı kararlaştırdılar (Cantek, 2019, 85). Kireççi (2008, 30) bu öz denetim sisteminin amacı halkın umumi terbiye, gelenek görenek ve kültürüne zarar gelmesini engellemektir. Ancak bu durumun çizgi romanı bir bakıma sınırlandırmaktadır. Eğer bu öz denetimin dışına çıkılmak isteniyorsa, çizgi roman yayın evleri ve sanatçıları; çağa uyum sağlamak, okuyucunun ümitleri ve istekleri çizgi romanın içinde bulunması, çizgi roman okuyucularının yaş gruplarının aktif takip edilip, yaş grubuna uygun olmasına özen gösterilmelidir. Sınırlandırılmış ve denetimi arttırılmış alanda araştırmak istemeyen sanatçılar özdenetim sisteminin dışında var oldukları aktarılmaktadır. Bu öz denetim sanatçıları sınırlandırmış olsa da, çizgi roman yönelik olumsuz eleştiri etiketi ortadan kalkmamaktadır.

Çizgi romanın yaşamış olduğu bu olumsuz etiket toplumları ve toplum dinamiklerini sağlayan yegane öge; okuyucuları, aileleri, öğretmenleri ve birçok farklı yaşta kişileri de aynı algıya maruz bırakmaktadır. Bu konuda denetim sadece eser sahipleriyle sınırlı kalmayıp, yaptırım gücüyle karşılaşmalar ortaya çıkmaya başlamaktadır. Bu konuda Tuncer (1993, 79) çizgi romanlar aile ya da devlet içerisinde okunmasının yasaklanmasının psikolog ve eğitimcilerin açısından bakıldığında bir fayda meydana getirmediği belirtilmiştir. Burada okumayı yasaklamayı sadece çizgi roman olarak ele almaya gerek yoktur. Yasaklamanın çözüm olmadığı çeşitli meslek gruplarınca da yeterli bulunmamaktadır. Okuma eylemi için Gündüz (2012, 267) bireylerin her daim tahayyül edebilmesini sağlamakta olduğunu, bilhassa dil ve anlatım unsurları ve de konu bakımından kişilere uygun eserler bulunduğu müddetçe okunan eserlerdeki bilgi ya da düşünce somutlaşabilmektedir. Bu bağlamda doğru

okumalar etkin bir şekilde hayal kurma pratiği kazandırmakta olduğunu belirtmektedir. Esmer (2014, 143) edebi ürünlerde olduğu gibi bireylerin çizgi romandan da nasıl fayda sağlayacağı ve nasıl kullanılacağı hususunda bilgi sahibi olmaları gerekli görülmektedir. Böylece bilinçli solan okuyucuların, zararlı yayınlarla karşılaşma ihtimalleri azalmış olacaktır. Salt faydalı ya da salt zararlı yayın mevcut değildir. Her yayın ve türden öğrenilecekler farklı olmaktadır, bundan dolayı zararlı yayın kavramı tam karşılık bulamamaktadır. Tuncer (1993, 61) bu konuda çizgi romanları bütünüyle yararlı kabul etmek, bütünüyle zararlı kabul etmekten farksız bir hata olacağını ifade etmektedir. Buradaki amaç okuma yapılarak faydalı bilgileri edinme çabası olarak kabul görmelidir. Çizgi romanların hepsini zararlı olarak nitelendirmek yerine, çocuğun bulunduğu bilişsel düzeye ve ilgisine uygun niteliklere sahip olana yönlendirmek gerekmektedir. Bütün türlerde olduğu gibi çizgi roman içerisinde de kötü davranışları barındıran eserler elbette bulunmaktadır. Bu konuda çocuğun nasıl ve ne türden etkileneceğine dair ön görüde bulunup, önlem alınabilmesi mümkündür. Çocukların her türden kendilerine uygun faydayı alabilmesi elzemdir.

2.6. Yellow Kid

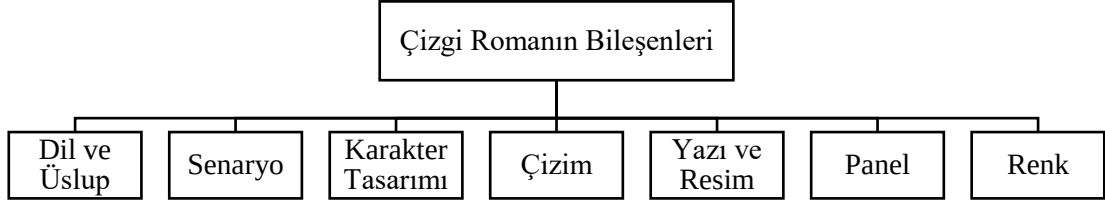
1800'lerde çizgi romanın ivedilikle ilerlemesi ve yaşamın içerisinde yer alması Amerikan gazetelerinin batmamak için okuyucuyu kaçırmama emelinden kaynaklanmaktadır (Kireççi, 2008, 56; Bolan, 2000, 1; Tuncer 1993, 17; Yağlı, 2017, 32; Cantek, 2019, 22). 1894 yılına ait The New York World'un pazar ekinde ilk kez çizgi roman karakteri olarak Yellow Kid'in yayımlanmasından sonra, hayal dünyası kahramanları kendilerini gösterecek yeni bir yer olan gazetelerin pazar eklerini bulmuşlardır. Gazetelerin çizgi roman yayımlamasıyla birlikte gazetelerin en çok satıldığı gün, pazar günü olmuştur. Okurlar abonesi oldukları gazeteler dışında, çizgi roman okumak için iki, üç hatta dört farklı gazete satın almaya başlamışlardır. Artık çizgi romanlar gazetelerin satışını arttırmak için kullanılan bir meta duruma gelmektedir. New York World gazetesinde Yellow Kid basılmaya başlanmaktadır ve hikayesi göçmenlerin yoğun yaşadığı Hogan Sokağında geçmektedir. Outcault Truth dergisi için Pultzer çizdiği karikatürlerden birine bir grup göçmen çocuklar ekler. Bu göçmen çocuklardan biri kepçe kulaklı ve keldir. Kel olmasının sebebi bitlerden arındırılması amaçlı saçlarının kesilmiş olmasıdır. Günümüzde çizilen bu göçmen çocuk, çizgi roman sanatının öncüsü olur. Göçmen çocuk başlangıçta mavi elbiseyle

izilirken; Pulitzer'in gazetesi The New York World'de yayımlanmaya başlayınca izgi roman tarihinde sarı rengin ilk kez kullanıldıđı yer olur. 1894'te ilk izimde mavi olan elbise, 1895'te sarı rengin kullanılmasıyla adı "Yellow Kid" olmuştur. Yellow Kid üzerinden; gömen kavramı, gömenlerin yaşadığı sorunlar, sömürü aracı olan gömenlerin üzerinden bir hikâye, problem ya da eleştiri aktarılmaktadır. Yellow Kid'in içerisinde; siyasi eleştiriler, empati, emek sömürüsü, kadın hakları ve Küba'nın özgürlüğü gibi birçok konu yer almaktadır. Ayrıca izgi roman tarihine bakıldığında konuşma balonunun kullanıldıđı ilk kahraman da Yellow Kid olmuştur (Akın, 2019, 108).

Alpin (2002, 75)'e göre ilk kez izgi roman bantları Yellow Kid'de yayımlanmaktadır. Jalette (2011, 19-24) Yellow Kid çağdaş izgi romanın öncüsü konusunda yer almaktadır. Buna bađlı olarak Inge (1997, 79-92) 1896'ya kadar ana kahraman olan Yellow Kid'in sarı elbisesi üzerinde, diyaloglar bulunmakta olup. 1896'dan sonra konuşma balonu kullanılmaya başlanmış olduğunu ifade etmektedir. Kireçi (2008, 56) 'e göre bu dönemin ilkleri sayılan Yellow Kid izgi romanın, güncel tekniklerini aktarmaktadır. Örneğın; sürükleyici, dil, kurgu devamlılığı olan karakterler, iç ve dış seslerle birlikte diyaloglar da bulunmaktadır. Akın (2019, 117) ve Malgorzata (2019, 146-150) izgi romanın ekonomik meta oluşuna bir başka hayal kahramanı olan Temel Reis için Amerika'da "Büyük Buhran" olarak bilinen 1929 yılındaki ekonomik krizden doğmakta olduğunu aktarmaktadır. İnsanların karamsarlık içinde olduğu, gelecek hakkında kötü yorumlar ve yordamalar yapıldığı bu dönemde, sinema çok daha pahalı olup, radyoda sadece halkın %10'una ulaşabilmektedir. Ancak kırsal kesime ücretsiz olarak dağıtılan gazeteler, aldıkları reklamlar neticesinde varlıklarını sürdürebilmektedirler. Halkın motivasyonunu artırıcı tek unsur gazetelerin pazar eklerinde yayınlanan izgi romanları takip etmek olmuştur. Bolan (2000, 1) ancak XX. yüzyılın başlarında izgi roman, günlük gazeteler aracılığıyla ulaşılabilir konuma gelerek gazete ve dergiler içerisinde bir bütün hale geldiğini aktarmaktadır.

2.7. Çizgi Romanın Bileşenleri

Tablo 1: Çizgi Roman Bileşenleri



Mc Clould, çizgi roman birçok duyuya hitap eder ancak tek duyuyla tüm dünyayı anlamlandırmaktadır. Çizgi roman da sesi temsil etmek için kelime balonları kullanılır, ancak ne olursa olsun asıl temsil görseller aracılığıyla yapılmakta olup ileti, görsellikle okuyucuya aktarılmaktadır (McClould, 2019, 90). Çizgi romanın en mühim hususlarından birisi de resimler olup görsel çekiciliği sağlamaktadır (Horn, 1976, 52’den aktaran Tuncer, 1993, 39). Çizgi romanda görsellikle birlikte konuşma balonları sadece ortamda bulunan karakter ya da canlı cansız varlıklara ait olmayıp anlatıcının da hikayeye paralel anlatımına olanak sağlamaktadır (Kireççi, 2008, 87). Çizgi romanı meydana getirme konusunda yeteneğin dışında hikaye anlatmak, kurgu yöntem ve tekniklerine hakim olmak, tenkit edebilmek, bilgi ve kültürel donanımına sahip olmak, sorgulayan ve araştıran kişilik yapısı çizgi romanı meydana gelmesini olumlu yönde etkilemektedir (Alsaç, 1994, 16). Çizgi roman anlatımıyla seyirciyi bir araya getirmekte olup sahip olduğu formla birlikte okuyucu fikir ve deneyim kazanabilmektedir (McClould, 2019, 172).

2.7.1 Dil ve Üslup

Çağ, dönem, ülke ve sanatçıya göre kullanılan çizgi romanın dili şekil almaktadır (Dedeal, 2018, 176). Çizgi roman da gelişen ve değişen dünya içinde popüler kültürden payına düşeni almaktadır. Bu bağlamda çizgi roman dili günlük dile paralellik göstermektedir. Gün içerisinde halk ağızı söylemlerde bazı harfler yutulur ya da bazı kelimeler yazılış ve okunuş farkını gösteriyorsa, çizgi romanda da bu dil durumu aynıdır. Yani çizgi romanlarda günlük dilde konuşulduğu gibi yazılması da söz konusudur. Örneğin; “Ne haber?” yerine “Naber?” gibi dramatik türlerin alt

dallarında olduđu gibi çizgi romanda dil konusunda yaşamı temele almaktadır. Nasıl ki günlük hayatta herkes aynı şekilde aynı dili, ağızı ya da lehçeyi konuşmuyorsa bu durum çizgi roman senarist aracılığıyla senaryoya da yansımaktadır. Senarist konuşturacağı karakterin aksanına, ağızına ya da lehçesine göre doğru dil ve imla kullanılmaktadır. (Kireççi, 2008, 70). Bu bağlamda çizgi romanın edebi üslup zorunluluđu bulundurmamaktadır (Tuncer, 1993, 38; McClould, 2019, 49).

Çocuk edebiyatı içerisinde yer alan çizgi roman çocukları aslında dış dünyaya hazırlamaktadır. Çocukları yetişkin dünyasına yönelik empati kurmasına ortam hazırlar (Şirin, 1994, 9). Çizgi romanın çocuk edebiyatı sınırları içerisinde yer alıp almadığı hususundaki araştırmalardan sonuç elde edilmektedir. Bunun sebebi çocuk edebiyatının kesin çizgilerle sınırlarının bulunmasından kaynaklanmaktadır. Elbette çocuklar içindir, çizgi roman söylemi de daima akılda bu soru işaretini uyandıran unsur olmasına yol açmaktadır. Çocuklar için hazırlanan resimli kitaplar çizgi roman sınırları içerisinde yer almamaktadır (Sutherland ve Arbuthnot, 1986, 5'ten aktaran Beaty, 2017, 48).

2.7.2. Çizgi Roman ve Senaryo

Bu bağlamda okul çatısı içerisinde yapılacak öğretim teknikleri ve çoklu ortam kullanımı hem eğitimi hem de öğretimi destekleyici unsur olarak yer almaktadır. Öğretimin gerçekleştiği sınıflarda bireyler aktif katılım sağlarlarsa öğrenme eylemi desteklenmektedir. Bu hususta sınıfların etkinlikleri barındırması gerekli görülmektedir. Ayers (2014, 47) ise eğitim öğretim çatısı altında öğretmenler bilgi, deneyim, empati kurma ya da çözüm üretmek gibi aktarmak istediklerini sığdan derine doğru iletirmektedir. Tuncer (1993, 51)'e göre çizgi roman materyali çocukların psikolojik gelişimlerinde duydukları gereksinimleri sağlamakta olup, her yaşın psikososyal ve bilişsel gelişimine uygun eğitici çizgi roman tercihi bireylerin gelişimini etkileyecek ve ilgilerini çekecektir şeklinde aktarmaktadır. Bu bağlamda hayal dünyası, dil gelişimi, yaşama dair deneyim ve tecrübe çizgi romanlar aracılığıyla kazanılabilmektedir. Bu kitaplar çocuğun ruhuna, bedenine ve zihnine hitap ederek ve geliştirici nitelikte olmalıdır. Öğretim materyali olarak çizgi roman hakkında McVicker (2007, 85-88)'e göre görsel okur yazarlığı pekiştirici özelliğine ek olarak öğrencilerin dikkatini çekici bir unsur olduğunu belirtmektedir. Çizgi roman içerisinde gündelik yaşamın içinden örnekler bulabilmekte mümkün kılınmaktadır. Bu bağlamda

çizgi romanın öğretici kimliği ön plana çıkmaktadır. Mizahi öğelerle bezeli çizgi romanlar okuyucunun sadece dikkatini çekmeyip aynı zamanda görünmeyenleri de görünür kılmaya yaramaktadır. Oruç (2010, 71-72)'a göre mizaha dayalı öğrenim gören öğrencilerin, akademik başarısının olumlu yönde geliştiği ortaya konulmuştur.

Çizgi romanın sahip olduğu yetiler içerisinde duyguların görülmesini ve hissedilmesini sağlamaktadır. Gözle görülen bütün çizgi romanlar tüm duyulara aktarılmaktadır. Soyut olan tüm konular ise paneller arasında geçişte ya da paneller içinde resimlerle okuyucuya ulaşır. Çizgi roman aktarımı en nihayetinde yalnızca bir duyuyla sınırlı görülmemelidir. Görme duyusu bu işin temelinde yer alsa da görme temelli diğer duyguların varlığı sağlanabilmektedir. Bu husus da çizgi roman görünen arkasındaki görünmeyi görünür hale getirir (McClould, 2018, 118). Buna dayanarak çizgi romanın salt bir aktarımdan ziyade birçok duyuyu etkileyebilen ve bireysel öğrenmeye açık bir materyal olduğu görülmektedir. Gündüz (2012, 234) çevremizi algılamak için beş duyu organı kullanılmaktadır. Bu beş duyu organı tatma, dokunma, işitme, koklama ve görmedir. Kendimizi ve doğadaki varlıkları tanımamız beş duyu aracılığıyla olmaktadır. Varlıkların duyu sinirleri etkisi halinde bilgi sahibi olmaktayız. Öğrenmeyi sağlayan mühim beş duyudan dokunma, işitme ve özellikle görmedir. Koklama ve tatmanın oluşturduğu öğrenmeler kısıtlı ve diğerlerine göre daha az önem teşkil etmektedir. Duyu organları, empati ve deneyim kişinin daha fazla bilgi almasını sağlamaktadır. Örneğin duyulan bir sesin frekansı ve yönü aynı zamanda sesin kaynağı da anlaşılır. Gündüz (2012, 250) gözün algılamasının temelinde ışık ve renkler, sesin algılanmamasının temelinde seslerin perde ve şiddeti, koklama ve tatmanın temelinde ise koku ile yeme bulunmaktadır. Sonuç olarak duyularımız arasında algı bakımından birçok fonksiyona sahip olan duyu dokunmadır. Dokunma aslında farklı bir görme şeklidir. McClould (2019, 53) bütüncül bakış açısıyla çizgi romanı kavramsal eşik, anlamsal eşik ve retinal eşik uzantılarının gerçeklik, anlam ve resim köşeleriyle birleştiği çizim piramidinden meydana gelmekte olduğu ifade etmektedir. Dedeal (2018, 9)'a göre çizgi roman ise bu beş duyuya hitap eder, kullanıldığı çerçeve içerisinde bireysel öğrenmeyi sağlamakta olduğunu ifade etmektedir. Bu bağlamda çizgi roman kişilerin hayatı anlamlandırmasında duyularına hitap eden bir araç konumunda olduğunun üzerinde durmaktadır. Duyular aracılığıyla sağlanan çevre aynı zamanda deneyimlemeye imkan sağlamaktadır. Çizgi roman içerisinde de gerçek

hayatta deneyimlenebilecek ya da deneyimlenemeyecek olay, olgu ve durumların kişiler tarafından tecrübe edilmesine olanak tanımakta olduğu ortaya çıkmaktadır.

Materyal kullanımı düşünceler arasında bağlantı benzerlikler ve zıtlıklar arasında bütünlük sağlar. Örneğin görme engeli bir kişiyi gördüğümüzde daha önceden tanıdığımız bir başka görme engelliği hatırlarız ya da çok kilolu biri bize çok zayıf birini hatırlatır. Bir bütünün parçası, bir olayın sebebinin neticesinin ve temellerini anımsatır. Örneğin duman ateşi, tüfek avı, bayrak hükümet düşüncesini meydana getirir. Yer ve mekan bakımından birbirine mesafe olarak uzak olmama durumu, kısa mesafedeki yerlerin birbirini hatırlatmasını sağlar. Örneğin Sultanahmet Camii Dikili Taşı, Tünel Galata'yı hatırlatır. Yakınlık ve benzerlik iki farklı fikir arası bağlantı kurma şeklidir. Tezat ve kıyasta benzerlik çatısı altında bulunmaktadır (Gündüz, 2012, 254). Bu bağlamda çizgi roman hem duyulara hitap eder hem de çeşitli duyguları somutlaştırmasıyla kalıcı bir materyal olarak görülmektedir. Çizgi romanın çizimleri içerisinde eser sahibinin dışında bir tasarı ve anlamlandırma vardır. Bu da okuyucu ve onun kendi algısıyla, benliği ve bilinçaltının tamamlamalarıyla meydana gelir. Çizgi roman okuyucuyla buluştuğu an itibariyle yazarın ve çizerinin katamadığını her okuyucunun kendinden kattığı özelliklerle yoluna harmanlanıp birikerek devam edebilmektedir.

Çizgi romanlar içerisinde geçmiş, şimdiki ve gelecek zaman ayrıca somut, soyut, hayal ürünü, his, durum gibi aktarılarak istenen her alan her açıdan okuyucuya sunulabilmektedir. Çizgi roman içindeki hareketler ikiye ayrılır ilk olarak panelden panele tamamlama yani başlangıç ve bitiş görseli verilir okuyucu ise verileni zihninde tamamlar. İkinci olarak ise düz çizgilerle, art arda ayrı resimlerle, hızlı akan çizgilerle ya da etraf bulanık resim net olarak da aktarılabilir. Elbette bunlar dışında yöntemler olabilmektedir. Çizgi roman içerisinde hareketler dinamik olarak aktarılmaktadır (McClould, 2019, 109). Sonuç itibariyle çizgi romanlar, zamansız ve durağan değildir. Çizgi romanda hareketler art arda gelen resimler şeklinde sıralanırsa, hareketin dinamizmini aktarmaktadır (Cantek, 2019, 21). Art arda sıralanan aynı resimler, hareket hattı boyunca devam ederek hareketi oluşturur. Nesnelerin hareketlerini belirlemek için hareket çizgileri – zip şeritleri- başlangıçta bir nizam içinde olmayıp, daha üstün körü çizgiler içermektedir. Zamanla deneyim kazanan zip şeritleri betimleme ve duygu aktarımı için daha stratejik, estetik görünüme sahip olmuşlardır (McClould, 2019, 110).

Çizgi romanda yapılacak her öneri adım adım amaca ve hedefe yönelik olmaktadır. Milyonlarca çizgi araştırma ve zahmet rastlantısal olarak meydana gelip bir bütün oluşturarak hedef kitleye uygun olması mümkün değildir (Dedeal, 2018, 12). Bu açıdan çizgi romanın rastlantısal oluşup çok beğenilmesi söz konusu olmamaktadır.

Çizgi roman eğitim-öğretim çerçevesinde sadece öğrenciler için değil öğretmenler için de eğitim araçlarından biri olarak bulunmaktadır. Öğrencileri iyi tanıyabilmek adına iyi gözlem yapmak gerekli görülmektedir. Standart bir bakış açısıyla öğrencilerin tanınması yeterli olamamaktadır (Ayers, 2014, 2). Bu bağlamda çizgi roman içerisinde hazırlanan bir mizansenle, bireyin vereceği tepkiler ölçülerek onu tanıma fırsatını daha kısa sürede elde etmektedir. Ayers (2014, 33)'e göre öğretim sistemi içerisinde öğretmenlerin kullanılan öğretim ortamının doğru dizayn edilmesi, birçok öğrencinin ilgi ve becerilerine hitap edebilen, gelişmiş seçenekleri barındırarak aynı zamanda da öğrenciler için öğrenme güdüsünü oluşturması gerekmekte olduğunu ifade etmektedir. Öğrenme ortamı gerçek hayattan tamamen bağımsız olmayarak kişileri hayata hazırlamada yardımcı olmaktadır. Eğitici çizgi romanda gerçek hayata hazırlık niteliğinde olduğu için bireylerin eğitim ve öğretimini desteklemektedir.

Çizgi romanlarda kendi içlerinde farklı kategorilere ayrılmaktadır. Yağlı (2017, 45) 'ya göre çizgi romanda bilim kurgu, polisiye ve korku türleri olduğunu; Fantastik - bilim kurgu türü özellikle Fransa'da tek başına bir tür konumunda olduğunu ifade etmektedir. Ayrıca Yağlı, rüya ve olaylar arasında geçenler artık doğal gerçeklik kazanmaktadır. Bu bağlamda fantastik çizgi romanlar temelini genellikle mitolojik öğeler dayandırarak masal ve oluşturulan imge evreninde geçmekte olup, fantastik bir bakış açısıyla oluşturan dünyada konuşan bulutlar, yürüyen dolaplar, daha önce görülmemiş canavarlar, yaratıklar ve gizemli birçok olaylar olduğu ifade edilmektedir. Cantek (2019, 174) 'e göre bu tür resimlerin vurgusundan dolayı çocuklar için daha çekici olabilmektedir. İyi ve kötü arasındaki çekişme ağırlıkta olup, masallardaki gibi bu çekişmenin kazananı genellikle iyiler olmaktadır. Bu türdeki olaylar genel olarak evrensellik barındırmaktadır. Yağlı (2017, 47) 'e göre Aynı zamanda bilim kurgu romanların babası olarak kabul edilen Jules Vernes yüzü aşkın dile çevrilerek etki alanını genişletmektedir. MEB önerili Vernes eserleri arasında Küçük Prens, Denizler Altında Yirmi Bin Fersah, 80 Günde Devri Alem gibi eserler ilköğretim çağı çocukları tarafından okunması tavsiye edilmektedir. Ayrıca Yağlı (2017, 52) sanayi devrimi

beraberinde zamanla suç ve suçlu oranında artışı meydana getirdi. Teknolojinin de ilerlemesiyle birlikte kriminal yöntemler, polisiye romanlarda daha çok yer aldı. Okuyucunu ilgisini dedektifler aracılığıyla beklenmeyen olaylar ve çözümlerle odağı sağlamaktadır. Okuyuculara hikayenin sonunda cinayetlerin çözümüyle adalet, eşitlik gibi ahlaki iletiler sunulmakta olduğunu ifade etmektedir.

Çizgi roman okuyucunun serüven içerisinde kalması az sözle çok şey anlatılmasından kaynaklanabilmektedir. Kireççi (2018, 69) bu konuda dil kullanımındaki yetkinlik için diğer dramatik sanatların sanatçılarından daha fazla hakimiyetin olmasını savunmaktadır. Bu durum yazılan yazıların ancak çizimler içerisinde okunmasına bağlanmaktadır. Çizgi roman okuyucusu akıcı, anlaşılır ve keyifli bir anlatımla çizgi romanı okumayı devam ettirmekte olduğunu belirtilir. Keyifli çizgi roman okuyabilmenin okuma alışkanlığı boyutunda; Khoii, Forouzes (2010, 176) ve Esmer (2014, 2) çocukların düzeyine uygun olan eserlerin çocukların okumaktan zevk almalarını sağladığı için kısa sürede okuma alışkanlığı kazanabileceklerini ifade etmektedirler.

Bolan (2000, 97) çizgi romanların anlatmak için öyküleri bulunmaktadır. Bu öyküler kurgu, tarihi ya da günümüz şartlarıyla şekillenmektedir. Çizgi roman senaryosu konu, tretman ve senaryo olmak üzere üç ana öge ile meydana gelmektedir. İlk aşama olan konu: hikayenin bir özeti gibidir. Birkaç cümleyle anlatmak mümkündür. Konu belli olursa anlatılmak istenenlerde netleşmektedir. Tretman ise anlam olarak konunun biraz daha genişletilmiş halidir. Anlatılmak istenenler yalın kelimelerle peş peşe yazılmasıyla meydana gelmektedir. Son olarak senaryo ise panellerin ayrı ayrı yazı ve karakalem konuşmalara bölünmesiyle meydana gelir. Olay örgüsünde meydana gelenler, çizgi romanın panellerine uygun şekilde dağıtılır. Bu durum senaryo yazarı ve çizer farklı olduğunda neler yapılması gerektiğinin iyi bir şekilde anlaşılmasını sağlamaktadır. Avrupa ve Amerika'da; yazar, senaryoyu hazırlayan, çizgileri kara kalemle çizen ve balonları doldurulması ayrı kişilerce yapılmaktadır. Özakman (2001, 41) ise dramatik metinleri oluşturmanın sadece çatışma olmadığını iki ana ögenin varlığı ve bileşenleriyle oluştuğunu aktarmaktadır. Dramatik yazarlık öz ve biçim olmak üzere iki bileşenle oluşur. Öz bileşenin içinde; tema, kişiler, karakterler ve konu bulunurken biçim bileşeninin içerisinde; kişileştirme, olay örgüsü, oyuncu, yöntem, tür, süre bölümlendirme, sessel anlatım araçlar görsel anlatım araçları ve sahne düzeni bulunur. Ayrıca dramatik metinlerdeki biçim

bileşenlerinin alt başlıklarından oyuncunun yerini çizilen kahramanlar, sahne düzeni yerine grafik anlatımı, sessel anlatım araçlarının yerin de yazılı efektler ve süre yerine de sayfa sayısı kullanılmaktadır.

Senaryo yazmak arka arkaya cümleleri sıralamak değildir. Edebi türlerde de olduğu gibi dramatik türler içerisinde yerini alan çizgi roman senaryosunun da yazım şekli bulunmaktadır. Çizgi roman senaryosunun yazım amacı metnin gerçeğe aktarımında zorlukları ve engelleri ortadan kaldırarak sadece okumaya uygunluk değil canlandırmaya da uygunluk sağlaması gerekmektedir. Çizgi roman senaryo yazımı dramatik yazarlığın alt dallarından biridir. Dramatik yazarlığın diğer alt dalları ise; tiyatro, radyo oyunu ve televizyon-sinema senaryo yazımıdır. Çizgi roman içerisindeki kahramanın yaşantısı ve başına gelenler silsile halinde geçen maceralar çerçevesinde okuyucuya ulaşmaktadır. Çizgi roman içerisindeki karakter temel olarak çatışma içerisinde kişiler, yer, zaman, çevre, kültür, örf, sosyoekonomik durum, iç çatışmaları senaryo içerisinde okuyucuya iletmektedir. Dramatik metinlerin en mühim özelliği sadece yazıda kalmayıp canlandırılmasıdır. Bu metin içerisinde ses, görüntü, duygu, aksiyon ve hareketle bütünlük arz etmektedir. Çizgi romanı okuyan kişi bu bağlamda hem okuyucu hem izleyici hem de dinleyici olmaktadır. Sanatlar birbirinin destekleyici konumda yer almaktadır. Çizgi roman senaryosu tiyatro, tv, sinema, radyo senaryoları ortak özellikler taşımaktadır. Her senaryoda olduğu gibi olay, efekt, yaşanan ikililik, diyalog ve kahramanlar, kahramanların hisleri, fon, küçük jestler, yazılı olarak aktarılır. Birçok ülkede olduğu gibi ülkemizde de iş alanı olarak çizgi roman yazarlığı bulunmamaktadır. Bu sanatı icra eden kişilerin birçoğu bir defalık yazan ve sanat etiği çizgisi dışında kalan eserlerle, sanatı mesleği haline getirmemiş kişilerce oluşturulmaktadır. Ülkemizde çizgi romanın oluşturulmasında neredeyse tüm yükü üstüne alan kişi çizerle konumundadır. Ülkemizden iş paylaşımı olmadan çizerlerden; kurşun kalemle çizebilen, çinileyebilen, yazan, renklendiren, kurgulayan, düzenleyen ve matbaası bulunuyorsa basılı hale getirilmesi beklenen kişiler olarak görülmektedir. Geçen zamanla birlikte değişen çizgi roman dünyasındaki bu anlayışta azalmaktadır (Kireççi, 2008, 28). Becker (2013, 93) ise çizgi romanı art arda gelen paneller dışında, meydana getirenlerin kolektif ürünü olarak meydana gelmekte olduğu üzerinde durmaktadır. Burada meydana gelen araştırma birliğinde yazarlar, çizerler, çiniciler, renklendirmeciler, kaligraflar, editörler, editör yardımcıları, parakendeciler ve perakende satış elemanlarına kadar uzayan geniş bir ortak araştırma

söz konusudur. Kireççi (2018, 139-143) günümüzde çizgi romana dair verilen değerin git gide arttığı bunun akabinde çizgi romanın meydana gelişinin bir birine bağlantılı ve bağlı bir ekip işi olduğu vurgusu yapılmaktadır.

Senaryo bakımında çizgi roman türleri 8'e ayrılmaktadır (Heise, Hemstege 1992, 23'ten aktaran Kireççi, 2008, 73).

1. Sürekli Seriler: Art arda sıralanan aylık dergiler olarak karşımıza gelmektedir. Daha çok Amerikan comics, Japon manga ve İtalyan çizgi romanları da yer almakta olup, sayfa konusunda esneklik bulunmaktadır.
2. Kısa veya Mini Seriler: iki, dört ya da daha fazla sayı olarak başlayabilecek; genellikle bir kahramanın ya da bir düşünce çevresinde gelişim kazanan öykülerdir. Sayfa sayısının sürekli serilerinki ile fark barındırmaz.
3. Tek - Sayılık Seriler (One Shot): Netice itibariyle uzun olmayan hikayenin bir kerede aktarılmasıdır. Diğer türlerinden ayırt edici özelliklerinden biride sayfa sayısı fazladır. Sinema sanatında kısa filmlere, edebiyat içerisinde öykülerle benzerlik göstermektedir.
4. Albüm Seriler (Graphic Novel): Asterix, Lucky Luke bu türün temsiline örnektir. Başlangıcı ve sonu bütün olarak tasarlanarak hazırlanan 48-60 sayfa ve daha fazlası olabilecek bir felsefi temel çerçevesinde gelişir.
5. Antoloji: Birçok kahraman farklı hikayeleri barındırarak 28-32 sayfa olarak basılan türdür.
6. Bant Seriler (Strip): Karakterizasyonu bilinen kahramanın uzun olmayan ardışık hikayeleridir. Genel olarak üç ya da beş karelik bantlardan meydana gelir. Her bir bant yeni durum aktarımı yapar.
7. Espri sayfası (Gag): Çoğunlukla geçiş kareler kullanılarak öykü aktarılır ve sürekli karakterlerin oluşumunun önüne geçilmek istenmektedir. Yaklaşık bir sayfa boyunca devam eden öykünün tek esprisi olur ve son karede espiri verilerek bitirilir.
8. Kısa Öykü: Temellendirilmiş 2-3 kişilik öyküler yaklaşık 10 sayfa kadar aktarılmaktadır. Hızlı bir macera yolu izleyen çizgi romanın sonunda çözüm sunulur. İsteğe göre kısa çerçeveye aktarımı da mümkündür.

2.7.3. Karakter Tasarımı

Çizgi roman karakter ve konu oluştururken çıkış noktası bir soruna dayanmaktadır. Bu sorunun temelinde ihtiyaç, istek ya da beklentinin bulunması görülmektedir (Dedeal, 2018, 7). Çizgi romanı meydana getiren unsurların başında ise kahramanlar

yer almaktadır. Kahramanların karakter tasviri konusunda Tuncer (1993, 34)'e göre çizim içerisinde üstün hatlara sahip olan, iyinin ve doğrunun savunucusu, ahlak ve etik kurallara uygunluk gösteren ve bunu hikaye içerisinde okuyucuya kahramanlar üzerinden olay örgüsünde örtük anlatımla aktarımı sağlanmaktadır.

Dedeal (2018, 208)'a göre karakter oluşturulurken aşağıda yer alan tablodan yapılan seçimler sayesinde yazarın istedikleri doğrultusunda meydana gelmektedir. Bu tablo karakterin ayrıntılarıyla meydana gelmesini kolaylaştırmaktadır.

Tablo 2: Karakter Oluşum Tablosu

YAŞ GRUBU	CİNSİYET	MİZAÇ	MESLEK
1. 0- 6	1. Kadın	1. Sevimli	1. Memur
2. 6- 12	2. Erkek	2. Sinirli	2. İşadamı
3. 12-18	3. Homoseksüel	3. Gergin	3. Sanatçı
4. 18- 24		4. Neşeli	4. Doktor
5. 24- 35		5. Güler yüzlü	5. Asker
6. 35- 55		6. Çekingen	6. Berber
7. 55- ...		7. Canlı	7. Manav
		8. İçine kapanık	8. Taksi şoförü
		9. ...	9. ...
MALİ DURUM	TEMA	YAŞAM ALANI	ZAMAN
1. Yoksul	1. İhanet	1. Uzayda bir yer	1. Şimdi
2. Zengin	2. Nefret	2. İstanbul	2. 50 yıl önce
3. Çok zengin	3. Bağımlılık	3. Adana	3. 100 yıl sonra
4. Çok yoksul	4. Dürüstlük	4. İzmir Alsancak	4. 1000 yılları
5. Orta halli	5. Zerafet	5. Hopa	5. Sümerliler zamanı
6. Sürünüyor	6. Azim	6. Moskova	6. 500 yıl sonra
7. Paraya para demiyor	7. Fedakarlık	7. Kahire	7. Taş Devrinde
8. Petrol milyarderi	8. Duyarsızlık	8. Erzincan	8. Bilinmeyen bir zaman
9. ...	9. ...	9. ...	9. ...

Kaynak: Dedeal, Mehmet, N. 2018. Karakter Tasarımı. İstanbul: Epsilon s.208

Alsaç (1994, 64) çizgi romanlar incelendiğinde gülmece ürünü kabul edilen eserlerin toplumun geçmişi, sosyolojisi hakkında bilgi barındırdığı görülmektedir. Bu bağlamda çizgi romanın halkın içinden gelmesi ve sahip olduğu özellikleri onun halk sanatı olarak kabul görmesini sağlamaktadır. Kireççi (2008, 59) Tarzan'ın sanatçısı Foster ve Buck Rogers'ın sanatçıları Nowlan-Calking ile birlikte çizgi roman yetkin

bir fasıla doğmuştur. Arkasından Dick Tracy'ın sanatçısı Chester Gold olmuştur. Bunlarla birlikte çizgi roman tipler ve tipler baskısı güdümünden çıkarak; karakterlerin psikolojik, sosyolojik ve fizyolojik açılardan ayrıntılı hale gelmesi yani üç boyutlu karakterlerin oluşturduğu çizgi roman serileri başlanmaktadır. Amerika'da çizgi roman XX. yüzyılın ikinci çeyreğinin başında endüstri haline gelmektedir. Bu yıllar içerisinde; Flash Gordon, Agent X9, Mondrake, Li'l Abner eserleri yerini alıştır. Tuncer (1993. 78) Batı kültüründe XX. yüzyılda çizgi roman ve hikayelerin, televizyon gibi doğal kabulü gerçekleştiğini ifade etmektedir.

Çizgi romanlar belli gerçekler çerçevesinde var olmasıyla birlikte, okurlar karakterle özdeşleşim yapmaktadır (McClould, 2019, 43). Bu özdeşleşim kişilerin farklı açılardan görebilme ve empati yapmasına imkan tanımaktadır. Kireççi (2008, 72) çizgi roman aracılığıyla yaşanan, yaşanmış ya da yaşanacak tüm olay ve durumlar, kahramanların başından geçerek okuyucuya ulaştığı için karakterizasyonun önemini vurgulamaktadır. Karakterlerin hayatta bir amacı ve ideolojisi çerçevesinde yaşamını idame ettirmesi karakterin gerçekçiliğini arttırıp, inandırıcılığı sağlamaktadır. Okuyucu karakterle empati kurdukça inanç ve sempatisi artmakta bu da karaktere bağlı olarak çizgi romanla okuyucu bağını sağlamlaştırmaktadır. Çizgi romanda da gerçek hayatta olduğu gibi her şey beyaz değildir ve her şey olması gerektiği gibi gitmemektedir. Kahramanın karşısında mücadelede bulunacağı karşıt ideolojide kahraman ya da kahramanlar bulunmaktadır. Bu durum verilmek istenen iletinin daha net anlaşılmasını sağlar, zıtlıkların bütünü oluşturduğu gözlemlenebilmektedir. Alsac (1994, 45) çizgi roman içerisinde oluşturulan insan karakterlerinin gerçeğe uygun olmasını mühimsemektedir. Hatta bazı çizgi romanlar, gerçek kişileri baz alarak karakter oluşturulmaktadır. Örneğin İstanbul valisi olan Fahrettin Kerim Gökay'dan yola çıkarak; Nihat Bali Küçük Vali tipi çizgi roman dünyasına katılmaktadır.

Bolan (2000, 38) karakterin kaş, göz, burun, kulak ve ağızın normal şartlar altında olması gerektiği yerlerde olması, çizilen karakteri abartıları ve farklılıkları barındıran karikatür olmaktan çıkarmaktadır. Karakterlerin saçları ve saç şekilleri kişiliğin oluşmasını sağlamaktadır. Bakışlar ve gözler insanın ifadesini en fazla sağlayan yerdir. Aynı zamanda yüzdeki kaş yapısı, cinsiyete göre farklılık da göstermekte olup tek tip kaş bulunmamaktadır. Hareket eden kaş, ifadelerin netleşmesini ve güçlenmesini sağlamaktadır. Karakterlerin elleri tek başına zayıf ve anlam ifade etmezken, jest ve mimikle beraber destekleyici bir görev görmektedir. İfadelerle desteklenen eller,

panellerin de güçlenmesini sağlamaktadır. Ellerin çizimi cinsiyete göre değişmekte olup, ellerle dahi anlatım sağlanmaktadır.

Kireççi (2008, 79)'ye göre çizgi roman karakterizasyonunda ilk akla gelen elbette kahraman çizgi romandır, genellikle bu çizgi romanlarda kahramanın adı aynı zamanda çizgi romanında adı olmaktadır. Geleneksel sözlü anlatım türünün devamı niteliğinde olup, kahramanlık anlatan öyküler de daha çok görülmektedir. Epik kahramanların ortak özelliği; Kurtarıcıdır, uçar, yakalar, bulur, kurtarır... Bu epik kahramanlar genellikle yazıldığı dönemin popüler kültürünü yansıtmaktadır. Bu kahramanlar dönemin ihtiyaçlarını karşılamak amacıyla doğdukları vurgulanmaktadır. Ceran (1997, 27) ise kahraman temelli Superman ve Batman gibi çizgi romanlarda da görüldüğü gibi özel güçlere sahip kahraman aslında tek bir kimliği değil iki karşıt kimliği temsil etmektedir: siyah ve beyaz, tanrı ve insan, kendiliğinden var olan yetenekler ve sonradan emekle kazanılan yetenekler gibi zıtlıkları bir kimlikte barındırmakta olduğu görülmektedir. Bu bağlamda hiçbir çizgi roman kahramanının öylesine sayfa doldurmak amaçlı var olmadığı görülmektedir. Her kahramanın anlatmak ve akatarmak isteği gayesi bulunmaktadır.

Kahramanların rastgele seçimlerle ortaya çıkmadığı konusunda Akın (2019, 66)'a göre birçok çizgi roman içerisinde yer alan kovboy karakterleriyle ilgili olarak; Ret Kit, diğer kovboylardan farklı görülmüştür. Red Kit'in doğaüstü olaylarının başında, atı Düldül'ün konuşması ve gölgesinden hızlı ateş etmesi gelmektedir. Gölgesinden hızlı hareket etmesi demek, bilimsel olarak ışık hızına ulaşması anlamına gelmektedir. O dönemde kabul gören bilimsel görüş Einstein'e ait olup; kütlesi gereği hiçbir cismin gölgesinden hızlı hareket edemeyeceği kuramı kabul görmektedir. Ret Kit çizgi romanı ise bu kurama meydan okumaktadır. 2011 yılında ışık hızının varlığı, CERN (Avrupa Nükleer Araştırma Merkezi) tarafından kabul edilmektedir. Böylece fizik kurallarını alt üst eden bu çizgi roman kahramanı, bilime de ilham kaynağı olmuştur. Çizgi romanlar bu bağlamda salt düş ve hayal ürünü olarak görülmemektedir. Çizgi roman içerisindeki hayal ürünleri ve kurguların hepsinin dayandığı ya da yola çıktığı gerçeklikler mevcuttur. Bu durum dönemin kurallarını yıkarak, gelişmelerin ilerlemesine katkısı olmuştur. Sadece Red Kit ile sınırlı kalmayıp; üzerinde yaşadığımız gezegenden uzaklaşan ilk çizgi romanı kahramanı Snopy olmuştur. Amerika'da uzay araştırmaları devam ederken bir gün fırlatma rampasında insan

boyutlarına yakın bir köpek görülmekte olup; Apollo 10'un fırlatılmasında astronotlarla temasa geçen bu köpek, ilerde çizgi roman karakteri haline gelmektedir.

Akın (2019, 67)'ye göre hayal kahramanları içerisinde Superman'in temelinde ise bir çocuğun babasına duyduğu özlem bulunmaktadır. Superman'in sahip olduğu güçler, çizildiği 1900'lü yılların öncesinde, mitoloji içerisinde karşımıza çıkmaktadır. Eduardo Galecra, Superman'i akla gelen ilk mitolojik kahraman olan Herkül'den esinlenerek oluşturulmuştur. Mitoloji'de Superman gibi bakışlarıyla ağaçları ve kayaları delip geçen bir karakterde Aphareus'un oğlu Lykeus'dur. Buradan da anlaşılacağı gibi Superman'in yaratımında Herkül başta olmak üzere birçok mitolojik kahramanda yer almaktadır. Bir diğer çizgi roman kahramanı Mister No, II. Dünya Savaşı'na katılmış bir pilot olduğu ifade edilmektedir. Mister No, çizgi romanının ilk sayfaları bir coğrafya dersine benzetilmektedir. Bunun sebebi ise çizgi romana başlarken önce Dünya haritasına bakılmakta olup, bu Dünya haritası baz alınarak hikâye aktarılmaktadır. Kuzey Amerika, Avrupa, Asya kıtaları ve dünyanın tam ortasından geçtiği kabul edilen Ekvator çizgisinin yukarısında görülür. Güney Amerika, Afrika kıtasının büyük bir kısmıyla Avusturalya ise Ekvator çizgisinin aşağısında yer almaktadır.

Akın (2019, 164)'a göre bir başka eser olan 1922 yılında Pulitzer Ödülünü kazanan Maus adlı çizgi roman tescilli bir sanat eseri olarak, çizgi roman kültüründe ailesinin de katkılarıyla yerini almaktadır. Spiegelman çifti yeni doğan erkek çocuklarına Arthur İsadore adını verilmektedir. Arthur adını zaman içerisinde "Art"a çevirmektedir. Art Spiegelman'ı tanınmasını sağlayan, Yahudi soykırımını anlatan hikaye yazmaya karar vermesiyle olur. Art Spiegelman, uzun süre babasıyla bu konu üzerinden röportajlar yapmaktadır. Babasıyla röportaj yapmasının sebebi ise annesi ve babası Yahudi olup, uzun süre soykırımdaki toplama kamplarında bulunmalarından kaynaklanmaktadır. Annesinin o dönemde kampta yaşadıkları için bir günlük tuttuğunu bilmektedir, Art o günlükleri babasından istediğinde ise alamamaktadır çünkü babası eşi ölünce o günlükleri yakmış bulunmaktadır. Art Spiegelman bu yüzden babasını, katil olarak itham etmektedir. Bir başka tarihi konuları temele alan eser ise ilkokul yıllarından beri tek sayfalık resimli romanlar çizen ve romanlarındaki öyküleri arkadaşlarıyla birlikte boş arsalarda canlandıran Sevel'dir. Yanında çalıştığı karikatürist Mustafa Ermekter'in isteği üzerine bir resimli çizgi roman hazırlar, çizimlerini Gün gazetesine götürür. Haldun Sevel'in karakteri Usta Kemal'in çizgi romanı sürekli olarak

yayımlanacaktır. Usta Kemal'in adı yazı işleri müdürlüğü tarafından "Ustura Kemal" olarak değiştirilir. Çizgi roman işgal yıllarında İstanbul'da yaşananlar, külhanbeyliği üzerinde yükselmiştir. Ustura Kemal'in karikatüristik çizimi aslında Haldun Sevel'in yani sanatçının kendi portresidir. Alpin (2002, 51) Ustura Kemal'e yakın dönem tarihi olan Kurtuluş Savaşı dönemini anlatan çizgi roman kahramanı Yandım Ali'nin sanatçısı ise Suat Yalaz'dır. Buradan da anlaşılacağı gibi tarihi olaylar baz alınarak dönemi yansıtmak adına bu eserler bulunmaktadır. Çizgi roman okuyarak edinilebilecek yetilerden biri de politik düşünmeyi sağlamak olduğu görülmektedir.

Çizgi romanlar aracılığıyla politik düşünmeme ve politika yapılmaması tabusunu yıkan çizgi roman ise Gray Cumhuriyetçileri'nin destekledikleri her fırsatta ifade edilmektedir. Küçük Yetim Annie serüveninde komünizme karşı olduğunu da açıkça dışa vurmaktadır (Akın, 2019, 168). Tuncer (1993, 13) Küçük Yetim Annie ile beraber siyaset, ilk kez bu tür eserlerde yerini almaktadır. Ayrıca Amerika'nın orta gelirli ailelerini baz alan eğlenceli aile öykülerine Küçük Yetim Annie ile beraber The Gump ve Blondie (Fatoş) da yer almaktadır. Bu bağlamda çizgi roman birçok farklı konuyu ele almakta olup toplum üzerine etkisi yadsınamaz bir gerçektir. Bölece çizgi roman aracılığıyla aktarılmak istenen bir çok konu ileti olarak okuyucusuna ulaşabilmektedir.

Çizgi romanlardaki konulara okuyucular kahramanlar aracılığıyla ulaşabilmektedir. Çizgi romanın asıl kahramanı diğer tüm yan kahramanlarca desteklemek ve ana kahramanın güçlü özelliklerini daha iyi göstermesine imkan sağlarlar. Kimi zaman okuyucu beğenisine göre yeni tip asıl kahramanın yerini alabilmektedir. Çizgi roman içerisinde genellikle iyi ve kötünün çatışması işlenmekte olup iki ana kahraman arasında süre gelen çekişme yer almaktadır. Çizgi romanın farklı konuları ele alabilmesi, ilgi çekmesi ve takip edilmesi hususunda eserlerin süreklilik arz etmesinin de payı bulunmaktadır. Okuyucu bir sonraki sayıdaki maceraları ilgiyle beklemektedir. Çizgi roman ve okuyucu arasındaki alakayı arttırmak için zaman ve mekanlar arası dönem yolculukları yapılmakta olup, genellikle ana kahramanın düşman bulunur. Bu düşman ya da düşmanlar siyahın beyazı, beyazın siyahı anlamlı kıldığı gibi kahramanın parlamasını sağlamaktadır (Alsaç, 1994, 18). Bu bağlam içerisinde çizgi roman karakterlerinin varlığı gözle görülür öneme sahip olduğu anlaşılmaktadır. Çizgi roman kahramanları sahip oldukları özellikler dışında görünüşleri ile de okuyucuların dimağında yer edinmektedir. Yağlı (2017, 91) 'e göre çizgi roman kahramanlarının kıyafetleri, okuyucu üzerinde kalıcılık sağlamaktadır.

Çizgi roman okuyucusu kahramanı, kıyafetiyle ayırt edebilmektedir. Unutulmamalıdır ki çizgi roman kahramanının sahip olduğu eldiven, pelerin, kostüm, aksesuar, zırh, maske vb. nesneler onu genel kabuller dışına çıkarmaktadır. Bu giyim nesneleri görsel dil aracılığıyla okuyucuya gizemli bir durumda kimliğini saklama imkanını da sunmaktadır. Kostümü giyen kahramanlar artık kurtarıcılığa ve özel güçlerini kullanmaya hazır konumda yer almaktadır. Yani kahramanların kostümleri bir bakıma güç ve özel yetileri kullanmaya açık hale getirmektedir. Akın (2019, 46-50) giyim tarzı olarak Zorro, Mandrake, Süperman ve Batman gibi pek çok hayal kahramanının ortak paydası giydikleri pelerinler olarak kabul edilirken daha birçok hayal kahramanlarının kıyafetlerinin esin kaynağı ise sirklerdeki trapezci ve akrobatlar olmuşlardır. Alpin (2002, 121) Türkiye’de kendine has kostümüyle oluşturulan ilk süper kahraman ise Kara Kamçı olup, bu kahraman Şahap Ayhan tarafından çizmektedir.

2.7.4. Çizim

Çizgi, çizgi romanlara temel bileşen konumunda yer almaktadır. Panel içerisinde doğru anatomik görünüm ve bakış açısı çizgilerle uygun gösterilmediği takdirde görsel zevki azaltmaktadır. Görsel sanatlar içerisinde bulunan çizgi roman daima ilgi ve dikkat çekici olmasıyla kendini göstermektedir (Bolan, 2000, 65).

Çizgi roman içerisinde çizilen her çizginin bir anlamı bulunmaktadır. Bilhassa uzanış doğrultusuyla doğu batı yönüyle çizilen çizgi edilgen ve vakitsiz, kuzey güney yönüyle çizilen bir çizgi kuvvet, gururu veyahut çapraz ya da yamuk çizilen çizgiler farklılaşmaya müsait olarak algılanmaktadır. Çizgilerin şekillerine bakılacak olunursa; sivri ve keskin çizgiler kişide dostça olmayan ve sert algılanış, dairesel formlu çizgiler ise içten ve daha naif; keskin köşeli çizgiler ise tutucu ve mantık sınırları içerisinde; kesik çizgiler özensizlik; hızlıca çizilen daha çok leke gibi olan yabani ve ölümcül olurken daha oval alınan köşe çizgileri ise doğru söyleyen net algılanması gereken şekilde algılanır. Buradan da anlaşılacağı gibi görünen çizgilerin arkasında hisler ve hislerin yansıması bulunmaktadır (McClould, 2019, 125).

Çocuklar için hazırlanan çizgi romanlarda, kesinlikle uzman kontrolünde ilerlemek gerekmektedir. Bu yaşta yanlış eğilim, ileride karakter değişimini etkilemektedir. Çocuklar için yapılan çizimlerde mimikleri olan ve mümkünse tekrar eden üç boyutlu algıyı geliştiren derinlik algısı içinde doğru perspektifler bulundurmaktadır. Çocuklar için kendileri içlerinde görebilecekleri hayal dünyalarında, yaşayacak maceraları olan

eserlerle bağ kurmaktadırlar (Dedeal, 2018, 108). Buna bağlı olarak çizimler algılama için büyük önem taşımaktadır. Ancak çizgiler önemli diyerek tamamen resimli bir eser halinde de olmamalıdır. Çizgi roman içerisinde kullanılacak en az çizgilerle en fazla şeyi anlatmak gerekmektedir. Ayrıca çizgi romanlar içerisindeki bireyler önem arz etmektedir. Bireylerin beden dili, jest ve mimikleri anlatım için önemli konuma sahiptir (Bolan, 2000, 57).

Çizimlerde dikkate alına konuların başında insan jest ve mimikleridir. İnsan fizyolojisi gereği belli bir açıdan sonra eğilememektedir. Bu eğilme ya da düşmenin çizgiler aracılığıyla belirlenmesi resimde hareket ediyor olma hissini oluşturmaktadır. Hareketlerin devamlılığı olduğunu öncesi, anı ve sonrasını izleyen yol takip edilmektedir. Yürümenin, koşmanın ya da atlamanın mekaniği aktarılmaktadır. Hayvanlarında doğal hareketleri çizgi roman içerisinde yer alması çizgi romanın doğasına uygundur (Bolan, 2000, 52). Jest ve mimikler içerisinde karakterlerin elleri tek başına zayıf bir anlam ifade etmezken, ifadeyle beraber destekleyici bir görev görmektedir. İfadelerle desteklenen eller, panellerin de güçlenmesini sağlamaktadır. Ellerin çizimi cinsiyete göre değişmekte olup, ellerle dahi anlatım sağlanmaktadır (Bolan, 2000, 62).

2.7.5. Yazı ve Resim

İnsan varoluşu itibariyle doğayı, duygu ve düşüncelerini resimle aktarmaktadır. Çizgiler sahip oldukları biçimler ve formlarla değil bir araya geldiği bütünlükle bağlam meydana getirmektedirler. Bundan dolayı çizgi roman dili belli hatları olan çizimlerden meydana gelen görüş, olay ya da olguyu barındıran ileti dolu sanat olarak ifade edilmektedir. İnsanlık tarihi kadar eski olan çizgi romanın atası resim ve yazı olarak bulunmaktadır. İnsanlık tarihi kadar eski olan bu dünyada birçok nesne zihinlerde canlanmayı beklemektedir. (Yağlı, 2017, 1). Geçmişten günümüze kadar geçen zamanda yazmak ve çizmek eylemleri her zaman ayrı alanlar olarak kabul görmektedir. Çizgi roman bu iki ayrı düşünülen alanın uyumuyla bir bütün olmaktadır. Halbuki kelimler çizimler, resimler ve tüm ikonlar çizgi romanın kendini ifade etme biçimi kelime haznesidir. Bu hazine doğru ve etkili kullanmak ise ancak kullanmakla gelişmektedir. İmkanların olmadığı bir yerde yetenekler daha atıl bir konumda yer almaktadır.

Resim karşısında okuyucu bilgiyi ve hissi zihninde rahatlıkla canlandırırken; yazı ise bilginin soyutlaması olarak okuyucunun karşısındadır. Yazının anlamlandırma süreci vakit ve alan bilgisi gerektirir (McClould, 2019, 47-49). Çizgi roman içerisinde yazı ve resmin birbiriyle senkronizasyonu sağlanmaktadır. Bu bağlamda çizgi roman hem okunur hem de izlenir (Alsaç, 1994, 14).

İkon geçmiş ve gelecek arasında köprü kurarak zamanları sentez bir bütün haline getirmektedir. İkonlar sabit olmayıp dönem koşullarına bağlı, yenilenmeye açık olmaktadır. Buna karşın, var oluş amacı daimi konumdadır. Çizgi roman içerisinde ikonları barındırmaktadır. İkonlar kısaca bir konuda, felsefe ya da fikri belirtmek için kullanılabilir. İkonlar sadece resimle değil, harf, rakam ya da sembolle de olabilmektedirler. Kelimeler soyut iken de varlıklarını sürdürebilmektedirler. Resimsel ikonlar diğer ikonlara göre daha gerçekçidir. Çizgi romanda kullanılan semboller kültürlerle çeşitlenir. Bu bağlamda dünya kültürleri kadar ikon mevcuttur. Elbette kuşak değişimiyle birlikte, yeni sembollerde üretilmektedir. En eski resimler sözel ifadelerin gelişim merhaleleri içerisinde elbette sembolleştirilmiş kelimeler kabul edilmektedir. Antik yazı zamanla soyutlaşarak günümüze evrilmiştir. Model matbaanın gelişmesiyle birlikte sözel ifadeler geniş kitlelere ulaşabildi. Elbette bu aşamada resim ve görseller birbirinden ayrı olarak algılanmaktadır. Hatta 1440’lerde bir Alman çizgi romanında resim ve yazı birlikte bulunsa da sert bir çizgiyle birbirinden ayrılmaktadır. Bu dönem de görseller biraz daha soyutlaştırılmaktadır. Kelimelerin sembolik ikonlarla aktarıldığı dönemde ikonik soyutlama piramidin de resimsel gerçeklik ve anlamı birbirine yakın bulunurken, günümüze doğru geçirdiği devinim süreci içerisinde birbirinden uzaklaşmaktadır (McClould, 2019, 142). Çizgi romanın kültleşmiş ikonları bulunmaktadır. Bunlar içerisinde kalpler aşkı; notalara müziği; soru işareti şaşırma ve konu hakkında bilgi sahibi olmamayı; yıldızlar, spiral, daireler baş dönmesi ve bayılmayı; baş üzerinde damlacıklar bulunması da terlemeyi okuyucuya göstermektedir (Tuncer, 1993, 38).

Çizgi roman ne olursa olsun görmek kadar okumaktır. Bunun için yazı olmadan çizimin varlığı pek mühim yer bulundurmamaktadır. Çizimin yazıyla uyum içinde olması çizgi romanı bir bütün haline getirmektedir. Çizgi roman içerisinde uyumlu bir dağılım olmalı sadece yazı ya da sadece çizime boğmak yerine orantılı bir dağılım olması gerekmektedir. Çizgi romanlar renkli olacağı gibi siyah beyazda olabilirler. İlk çizgi roman siyah beyaz olup, gazete eki olarak çıkarılmaktadır. Çizgi romanda vurgu

yapmak gerekirse ilk akla gelen renkleri kullanmak olmalıdır. Siyah beyaz çizgi romanlarda da konuşma balonlarıyla renkler karakterlerin konuşmalarındaki betimlemelerle belirtilir. Çizgi roman içerisinde fazla ayrıntıya girmek yerine okuyucunun hayal dünyasına bırakıldığı sahneler vardır. Örneğin kan ve yara gösterilmek istenmiyorsa; yarasına kapanan ve acı nidaları atan bir kişi tasviri yapılır. Bu çizgi roman dilinin kullanımı eğitimde çizgi roman işlevini arttırıcı unsur taşıyarak ve okuyucu çocukların psikolojilerinin etkilenmemesini sağlamaktadır. Uzunluk ya da büyüklük oranı göstermek için çizimde panel dışına taşıma yapılacağı gibi konuşma balonlarında “Ana! Şuna bak iki metre köpek” demek de pekiştirici ya da doğrudan aktarım unsuru olmaktadır. Çizgi roman içerisinde karakterlerin sözlerine güven olduğu için her olayı okuyucunun göz önüne sunmaya gerek duyulmaz. Senaristler yazıyı sadece konuşma aracı olarak kullanmamakta, duygu, düşünce ve eylemi aktarmada da etkin bir şekilde kullanmalıdır. Çizgi roman yazının mühim güçlerinden biri olup gereksiz ayrıntıların çizilmesinin önüne geçerek, paneller arası bağlayıcılığı sağlamaktadır (Kireççi, 2008, 92). Böylece çizgi romanda çizilenler de çizilmeyenlerde anlatı unsuru olarak kullanılabilir.

Basımı Türkiye’ye ait olan mizah dergileri incelendiğinde kuruluşlarından bu zamana kadar resim ve yazı bütünlüğü korunmuş olup her dergide yazı ve resim yoğunluğu birbirinden farklı konumda yer almaktadır. Örneğin Markopaşa derisi daha çok yazı yoğunluğu arz ederken, günümüzden Penguen dergisi daha çok resim, yani çizgi yoğunluğu barındırmaktadır (Cantek ve Gönenç, 2017, 39).

Çizgi romanda sözel ifadeler ve resimlerin sınırsız birleşmeleri mevcuttur. Birinci birleşim söz odaklı; burada sözleri takip eden çizimler bulunur, söze ek dahi yapmaz çizimler. İkinci birleşim tasvir odaklı; Sözler burada resmi destekler ve genellikle söz ses desteği olarak görülmektedir. Üçüncü birleşim ikili odak; söz ve resim birbirini tamamen destekleyicidir, ikisinin de iletisi özdeştir. Dördüncü birleşim resme ek sözel ifade resmin tesirini terakki ya da zıttını göstermeyi içermektedir. Beşinci birleşim görsel ve sözel ifade paralel olup birbiriyle bileşmeden varlığını sürdürür yani resim ve sözel ifade bir bütünlük barındırmadan varlığını gösterir. Altıncı birleşim montaj / kurgu; sözel ifadeler resmin tamamlayıcısıdır ya da resmin tamamını oluşturmaktadır. En sık kullanılan söz ve resim birleşimi Yedinci birleşim birbirine tabi; birbiriyle eş yoğunlukta olup birinin tek başına yapamayacağını ikisi meydana getirmektedir. Bu yoğunluk durumu ve konuya göre elbette değişebilmektedir. İstenil durumda birinin

yoğunluğu diğerini de geçebilir ancak birlikte bütünlük meydana getirirler. Çizgi romanda resim ve görsellik konusunda metinle birlikte birbirilerini destekleyici olmalıdır. Kimi zaman görsellik kimi zamanda metin yönetir. Sadece birinin varlığıyla başarılı çizgi romanlar pek mümkün değildir. Sadece bir panel, kelimeler güdümündeyse görsellik yok oluşa doğru gider (McClould, 2019, 150).

Dijitalleşmeyle birlikte çizgi romanlardan kaynağını alan bir yazı stili olan comic sans ortaya çıkmaktadır. Microsoft 95'in yeni yazı stili olan comic sans tek tip belli ölçülere de yazılmayan, okunurken çalakalem yazılma hissi meydana getirmektedir. Vincent Connare bu yeni yazı stilini literatüre kazandırmada asıl kaynağının, çizgi romanlar olduğunu ifade etmektedir. Connare comic sans yazı stilini meydana getirirken Batman çizgi romanından ilham almaktadır. Bu yazı stili "HAPŞUU..." "OOO..." gibi yazımlarıyla dikkat çekmektedir. Çizgi romanlarla sınırlı kalmayan bu yazı stili birçok farklı sosyal alanda insanlara görsel zevk ve olumlu duygular uyandırmak amacıyla kullanılmaktadır (Garfield, 2018, 17-21).

2.7.6. Panel

Paneller çizgi romanların en mühim ikonlarıdır. Panelleri şekilleri ve boyutları değişebilmektedir. Bu değişiklikler okumayı ve anlamlandırmayı etkilemektedir. Panelin şekli okurun zamanı ile çizgi romanın zamanın farkını göstermektedir. Panel çerçevesi bizim zaman ve mekan içerisindeki klavuzumuzdur. Çizgi roman panelleri okuyucunu lejantı olmaktadır. Paneller ancak çizgi romanla birlikte okunabilmektedir. Çizgi roman panellerinin okunması çok sıradan her okuyucunun bilgisi dahilinde kabul edilsede, aslında karmaşık bir iştir. Okunma işi, eser sahibine aittir. Paneller arası tamamlama arttıkça, okur yorumu daha çok katılmaktadır. Okur paneller içerisindeki ipuçlarından yararlanarak hikayenin gidişatına hayal gücüyle katılmaktadır. Elbette kimi sanatçılar bunu kullanmayı daha çok tercih ederek eserlerini oluşturabilmektedirler. Çizgi roman içerisinde herhangi bir an birçok perspektiften okuyucuya sunulursa panellere bölünüp, geniş bir panel içerisine alınabilir. Bu durumdan zihnimiz ayrı ayrı olan tüm panelleri tek bir an olarak algılamaktadır. Bir panelden diğer panel geçişte paneller arasında farklı boyutlarda boşluklar bulunmaktadır. Bu iki panel arası boşluğa oluk denir. Bu oluk okuyucuya nefes alma, düşünme, ihtimalleri dahil etme gibi olanakları sağlar. Çizgi romanı meydana getiren panellerin hepsi birbirine bir zincir gibi bağlı ve bağımlıdır. Panelden, bir başka panele

sadece sesle geçilirse; ŞLAPS! HIAA! OFF! Güüüüüüm! PAT! ÇAT! vb. okuyucunun durumu betimleyebilmesini ve hayal gücünün yardımıyla o paneli canlandırmasına olanak tanır. Bu panellerde hiç adı geçmese de çizgi romana ortak olacak okur ortaya çıkmaktadır. Okuyucunun seslerle birlikte hayal gücünde çizgi romana yeni bir boyut, bakış ve heyecan sağlar. Çizgi romanları panelleri arasındaki boşluklar okuyucunun animatör gibi çalışan zihniyle tamamlanmaktadır (McClould, 2019, 66).

Tablo 3: Çizgi Roman Geçiş Panelleri

1. Andan Ana Geçiş
2. Eylemden Eylem Geçiş
3. Konudan Konuya Geçiş
4. Sahneden Sahneye Geçiş
5. Görünümden Görünüme Geçiş
6. Alakasız Geçişler

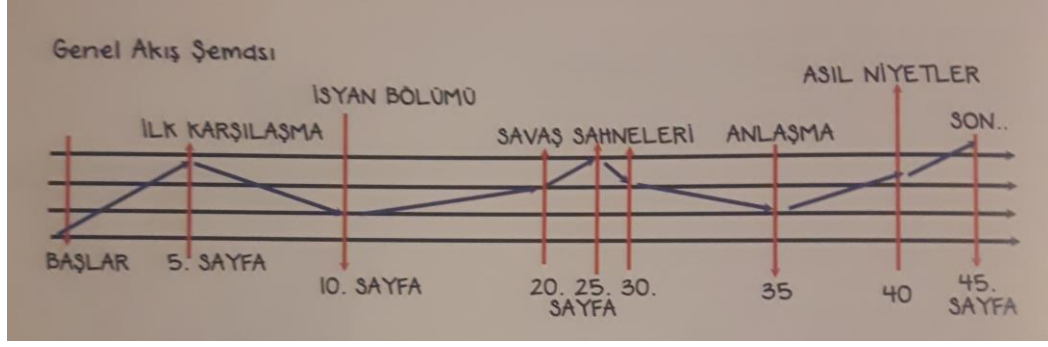
Panellerin geçişte altı farklı tür bulunmaktadır. 1. Andan ana; panelin içi bir saniye ya da bir dakika gibi kısa süreli değişikliklerle ikinci paneli meydana getirir. 2. Eylemden eyleme; art arda sıralanmış panellerin başlangıcı verilen resmin ikinci panelde tam olarak gerçekleşmesi sağlanır. Genellikle burada çizgi romana özgü sesler kullanılarak eylem pekiştirilmektedir. 3. Konudan konuya; art arda gelen panellerin birinden diğerine geçilir ve geçilen panel de konu bitirilip yen bir konuya girişin başlangıcı bulunur. 4. Sahneden sahneye; zaman mefhumu gerçek hayattan farklı kullanıla bilir bu yöntemle zamanda ileri geri gitme, farklı şehirlerde o anda olanların aktarılması gibi geçişler yapılabilir. Bu yöntem daha çok tümünden gelim çerçevesinde kullanılır. 5. Görünümden görünüme; burada zaman biraz daha dışarda bırakılarak; bir duygu, bir alan veya bir düşünce farklı bakış açıları ve perspektiflerden aktarılır. Etrafın detaylı betimlemelerine dair ipuçları barındırır. 6. Alakasız geçişler; birbiriyle herhangi bir ilişkisi ya da bağlantısı olmayan paneller ardışık dizinde bulunur. Örneğin Jack Kirby'nin Fantastic Four adlı eseri toplamda doksan beş panelden meydana gelmektedir; %65'i eylemden eyleme %20'si konudan konuya %15'ise sahneden

sahneye geiş eklinde bulunmaktadır. Aynı ekilde Tenten’de bu yoęunlukta yazılmaktadır. Elbette birbirlerinden dil ve konu olarak ok uzaklardır. X-Men izgi romanı ile Claremont, Lee; Betty, Vronica izgi romanı ile Doyle, Decarlo; A Contract With God izgi romanı ile Eisner; Maus izgi romanı ile Spiegelman; Donald Duck izgi romanı ile Barks verilen bu rneklerin hepsinde kullanılan geiřin tr yoęunlukları aynıdır. Kullanılan geiř trleri eylemden eyleme, konudan konuya ve sahneden sahneyedir. yk aktarımında eylemden eyleme ve sahneden sahneye geiř kullanımının olması doęal kabul edilir. Bunun sebebi aktarımların kısa, konsantre ve arpıcı bir yol ile saęlanmasıdır. Andan ana geiřin az kullanılması nedeniyle panele ok fazla ihtiya duyulmamasından kaynaklanır. Herhangi bir durum, eylemden eyleme geiřte iki panele ihtiya duyarken, andan ana geiř ierisinde en az beř panele ihtiya vardır. Beřinci geiř tr olan grnmden grnme de devinim bulunmaktadır. Ayrıntılı betimlemelerle iyi analiz imkanı sunmaktadır. Son geiř yntemi olan alakasız geiřlerde, yařan olay rgs ierisinde olmayan ve dil aısından da bir amaca sahip olmayan panellerdir. Bu geiřler hususunda Japonya’daki Osamu Tezuka’nın izgi romanlarında birden beře kadar tm geiřler barındırılmaktadır. Batı izgi romanlarına karřın Japon izgi romanlarının geiřinde grnmden grnme geiř daha fazla kullanılmaktadır. Japon izgi romanlarının biroęunda Yedi Yz Elli Rider, Father & Son, Yalnız Kurt ve Yavrusu, Phoenix gibi izgi romanlar da eylemden eyleme konudan konuya ve grnmden grnme geiř yoęunlukları bulunmaktadır (McClould, 2019, 72).

Paneller ierisine bulunan arka plan, nesneler, insanlar ve hayvanlar anlam aktarımı iin homojen daęılımda bulunulması gerekmektedir. izgi romanda hikaye panellerin oluřturduęu btnlkle anlamlı hale gelmektedir. Panelleri oluřtururken, ana kahramanın panelde n planda olmasına; yan karakterlerin ikinci planda kalmasına zen gsterilmektedir. Hikayenin getięi mekan belirleyici unsurların bulundurulmalıdır. Genel ama beęenilen kahramanın n planda ve gl ekilde okuyucuya sunmaktır. Eęer izgi romanda gerilim oluřturmak istenirse o gce sahip anti kahraman daha byk izilebilmektedir. Hikayenin getięi yer ve zamana ynelik yeri geldięinde genel planlar ieren paneller kullanılabilir. Unutulmamalıdır ki panellerin amacı olmalı ve bunu okuyucuya anlatarak ana hikaye rgsne katkı saęlamaktadır (Bolan, 2000, 90). Panellerin anlamlandırma srecindeki unsurların bařında zaman ve mekan baęlamanın aktarımı yer almaktadır. Bu baęlam okuyucuya

temel bir zemin oluşturarak hikaye akışına imkan tanımaktadır. McClould (2019, 100) çizgi roman içerisinde zaman ve mekan birlikte algılanmaktadır. Sanatçı, çizgi roman da akan zamana müdahale edebilmektedir. Bu müdahale çizgi roman içerisinde bir sekansın uzatılmasıdır. Sekans uzatılmak istenirse, üç ana yöntem izlenir. İlk olarak çizgi romanın içerisindeki paneller arttırılır. İkinci olarak sessiz yani içinde konuşma olmayan bir panel verilebilir. Burada sessizlik süreyi uzatmaktadır. Üçüncü olarak ise aynı yükseklikte olan panellin eni genişletilirse oluşan uzun panel zamanında uzadığı algısını oluşturur. Bu bağlam çizgi roman içerisinde zaman, mekan, kahraman, nesne gibi birçok unsuru oluşturabildiğiniz gibi aynı zamanda panel içerisinde okuyucunun zaman algısını sanatçı istediği gibi şekillendirebilmektedir.

McClould (2019, 84) çizgi roman sanatı uzun anlatım olarak kullanılabileceği gibi kısaltmalara da uygundur. 53 panelle anlatılan bir hikaye on panelle, dört panelle ya da iki panelle aktarılabilir. Çizgi roman dünyası içerisindeki önemli çözülmeyi bekleyen konulardan biriside, panellerin azlığı ya da çokluğu arasındaki dengedir. Panellerin sayısı değişebileceği gibi panellerin şekilleri de farklı olma özelliği gösterebilmektedir. Çizgi romanlarda en çok kullanılan panel şekli dikdörtgen çerçevedir, ayrıca görünüm bir çerçeveye sahip olmayan panellerin mevcudiyeti bulunmaktadır. Sınırları belli olmayan bu paneller okuyucuda zamansızlık yani zamanın dışında olma algısını oluşturmaktadır. Aynı şekilde konuşma ve ses barındırmayan panellerde zamansızlık algısını pekiştirir. Paneller konusunda sadece çerçeve değil, panellerin sayfa içerisindeki konumu da önem teşkil etmektedir. Örneğin sayfanın sağ köşesinde genişçe bir panel -sessiz panel- iki köşesi belirgin olup diğer köşeler sayfa içerisinde verilmişse, o panel zamansız olup sayfadan, kitaptan çıkma hissini okuyucuda oluşturur. Sessiz paneller genellikle bir duygu his ya da okuyucunu ortamı daha iyi analiz edebilmesi için kullanılabilmektedir. Bu yöntem Japon çizgi roman kültürün de daha uzun süredir bulunmakta olup Batı çizgi roman kültürüne çok daha sonra katılmaktadır.



Şekil 1: Çizgi Roman Sayfa Akışı

Kaynak: Dedeal, Mehmet, N. 2018. Karakter Tasarımı. İstanbul: Epsilon. s.210.

Çizgi romanda öykünün her aşamasının akılda kalması mümkün değildir. Bunun için yukarıdaki tablodan da anlaşılacağı gibi izlenmesi gereken bir akış söz konusudur. Çizgi roman sürekli çarpıcı olarak akılda kalıcılığı sağlayamayacağı için belli yerlerde çarpıcı olmakta fayda sağlamaktadır. Ortalama elli sayfadan oluşan çizgi romanda 5-10 sayfada bir çarpıcı kareler olması akışı sağlamaktadır. Çizgi roman içerisinde öylesine kareler olmamalıdır. Her kare biricik ve özel her biri bütünün bir parçasını meydana getirmektedir (Dedeal, 2018, 210). Barrier (1997, 115) her kare zaman akışında düş gücüyle ayrıntıları içerisinde barındırmaktadır. Neyi, ne kadar ve nasıl göstereceğiniz bu karelerle mümkün olduğu vurgulanmaktadır. Bu hususta çizgi roman panellerinin bulunduğu sayfalarında anlatımın yükseldiği ve stabilizeye çekilmesi gerekmektedir. Mühimsenen kısımlardan biri de elbette okuyucu hikaye akışında kopmadan heyecan ve güdüsünü kaybetmeden okumasını tamalamasıdır. Yükselen anlatım çarpıcı olarak merak, heyecan, öfke kimi zaman sevinç uyandırabilmektedir. Yukarıdaki tablodan yola çıkılarak çizgi romanların bitişinin çarpıcı olup gelecek sayı için okuyucuda heyecan ve ilgi meydana getirmesiyle serüven sürerlilik kazanmaktadır.

2.7.7. Bant Yazılar

Çizgi roman içerisindeki zaman bize iki ana unsurun birbiriyle uyumu olarak karşımıza gelmektedir. Bir ses, iki çizgi roman içerisindeki hareketler. Ses kendi içerisinde ikiye ayrılmaktadır. Konuşma balonları ve ses efektleri olarak bu bağlamda iki farklı türde sessin varlığı da çizgi romanın zamanın algısını etkiler (McClould, 2019, 116). Çizgi romanda içerisinde karakterlerinin birbirleriyle ya da kendi iç sesleriyle diyaloglarının bulunduğu yere konuşma balonu denilmektedir (Alpin, 2002, 109). Çizgi romanların diyalog balonları ilk kez Hogarth tarafından kullanılmaktadır

(Tuncer, 1993, 10). Çizgi roman içinde durum ya da olayı netleştirmek için dört tür yazı kullanılmaktadır. Bunların en çok kullanılanları konuşma balonları, kutu anlatımı, yazısal efekt ve fondaki nesnelerin üzerine yazılarak kullanılmaktadır. Örneğin Yellow Kid karakterinin üzerine yazılan yazılar konuşma balonu görevi görmektedir (Kireççi, 2008, 85). Çizgi roman panelleri içerisindeki sesleri yazmak, resme yeni bir açı katmaktadır (Bolan, 2000, 64). Çizgi romanların içerisinde düşünce ve konuşmalar balonların içerisinde aktarılır. Bu balonlarda sadece yazı değil, durumu pekiştiren ya da ortaya koyan semboller, işaretler, simgeler, harfler, şekiller ya da sözcükler yer alır. İlk olarak karelerin aşağısında olan yazılar, zamanla birlikte karelerin içerisinde yer almaktadır. Karelerin içerisindeki bu yazılar beraberinde balonlarla beraber, konuşma ve düşünme gibi ileti aktarımını sağlamaktadır (Alsaç, 1994, 13).

Çizgi roman içerisinde bulunan çizgilerin ve mesajların görsel pekiştireç duyuların temsili çizgilerdir. Örneğin çöpün yanında yükselen duman ve sineklerin varlığı iki duyuyu tetikler görmek dışında, kokuda hissettirilir. Bu açıdan çizgiler görsel metafor, sembol olmuşlardır. Çizgi romana özgü sesler, kokular, davranış ve hareketler durum hakkında bilgi edinilmesini ve daha iyi anlaşılmasını sağlamaktadır. Çizgi romanın ikonları içerisinde en çok kullanılan ikon, konuşma balonlarıdır. Bu konuşma balonları rahatlıkla farklı şekil alabilme dinamizmine sahiptirler. Bu konuşma balonlarında sadece kelimeler ve cümleler bulunmamaktadır. Konuşma balonlarının içerisinde noktalama işareti olabileceği gibi semboller, ikonlar ya da soyut imgelerde bulunabilmektedir. Çizgi roman içerisindeki sözel olmayan ifadeler sanatçının isteğine göre balonların dışında da yer alabilmektedir. Çizgi roman içerisinde resimler resimlerin etkinliği sözel ifadelerle birlikte durumu analiz etmeyi açık ve net anlamayı sağlamaktadır (McClould, 2019, 134).

Konuşma ya da düşünme balonları çok farklı şekillere sahip olabilmektedirler. Ancak her konuşma balonunu değişmez kaidesi o balonun kime ait olduğuna dair gösterimidir. Genellikle konuşma balonu karakterin başına yönelen üçgen ya da düz bir çizgiyle kime ait olduğu aktarılmaktadır (Alsaç, 1994, 14; Kireççi, 2008, 88). Konuşma balonlarının sabit boyutu olmayıp, kullanılan sözcük sayısına göre değişmektedir. İstenirse uzun cümleler bölünerek de kullanılabilime imkanı mevcuttur. Bu durum vurguyu sağlamakta kolaylık oluşturur. Mühim kısımlardan biriside çizgi roman içerisinde tek tip konuşma balonu olarak süreklilik sağlanmalı ancak seslenmeler, duyular, kafa sesleri ya da fısıltılar farklı balonlarla gösterilmelidir ki ayırt edilebilsin. Bu balonlar farklı şekillerde, kontrollü dairelerle ya

da kesik çizgilerle de gösterilebilmektedir. Ayrıca balonların içerisinde yazı yazma zorunluluğu da yoktur. Senaristin senaryosuna uygunsa balonların içerisine illüstrasyon da yapılabilir. Özellikle bu illüstrasyonlar yoğun duygu aktarımında kullanılmaktadır. Birçok konuşma balonu şekli mevcuttur. Bunlardan dış çerçevesi kesik çizgilerle verilmişse ya da balon içerisindeki yazılar silik, küçük harflerle yazılmışsa fısıltılı bir söylem olduğu; büyük ve koyu harflerle yazıldığında ise yüksek sesle üzerinde durulan mühim bir alana vurgu yapılmaktadır. Hatta çok yüksek ses için balon olmadan ünlem kelimeleri de bulunabilmektedir. Aynı zamanda kullanılan yazı tipi ve alfabe çizgi romanlarda karakter hakkında bilgi edinilmesini sağlamaktadır (Kireççi, 2008, 15). Tuncer (1993, 69) dili değişen karakterler, yerlileşerek kültürünü okura alt metin olarak sunmaktadır. Bu durum çizgi romanın içerisinde farklı kültür öğelerini, etnik kökenleri ya da olayın yazılmadan da okuyucunun bilgi almasını sağlamaktadır. Örneğin hiyeroglif yazıların konuşma balonunda yer alması antik dönem mısırdan gelen bir kişi ya da hikayenin antik Mısır'da geçtiği bilgisini okuyucuya iletmektedir.

Balon eğer bir bulut gibi yan yana bitişik daireler şeklinde ise düşünce balonu özelliği taşımaktadır (Alsaç, 1994, 14). Bu düşünce balonları içerisinde karakterlerin iç sesi yansıtılarak, olay ve durumlar karşısında bireysel tutumun aktarımını sağlamaktadır. Kireççi (2008, 70) Çizgi romanda imla kullanımına bakılacak olursa balonlar içinde cümlelerin hızla aktığı durumda üç nokta sükûnet sağlamaktadır. Balon içerisinde ünlem işareti merak ve şaşımaya; soru işareti merak ve sorguya; üç nokta ise ifadesizlik ve sessizlik anlamı içermektedir. Bu imla işaretleri çizgi romana evrensellik katar. Çizgi roman senaristleri de eserlerini genel geçer kabule dayanarak bu işaretleri konuşma balonu içinde kullanmaktadır. Cemal Nadir'in Amcabey'i ile Türkiye'de çizgi roman bant araştırmaları yapılmaktadır. Unutmamalıyız ki konuşma balonları çizgi romanda sadece insana özgü değil, televizyon, yastık, bulut, kitap vb. cansız nesnenin de konuşacağı gibi canlı olan hayvanlar, bitkilerin de olabileceği görülmektedir. Canlı ve cansız varlıklar kafa sesiyle yani kendi kendisiyle de konuşabilmektedirler. Çizgi roman dünyası için Cohn Ostrander konuşma balonlarının fazla oluşuyla karışıklığa mahal vermemesi adına, oluşum aşamasındaki çizgi romanlardaki konuşma balonlarının numaralandırılmasını savunur. Eğer böyle taslaklarla çalışılırsa kaligrafistler, karakterlerin yanlış konuşma yapmasının önüne geçilmiş olacağı vurgulanmaktadır.

2.7.8. Renk

Genellikle anlatıcının konuşması panellerin sınırına dayanan uçlara sahip kareler içerisinde bulunmaktadır (Kireççi, 2008, 90). Bu kareler çizgi roman içerisinde bant yazılar olarak bulunmaktadır. Çizgi roman kareleri etrafında yer zaman belirten unsurla ya da açıklamalar bulundurmaktadır. Bu durum hikayenin tamamlayıcılığını sağlar (Alsaç, 1994, 16). Bant yazılar aracılığıyla karakterin takdimi, çağ, dönem ve koşullar konusunda okuyucuya hikaye için okuyucuya bilgi sunmaktadır (Tuncer, 1993, 36). Yağlı (2017, 3)'ya göre çizgi romanlar içerisinde yer alan bant yazıların işlevi konuşma balonlarının işlevleriyle aynı gibi görünse de bant yazıların işlevi daha fazladır.

Çizgi romanın oluşumu konusunda McClould (2019, 163)'a göre her sanat eserinde olduğu gibi farklı merhaleleri mevcuttur. Toplam altı merhalenin ilkinde temel gaye fikirdir. Burada eserin muhtevası yer almaktadır. İkinci merhale ise formdur. Burada eserin ne olduğu ya da ne olacağı kesinleşmektedir. Üçüncü merhalede eserin; üslubu, tekniği, konusu ve türü belirtilmektedir. Dördüncü merhale yapı olup eserin bütüncül olarak algılanmasında var olan ya da olmayan yerler bir daha gözden geçirilir. Beşinci merhale ise işçilik olarak karşımıza gelmektedir. İmkanların, yetenekler çerçevesinde kullanılmasıyla sanat eserlerinin ortaya çıkmasıdır. Son merhale ise sunumdur. Eserin son hali ve eserin sergilenmesinde en çok göz çarpan aşaması beşinci aşamadır. Bu durum dünyanın iç katmaları gibidir; Dünyanın merkezine doğru inmek istediğimizde insanların üzerinde yaşadığı yer kabuğundan manto ve magma katmanından çekirdeğe ulaşmak gibi aynı durum çizgi romanda da geçerlidir. Çizgi romanın en iç kısmında fikir ve amaç bulunmaktadır. Fikri saran form belirlendiği takdirde üslup ve türde meydana çıkmaktadır. Yapıyla da eserin kompozisyonu meydana gelmiş olur, özgün işçiliğiyle tamamlanma aşamasına yol alır. Bütün beş katmanı içine alan ancak herkesin görebildiği tek katman -kimi zaman sunuma göre yargılanmaktadır- olan sunum katmanıyla eser birbirini çepeçevre saran altı aşamada meydana gelmektedir. Genellikle yeni çıkan çizgi romanlar sunuma daha çok özen göstermektedir. Bu gibi eserler okuyucunun ilgisini de çekmektedirler ancak okundukça sadece kabuktan oluşan içi boş bir dünya olduğu ifade edilmektedir.

2.8. İlgili Araştırmalar

Araştırmanın bu bölümünde çizgi roman, çizgi roman ve eğitim, çizgi roman ve sosyal bilgiler, sosyal bilgiler ve müze eğitimi bağlantılı yapılmış yurt içinde ve yurt dışında yapılmış araştırma faaliyetlerine değinilmiştir.

2.8.1. Yurt İçi İlgili Araştırmalar

Dil öğretimi adına yapılan eğitici çizgi roman çalışmalarından Kılıçkaya, Krajka (2012) 14 ile 18 yaş aralığında bulunan dil kursundaki 25 öğrenciyle çizgi roman oluşturularak dil bilgisi ve cümle yazımına etkisi incelenmektedir. Bu araştırma neticesinde çizgi roman oluşturmanın katılımcı öğrencilerin dil öğrenmeye karşı tutumlarının, eleştirel düşünme becerisiyle birlikte dil öğrenmeyi olumlu yönde etkilediği sonucu elde edilmiştir. Ayrıca Liu (2004) çizgi romanların doğası gereği sahip olduğu görselliğin dil öğretiminde kalıcılığı ve hatırlayabilmeye imkan tanıdığı için yabancı dil eğitimi veren öğretmenler çoğunlukla öğretimlerinde öğrencilerine çizgi film, resimler ya da çizgi romanlar akabinde okuma yapmalarını sağladığı sonucuna ulaşılmıştır. Dil öğretiminde bir başka çalışma olan Akgül (2019) ilköğretim birinci ve ikinci kademe, ortaöğretim kademesinde yabancı dil öğretimi gören katılımcı öğrencilerin başarıları ve derse karşı tutumu olumlu yönde artarken karikatür ve çizgi roman yoluyla yapılan araştırma içerisinde katılımcı öğrencilerin eğlenerek öğrendikleri sonucu da elde edilmiştir. Yabancı dil öğretiminde benzer sonuçlara Efecioglu (2013) rastlanmaktadır.

Çizgi romanın okuma alışkanlığı kazandırmada yardımcı materyal olarak incelendiği Gürsoy (2018) araştırmasında altıncı sınıf öğrencilerinin okuma saatlerinde çizgi roman okuyarak okuma alışkanlığı kazandırılması hedeflenmektedir. Bu hususta çizgi romanla ilk kez karşılaşan birçok öğrencinin çizgi romanı sıkılmadan okudukları ve okuma saatlerindeki motivasyonlarının çizgi romanla arttığı belirlenmiştir. Aynı zamanda çizgi roman kullanımının öğrencilerin okuma alışkanlığı edinimine yardımcı olduğu ortaya konmuştur.

Çizgi roman eğitimde fen bilimlerinin öğretimi konusunda ise Özdemir (2010) araştırmasında 113 ortaokul öğrencisiyle çizgi roman temelli fen bilgisi dersine karşı tutum ve akademik başarıları incelenmektedir. Yapılan çalışmada akademik başarı

ve tutum üzerinde anlamlı bir farklılık olmadığı sonucuna varılırken derse karşı ilgisi az olan öğrencilerin çizgi romanla derse olan ilgilerinin arttığı bilgisi elde edilmiştir. Fen bilimlerinden fizik alanında yapılan araştırmalardan biri Orçan (2013) tarafından fizik öğretimi içerisinde kullanılan çizgi roman materyalinin öğrencilerin fizik dersine karşı tutumlarını olumlu yönde değiştirdiği ortaya konmuştur.

Çevre eğitimi ve çizgi roman üzerine yapılan çalışmalardan biri olan; Şentürk (2020b) 5. sınıf öğrencileri üzerinde İnsan ve Çevre ünitesinin çizgi roman materyali argümantasyon desteğiyle kullanılmasının öğrencilerin ilgi, motivasyon ve akademik başarı düzeylerinde etksi incelenmektedir. Yapılan araştırma sonucunda eğitici çizgi roman ve argümantasyon etkinliklerine bağlı olarak öğrencilerin derse olan ilgi ve motivasyonunun arttığı, ders içi aktif katılım imkanı sunduğu, akademik başarıyı da arttırdığı elde edilen sonuçlar arasında yer almaktadır. Bir diğer çevre eğitimi ve çizgi roman üzerine çalışma ise Topkaya (2016, 199-219) tarafından eğitici çizgi romanlarla çevre sorunlarında bilinç kazandırmak ve çevre sorunlarına yönelik farkındalık kazandırmaya yönelik çalışmadır. Yapılan araştırma neticesinde akademik başarı artışıyla birlikte derse karşı olumlu tutum artışı sonucuna varılmaktadır. Çizgi romanların görselliği barındıran metinler olmasından dolayı etkili bir materyal olduğu sonucu çıkmaktadır.

Sosyal bilgiler dersi içerisinde çizgi roman kullanımına yönelik olarak Topkaya (2014) tarafından yapılan araştırmada vatandaşlık ve demokrasi eğitim dersinin eğitici çizgi romanla işlenmesi akabinde katılımcı öğrencilerin bilişsel ve duyuşsal öğrenmelerindeki etkisi incelenmektedir. Katılımcı öğrencilerin bilişsel (akademik başarı) ve duyuşsal (derse karşı ilgi ve tutum, demokrasi algısı) yönden olumlu yönde artış olduğu ortaya konmuştur. Bir başka araştırma ise İlhan (2016) tarafından yapılan çalışma sonucunda sosyal bilgiler dersinde çizgi roman kullanımının öğrenci başarısını ve derse karşı tutumunu olumlu yönde etkilediği sonucuna varılmaktadır. Ayrıca yapılan araştırma neticesinde sosyal bilgiler dersinde kullanılan çizgi roman materyali öğrencilerin tarih algılarının gelişmesini de olumlu yönde etkilediği sonucuna ulaşılmaktadır. Sosyal bilgiler öğrenimindeki benzer bir başka araştırma ise Topkaya, Şimşek (2015) orta son sınıftaki öğrencilerin vatandaşlık ve demokrasi eğitimi dersine karşı olumlu tutum oluşturdıkları tespit edilmektedir. Eğitici çizgi romanla birlikte motivasyonu arttırarak öğrencilerin eğlenerek öğrenmesine olanak tanıdığı belirlenmektedir.

İlhan, Oruç (2019) sosyal bilgiler dersinde eğitim materyali olarak çizgi roman 7. sınıf düzeyinde katılımcı öğrencilerin motivasyon ve akademik başarıya etkisi araştırılmaktadır. Yapılan araştırma neticesinde çizgi roman materyalinin kullanılmasıyla ders motivasyonu ve akademik başarıda artış olduğu ortaya konmuştur. Sosyal bilgiler dersinin beşinci sınıf kademesinde ise Ünal (2018, 10-54) tarafından uygulanan sosyal bilgiler dersinde çizgi roman kullanımının öğrenci başarısına etkisi konulu araştırmada, yazılara görsel destek sağlayan çizgi romanın öğrenci başarısını olumlu yönde etkilediği ortaya konmuştur. Bir başka araştırma olan Ünal, Demirkaya (2019, 92-108) da sosyal bilgiler dersi kapsamında eğitici çizgi roman kullanımının öğrencilerin akademik başarı kazanmasını destekler nitelikte olduğu sonucu elde edilmiştir.

Şentürk (2020a, 74-91) sosyal bilgilerin Bilim Teknoloji ve Toplum öğrenme alanına yönelik altıncı sınıf öğrenciler üzerine yapılan araştırmada, çizgi roman ve eğitici çizgi filmlerin öğrencilerin derse karşı tutum, motivasyonları ve akademik başarılarında artış meydana getirdiği sonucuna ulaşılmaktadır. Benzer sonuçları barındıran bir başka çalışma ise Gülersoy, Türkal (2020, 3-317)'ın sosyal bilgilerin kazanımlarına yönelik eğitici çizgi roman geliştirme araştırmasıdır. Sosyal bilgiler dersinde eğitici çizgi roman kullanımının öğrenci başarısını artırdığı sonucu elde edilmiştir.

Elde edilen bulgular çerçevesinde sosyal bilgiler öğretmen adaylarının eğitimde çizgi roman kullanımının faydalı olacağı ön görülmektedir. Bu sebepten dolayı üniversitelerde çizgi roman materyal dikkat çekerek eğitimde kullanılmaya başlanmıştır. Mutlu (2019) çalışmasında Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesinde 2018-2019 eğitim öğretim yılındaki son sınıf sosyal bilgiler öğretmen adaylarının çizgi roman materyaline yönelik görüşleri incelenmiştir. Altı haftalık süreci kapsayan çizgi roman hazırlama uygulaması 56 son sınıf sosyal bilgiler öğretmen adayı ile birlikte çizgi roman tasarlanmıştır. Çalışmada araştırmacı tarafından hazırlanan açık uçlu anket formları ve katılımcıların çizgi roman ürünleri içerik analiziyle incelenmiştir. Çalışma sonucunda elde edilen verilere göre sosyal bilgiler öğretmen adaylarının çizgi romana yönelik görüşlerinin olumlu yönde geliştiği sonucuna ulaşılmıştır. Aynı yıl içerisinde yine sosyal bilgiler öğretmen adaylarının çizgi roman algısı üzerine yapılan bir diğer çalışma ise Kurt (2019) tarafından İstanbul Üniversitesi – Cerrah Paşa Hasan Ali Yücel Eğitim Fakültesi 2018- 2019 eğitim öğretim yılındaki birinci sınıfta öğrenim göre 14

sosyal bilgiler öğretmen adayıdır. Ortaokul beşinci sınıf konusun olana Sümerle çalışmanın konusu olarak belirlenmiştir. Araştırma nitel araştırma yöntemlerinden durum çalışmasıyla incelenmiştir. Araştırma sonucunda çizgi romanın odaklanmayı arttırdığı, dikkat çekici olduğu ve kalıcı öğrenmeye imkan tanıdığı sonuçlarına ulaşılmıştır.

Dinç (2021a, 176-179) resimli kitaplar, çizgi romanlar ve müze, kültürün birlikte ele alındığı araştırmada Pera Müzesi için hazırladığı resimli müze kitabı ile kültür ve sanat bağlamında öğrencilerin resimli kitap ve çizgi romanlar aracılığıyla etkileşimde bulunarak bağ kurmalarının sağlandığına ulaşılmaktadır. Elde edilen bir diğer sonuç ise birçok duyuya hitap eden bu görsel materyalin konuların somutlaşmasına imkan sağlamakta olduğu ortaya konmuştur.

Türkiye’de müze eğitimi alanında yapılan ilk doktora tezi Ata (2002) tarafından tarih öğretmenlerinin tarih öğretim programında müze ziyaretlerinin eklenerek, uygun koşullar içerisinde müze ziyaretlerinin yapılmasının gerekliliğinin altını çizmiştir.

Epik (2004) Türkiye’nin ilk yüksek lisans tezi ve ilk uygulama deneysel çalışmasını yapmıştır. Deney ve kontrol gruplu çalışmada deney grubu müze ziyareti yaparken, kontrol grubu sınıf içinde ders işleyerek aynı öğrenimi tamamlamış olmasına karşın deney grubunun kalıcılık düzeyi daha yüksek olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Benzer bir sonuç elde edilen bir başka araştırma ise Gökkaya, Yeşilbursa (2009) tarafından gerçekleştirilmiştir. Bu araştırmada ise sosyal bilgiler dersi kapsamında akademik başarı ve bilginin kalıcılığı bakımından deney ve kontrol grupları karşılaştırıldığında tarihi alanlarda öğretimi tamamlayan deney grubunun kontrol grubuna göre daha başarılı olduğu görülmüştür.

2.8.2. Yurt Dışı İlgili Araştırmalar

Dil öğretimi adına yapılan eğitici yurtdışı çizgi roman çalışmalarından Ghiso, Low (2013) tarafından Amerika Birleşik Devletleri’ne göçmen olarak gelen ailelerin çocuklarının kendilerini daha net ifadebilmesi adına çizgi roman destekli dil öğretim çalışması gerçekleştirilmiştir. Araştırma 8 ve 16 yaşında iki göçmen çocuk üzerinde yapılmıştır. Araştırma 5 hafta hazırlanan çizgi roman üzerinden, haftada 12 ders saatinde gerçekleştirilmiştir. Araştırma neticesinde normalde kendilerini daha zor ifade edecekleri durumlarda çizgi roman yardımıyla kendilerini daha rahat ve net ifade edildikleri sonucuna ulaşılmıştır.

Hosler, Boomer (2011) çizgi roman temelli üniversite öğrencilerinin öğrenimini ele alan araştırma sonucunda, araştırmanın başlarında özellikle bilgi olarak yeterlilik göstermeyen bireylerin araştırma sonucunda bilgi düzeyi ve tutumlarında olumlu yönde değişme olduğu sonucu elde edilmektedir. Üniversite öğrencileriyle yapılan bir diğer araştırma ise Ishikura (2013) de üniversite öğrencilerinin Japon dilinin çizgi roman destekli öğrenimi üzerine araştırmasını gerçekleştirmektedir. Araştırma neticesinde katılımcı öğrencilerin derse karşı tutumlarının olumlu yönde değiştiği ders içi motivasyonlarının eğitim materyali olan çizgi romanla birlikte artmaktadır.

Affeldt, Meinhart, Eilks (2018) çizgi roman temelli 6. sınıf öğrencileriyle yapılan araştırma neticesinde, eğitim çerçevesinde kazandırılmak istenen kazanımlar çizgi romanların günlük hayatta yaşanan veya yaşanacak olayları barındırmasıyla konuların somutlaşmasını ve farklı perspektiflerden görülmesine imkan tanımakta olduğu belirtilmektedir.

Çevre eğitimi ve çizgi roman bağlamını Richter, Randings, Maminirina (2015) tarafından ilköğretimde öğrenim gören 542 öğrenci ile nicel araştırma yönteminin deneysel deseni kullanılmıştır. Araştırmada kullanılan çizgi roman uygulamanın yapıldı yerin coğrafi özellikleri, flora ve faunasına uygunluk barındırmasına dikkat edilmiştir. Araştırma eğitim öğretim yılının bir yarı dönemini kapsamaktadır. Ön test ve son test tekniği kullanılarak öğrencilerin bu süreci ne kadar hatırladıkları belirlenmek istenmiştir. Araştırma sonucunda yapılan ön test ve son test verileri ışığında çizgi roman destekli çevre eğitiminin kalıcı öğrenme imkanı sağladığına ulaşılmıştır.

3. YÖNTEM

Çalışmanın bu bölümünde araştırma deseni, hazırlanan çizgi roman materyali, araştırma grubu, veri toplama araçları ve geliştirilmesi, veri toplama süreci, veri analizi, uygulama süreci ve aşamalarına ilişkin açıklamalar yer almaktadır.

3.1. Araştırma Deseni

Doğan'a göre tek yöntem ile oluşturulan araştırma, o araştırmayı bütüncül olarak ortaya koymada yeterli olmamaktadır. Bir yöntemle yapılan araştırma güçlük barındırmamaktadır. Bu güçsüzlüğü ortadan kevreldirmek adına birden çok yöntemin kullanımı uygunluk arz etmektedir. Yakın dönem içerisinde eğitim araştırmalarının sadece nicel verilerle ortaya konması yönlendiricilik bakımından sınırlı kalmasından dolayı nitel araştırmalarla desteklenmesi bu sınırlılığı ortadan kaldırmakta olduğu görülmektedir (Doğan, 2007, 202). Araştırmacıların nitel ve nicel araştırma yöntemlerinden birini tercih etmesi yerine nitel ve nicel araştırma yöntemlerini özdeşleştirilerek birlikte yer aldığı karma yöntem de bulunmaktadır (Leech, Onwuegbuzie, 2009, 265-270). Hedefe yönelik olarak mevcut araştırma içerisinde iki ya da daha fazla veri toplama yolu kullanılıyorsa buna karma yöntem denilmektedir (Greene, 2005, 269-270). Karma yöntem nicel ve nitel verilerin birarada kullanılma imkanını sağlamaktadır (Johnson, Onwuegbuzie, 2004, 22). Nicel ve Nitel desenin birlikte kullanılmasıyla bütünlük bilgilerin ayrıntılarıyla incelemeye olanak tanımaktadır (Creswell, 2017, 1-9). Sınıf içerisindeki canlı öge olan bireyleri nitel veriler aracılığıyla analizini sağlayarak sürecin daha anlaşılır olabilmesi adına Goodson, Wolker (2005, 108-120) nitel verilerin ehemmiyeti vurgulamaktadır. Sayılarla elde edilen verilerin aydınlatılması amacıyla da nicel verilere gerek duyulmaktadır (Dey, 1993, 10-13). Araştırmanın eğitim açısından yönlendirici olabilmesi için araştırma yöntemi karma yöntem olarak belirlenmektedir. Araştırma kapsamında nitel ve nicel araştırma yöntemleri birlikte kullanılacaktır. Araştırmada karma yöntem deseni olarak, Açıklayıcı Karma Yöntem (Sequential Exploratory

Desing) tercih edilmiştir. Bu araştırma deseni nicel araştırmaların nitel araştırmalarla incelendiği iki merhaleli çalışmadır. Bu yöntemde araştırmanın ortasında nicel veriler bulunmakta olup, nitel verileri nicel verileri açıklamak ve desteklemek için bulunmaktadır. Creswell (2012, 565)'e göre karma desen de öncelikle nicel veriler toplanır, nitel verileri destekleyen nitel veriler elde edilmektedir. Nicel veriler ile araştırmanın geneline görmeye imkan tanımak, geneli görülen araştırmayı ayrıntılandırmak ve eksiklerini tamamlamak adına nitel veri analizinin kullanıldığını belirtmektedir.

Sınıf iklimi içerisindeki biçimlendirici değerlendirmede formal ve informal faaliyetler bütüncül ele alınması (Cowie, Moreland, 2015, 250-252) temele alınarak bu araştırmanın yarı deneysel bir çalışma şeklinde yürütülmesi planlanmıştır. Genellikle araştırmacı nedensel çıkarımlar elde etmek amacıyla yarı deneysel çalışmaya başvurmaktadır. Yarı deneysel çalışma içerisinde grupların belirlenmesi önemli bulunmaktadır. Araştırmanın yapılacağı çalışma grupları, araştırmanın değişkenleri baz alınarak mümkün oldukça eş olmasına dikkat edilmesi çalışma için gerekli görülmektedir (Christensen, Johnson, Turner, 2015, 338).

Araştırmada nitel yöntem kullanılmış olup nitel desenlerden fenomenolojik yaklaşımdan yararlanılmıştır. Fenomenolojik yaklaşım kişilerin olaylara ve olgulara dair görüşlerinin incelenmesine imkan tanıyan nitel bir araştırma desendir. Fenomenolojik yaklaşımla birlikte araştırılmak istenen durum, olay ve olgulara dair bir grubun ya da kişinin görüş ve düşüncelerini net bir şekilde ortaya koymaktadır (Creswell, 2018, 77). Fenomenoloji bilmi alanında araştırmalarda görünen olguları, ayrıntılar halinde incelemeye olanak sağlamaktadır (Yıldırım, Şimşek, 2018, 69). Buradaki amaç çalışma yapılan grubun deneyimlerini anlamlandırma sürecini analiz etmek ve olgulara yüklenen anlamları ortaya koymaktır. Bu çalışma içerisinde Covid-19 sürecinde kapatılan okullarla birlikte eğitim paydaşlarına etkisini ve deneyimlerini olgularla açıklamaktır. Kullanılan nitel yöntemlerden birisi görüşme yöntemi olmaktadır. Görüşme teknikleri içerisinde de ayrıntılara ulaşma kolaylığından dolayı yarı yapılandırılmış görüşmeye araştırmada yer verilmektedir. Yıldırım, Şimşek (2018, 285)'e göre yarı yapılandırılmış görüşme, araştırmacı görüşmede yöneltilecek soruları önceden hazırlar ve görüşme esnasında katılımcıya göre sorular yeniden yapılandırılabilir. Bu bağlamda özellikle yarı yapılandırılmış görüşme yapılmasında katılımcıların; duygu, düşünce ve hisleri yüzeye çıkarabilmesini

sağlamasından kaynaklanmaktadır. Törnükü (2000, 547)'e göre yarı yapılandırılmış görüşmeler önceden hazırlanan soruların katılımcı nezdinde bir sorunun içinde bir başka soru cevaplanmış ise aynı soruyu sormaya gerek kalmaz, bu açıdan yarı yapılandırılmış görüşme doğası gereği eğitimbilim araştırmalarına uygun görülmekte olduğu ifade edilmektedir.

Araştırmada başvuru olan bir diğer nitel araştırma yöntemi ise gözlem olmuştur. Gürbüz, Şahin (2016, 422)'e göre araştırmalarda sıklıkla kullanılan yöntemlerden birisi de gözlemdir. Araştırmaya katılanlar hakkında durum ve davranışların gözlemci tarafından katılımcıların duygu ve düşüncelerini farketmeye imkan tanımaktadır. Karasar (2013, 158) ise gözlemin katılımcı ve dışardan olmak üzere ayrıldığını ifade etmektedir. Yapılan bu araştırmada katılımcı öğrencilerin materyale yönelik düşünce ve duygularını aktarmak amacıyla dışarıdan gözlem yöntemi kullanılmaktadır.

3.2. Hazırlanan Çizgi Roman Materyali

XX. yüzyıl içerisinde çizgi roman sadece basılı kültür olarak kalmayıp müze ve sergiler içerisinde de yer almaktadır. Bu düşünceden yola çıkarak çizgi roman materyalini oluşturacak temanın müze ziyareti içermesi fikri ortaya çıkmaktadır.

Hatton (2012, 134-147) müzelerin sahip olduğu görevlerin zaman içerisinde değişimi kamu koleksiyonlarının başlaması, müzeleri ziyaret edenlere katkısı, müzelerin sahip olduğu misyonlarının toplum için faydaları şeklinde aktarılır. Müzelerin bu hususta çağı takip eden ve dönem koşullarında yenilendiği görülmektedir.

Erdoğan (2003, 4) geleceği aydınlatarak yön verebilen müzeler, eğitimi salt gaye edinmemekle beraber, eğitim başta olmak üzere her alanda varlığını göstermektedir. Müzelerin aktif katılıma imkan tanıyan yapısıyla öğrencilerin bilişsel ve duyuşsal öğrenmelerine olanak tanımaktadır. Yapılandırmacı yaklaşım bağlamında da öğrencilerin yaparak yaşayarak öğrenmelerine imkan tanıyan müzeler okul dışı öğrenme ortamları arasında elzem konumda yer almaktadır. Okul dışı öğrenme ortamı olan müzeler hakkında Gündüz (2012, 265-267) imgeler yardımıyla duygular sanata ilham kazandırır, herhangi bir sanat ürününün kişide uyandıracak ilham ile oluşturulacak imgeler uygunluk gösterirler. Bireylerin yaşantıları neticesinde ortaya çıkan deneyim ve tecrübeleri ne kadar çok ise o kadar çok imge oluşturacak unsur bulunmaktadır.

Ancak bir kiři çok fazla hatırası var diye kesinlikle geniş bir hayal dünyası vardır sonucuna ulaşamaz. Bireylerin hatıralarından yola çıkarak imge çıkarmaya eğilimli ve yeteneklerinin de var olması gerekir. Satı Bey de bu bağlamda okul dışı öğrenme ortamlarının varlığını gerekli görmektedir. Okul dışı öğrenme ortamlarından biri olan müzenin eğitim adına yaparak yaşayarak öğrenme imkanının gerekliliğini aktarmaktadır.

Müzeler ile öğrencilerin tanışmaları yapılan ziyaretler neticesinde olmaktadır. Şahan (2005, 500-501) aktif öğrenme alanı olan müzelerle öğrencilerin yapıkları erken dönem okul ziyaretlerinin kişileri etkilediği aktarılmaktadır. Eğitim yaşam boyu devam eden bir süreç olarak ele alındığı zaman her yaştan, her kesime hitap eden müzelerin bulunması mümkün kılınmaktadır. Elbette eğitim çatısında öğretim programlarının içerisinde önemli bulunan konuların başında ise kültür aktarımı yer almaktadır. Yapılan araştırmada müzelerin eğitime daha entegre halde olması ortaya konmuştur. Bu bağlamda müzelerle erken dönem okul gezileriyle tanışma fırsatı edinmeyen İstanbul'daki İslam Bilim ve Teknoloji Tarihi Müzesini ziyaret edemeyen bireylerin çizgi roman üzerinden bu müzeden haberdar olmasını ve müze ziyareti hakkında bilgi alması çizgi roman aracılığıyla deneyimleyebilme imkanı bulmaları amaçlanmaktadır.

Ustaoglu (2012, 39-41) öğrenciler üzerinde sanatsal ve estetiksel beğenin artmasına imkan tanıyan sanal müze, yer ve mekan sınırlılığı olmadan somutlaştırma imkanını sınıf içerisine taşıyabilmeyi sağlamaktadır. Hazırlanan çizgi roman içerisinde dönem koşullarından gereği maddi olarak müze ziyaretinden mahrum kalmanın önüne gemek adına sanal müze gezilerine paneller içerisinde hikaye örgüsünde iki kere ayrı noktalarda yer verilmektedir.

Sternberg (1989, 154) kişilerin duygu ve düşüncelerini harmanlamaya imkan tanıyan müze eğitimi bireylerin motivasyonunun artmasını sağlar. Müze ve müze eğitimindeki bireyler orjinal eserlerle bağ kurarken heyecanlanmakta olup orada müze ziyareti yapan bireyler sadece bilgi öğrenmekle kalmayıp aynı zamanda bulundukları toplum içerisinde kültür ve birçok görsel öge ile görsel farkındalık sağlamaktadır (akt. Şahan, 2005, 488). Çizgi romanın heyecan ve motivasyon sağlaması böylece müze ziyaretini içeren hikayeyele perçimlenmektedir.

Ata (2002, 76) müzelerin özellikle tarih konuları öğretiminde elzem olduğunu vurgulamaktadır. Seçilen öğrenme alanı ve kazanımların tarih yoğunluğunun daha fazla olması müze aktarımına olanak sağlamaktadır. Sosyal bilgiler dersi içerisinde Meydan (2014, 404) farklı yöntem ve tekniklerle öğrenme alanlarına ait konular somutlaştırılabilmektedir. Sosyal bilgilerde gündelik hayatla konuların bağlantı kurabilme bağlamı bulunmasından dolayı, kazanımlar somut hale gelmektedir. Fen Bilgisi derslerinde bilgi ve deneyim kazanmaya imkan tanıyan laboratuvar imkanları olduğu gibi sosyal bilgiler dersi için de laboratuvar niteliğinde; müzeler ve tarihi mekanlarla öğrenmeyi yerinde ya da tarihe tanıklık eden nesnelerle deneyimleyebilme fırsatı sunmaktadır.

Müzelerin böylece eğitim sınırları içinde konumu açık ve net görülebilmektedir. Özellikle kültür aktarımını sağlayan sosyal bilgiler dersi için müzeler elzem konuma sahiptir. Ata (2013, 342) sosyal bilgiler dersi kapsamında yer alan öğrenme alanlarına ait kazanımlara yönelik öğretimde müzelerin görsellik ve somut nesneleri barındırması eğitim sürecinin anlaşılır kılmaktadır. Müze ziyareti böylece öğrencilerde deneyimleyerek öğrenme imkanı edinmelerini mümkün kılmakta olup, anılarında kalacak deneyim olmaktadır. Tüzün (2010, 26) fen bilimlerini ve sosyal bilimleri direkt ya da bağlantılı olarak ilgilendiren nesneleri müzeler koleksiyonları üzerinden ziyaretçileriyle iletişim kurabilmektedir. Müzeler bu bağlamda sosyal bilgiler dersinin atölyesi niteliğini göstermektedir.

Değişen ve gelişen şartlar itibarıyla müzeler eğitimin yapıldığı yeni yaklaşım alanları olarak değişmekte ve yeni sorumluluklar da almakta olup daimi sorumluluğu olan bilgi ve kültür aktarımını da devam ettirmektedir. Yapılan araştırmanın sosyal bilgilerin Bilim Teknoloji ve Toplum öğrenme alanının dört kazanımından biri olan SB.7.4.2. Türk-İslam medeniyetinde yetişen bilginlerin bilimsel gelişme sürecine katkılarını tartışır. Türk- İslam medeniyetinin bilimsel alanda ulaştığı seviyeye vurgu yapılır. el-Harezmi, Fârâbî, İbn-i Sînâ, el-Cezerî, İbn-i Haldûn, Ali Kuşçu, el-Hâzinî, Piri Reis ve Kâtip Çelebi gibi bilim insanlarına ve bunların araştırmalarına değinilir, kazanımına dayanarak eğitici çizgi roman materyalinde yer olarak İslam Bilim ve Teknoloji Müzesi tercih edilmiştir. Hazırlanan eğitici çizgi roman materyalinde yer olarak müze seçilmesinde geçmiş ve geçmişe ait olan kültürleri anlamaya ve anlamlandırmaya yardımcı yegane unsur olan müzeler aracılığıyla kültür ve bilgi aktarımının yapılması adına tercih edilmiştir.

Araştırmanın yapıldığı yaş grubuna Oruç (2006, 66-67) mizahi olarak öğrencilerin beğenisini kazanacak yegane unsur gerçek hayatla bağlantıları bulunması gerektiğini ortaya koymuştur. Bu bağlamda hazırlanan eğitici çizgi roman materyalindeki güldürü öğelerinin gerçek hayatla bağlantısı bulunması göz önünde tutulmuştur. Bir anlatı sanatı olarak çizgi roman varlığını ve gelişimini her geçen gün okuyucularına ifade etmektedir. Çizgi roman materyaliyle yürütülen ders içerisinde öğrenci motivasyonu artmakta olduğuna dair sonuçlar elde edilmektedir (Hutchinson, 1949; Caruso, Freitas, 2009; Popa, Tarabuzan, 2015; Topkaya, Şimşek, 2016).

Çizgi roman materyali oluşturulurken öncelikle hedef kitle belirlenmiştir. Belirlenen hedef kitlenin ortak özellikleri ve onları ilgisini çekebilecek unsurlar araştırılmaktadır. Araştırma sonucunda elde edilen verilere dayanarak hikaye akışında yer alacak ana kahraman ve yardımcı diğer kahramanların kimlikleri oluşturuldu. Her karakterin hayali olsa bile bu dünyadan dönem ve koşullar içerisinde gerçeklik barındırması mühimsenmektedir. Bu bağlamda olabildiğince gerçekçi ve olağan bir ortam içerisinde olağanüstü güçlere sahip kahramanın gözünden hikaye aktarılmaktadır. Oluşturulan kahramanın bu gibi özellikleri barındırmasındaki aslı hedef çizgi romanı okuyan öğrencilerin anı, deneyim ve hikayenin bir parçasıyla kendilerini özdeşleştirmeleri beklenmektedir. Bu gibi durum bağ kurulmasını kolaylaştırarak öğrencilerin öğrenmelerinde iz bırakmak istenmiştir.

Yağlı (2017, 30) Türk halkı sözlü hiciv ve mizaha Hacivat-Karagöz, Keloğlan, Nasrettin Hoca ve Bektaşî fıkraları sayesinde yakın konumda yer almaktadır. Red Kid ve Asterix çizgi romanlarının sahip olduğu başarının arkasında en mühim öğeler hicivin başarılı kullanımı özellikle dövuş sahnelerine vurgulu hiciv ve resim sanatıyla bunun uyum ve uygunluk arz etmesinden kaynaklanmaktadır.

Hayal kurabilme yetisi çocukluk döneminde daha etkin olarak yer almaktadır. Çocukların bulundukları dönem itibari ile yaratıcılıkları sınırsızdır. Bu bağlamda hedef kitle çocuk olduğunda; Ön yargıların bulunmadığı kuvvetli sezgilerin olduğu, dil, din, ırk ayrımı yapmadıkları bütün nesne ve canlılarla iletişime geçebildikleri güldürü öğelerini sevdikleri enerjilerinin yüksekliği kurdukları duygusal bağla göstermektedirler (Dedeal, 2018, 14). Bunu temele alarak çocuklar için hazırlanan eğitici çizgi roman içerisinde ön yargısız, ayrılıkçı yaklaşımların yer almadığı ve çevredeki canlı ve cansız tüm nesnelere iletişimde olabilmelerine imkan tanıyan eserler olması gerekmektedir.

Çizgi roman birçok farklı konuyu ele alabilmesinden yola çıkılarak, hazırlanan çizgi roman materyaliyle sosyal bilgiler dersi kapsamında müze gezisi temelli çizgi roman içerisinde bilgi aktarımı sağlarken soyut konuların somutlaştırılması ve etkin okuma yapabilme imkanı barındırması amaçlanmaktadır. Hazırlanan bu eğitim materyali sosyal bilgiler ders kazanımları dışında müze eğitimi ve genel müze kültürünün aktarımını barındırmaktadır. Müze temelli çizgi roman oluşturulmasında sosyal bilgilerin doğası gereği müze ile bağdaşık konumda yer alması ve pandemiden dolayı müze gezisi yapayan öğrencilerin hem geçmiş müze anılarını canlandırmak hem de daha önce müze gezisi yapmayan öğrencilerle de çizgi roman içerisinde müze gezisi yapma imkanını sağlamaktır. Hazırlanan materyal sosyal bilgilerin 7. sınıf Bilim Teknoloji ve Toplum öğrenme alanının iki kazanımına yönelik meydana getirilmektedir. Yüksek lisans tezi için hazırlanan çizgi roman materyali sosyal bilgiler Dersinin SB.7.4.2. Türk-İslam medeniyetinde yetişen bilginlerin bilimsel gelişme sürecine katkılarını tartışır. Türk- İslam medeniyetinin bilimsel alanda ulaştığı seviyeye vurgu yapılır. el-Harezmi, Fârâbî, İbn-i Sînâ, el-Cezerî, İbn-i Haldûn, Ali Kuşçu, el-Hâzinî, Piri Reis ve Kâtip Çelebi gibi bilim insanlarına ve bunların araştırmalarına değinilir. SB.7.4.3. XV-XX. yüzyıllar arasında Avrupa’da yaşanan gelişmelerin günümüz bilimsel birikiminin oluşmasına etkisini analiz eder. Matbaanın icadı, Dünya’nın yuvarlak olduğunun bilimsel olarak ispat edilmesi, kütle çekim kanunun keşfedilmesi, buhar makinesinin icadı vb. gelişmeler ile bunların etkileri ele alınır (MEB, 2018) kazanımları çizgi romanın içerisinde bilgi temelinde yer almaktadır. Greenfield (2017, 90-110) eğitim işlerliği adına öğretmenlerin de popüler kültür içerisinde olan programlara hakim olması ve onların eğitim faaliyetine entegre etmesi elzem olarak görülmektedir. Bu bağlamda hazırlanan çizgi roman materyali İstanbul ilinde iki farklı devlet ortaokulunda ders içerisinde iki haftalık ders periodu içerisinde yardımcı dijital eğitim materyali olarak kullanılmaktadır.

Araştırma için hazırlanan çizgi roman materyali toplamda 109 panelden oluşmaktadır. Paneller içerisinde çevre, ortam ve durumun analizine imkan tanıyan, diyalogların bulunmadığı sekiz sessiz panel, bir durumdan bir başka durum ya da olaylar arası geçişe imkan tanıyan beş farklı geçiş paneli, hikaye örgüsü içerisinde geçmişe dönmeye olanak tanıyan yedi flash back paneli, hikaye anlatıcısının dış sesi niteliğinde bant yazılar ise 26 panelde yer almaktadır. Bu panellerin bölümlenmesinde panellerin yazı ya da sadece resimle boğulmamasına, okuyucunun öğretim ve eğitime

birarada ulaşması adına kelime, renk, ortam, diyalog seçimleri ve hikaye örgüsündeki bağlam göz önüne alınmaktadır. Hazırlanan son panel ise çizgi romanın doğuşuna ithafen siyah beyaz olarak okuyucunun hayalinde renklendirmesine imkan tanır şekilde hazırlanmaktadır.

Hazırlanan çizgi roman materyalinde paneller içerisinde bir ya da iki konuşma balonu kullanılmasına dikkat edilmektedir. Bir panelede yoğun konuşma balonları hem grafik sanatının anlaşılabilirliğinin hem de çizgi romanın doğasının anlaşılmasını zorlaştırmaması adına paneller zaman uygun akışta bölünmüştür. Çizgi roman materyali oluşturulurken çizgi romanın doğasında yer alan güldürü öğeleri, eleştirel düşünme, sorgulama, mübağla gibi unsurlar yaş grubu göz önüne alınarak yer verilmiştir. Materyal içerisinde ortam analizlerinin anlaşılabilir olması adına üç farklı perspektiften aynı ortam art arda farklı paneller içerisinde aktarılmıştır ki buradaki amaç geçişleri anlamlı kılmak ve ortamın geçeklik bağlamını sağlayabilmektir. Paneller içerisindeki ortamların gerçekliğini yansıtmak adına günün farklı saatlerini aktarmaya olanak sağlayan güneş ışığından da yararlanılmaktadır. Panel içindeki kahramanların aynı jest, mimik ve davranışın panelden panele devamlılığı çizgi romanı resimleştirip durağan konuma getirmektedir. Bu bağlamda çizgi roman içerisinde uygun duygu ve düşünceler kahramanların jest ve mimiklerinden anlaşılabilir konumda yer almasından dolayı hazırlanan materyalde arka arkaya aynı jest ve mimiklerin sürerliliği yoksa aynı olmamasına dikkat edilmiştir.

Çizgi romanın oluşumunda ilk olarak senaryo yer almaktadır. Senaryo içerisinde kahramanlar ve onların karakteristik özellikleri, ortam, aktarılmak istenen kazanımlar ve sosyo-kültürel öğeler aynı zeminde harmoni içinde yer alması hikaye örgüsünü ortaya çıkarmaktadır. Başlangıç aşamasında ayrı ayrı sayfalara her kahraman ya da karakterin kişilik ve fiziksel özellikleri not alınmaktadır. Bu aşamada kahramanın olay örgüsü içerisinde yansıtılmak istenen görünümü, davranışları, mimik ve tepkileri belirlenmiş olmaktadır. Kahramanların yavaş yavaş belirginleşmesiyle birlikte senaryo ve yaşanacak olaylar tek bir paragraf halinde kabaca serim, düğüm ve çözüm şeklinde not alınmaktadır. Ana şema etrafında müze eğitimi temelli çizgi roman panelleri bir bütünün parçaları halinde ayrı ayrı düzenlenmiştir. Karakalemle kağıt üzerine ortam, renk, ışık, perspektif ve diyalogların olduğu 80 çizgi roman paneli çizildikten sonra, bu çizimler Pixton web sitesi üzerinden dijital hale 109 panel şeklinde hazırlanmıştır. Her çizgi romanda olduğu gibi hikayeninde bir isme ihtiyacı

vardı. Başkahramanın adını çizgi romana vermek genel geçer kabuller içerisinde yer almaktadır. Ayasofya Camii'nin sembolü haline gelen kedi Gli'den esinlenilerek, hikayenin geçtiği İslam Bilim ve Teknoloji Tarihi Müzesinin hayali kahramanı olan Müze Kedisi yani kısaca Mücke çizgi romanın hem kahramanı hem de eserin adı olmuştur.

Oluşturulan çizgi romanın başkahramanı 12 yaşında 7. sınıfa giden Pamir adına sahip, kız öğrenci olarak tasarlanmıştır. Okuyucu kitlesiyle kolaylıkla özdeşleşim sağlaması adına aynı yaş grubundan olmasına dikkat edilmektedir. Başkahraman olan Pamir'in özel güçlerini fark etmesiyle isminin akılda kalıcılığını arttırmak adına Pam kısaltması kullanılmaktadır.



Şekil 2: Çizgi Roman Giriş Panelleri

Çizgi romanın girişinde direkt hikaye anlatımı yerine okuyucuda merak ve heyecan uyandırıcı bir durumla başlanmak tercih edilmektedir. Bu bağlamda yukarıda yer alan üç ardışık panel kullanılmaktadır. Böylece fütüristik bir arka planda ne olduğu ve ne olacağına dair gizemli bir giriş kullanılmaktadır. Grafikleri anlamlandırmak adına bant yazılara başvurulmaktadır. Yukarıdaki ardışık panellerle kahramanın özel güçlerine sahip olduğu ilk an olduğu anlaşılrsa da bu özel güçlerinin ne olduğu ya da neler olduğu okuyucunun farketmesine imkan tanımak adına hikaye içerisinde yavaş yavaş ortaya çıkacaktır. Yukarıdaki paneller içerisinde Pamir'in pelerinli bir kahraman kıyafeti içerisinde olduğu görülse de birçok süper kahramanda olduğu gibi normal hayatında elbette böyle giyinmemektedir. Bu giysi ancak özel gücü ortaya çıktığında belirlemektedir. Böylece doğaüstü güce geçişin okuyucu tarafından netleşmesini de sağlamaktadır. Girişlerde kullanılan bu heyecan ve merak uyandırıcı güdü paneller

arası geçişlerle sürerlilik göstermesi hedeflenmiştir. Bu bağlamda da her özel gücünü kullanmaya geçerken Pamir aynı arka plan üzerinden geçiş yapılmaktadır.

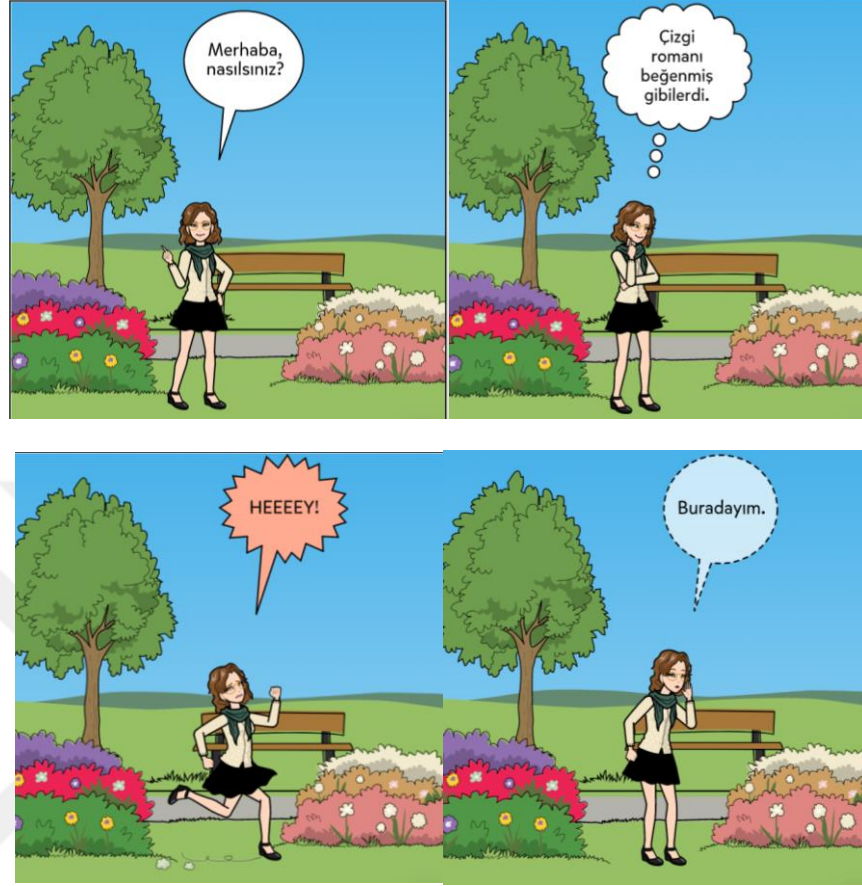


Şekil 3: Çizgi Roman Karakterleri

Dedeal (2018, 32) karakter meydana getirmekte bireyler özgürdür. Geçen zamanla birlikte Disney'in ana karakterlerinin aynı özelliklere sahip ufak değişikliklerle birbirinden ayrıldığı görülmektedir. Örneğin prensler; İri ve hafif çekik gözlü, ince çeneli, küçük burunlu, genellikle mavi gözlü olmaktadır. Senaryoya göre giysilerde ufak değişiklikler yapılsada ana hat aynı olmaktadır. Bu bağlam dikkate alınarak hazırlanan çizgi roman içerisinde kahramanların tasarımları yapılırken bulunulan coğrafya kahramanların fiziki ve dış görünüşlerinin seçiminde göz önünde bulundurulmuştur. Bu bağlamda her ten rengine yer verilirken daha çok buğday ve esmer ten rengine sahip, koyu renk gözlere sahip kahramanlar oluşturulmuştur. Ayrıca çizgi romanın bahar mevsimini temsilen hazırlanmasından kaynaklı olarak kıyafetlerin de uyum içinde bütünlük arz etmesine dikkat edilmektedir. Aynı zamanda çizgi romanın gerçeklik algısı için kıyafetlerin dönem koşulları içerisinde olması da okuyucu için mühim öğelerden biri olarak yer almaktadır. Hazırlanan çizgi roman materyali içinde tek yaş grubundan insan kullanmamaya da ayrıca önem gösterilmiştir. Buradaki amaç hem empatiyi hem de farklı perspektiflerden bakabilmeyi okuyucuya göstermek üzerinedir.

Çizgi romanın değişmez iki unsuru resim ve yazı bileşeninden meydana gelmektedir. Semboller, ikonlar da sanatçıların ellerinde çizgi romana anlam katan görsel unsurlar olarak şekil ve form kazanırlarken, yazı bileşenin de bant yazılar ve konuşma balonları olarak yer almaktadır. Toplamda 26 bant yazılarının dört tanesi aşağıda geri kalanları ise yukarıda yer almaktadır. Bant yazıların tamamı aynı yönde

kullanılmak istense de programa eklenen bazı arka fonlarda resim ya da objeyi kaybetmemek adına bu dört panelde aşağıya alınmaktadır.



Şekil 4: Konuşma Balonları

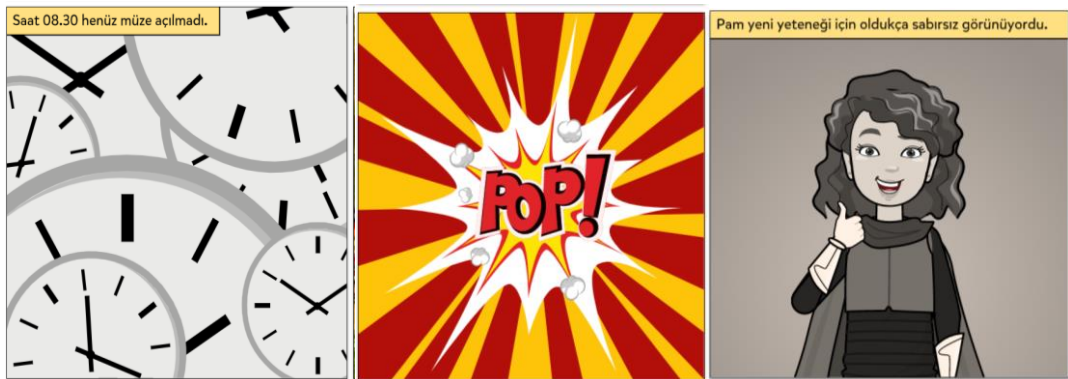
Pixton Web 2.0 aracı ile yapılan çizgi roman içerisinde dört farklı konuşma balonu çizimini sunmaktadır. Bu konuşma balonları yukarıda yer alan soldan ilk satırın paneli içerisindeki normal konuşma balonu yer almaktadır. Bu konuşma balonu çizgi roman içerisinde diyalog ve canlılığı sağlamasından kaynaklı olarak daha çok kullanılmaktadır. Bu panelin bitişiğindeki paneldeki balon ise düşünce balonu şeklinde yer almaktadır. Bu düşünce balonunda kahramanların öz eleştiri yapmalarını ve sorgulamaları için imkan sağlamakta olup, durum ya da olayın daha iyi anlaşılmasını sağlamak için kullanılmaktadır. Soldan ikinci satırın ilk panelinde ise yüksek sesi temsilen kırmızı ve yıldız köşeli balonu görmek mümkün olmaktadır. Bu diyalog balonu ani tepkilerde, sınıf içi söz alma, kazanıma dair bilgilerin yer aldığı diyalogları görsel olarak daha çarpıcı kılmak adına kullanılmaktadır. Panel içerisinde karakterin ayağı ile çim arasında hava izi görülmektedir. Panellerin içerisinde bırakılan hava izleri nesnelerin hareket ettiğini okuyucuya hissettirmektedir. Bu panelin bitişiğinde ise kesik çizgilerle etrafı belirlenen konuşma balonu ise sessiz, fısıltıyla konuşmayı temsil

etmektedir. Bu konuşma balonu ise daha çok Pamir'in özel gücü sırasında onunla konuşan nesne ya da canlılar tarafından eser içerisinde kullanılmaktadır.



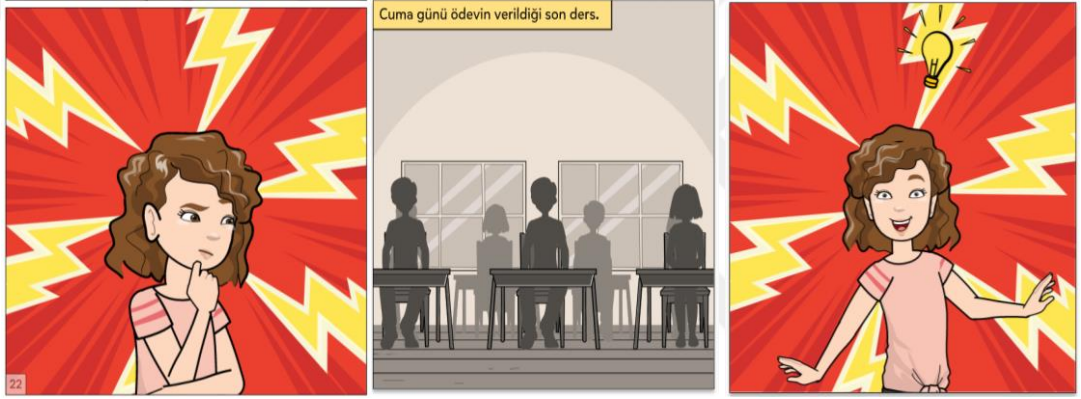
Şekil 5: Pixton Konuşma Balonu Hazırlama

Çizgi romanın içerisinden alınan yukarıdaki soldan ilk panel içerisinde Müze Kedisi konuşuyormuş gibi görünse de aslında Pixton web sitesi üzerinden cansız nesne, hayvanlar, bitkilerin konuşma imkanı bulunmamaktadır. Konuşma yetisi yalnızca insanlara özgü bırakılmaktadır. Bu bağlamda hazırlanan çizgi roman içerisinde çınar ağacı, lale, gökyüzü, Dünya küresi, müze duvarları gibi nesneler ve canlı diğer varlıklar aynı yöntemle konuşturulmuştur. Bu yöntem ise o an sahneden olmayan insanın diyalogu konuşturulmak istenen nesne ya da canlıya ait olması adına onun arkasında panel dışına saklamaktır. Konuşma balonun üçgen ucu konuşmacıya ait olacağı için konuşturulmak istenenler sağ ya da sol köşede yer alamak durumunda kalmaktadır. Bu bağlamda ikinci paneldeki kahraman Müze Kedisinin konuşmasını yapar ancak panel dışına görünmeyecek şekilde saklandığı zaman ilk panelde olduğu gibi Müze Kedisinin konuşması halinde okuyuculara ulaşmaktadır. Bu yöntemle hazırlanan 44 panel yer almaktadır.



Şekil 6: Durağanlığı Kıran Paneller

Bir panelden bir başka panele geçerken ortam, durum, koşullar, kahramanlar vs. değişmektedir. Resimdeki gibi bir kare bitti, diğer karedeki görsele bakılırsa çizgi roman boyutlarını kaybederek durağanlaşmaktadır. Durğan hale geçmemek adına geçiş kareleri dikkat ve odaklanmayı aktif tutacak şekilde her durum için ayrı ayrı dizayn edilmiştir. Geçiş panellerinde kimi zaman bant yazılar geçişin nereye ya da neye olduğu hakkında okuyucuya bilgi verilirken kimi zamanda sessiz geçişlerle yapılmaktadır. Yukarıda yer alan ortadaki panel sessiz geçiş paneline örnektir. Solda yer alan geçiş panelinde saatlerin bulunduğu görselle zaman vurgusu verilerek müzeye ulaştıklarında müzelerin saat kaçta ziyarete açılacağıyla ilgi ardışık panelinde kazanım bilgisi yer almaktadır. En sağdaki panel ise kahramanın özel güçlerini kullanması dair hislerini aktararak bu güçlerin kullanımına geçişi sağlamaktadır.



Şekil 7: Akış Panelleri

Çizgi romanda zaman akışı paneller arasında sağlanmaktadır. Bu yüzden okuyucuya zaman algısı doğru verilmelidir ki okuyucu paneller arasında zamanın ne olduğunu araştırmaya gitmesin. Zaman konuşma balonunda ya da akış kutularında da belirtile bilmektedir. Yukarıda yer alan en sol ve en sağ paneller flash back panellerinin başlangıcı olarak yer almaktadır. Flash back panelleri başlamadan önce okuyucunun zaman algısını kırmadan bir bütünlük içinde yer alması adına, flash back için geçişte sorulan bir sorunun akabinde o anı düşünme eylemi başlayarak anı hatırlanmaya başlar. En soldaki panel ise bu anıyı düşünme eyleme şeklinde jest ve mimikleriyle uyumlu hale getirilerek hazırlanmaktadır. Aynı zamanda bu panel yine sessiz geçiş panellerine örnektir. Ortada yer alan panel ile geçmişe gitme eylemi iki farklı yolla aktarılmaktadır. İlk olarak bu paneli gören okuyucu bir farklılık olduğunu hemen fark etmesi adına tüm akıştan zıt durumda yer alan renklerle karşılaşmaktadır. Bu bağlamda flash back panellerinin tamamı gri ve tonları şeklinde yer almaktadır.

İkinci yol olarak ise flash back geçişin başladığı ilk panel olan bu panelin bant yazısında geçmişe ait zamana dair geçişin olduğu bilgisi yer almaktadır. Yukarıda yer alan en sağdaki panelde ise kütleleşmiş olan bulma, keşfetme, hatırlama gibi anlarda kullanılan baş üzerinde ampul yanma şeklinde flash back panellerinin bitişi olarak yer almaktadır. Hikaye içerisinde bütün flash back panelleri kırmızı üzerine sarı şimşeklerin yer aldığı arka plan içerisinde hazırlanmaktadır.



Şekil 8: Fütüristik Arka Plan

Bunlara ek olarak yukarıda yer alan çizgi roman panellerinden de anlaşılacağı üzere çizgi roman kahramanı Pamir'e özel güçleri yüklendiği zaman başlangıçtaki paneldeki fütüristik arka planla değişime geçmektedir. Buradaki sürerlilik okuyucu yazılara bakmasada bu paneli her ördüğünde ya özel güçlerini kazandığını ya da özel güçlerini kaybettiğini farketmesini sağlamaktadır.



Çizgi romanların özgün dil ve anlatım unsurları bulunmakta olup çizgi roman içerisinde sadece büyük harf ya da sadece küçük harfle yazmak mümkün olmasıyla beraber, harfler günlük dile uygun hale getirilerek cümleler kullanılabilir. Hazırlanan çizgi roman panelleri içerisinde Türkçe'nin dil ve anlatım kuralları çerçevesinde, noktalama işaretleriyle birlikte diyaloglar çizgi romanda yerini

almaktadır. Aynı zamanda yukarıda solda yer alan panelde görüldüğü gibi harfler uzatılarak seslenme şekli canlandırılmaktadır. Bu seslendirme kahramanın elini ağız yanına koyarak beden diliyle pekiştirilmiş konumda yer almaktadır. Yukarıdaki sağdaki panelde de görüleceği gibi kimi zaman cümle içinde vurguyu göstermek ve önemini belirtmek adına bilgi içerikli kelimelerin tamamı da büyük harfle yazılmaktadır.



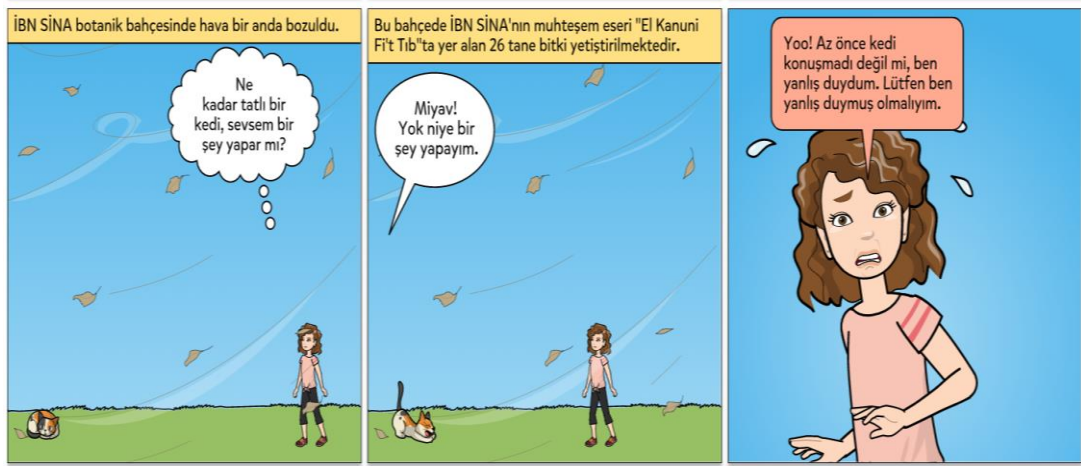
Şekil 9: Sosyoloji Temelli Oluşturulan Karakterler

Çizgi romanın toplum üzerindeki etkisi yadsınamaz bir gerçek olmasından dolayı hazırlanan çizgi roman materyali içerisinde yukarıda solda yer alan panel içerisinde de Pamir'in annesiyle konuşması günlük dilde kullanılan kelimelerin hem nezaket hem de saygı bağlamında bulunmasına özen gösterilmiştir. Genel olarak çizgi romanın içerisinde sen dili kullanımı yerine ben dili kullanımı tercih edilmiştir. Yukarıda sağda yer alan panelde ise 7. sınıf sosyal bilgiler dersi işleyen bir sınıf ortamı oluşturulmuştur. Bu sınıf ortamında öğretmenin sorusuna karşılık yüksek sesle söz almak isteyen öğrenci, ısrarla söz almak isteyen öğrenci ve dersin bitimine ne kadar kaldığını düşünen öğrenciyi aynı panel içerisinde görebilmek mümkündür. Bu sınıf ortamı günlük olarak karşılaşılabilecek unsurları barındırmasına dikkat edilmektedir.



Şekil 10: Müzeye Giriş Panelleri

Hazırlanan çizgi romanda yukarıdaki panellerle birlikte hikayenin akışına yön verecek ve kazanımların yer aldığı bilgiler aktırılmaktadır. İslam Bilim ve Teknoloji Müzesine bulunduğu kanum itibariyle tramvayından ardından yürüme yoluyla ulaşım açık konumdadır. Bu bağlamda çizgi romanı okuyan bireyler İstanbul'da olmasalar ya da daha önce buraya gitmemiş olsalar bile hangi toplu taşımayla, nasıl ulaşacaklarına dair fikirlerinin olması istenmektedir. Aynı zamanda geçişleri bir anda hop burada hop burda şeklinde değil, yine hayatın içinden normal şartlar altında olması dikkate alınmaktadır. İslam Bilim ve Teknoloji Tarihi Müzesi, Gülhane Parkı'nın içerisinde yer almaktadır. Bu bağlamda da müzeyi anlatırken direkt müzeye geçmek yerine müze binasının tarihçesi, müzenin tarihçesi, Gülhane Parkı'nın gerçek görselleri, parkın görünümü ve müzenin farklı açılardan gerçek görüntüleriyle doğrudan aktarım sağlanmak amaçlanmaktadır. Buna ek olarak çizgi romanda sadece ana kahramanlar konuşup çevrenin tamamen sessiz olduğu bir ortam olmasının önüne geçmek adına, yukarıdaki soldan üçüncü panelde de görüldüğü gibi o anda, oradan geçen kişilerin kendi arasındaki diyaloglarına da yer verilmiştir. Bu diyaloglar aracılığıyla bu alan içerisinde yer alan bir başka müze bilgisi okuyuculara iletilmektedir.



Şekil 11: Günlük Yaşamdan Kesitler

Hazırlanan çizgi roman materyali içerisinde günlük hava değişimlerine de yer verilmektedir. Yukarıdaki ardışık paneller aracılığıyla olağanüstü bir durumdan önce değişen hava olayı aktarılmaktadır. Olağan üstü olaylardan önce hava durumunda oluşan değişikliğe fantastik eserlere rastlamak mümkündür. Çizgi roman materyali içerisinde kahramanların tepkileri ve diyalogların akış içerisindeki uyumu göz önünde tutulmuştur. Soldan üçüncü panele bakıldığında Müze Kedisi'nin ona cevap vermesine karşın yüz ifadesinde korku ve şaşkınlığı barındırmasına dikkat edilirken, sözel olarak ilk tepki ise inkar olarak kullanılmaktadır. Ayrıca bu gibi teki önem arz eden durumlarda ise kahramana zoom yaparak analizi arttırmak hedeflenmektedir. Çizgi romanların olağanüstülük barındığı bilinse de okuyucuların ortaya çıkan özel güce karşı kahramana paralel anlama yaşamasından kaynaklı olarak tepkilerin olabildiğince doğal olması istenmiştir.

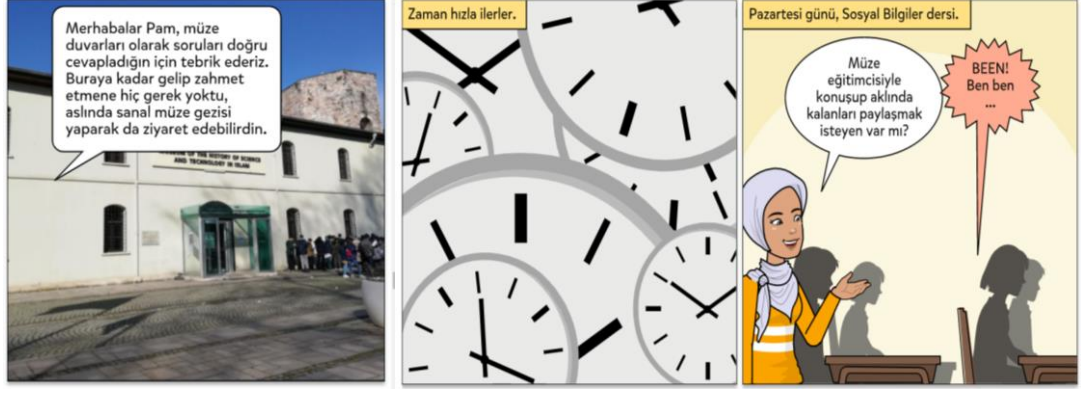


Şekil 12: Özel Güçlerin Anlatılması

Çizgi roman kahramanı olan Pamir yukarıdaki panellerde görüldüğü üzere özel güçlerini ilk kez öğrenmektedir. Burada nesnelerle, hayvanlarla ve bitkilerle konuşma gücünü kazanan kahramana bir sınırlayıcılık getirilmiştir. Her canlı ya da cansızla konuşabilir ancak onlarda konuşmak isterse ancak bu iletişimin gerçekleşeceği belirtilmektedir. Buradaki amaç sınırsız gücün önüne geçerek iletişimin her koşulda karşılıklı bir sanat olduğunun kavranması üzerinedir.



Hazırlanan çizgi roman materyali sosyal bilgilerin Bilim, Teknoloji ve Toplum öğrenme alanına müze tabanlı anlamaya yönelik olmasından dolayı çizgi roman içerisinde müze ziyaretleri, müzede uyulması gereken kurallar, müze öncesinde ve sonrasında yapılacaklar gibi farklı açılardan bilgilerde akış içerisinde yer almaktadır. Yukarıda yer alan paneller içerisinde yetişkinler için müze kartın gerekliliği aktarılmaktadır. Bu panele ardışık olarak hem yeni güçlerini tam anlamasını sağlayıcı hem de Müze Kedisi'nin duruma karşı eleştirel mizahi yorumuyla akışın tamamlanması sağlanmaktadır. Müze konusunda bilgi aktarımında sadece somut olan ziyaretlerden bahsedilmeyip sanal müze konusu da çizgi roman içerisinde iki kere farklı ortam ve kişilerce değinilen bir unsur olarak yer almaktadır. Özellikle de pandemiden kaynaklı olarak müze ziyaretlerinin de bulunulan koşullar içerisinde sanal müze gezisi bireylerin kültürlenmesine katkı sağlayacağı dikkate alınmaktadır. Aşağıda yer alan panellerde de görüleceği gibi sanal müze ve müze eğitimi hakkında bilgi verilmesi dışında müze eğitimcisinin kim ve ne olduğu, ziyaretçilere neler anlatıldığıyla ilgili müze hakkında verilmek istenen unsurlara değinilmektedir.



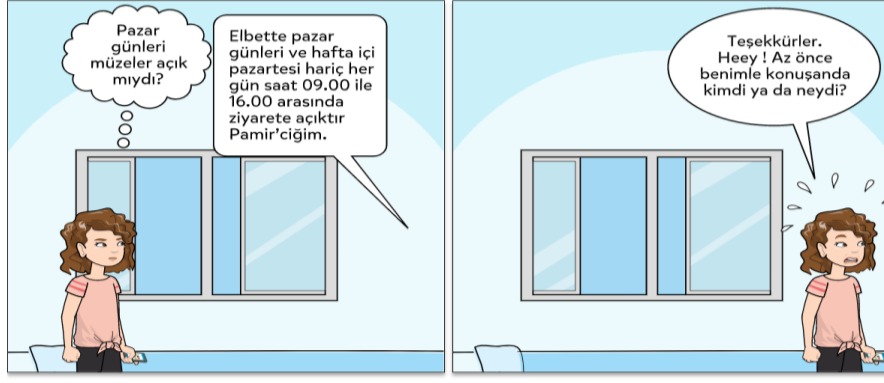
Şekil 13: Müze Kuralları

Görünmez olabilme, nesne ve canlılarla konuşabilme gücüne sahip olan kahramanımız duvarların içinden de geçse, genel müze kuralları her birey gibi onun için de geçerli kılınmaktadır. Bu bağlamda yulması gereken genel müze ziyaret kültürünün okuyucular tarafından öğrenilmesi hedeflenmektedir.



Şekil 14: İslam Bilim Teknoloji Tarihi Müzesine Giriş

Yukarıda müze kuralları ve uyulması gereken unsurlardan bahsederek direkt yönerge olarak değil, pencere ve camların olabildiğince emir kipi yerine, ben dili üzerinden diyalogların yer almaktadır.



Şekil 15: Müze Bilgisi

Müzeler hakkında bilgi verirken elbette müzelerin kapalı olduğu gün ve saatlerin bilinmesi gerekliliği önem arz etmektedir. Bu bağlamda müzeye gitmenin bir plan gerektirdiği hatta gerektiğinde randevu alınması gerekliliği okuyuculara iletilmek istenmiştir. Aşağıda yer alan paneller aracılığıyla da müze ziyareti öncesinde neler yapılması gerektiğiyle ilgili genel bilgiler sunurken, bu ziyareti yapan öğrencinin duygu ve düşünceleri konuşma balonu içerisinde yer almaktadır.



Şekil 16: Sosyal Bilgiler Dersi

Hazırlanan çizgi roman materyalinin etkin okuma özelliğine ek olarak çizgi roman içerisine kısa soru cevaplar yapılarak solda yer alan resmin içerisinde nesnelerin bulunması istenmektedir.



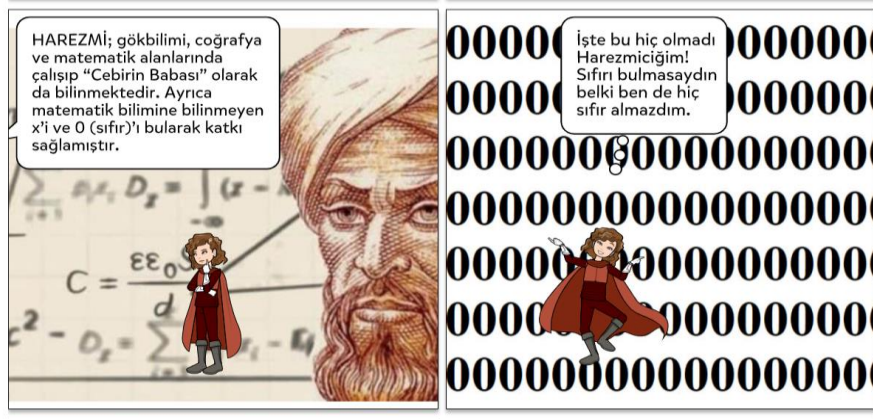
Şekil 17: Çizgi Roman Etkinlik Panelleri

Yapılan bu etkinlikte yedi soru ve yedi cevap niteliğinde nesne yer almaktadır. Soruların tamamı kazanıma yönelik değil, genel kültür üzerine hazırlanmaktadır. Hazırlanan bu etkinlik çizgi roman içerisinde bir geçiş olarak kullanılmaktadır.



Şekil 18: Müze Ziyareti

Çizgi roman içerisinde kullanılan arka fonların gerçek olması okuyucunun gerçeklik bağlamını sağlaması adına kullanılmaktadır. Eserin içerisinde 36 panelde gerçek ortama ait resimler kullanılmaktadır. Gerçek olan bu resimler, İslam Bilim ve Teknoloji Müzesi, müzenin farklı açılardan içinin ve dışının görünümü, Gülhane Parkı, Uluğ Bey Rasathanesi, Filli Su Saati ve Harezmi'nin portresi direkt paneller içerisinde kullanılmaktadır.



Şekil 19: Harezmi'nin Bulunduğu Paneller

Yukarıda yer alan panel içerisinde Harezmi'nin portresi ve ardışık panelinde ise buluşuna ithafen hazırlanmış arka fonu görmek mümkündür. Buradaki amaç tüm diğer panellerde olduğu gibi öğrenmeyi kolaylaştırmak, görsel kalıcılığı sağlamak ve çizgi romanın doğasına ait olan mizahi unsurları barındırmaktır. Bu görsel araştırmanın yapıldığı iki deney grubunda da öğrenciler arasında mizahi olarak kabul görüp kendilerinin de kullandığı söz haline geldiğine öğretmen görüşleriyle ulaşılmaktadır.



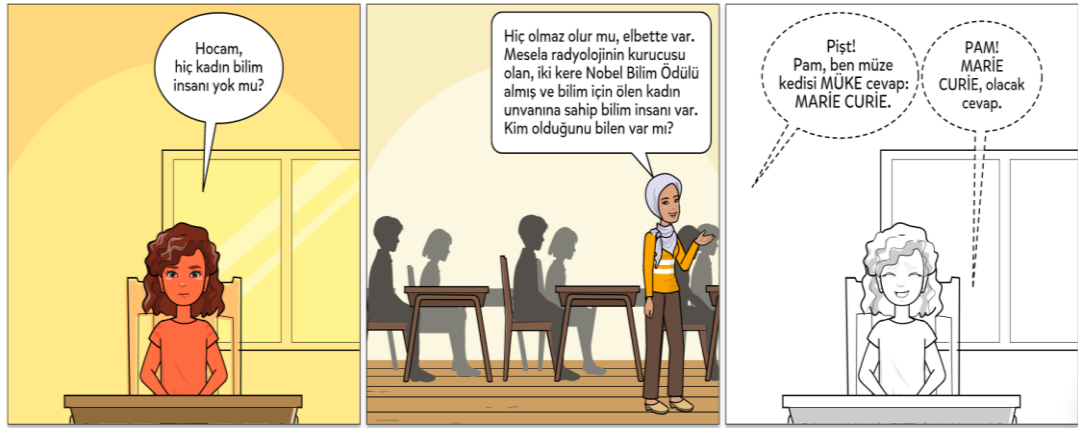
Şekil 20: Uluğ Bey Rasathanesi Panelleri

Çizgi roman doğası gereği panelleriyle hikaye akışını uzatma ya da kısaltma yetisine sahiptir. Bu bağlamda yukarıda yer alan paneller aracılığıyla kazanım bilgileri iki panel içerisinde konstre olarak okuyucuya sunulmaktadır. Çizgi romanda her şey görünür olmak durumunda da değildir. Çizmeyerek ya da göstermeyerek de anlamlandırmayla beraber okuyucuya ulaşmaktadır. Ekleme ve çıkarmalara müsait olan bu sanat zaman ve mekanda ileriye geriye ve ayrıntılı sıçramalarla okuyucuyla buluşur.



Şekil 21: Duygu Anlatımının Yapıldığı Panel

Yapılan araştırmada deney grubu öğrencileriyle yapılan görüşmeden yola çıkarak bütün öğrencilerin aklında en çok kalan panelin yukarıdaki panel olduğu tespit edilmektedir. Bu panel hazırlanırken öğrencilerin günlük yaşamlarında yaşadığı ya da etrafında gördüğü durum canlandırılmak istenmektedir. Bu panel içerisinde öğretmenin sorduğu sorunun cevabını bilmeyen ve öğretmenin cevaplaması için öğrenci seçerken ki geçen zaman zarfında öğrenci durumunu anlatmaktadır. Panel içerişi karartılarak öğrenciye odak sağlanmaktadır. Buradaki amaç böyle durumlarda kişilerin kendilerini yalnız hissetmesi bağlamı kullanılmaktadır. Sorunun cevabını bilemeyen öğrenci Pamir ise buna karşı doğal bir güdüyle kızarmaya başlar ve kendi içinden konuşur. Araştırma yapılan öğrenciler bu panel yardımıyla Pamir ile kolaylıkla empati kurabildiler. Bu yüzden bu paneli görüşme yapılan öğrenciler çok gerçekçi bulduklarını dile getirmiştir.



Çizgi romanın bitişini oluşturan son üç panel yukarıda yer almaktadır. Bitişin başlangıcında Pamir'in sorgulama cümlesiyle başlaması tercih edilmiştir. Buradaki amaç sadece olanla yetinmeden araştıran ve sorgulayan bir öğrenci profile göstermektir. Aynı zmanada önceki panellerde öğretmenin sorusu karşısında kızaran

ve heyecanlanan bu öğrencinin yeri geldiğinde de rahatça soru sorabildiğini göstermek istenmektedir. Çizgi romanın son paneli ise sağdaki ilk panel olarak tasarlanmaktadır. Renkli baskıların kullanılmadığı dönemdeki çıkışını emsilen ana hatları göseren bir panel tercih edilmektedir. Çizgi romanda özellikle eğitici çizgi romanda renklerin kullanımı okuyucuya heyecan, eğlence, çarpıcılık, dikkat gibi birçok katkı sağlamakta olduğu için hazırlanan bu esere renkli hazırlanmaktadır. Son panelinde de zihinlerinde bu kahramana renk verebileceklerine dair oluşum olması adına hayal güçleriyle renklendirebilecekleri panel yer almaktadır.

3.3. Çalışma Grubu

Araştırmanın çalışma grubunu; nicel boyuta katılan ve nitel boyuta katılan iki ayrı grup oluşturulmuştur. Bunlar sırasıyla aşağıda açıklanacaktır:

3.3.1. Nicel Araştırma Sürecinin Çalışma Grubu

Araştırmanın evrenini 2020-2021 öğretim yılında İstanbul ili Esenler ve Küçükçekmece ilçelerindeki ortaokullarda öğrenim gören yedinci sınıf öğrencileri oluşturmaktadır. Araştırmanın örneklemini ise Esenler ilçesinde yer alan, Dr. İlhami Faydagör Ortaokulu ve Küçükçekmece’de yer alan Avrupa Konutları Toki Ortaokulunun yedinci sınıf seviyelerindeki dört sınıf oluşturmaktadır.

Evrende bulunana alt grupların örneklemini temsil edebilmeleri ve evrende belirli alt gruplarla karşılaştırma yapabilme imkanı sunan tabakalı örnekleme yöntemi (Balcı, 2001, 99-102) kullanılmıştır. Araştırmanın örneklemini, sosyoekonomik düzeyi alt ve orta olan iki okulun yedinci sınıf düzeyinde dört şubesi oluşturmaktadır. Üst sosyoekonomik düzeyin yüzdelik dilimi oldukça küçük olduğundan ve toplumun genelini yansıtmaktan uzak olduğundan, araştırmada tabakalı örnekleme kullanılarak alt ve orta sosyoekonomik düzeylerinden birer okul seçilmiştir. Böylece araştırmanın genellenebilirliğinin artırılması amaçlanmaktadır. Aynı zamanda örneklemini arttırmak, veri çeşitliliği ve herkese hitap edebilmek adına iki farklı okul tercih edilmiştir. Bahsedilen sınıflar, raslantısal biçimde seçilmiştir. Seçilen sınıflar yine rastlantısal olarak deney ve kontrol grupları olarak belirlenmiştir. Deney ve kontrol grupları 120 öğrenciden oluşmaktadır. Esenler ve Küçükçekmedeki ortaokulun kontrol grubunu 7/E ve 7/D sınıfları, deney gruplarını ise 7/B ve 7/G meydana getirmektedir.

Araştırma içerisinde Dr. İlhami Faydagör Ortaokulu A ile Toki Avrupa Konutları Ortaokulu B ile gösterilmektedir.

Tablo 4: Çalışma Grubu

	SINIF- ŞUBE	Öğrenci Sayısı	Toplam
Dr. İlhami Faydagör Ortaokulu Deney	7/B	30	30
Dr. İlhami Faydagör Ortaokulu Kontrol	7/E	30	30
Avrupa Konutları Toki Ortaokulu Deney	7/G	30	30
Avrupa Konutları Toki Ortaokulu Kontrol	7/D	30	30

Tablo 4'ten de anlaşıldığı gibi çalışma deney grubunda 60, kontrol grubunda 60 öğrenci olmak üzere toplamda 120 öğrenci ile gerçekleştirilmiştir.

3.3.2. Nitel Araştırma Sürecinin Çalışma Grubu

Araştırmanın nitel basamağının çalışma grubunu çizgi roman destekli müze eğitiminin yapıldığı iki deney grubu öğrencilerinden toplamda 10 kişi ve de dersi yürüten iki öğretmen oluşturmaktadır. İstanbul İli Esenler ve Küçükçekmece ilçelerindeki Dr. İlhami Faydagör Ortaokulu 7/B sınıfından 5 öğrenci ve Avrupa Konutları TOKİ Ortaokulu 7/G sınıfından 5 öğrenci olmak üzere toplamda 10 öğrenci ile yarı yapılandırılmış görüşmeler yapılmıştır. Yarı yapılandırılmış görüşmeye yüz yüze katılan 10 öğrenci, araştırmanın amacına bağlı kalınarak gönüllülük esasıyla belirlenmiştir. Aynı zamanda çalışmayı yürüten iki sosyal bilgiler öğretmeniyle veri sürecini de zenginleştirmek adına yarı yapılandırılmış görüşmeler gerçekleştirilmiştir.

3.4. Veri Toplama Araçları ve Geliştirilmesi

Sosyal bilgiler dersi “Bilim, Teknoloji ve Toplum” öğrenme alanında çizgi romanla müze eğitimi sınamaya yönelik iki farklı ölçme aracından yararlanılarak veriler elde edilmiştir. Çalışmanın nicel kısmında; araştırmacıların hazırladığı akademik başarı testi ile Demir, Akengin (2010) tarafından hazırlanan tutum ölçeği kullanılmıştır. Araştırmanın nitel basamağında ise yarı yapılandırılmış iki görüşme formundan yararlanılmıştır.

3.4.1. Başarı Testi

Araştırmacı tarafından hazırlanan eğitici çizgi romanın öğrencilerin akademik başarılarına etkisini belirlemek amacıyla araştırmacı “Bilim Teknoloji ve Toplum Akademik Başarı Testi”ni geliştirmiştir. 7. sınıf Bilim Teknoloji ve Toplum öğrenme alanının akademik başarı testi geliştirilme aşamaları; soru havuzu oluşturma, uzman görüşleri alma ve de teste son halinin verilmesidir.

Başarı testinin geliştirilmesi konusunda öğrenme alanının; SB.7.4.2. Türk-İslam medeniyetinde yetişen bilginlerin bilimsel gelişme sürecine katkılarını tartışır. Türk-İslam medeniyetinin bilimsel alanda ulaştığı seviyeye vurgu yapılır. el-Harezmi, Fârâbî, İbn-i Sînâ, el-Cezerî, İbn-i Haldûn, Ali Kuşçu, el-Hâzinî, Piri Reis ve Kâtip Çelebi gibi bilim insanlarına ve bunların araştırmalarına değinilir. SB.7.4.3. XV-XX. yüzyıllar arasında Avrupa’da yaşanan gelişmelerin günümüz bilimsel birikiminin oluşmasına etkisini analiz eder. Matbaanın icadı, Dünya’nın yuvarlak olduğunun bilimsel olarak ispat edilmesi, kütle çekim kanunun keşfedilmesi, buhar makinesinin icadı vb. gelişmeler ile bunların etkileri ele alınır, kazanımlarını kapsayacak şekilde çoktan seçmeli 30 soruluk soru havuzu oluşturulmuştur.

Ölçme araçlarının uygunluğu noktasında Karasar (2013, 151) maddelerin ölçülmek istenen alana uygunluk barındırması adına uzman görüşünün alınması gerekmekte olduğunu vurgulamaktadır. Bu uygunluk için bir grup uzman tarafından ölçme amaçları ve ölçme amacına soruların uygunluğu maddelerin barındırılmak istenen amaca yönelik olup olmadığı üzerine çalışılmaktadır. Bu bağlamda taslak olarak hazırlanan sorular; kazanıma yönelik yeterliliği, çeldiricileri, soru kökleri için iki akademisyen ve iki öğretmen alan uzmanının görüşü alındıktan sonra dil yeterliliğinin tespiti adına bir uzmanın daha görüşleri alınarak son haline getirilmiştir.

3.4.2. Sosyal Bilgiler Dersi Tutum Ölçeği

Bu ölçme aracı Demir, Akengin (2010, 26-40) tarafından “Sosyal Bilgiler Dersine Yönelik Bir Tutum Ölçeğinin Geliştirilmesi: Geçerlik ve Güvenirlik Çalışması” adlı araştırmaları için geliştirilmiştir. Ölçek 26 madde ve dört alt boyuttan (öğrenme isteği, sosyal bilgiler dersinden hoşlanma, öğretmenden kaynaklanan tutumlar, sosyal bilgiler sevgisi) oluşan 5’li likert tipi derecelendirmeye sahiptir. Çalışma kapsamında sosyal

bilgiler dersi tutum ölçeğinin Cronbach Alpha iç tutarlılık kat sayısı 0.932 olarak bulunmuştur.

3.4.3. Yarı Yapılandırılmış Görüşme Formu

Nitel araştırmaların ana veri toplama yöntemlerini; gözlem, döküman incelenme ve görüşme gibi teknikler meydana getirmektedir (Özdemir, 2010, 323-325). Katılımcıların tutum ve deneyimlerini incelemeye imkan tanıyan görüşme tekniği (Güler, Halıcıoğlu, Taşığın, 2015, 132-133) bu araştırmada kullanılmıştır. Hazırlanan açık uçlu sorular yedinci sınıf öğrencilerinin düzeyine uygun olarak yüz yüze görüşmede yararlanmak için geliştirilmiştir. Araştırmada iki sosyal bilgiler öğretmeniyle yapılacak görüşmeler için de ayrı bir form hazırlanmıştır.

Yarı yapılandırılmış formların geliştirilmesinin ilk aşamada ilgili araştırmalar ve literatür incelenmiş, yapılacak çalışmaya uygun soru havuzu ortaya çıkarılmıştır. Taslak formlar öğrenciler için 15, öğretmenler için ise 17 sorudan oluşmuştur. Bu formlar 2 akademisyen ve 2 öğretmen alan uzmanının görüşleri alınarak son haline getirilmiştir. Bu formların son halinde öğrenciler için 12, öğretmenler için ise 11 soru belirlenmiştir. Yapılandırılmamış gözlem nitel veri toplama sürecinde kullanılmıştır. Araştırmacıyı sınırlandırmaması için bu yol tercih edilmiş ve de herhangi bir gözlem formu geliştirilmemiştir.

3.5. Veri Toplama Süreci

Araştırma 2020-2021 eğitim-öğretim yılı bahar yarısında gerçekleştirilmiştir. Çalışmada 7. sınıfa giden iki farklı ortaokuldaki 120 öğrenciyle üç haftalık çizgi roman destekli sosyal bilgiler dersi işlenmiştir. Araştırmanın çalışma grubu sosyoekonomik düzeyi iki farklı okuldaki öğrencilerden oluşmaktadır. Araştırmanın genellenebilirliğini arttırmak amacıyla bu iki farklı okul tabakalı örneklem yoluyla seçilmiştir. Katılımcı öğrencilere başarı ve tutum ölçekleri ön test ve son test olarak uygulanmıştır. Ardından belli sayıdaki öğrencilerle ve ders öğretmenleriyle görüşmeler yapılmıştır. Deney gruplarında uygulama süreci boyunca araştırmacı gözleminden yararlanılmıştır. Tüm bu veri toplama süreci sonunda araştırmanın genel verilerine ulaşılmıştır.

3.6. Verilerin Analizi

Araştırmada verilerin analizi; nicel verilerin analizi ve nitel verilerin analizi olmak üzere iki bölümde ele alınmıştır.

3.6.1. Nicel Verilerin Analizi

Araştırmada iki farklı ölçme aracıyla veriler toplanmıştır. Öncelikle sosyal bilgiler dersine yönelik tutum ölçeği daha sonra ise bilim, teknoloji ve toplum öğrenme alanının iki kazanımına yönelik başarı testinden oluşan nicel veri toplama araçları ön test ve son test şeklinde uygulanmıştır. Araştırmada toplanan nicel verilerden elde edilen bulgular, istatistik paket programı olan SPSS.22 (açılımı) ile analiz edilmiştir. Her iki testten de elde edilen verilerin öncelikle normallik dağılımına uygunluğu Skewness- Kurtosis testi sonuçları ile incelenmiştir. Bu test ile verilerin normal dağılıma sahip olup olmadığını belirlemek amacıyla kullanılmaktadır. Testin sonuçları verilerin normal dağılıma sahip olduğunu göstermesi bağlamında, çarpıklık ve basıklık değerleri -1.5 – 1.5 skalasını temele almaktadır (Tabachnick, Fidell, 2013). Yapılan araştırmada Skewness ve Kurtosis değerlerine bakıldığında verilerin normal dağılım göstermesinden dolayı analizin yapılmasında bir engel görülmemektedir.

İlk olarak başarı testine yönelik tüm veriler Excell programı üzerinde birleştirildikten sonra SPSS programına aktarılmaktadır. Hazırlanan başarı testindeki çoktan seçmeli soruların cevapları “1” ve “0” olarak programlara giriş yapılmaktadır. Akademik başarı testi verilerinin girişinde olduğu gibi 5’li likert tipteki sosyal bilgiler dersine yönelik tutum ölçeğinin verileri önce Excell programına ardından da paket programa işlenerek veriler analiz edilmektedir.

Deney ve kontrol grubu öğrencilerinin sosyal bilgiler eğitiminde çizgi roman kullanımının öğretime ve derse yönelik tutuma etkisi bağımsız örneklemeler (Independent Samples) t-Testi ile belirlenmektedir. Uygulanan t-Testi verilerinde 0.05 düzeyinde anlamlılık aranmaktadır.

İlgili araştırmada akademik başarı testi ve tutum ölçeği için tek bir analiz ile dört değişkeni (iki farklı okul ve deney- kontrol) birlikte istatistik olarak karşılaştırmada Anova Tekrarlı Ölçüm Testi de kullanılmaktadır.

3.6.2. Nitel Verilerin Analizi

Bu arařtırmada verilerin analizinde ierik analizi kullanılmıřtır. İerik analizi konusunda Yıldırım, řimřek (2013, 260-262)'e gre birbiriyle benzerlik barındıran verilerin; tema ve kavramlar erevesinde sınıflandırılarak okuyucuya daha net aktarmaya imkan saėlamaktadır. Ayrıca Yıldırım, řimřek elde edilen verilerin açıklanabileceėi tema ve kavram baėıntısını mhimsemektedir. İerik analizinde daha derinlemesine ynelik arařtırma yapılmaktadır.

Arařtırmanın nitel verilerini ėrenci grřmesi, ėretmen grřmesi ve yapılandırılmamıř gzlem oluřturmaktadır. Farklı veri toplama aralarının kullanıldıėı arařtırmada elde edilen bulgular birbiriyle karřılařtırılarak tutarlılık barındırması hedeflenmiřtir. Nitel veri aralarının birbirini tamamlayıcılıėı baz alınarak birlikte deėerlendirilmiřlerdir. Nitel verilerin geerliliėini ve gvenirliliėini saėlamak ve de hata payını en aza indirmek iin genlemeden yararlanılmaktadır. (Stake, 1995, 134 aktaran Iřık, Semerci, 2019, 31).  ya da daha fazla kaynak aynı olaya, duruma veyahut olguya dair bilgi verdiėinde arařtırmanın bir noktasında bu birleřme saėlanabilmektedir (Yin, 2012, 13-104). Bu arařtırmada genleme adına ėrenci grřmesi, ėretmen grřmesi ve gzlemden yararlanılarak oklu bir bakıř aısı katılmıřtır.

Nitel arařtırma verileri drt merhalede analiz edilmektedir:

- Verilerin kodlanması
- Temaların belirlenmesi
- Kodların ve temaların belirlenmesi
- Bulguların tanımlanması ve yorumlanması (Yıldırım, řimřek, 2018, 243).

Buna baėlı olarak yapılan grřme verileri kod, kategori ve tema olarak belirlenerek ierik analiz sreci tamamlanmıřtır. Yapılan grřme neticesinde elde edilen bulgular uzman grřleri de alınarak tablolařtırılmıřtır.

izgi roman materyali destekli yapılan sosyal bilgiler dersine ynelik ėrenci ve ėretmen grřleri Zoom programı zerinden online olarak gerekleřtirilmiřtir. Grřmeler yapıldıktan sonra ncelikle grřmelerin transkripti ıkarılmaktadır. Grřme metinleri ierik analizi yntemiyle incelenmiřtir. Yıldırım, řimřek (2018, 241-242) ierik analizi yoluyla elde edilen veriler nceden oluřturuluř olan temalara uygun olarak zet halinde yorumlanmaktadır. İerikanalizde temel gaye

bulguları tasnif etmek ve yorumlarıyla birlikte bütüncül olarak okuyucuya iletmektir.

Uygulamaya ait araştırmacı gözlemleri ise araştırma boyunca devam etmiş olup, defter notları üzerinde araştırmayı kolaylaştırabilmesi adına Word programına aktarılmaktadır. Araştırmacı gözlem notları nitel bulgular içerisinde yer almaktadır.

3.7. Uygulama Süreci ve Aşamaları

İstanbul ilinde bulunan MEB'e bağlı olan iki devlet ortaokulunda araştırmaya başlanmadan önce İstanbul İl Milli Eğitim Müdürlüğünden gerekli olan ilgili araştırma izinleri alınmıştır. Araştırma pandemi şartları gereği uzaktan eğitim sürecinde gerçekleştirilmiştir. Belirlenen iki farklı okulun çevrim içi derslerinde araştırmayla ilgili çalışmalar yapılmıştır. Uygulama öncesinde dersin yürütücüsü iki sosyal bilgiler öğretmeniyle süreç hakkında bilgi verilerek, çizgi roman materyali tanıtılmıştır. İki okulun deney ve kontrol gruplarındaki öğrencilerin ailelerine online olarak onam formu gönderilerek gerekli izinler alınmıştır. Uygulamaya ön başarı testi ve son başarı testinin uygulamasıyla başlanmıştır. Araştırma öncesinde belirlenen okullardaki dersleri yürütecek iki sosyal bilgiler öğretmeniyle çizgi roman materyali ve çalışma süreciyle ilgili bilgi alışverişinde bulunmak için çevrim içi toplantılarda biraraya gelinmiştir. Bu toplantılarda çizgi roman tanıtılmış, çizgi romanın nasıl kullanılacağı görüşülmüş ve çalışma süreci planlanmıştır.

Araştırma öncesinde katılımcılara araştırmanın genel amaçları ile ilgili bilgi verilmiştir. Haftada bir gün, iki ders saatinde uygulama gerçekleştirilmiştir. Yapılan uygulamada Dr. İlhami Faydagör Ortaokulu ile cuma, Toki Avrupa Konutları Ortaokulu ile pazartesi günleri araştırma yürütülmüştür. Uygulama süreci boyunca dersin öğretmeni sınıfta bulunup materyalin kullanımını sağlarken araştırmacı da derste olup gözlem yapmıştır. Üç haftalık araştırmadan sonra her iki okulun deney ve kontrol gruplarına son akademik başarı testi ve son tutum ölçeği uygulanmıştır. Gönüllülük esasına dayanarak her iki okulunun deney grubundan 5'er öğrenci olmak üzere, toplam 10 öğrenciyle online sistem üzerinden 20-25 dakikalık görüşmeler gerçekleştirilmiştir.

Araştırma konusuna uygun olarak sosyal bilgiler eğitimi alanında çizgi roman ve “Bilim Teknoloji ve Toplum” öğrenme alanına yönelik müze temelinde çizgi roman senaryo yazımı ve tasarımı yapılmak. Senaryodan önce ana kahraman ve yan kahramanların fiziksel ve kişilik özellikleri belirlenmektedir. Kısa tek bir paragf halinde olayları içeren bir metin oluşturulduktan sonra senaryo olay akışı ve diyalogların birlikte yer aldığı şekilde oluşturulmuştur. Oluşturulan senaryoya uygun elle panel çizimleri yapıldıktan sonra dijital ortama aktarılmaktadır. Hazırlanan çizgi roman için sosyal bilgiler ve Türkçe alan uzmanlarının görüşleri alınmaktadır. Araştırmayı yürütmek için sosyoekonomik düzeyi farklı iki ortaokul belirlenmektedir. Katılımcı öğrencilere yönelik “Bilim, Teknoloji ve Toplum” öğrenme alanına yönelik akademik başarı testi geliştirilmiş ve sosyal bilgiler uzmanlarını görüşleriyle oluşturulmuştur. Öğrencilerin sosyal bilgiler dersine yönelik tutumlarının tespiti amacıyla Akengin, Demir (2010, 35-40)’in hazırlamış olduğu tutum ölçeği kullanmak için izin alınmaktadır. Araştırmanın okullarda gerçekleşmesi için hem Milli Eğitim Bakanlığından hem de Yıldız Teknik Üniversitesinden gerekli resmi izin başvurusu yapıldı ve alınmıştır.

Uygulama için İstanbul’da bulunan iki farklı ilçeye bağlı devlet okulunun iki farklı sosyal bilgiler öğretmenleriyle ilk olarak tanışma görüşmesi Zoom programı üzerinden online olarak gerçekleştirilmiştir. Araştırmayı yürüteceğimiz sosyal bilgiler öğretmenleriyle toplamda 240 dakika görüşme gerçekleştirilmiştir. İlk görüşmede sosyal bilgiler öğretmenlerine tez araştırmasının aşamaları hakkında genel bilgi sunulurken süreç hakkında da genel bilgi aktarılmaktadır. İzlenim aktarımından sonra; çizgi roman nedir, çizgi roman ne değildir, çizgi romanın doğası ve çizgi roman sanatı üzerine bilgi verilirken, öğrenenlerin çizgi roman materyali hakkındaki soruları da yanıtlanmaktadır. Araştırma için öğretmenlerle yürütülen ikinci görüşme içerisinde; eğitim ve çizgi roman ilişkisi, sosyal bilgiler dersinde çizgi roman, sanat ve çizgi roman bağlamı üzerine görüşme gerçekleştirilmiştir. Yapılan son araştırma gününde ise öğretimde kullanılmak üzere hazırlanan eğitici çizgi roman materyali hakkında; tema, konu, kazanımlar, kahramanın fiziksel ve kişilik özellikleri, olay örgüsü, eğitimde vurgulanacak paneller ve dijital çizgi roman materyalinin nasıl kullanılacağı üzerinde durulmuştur. Bu görüşme içerisinde materyal hakkında katılımcı öğretmenlerin görüşleri üzerine üç panel içerisinde öğrencilerin daha kolay anlayabilmesi adına revizeler yapılmaktadır. Google Forms üzerinden önceden

uzaman görüşlerinin alınarak hazırlanan ve nicel verileri oluşturacak olan ön test akademik başarı testive sosyal bilgiler dersine yönelik ön tutum ölçeği sosyal bilgiler öğretmenleri aracılığıyla deney ve kontrol grupları ayrı ayrı link şeklinde iletilmiştir. Öğrencilerin bu formları hafta sonunu takip eden iki gün içinde doldurmaları rica edilmiştir. Ön test formları katılımcı öğrenciler tarafından doldurulduktan sonra Pixton Web 2.0 aracı üzerinden hazırlanan eğitici çizgi roman materyalinin son hali pdf formatına dönüştürülerek her iki okulunda deney grubu öğrencilerine online olarak iletilmektedir. Eğitici çizgi roman materyali destekli yapılacak sosyal bilgiler dersinden önce çizgi roman hakkında fikir edinmeleri ve ders içerisinde biranda karşılırlarına çıkıp şaşırmmamaları için öğrencilere Müze Kedisi Muke çizgi romanı erken bir tarihte gönderilmiştir.

Haftada üç ders saatinden oluşan sosyal bilgiler dersi için araştırma, haftanın bir gününde üst üste olan iki ders saatinde uygulama yapılmaktadır. Öğrenme alanının ikinci ve üçüncü kazanımına uygun olan araştırma; üç haftalık ders planı içinde, hafta bir gün iki uzaktan eğitim dersinde toplam 180 dakika eğitim süresince online sınıf ortamında uygulanmaktadır. Araştırma döneminde gerçekleştirilen bu sosyal bilgiler dersleri EBA üzerinden alınan Zoom programıyla işlenmiştir. Yapılan araştırmada çizgi roman destekli uzaktan eğitim dersine araştırmacı da katılarak gözlem notları edinmiştir. Çizgi roman materyalinin kullanıldığı derslerin bitmesinin akabinde deney ve kontrol grubu öğrencilerinden son akademik başarı testi ve sosyal bilgiler son tutum ölçeği linklerini doldurmaları istenmektedir.

Üç haftalık ders süreci tamamlandıktan sonra her iki okulun deney grubundanda gönüllülük esasına göre deney gruplarından beşer öğrenci ile online olarak görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Toplam on öğrenci ve ders yürütücüsü iki sosyal bilgiler öğretmenleriyle görüşmeler yapılmaktadır. Elde edilen nitel ve nicel verilerin analiziyle araştırma sonuçlandırılmaktadır.

Tablo 5: Araştırma Süreci Aşamaları

Araştırma Süreci Aşamaları	
1.	Araştırma konusunun belirlenmesi.
2.	Sosyal bilgiler dersi bilim, teknoloji ve toplum öğrenme alanı SB.7.4.2. Türk-İslam medeniyetinde yetişen bilginlerin bilimsel gelişme sürecine katkılarını tartışır. SB.7.4.3. XV-

	XX. yüzyıllar arasında Avrupa’da yaşanan gelişmelerin günümüz bilimsel birikiminin oluşmasına etkisini analiz eder. Kazanımlarına uygun senaryo oluşturuldu. Uygulama yapılacak okullar belirlendi.
3.	Pixton Web 2.0 aracı ile çizgi roman tasarımı gerçekleştirildi. Sosyal bilgiler ve Türkçe alan uzmanlarının görüşlerine sunuldu.
4.	Katılımcılara yönelik veri toplama araçları hazırlandı, uzman görüşüne başvuruldu. Kullanılacak tutum ölçeği için izinler alındı.
5.	Çizgi roman materyalinin ve veri toplama araçlarının hazır olması ile birlikte resmi kurumlardan araştırma izni başvurusu yapıldı ve alındı.
6.	Dersi yürütecek iki sosyal bilgiler öğretmeni ile araştırma süreci planlandı ve geliştirilen çizgi roman materyali tanıtıldı.
7.	Uygulamanın başında öntest olarak akademik başarı testi ve tutum ölçeği Google form üzerinden öğrencilerle paylaşıldı.
8.	Üç hafta sürecek olan çizgi roman uygulamasına dayalı ders öğretimi online olarak başlatıldı. Öğrencilere dijital çizgi romana pdf olarak paylaşıldı ve uzaktan eğitimde kullanılması sağlandı.
9.	Uygulama süreci sırasında araştırmacı online olarak derslere katılarak gözlemlerde bulundu ve notlar aldı.
10.	Uygulama süreci sonunda sontest olarak başarı ve tutum testleri iki okul öğrencileriyle paylaşıldı.
11.	İki okul öğrencilerinden beşer kişinin görüşleri online olarak alınmıştır.
12.	İki okuldaki ders öğretmenlerinin online ortamda görüşlerine başvurulmuştur.
13.	Elde edilen Nicel ve Nitel veriler analiz edilmiştir
14.	Araştırma sonuçlandırılmıştır.

4. BULGULAR

4.1. Nicel Araştırmaya Yönelik Bulgular

Sosyal bilgiler öğretiminde çizgi roman kullanımının öğrencilerin akademik başarısına etkisini belirlemek amacıyla, araştırmacı tarafından geliştirilen başarı testi ölçek olarak kullanılmaktadır. Araştırmada İstanbul ilinde bulunan Dr. İlhami Faydagör Ortaokulu ve Avrupa Konutları Toki Ortaokulunda öğrenim gören yedinci sınıf öğrencileri yer almaktadır. Araştırma içerisinde ön test ve son test olmak üzere ölçek iki kere uygulanmaktadır. Uygulamadaki başarı testi ise 15 çoktan seçmeli soru olarak hazırlanmaktadır. Öğrencilerin akademik başarı ve sosyal bilgiler dersine yönelik tutum testi verileri SPSS üzerinden bağımsız gruplar t- Testi (independent samples t test) ile analiz edilmektedir.

4.1.1. Birinci Alt Probleme İlişkin Bulgular ve Yorumlar

Tablo 6: Akademik Başarı Ön Test

Grup	N	$\bar{X}$	S	sd	t	p
Deney Ön Test	56	4.357	3.053			
Kontrol Ön Test	46	3.804	2.217	98.610	1.057	.293

Tablo 6'ya bakıldığında ön başarı testi deney grubu örnekleminin ön test puan ortalaması ($\bar{X} = 4.357$), kontrol grubu örnekleminin ön test puan ortalaması ($\bar{X} = 3.804$) olduğu görülmektedir. Sosyal bilgiler öğretiminde dijital çizgi roman materyalinin kullanıldığı deney grubu ile kullanılmadığı kontrol grubunun uygulama öncesi ön test puan ortalamaları arasında anlamlı bir fark bulunmamaktadır [$t_{(98.610)} = 1.025, p < 0.05$].

Bu sonuca göre deney ve kontrol grupları arasında ön test verilerinde sayısal farkın istatistiksel olarak anlamlı olmadığını ortaya koymaktadır. Bu durum, iki grubunda uygulama öncesi ön bilgilerinin ve akademik performanslarının benzer olduğunu göstermektedir.

4.1.2. İkinci Alt Probleme İlişkin Bulgular ve Yorumlar

Tablo 7: Akademik Başarı Son Test

Grup	N	$\bar{X}$	S	sd	t	p
Deney Son Test	50	12.100	2.121			
Kontrol Son Test	43	7.814	2.602	81.029	8.615	.001

Deney grubu örnekleminin son test puan ortalaması ($\bar{X} = 12.100$) ile kontrol grubu örnekleminin son test puan ortalaması ($\bar{X} = 7.814$) arasında fark olduğu görülmekte olup bu fark istatistiksel olarak anlamlıdır. Tablo 7 incelendiğinde sosyal bilgiler öğretiminde dijital çizgi roman materyalinin kullandığı deney grubu ile kullanılmadığı kontrol grubunun uygulama sonrası son test puan ortalamaları arasında anlamlı bir fark bulunmaktadır [$t_{(81.029)} = 8.615, p < 0.05$].

Bu bağlamda deney grubu yer öğrencilerinin başarı düzeylerinin, kontrol grubundaki öğrencilere oranla anlamlı derecede yükseldiğini gösterdiğini göstermektedir.

4.1.3. Üçüncü Alt Probleme İlişkin Bulgular ve Yorumlar

Tablo 8: Deney ve Kontrol Grupları Akademik Başarı Ön Test ve Son Test

Grup	Test türü	N	$\bar{X}$	S	sd	t	p	P
Deney	Ön test	50	4.340	3.179	49	-14.109	.000	.000
	Son test	50	12.100	2.121				
Kontrol	Ön test	43	3.837	2.287	42	-7.596	.000	
	Son test	43	7.814	2.602				

Tablo 8 incelendiğinde deney grubundaki öğrencilerin ön test akademik başarı ortalaması ($\bar{X} = 4.340$) iken aynı öğrencilerin son test başarı ortalamalarının ($\bar{X} = 12.100$) yükseldiği görülmektedir. Deney grubu örnekleminin ön test ve son test akademik başarı ortalamaları arasında anlamlı bir fark bulunmaktadır [$t_{(49)} = -14.109, p < 0.05$].

Kontrol grubu öğrencilerinin ön test akademik başarı ortalaması ($\bar{X} = 3.837$) iken aynı grubun öğrencilerinin son test akademik başarı ortalamalarının ($\bar{X} = 7.814$) yükseldiği görülmektedir. Kontrol grubu örnekleminin ön test ve son test akademik başarı ortalamaları arasından anlamlı bir fark mevcuttur [$t_{(42)} = -7.596, p < 0.05$].

Sosyal bilgiler dersinin bilim, teknoloji ve toplum öğrenme alanının iki kazanımına yönelik hazırlanan başarı testinde hem deney hem de kontrol grupları arasında istatistiksel olarak anlamlı fark mevcuttur. Bu durum her iki grup öğrencilerinin öğrenimi sağladığını göstermektedir. Ancak deney grubunun ortalama farkına bakıldığında daha etkili bir performans gösterdiği nicel veriler doğrultusunda söylenebilir.

Tablo 9: Çizgi Romanla Akademik Başarı Ön Test- Son Test Anova Testi

Varyansın kaynağı	Kareler toplamı	Sd	Kareler ortalaması	F	P	Eta ²
Deneklerarası	118.48	91	6.792			
Ölçüm	165.446	1	165.46	24.360	.000	.211
Hata	118.048	91	6.792			
Toplam	401.974	183	179.044			

Öğrencilerin çizgi romanla akademik başarı testi puanları arasında anlamlı farklılık olduğu bulunmuştur $F(1,91) = 24.36$, $p < 0.1$. Deney grubu akademik başarı ön test ortalama puanı ($\bar{X} = 4.34$), deney grubu akademik başarı son test ortalama puanı ($\bar{X} = 12.1$) ve kontrol grubu akademik başarı ön test ortalama puanı ($\bar{X} = 3.83$), kontrol grubu akademik başarı son test ortalama puanı ($\bar{X} = 7.8$) olduğu tespit edilmektedir. Bu ortalamalar hem deney hem de kontrol grubu için son test puan ortalamaları ön test puan ortalamalarından yüksektir. Her iki grubun ön test ve son test puan ortalamaları karşılaştırıldığında istatistiksel açıdan anlamlı bir fark görülmektedir. Diğer bir ifadeyle dijital çizgi roman uygulamasının bilim, teknoloji ve toplum öğrenme alanı kazanımlarını öğrenmeye yönelik olumlu etki ettiği söylenebilir.

Araştırma iki okul üzerinde çalışılmaktadır. Okulların sosyo ekonomik düzeydeki farklılığı başarı düzeyine yansıyor yansımadığı da test edilmektedir. Yapılan incelemeler sonucunda okul değişkenine; göre çizgi roman materyaliyle başarının farklılaşıp farklılaşmadığı test edilmektedir. Ancak sosyoekonomik düzeye göre farklılaşan iki okulun ön test ve son test akademik başarı ortalama farkları arasında istatistiksel açıdan anlamlı bir fark bulunmamaktadır.

4.1.4. Dördüncü Alt Probleme İlişkin Bulgular ve Yorumlar

Öğrencilerin sosyal bilgiler dersine karşı tutumlarını belirlemek amacıyla Demir ve Akengin (2010)'in "Sosyal Bilgiler Dersine Yönelik Tutum Ölçeği" kullanılmaktadır. Öğrencilere ön test ve son test olarak uygulanmaktadır. Uygulamanın yapıldığı tutum ölçeğinde "öğrenme isteği, sosyal bilgiler dersinden hoşlanma, öğretmenden kaynaklı tutumlar ve sosyal bilgiler sevgisi" şeklinde dört boyuttan oluşmaktadır. Kullanılan tutum ölçeği 5'li likert tipinde 26 maddeden oluşmaktadır.

Tablo 10: Sosyal Bilgiler Dersine Yönelik Ön Tutum Ölçeği

Grup	N	$\bar{X}$	S	sd	t	P
Deney Ön Test	53	92.886	8.196			
Kontrol Ön Test	40	90.375	7.245	88.675	1.564	.121

Tablo 10'a baktığımızda deney grubu örnekleminin sosyal bilgiler dersine yönelik deney grubu ön tutumları ($\bar{X} = 92.886$), kontrol grubu örnekleminin sosyal bilgiler dersine yönelik ön tutumlarına ($\bar{X} = 90.375$) göre daha olumludur. Tablo 10 incelendiğinde sosyal bilgiler dersinde dijital çizgi roman materyalinin kullanıldığı deney grubu ile kullanılmadığı kontrol grubunu uygulama öncesindeki ön tutum puan ortalamaları arasında anlamlı bir fark bulunmamaktadır [$t_{(88,675)} = 1.564$, $p < 0.05$].

İki grubun tutumlarının ortalaması arasında fark olsa da bu fark istatistiksel açıdan anlamlı değildir. Bu durum iki grubun tutumlarının benzer nitelikte olduğunu göstermektedir.

4.1.5. Beşinci Alt Probleme İlişkin Bulgular ve Yorumlar

Tablo 11: Sosyal Bilgiler Dersine Yönelik Son Tutum Ölçeği

Grup	N	$\bar{X}$	S	Sd	t	p
Deney Son Test	43	89.302	5.522			
Kontrol Son Test	40	90.475	7.713	70.203	-.791	.432

Tablo 11 incelendiğinde deney grubu örnekleminin sosyal bilgiler dersine yönelik deney grubu tutumları ($\bar{X} = 89.3023$), kontrol grubunun sosyal bilgiler dersine yönelik tutumları ($\bar{X} = 90.4750$) arasında anlamlı bir fark bulunmamaktadır. Tablo 11 incelendiğinde sosyal bilgiler dersinde dijital çizgi roman materyalinin kullanıldığı

deney grubu ile kullanılmadığı kontrol grubunu uygulama sonrasındaki son tutum puan ortalamaları arasında anlamlı bir fark bulunmamaktadır [$t_{(70.203)} = -.791, p < 0.05$].

Bu bulgu sosyal bilgiler dersine yönelik tutumları arasında anlamlı bir fark olmadığı şeklinde yorumlanabilir.

4.1.6. Altıncı Alt Probleme İlişkin Bulgular ve Yorumlar

Tablo 12: Deney ve Kontrol Grupları Ön Test ve Son Test Tutum Ölçeği

Grup	Test türü	N	$\bar{X}$	S	sd	t	P
Deney	Ön test	43	92.697	8.595	42	2.116	.040
	Son test	43	89.302	5.522			
Kontrol	Ön test	40	90.375	7.245	39	-.062	.951
	Son test	40	90.475	7.719			

Tablo 12 incelendiğinde deney grubundaki öğrencilerin ön test sosyal bilgiler dersine yönelik tutum ölçeği ortalaması ($\bar{X} = 92.697$) iken aynı öğrencilerin son test tutum ölçeği ortalamalarının ($\bar{X} = 89.302$) azaldığı görülmektedir. Deney grubu örnekleminin ön tutum testi ve son tutum testinin puan ortalamaları arasında anlamlı bir fark bulunmaktadır [$t_{(42)} = 2.116, p < 0.05$].

Kontrol grubu öğrencilerinin ön test sosyal bilgiler dersine yönelik tutum ölçeği ortalaması ($\bar{X} = 90.375$) iken aynı grubun öğrencilerinin son test tutum ölçeği ortalamaları ($\bar{X} = 90.475$) arasında anlamlı bir fark olmadığı görülmektedir. Kontrol grubu örnekleminin ön test ve son sosyal bilgiler dersine yönelik tutum ölçeği ortalamaları arasından anlamlı bir fark bulunmamaktadır [$t_{(39)} = -.062, p < 0.05$].

Sosyal bilgiler dersine yönelik tutum ölçeğinde hem deney hem de kontrol grupları arasında istatistiksel olarak anlamlı fark mevcut değildir. Ancak deney grubu öğrencilerinin ön test ve son test sosyal bilgiler dersine yönelik tutum ölçeği arasında anlamlı bir fark olması sosyal bilgilerde çizgi roman materyalinin kullanımının öğrenci tutumlarındaki değişimi nicel verilerle ifade edilmektedir.

Tablo 13: Sosyal Bilgiler Dersine Yönelik Ön ve Son Tutum Ölçeği Anovo Testi

Varyansın kaynağı	Kareler toplamı	Sd	Kareler ortalaması	F	P	Eta ²
Deneklerarası	4380.940	81	54.086			
Ölçüm	126.591	1	126.591	2.341	.130	-
Hata	4380.240	81	54.086			
Toplam	8.887.771	163	234.763			

Öğrencilerin sosyal bilgiler dersine yönelik tutum ölçeği puanları arasında anlamlı farklılık olmadığı bulunmuştur $F(1,81) = 2.41, p < 0.1$. Deney grubu ön tutum ortalama puanı ($\bar{X} = 92.69$), deney grubu son tutum ortalama puanı ($\bar{X} = 89.3$) ve kontrol grubu ön tutum ortalama puanı ($\bar{X} = 90$), kontrol grubu son tutum ortalama puanı ($\bar{X} = 90.47$) olduğu tespit edilmektedir. Araştırma neticesinde kontrol grubunda az da olsa artış olurken, deney grubunda artış yoktur. Ancak bu durum anlamlı değildir. Yapılan uygulamanın tutumda farklılaşmaya yol açmadığı görülse de nitel veriler öğrenci tutumlarında iyileşmeyi işaret etmektedir. Nitel bulgular sonuç ve tartışma başlığı altında ayrıntılı olarak tartışılmaktadır. Nicel bulguların tutumda farklılaşmaya işaret etmesi tartışma bölümünde açıklanmaya çalışılmaktadır.

Araştırma iki okul ile yapılmaktadır. Okulların sosyo ekonomik düzeydeki farklılığı öğrencilerin sosyal bilgiler dersine yönelik tutumlarına yansıyor yansımadığı test edilmektedir. Yapılan incelemeler sonucunda okul değişkenine göre; çizgi roman materyaliyle derse yönelik tutumun farklılaşıp farklılaşmadığı test edilmektedir. Ancak sosyoekonomik düzeye göre farklılaşan iki okulun ön test ve son test ortalama farkları arasında istatistiksel açıdan anlamlı bir fark bulunmamaktadır. Bu bağlamda çizgi roman materyali her iki sosyoekonomik düzeyde hitap etmektedir.

6.2. Nitel Araştırmaya Yönelik Bulgular

Bu bölümde araştırmanın nitel kısımda ulaşılan bulgularına yer verilecektir. Nitel veriler 10 öğrenci ve 2 dersin yürütücüsü sosyal bilgiler öğretmeniniyle görüşme yoluyla vade gözlem yapılarak elde edilmiştir. Elde edilen veriler içerik analizi yapılarak incelenmektedir.

Nitel araştırma bulguları altı başlık altında toplanmaktadır. Bu başlıklar şöyledir;

- Öğrencilerin Müze Algıları
- Öğrencilerin Çizgi Roman Algıları
- Öğretmenlerin Çizgi Roman Algıları
- Öğretmenlerin Çizgi Müze Algıları

Görüşme soruları yukarıda belirtilen 4 kategori çatısında incelenmektedir.

4.2.1. Yedinci Alt Probleme İlişkin Bulgular ve Yorumlar

Tablo 14: Katılımcı Öğrencilerin Müze ve Müze Eğitimi Hakkındaki Görüşleri

Temalar	Alt Temalar	Kodlar
Müze Ziyareti Yapma Durumu	Ziyaret Edenler	Okul ile Müze Ziyareti Yapanlar
	Ziyaret Etmeyenler	Hiç Müze Ziyareti Yapmayanlar
Sanal Müze Gezisi Yapma Durumu	Sanal Müze Gezisi Yapanlar	Kendisi Sanal Müze Gezisi yapanlar
		Sosyal bilgiler Dersinde Sanal Müze Gezisi Yapanlar
	Sanal Müze Gezisi Yapmayanlar	Sanal Müze Gezisi Yapmayanlar

Görüşme yapılan öğrencilerin birçoğu müze gezisini okul gezileri aracılığıyla yapmışlardır. A okulu İslam Bilim ve Teknoloji Tarihi Müzesi, Türk İslam Eserleri Müzesi ve Topkapı Sarayına okul gezisi olarak giderken; B okulu ise Türkiye İş Bankası Müzesi, Pera Müzesi ve Rahmi Koç Müzelerine okul gezisi düzenlemektedir. A okulundaki iki öğrenci ise okul gezisine katılamadıkları için daha önce hiç müze gezisinde bulunmamışlardır. Daha önce müze gezisi yapan B okulu katılımcısı **T.U.:** *“Buralarda müze etkinliklerine katıldık bu müzelerde gezip, görmek yaşamak çok*

güzeldi. Hep daha çok müzeye gitmek istiyorum bunları düşününce.” şeklinde müze gezisi yapmanın bireyde bıraktığı heyecan ve motivasyon görülebilmektedir. Bu bağlamda müzelerin eğitim için kullanılması gereken ortam olarak gerekliliği yansıtılmaktadır. Bir diğer okul katılımcısı **B.G.:** *“Topkapı Müzesine gittik, tarihle ilgiliydi. Gerçekten görüp görmek çok eğlenceli orada yaşananları hayal etmeyi seviyorum.”* şeklinde müze gezisinin bireyde hayal gücünde canlandırma yapma imkanı tanıdığı üzerinde durmuştur. Bu bağlam sosyal bilgilerin soyut konuları olan özellikle tarih bağlamında aktarılması gereken kazanımlar için müzeler hem etkili hem de görüldüğü gibi kalıcı öğrenme imkanı sunmakta olduğu görülmektedir.

Uzaktan eğitim içerisinde eğlenerek öğrenme imkanı sunan sanal müze ziyaretleri konusu öğrencilere yönlendirildiğinde öğretmenleriyle birlikte ya da kendisi keşfederek bu ziyaretleri yaptıklarını dile getirirken bir öğrenci sanal müze gezisi daha önce yapmadığını ifade etmiştir. Sanal müze gezisi yapmayan A okulu öğrenci **Ş.F.:** *“Hayır hiç yapmadım. Sizin çizgi romanda okumuştum, o zaman öğrendim...”* şeklinde Müze Kedisi Müke çizgi romanı aracılığıyla sanal müze ziyaretleri hakkında bilgi almış olduğunu ifade etmektedir. A okulunda ders içinde sanal müze gezisi yapılmadığı için öğrencilerin sanal müze keşfi bireysellik barındırmaktadır. A okulu katılımcısı **İ.İ.:** *“Evet hocam yapmıştım. Sanal müze gezisinde Topkapı Saray Müzesi’ni gezdim. Gerçekte gitmedim ama gerçekte de gitmeyi çok isterim. İnternette görmüştüm öyle yaptım.”* internette gezerken gördüğü sanal müzeye gezi yapmaktadır ve bu konudaki gezi; onu gerçek müzeye götürücü bir motivasyona yönlendirmektedir. Sanal müze ziyaretinde yaşadığı deneyimin gerçekte çok daha farklı ve daha güzel olacağı düşüncesi edinmesini sağlamaktadır. A okulu katılımcısı **M.M.:** *“Hocam ben kendim yaptım. EBA’da eğlence için bir tane alan vardı. Orada sanal müze gezileri yazıyordu hocam. Oradan yaptım.”* boş zamanını EBA’da değerlendiren öğrenci eğlenerek öğrenme fırsatı bulmuştur. EBA’da gördüğü sanal müze gezisiyle müze ziyaretleri yapma fırsatı edinerek yeni yerler ve deneyimler kazanmaktadır. Aynı okulun bir başka katılımcı ise **B.G.:** *“Rafadan Tayfa’nın Göbekli Tepe macerası vardı, merak edip bakmıştım. Orada görüp yazınca sanal müzeyi bulmuş oldum. İşte sanal müze gezisini o yüzden sevmedim hocam, internet kötü olunca gezemedim.”* şeklinde sanal müze ziyaret deneyimini aktarmaktadır. Öğrencinin daha önce online eğitimde yaşamış olduğu teknolojik sorunlar burada da sanal müze gezisi deneyimi içinde sınırlılık teşkil etmektedir. Sanal müze gezisinde internetinden kaynaklı donmalar

yaşadığından dolayı sanal müze ziyaretini yarıda kesmek durumunda kalsa da keyif aldığı bir aktivite olarak görülmüştür. Sosyal bilgiler dersi kapsamı içerisinde yapılan sanal müze ziyaretini B okulunun katılımcısı E.N.: “Evet. Hocamızla beraber yaptık bir kere. Hangi müze olduğunu şuan unuttum çünkü çok önceden yaptık. Yani gerçek müze gezisi daha güzel. Hem gözümüzle canlı canlı görmek daha güzel oluyor ama sanal müze gezisinde de bir şeyler öğreniyoruz ama gerçek müze gezisi daha güzel oluyor.” şeklinde düşüncelerini aktarmaktadır.

Tablo 15: Katılımcı Öğretmenlerin Müze ve Müze Eğitime Dair Görüşleri

Temalar	Alt Temalar	Kodlar
Sosyal Bilgiler Dersinde Müze Kullanımı	Olumlu Bakış	Kalıcı Öğrenme
		Sosyalleşme İmkânı Tanıma
		Tarih Konularının Kalıcılığını Sağlama
		İstanbul’da Olmak
		Zamanla Alınacak İzinlerin Kolaylaşması
	Olumsuz Bakış	Prosedürlerin Zorluğu
		Maddi İmkansızlıklar
Sosyal Bilgiler Dersinde Sanal Müze Kullanımı	Uzaktan Eğitim	Gerçek Müze Gezisine Göre Zaman ve Ekonomiden Tasarruf
		Etkili Eğitim Materyali
	Yüz Yüze Eğitim	Ders Süresinden Kaynaklı Daha Çok Kullanılma İmkânını Barındırmakta

Sosyal Bilgiler eğitiminde müze kullanmanın kesinlikle gerekli olduğu kanaatindeki B okulu katılımcı öğretmeni müze için V.V.: “Veli Öğrenci ve öğretmenin birlikte bilinçlenmesi gerekir. Müzelerin şehirlerin hafıza mekanı olduğu aktarılmalıdır.” derken bir diğer okulun katılımcı öğretmeni ise E.E.: “Gerçekten de

müzeler ders için özellikle tarihle ilgili konular arkeolojiyle ilgili konular İstanbul gibi bir yerde duruyoruz ve bu ihtiyacımızı karşılayabilir.” şeklinde müzelerin eğitim için elzem konumda yer aldığını aktarmaktadır. Özellikle de sosyal bilgilerin soyut kalan tarih konuları müzeler ile somutlaştığı vurgusu yapılmaktadır. Sosyal bilgiler içerisinde eğitim ortamı olarak müze kullanımının iki sosyal bilgiler öğretmeni kesinlikle gerekli olduğunu ancak şuan ki kullanımı yeterli bulmamaktadır. Müze ziyaretlerinin muhakkak yapılması gerektiğini ancak bu müze eğitimi için kısıtlılıkların mevcut olduğunu müze gidiş-geliş ücretleri, özel müzelerin bilet fiyatları, prosedür yoğunluğu gibi noktalarda olup bunu farklı açılardan sunmaktadırlar. B okulu katılımcı öğretmeni V.V.: “Sosyal bilgilerde kullanım çok kısıtlı. Yani Öğretmenler uygulama ve prosedürlerden kaçıyorlar. Maddi imkanlar, ulaşım, klasik sorunlardan dolayı okul dışı öğrenme alanları pek kullanılmıyor. Daha nadir dolayısıyla öğretmenler ve idarenin bu konudaki tavırları çok önemli.” ifadesinde de görüldüğü gibi bu sürecin öğretmenler için daha rahat hale getirilebilmesi gerekli görülmüştür. A okulu katılımcı öğretmeni ise bu prosedürler konusunda özellikle E.E.: “Dediğim gibi prosedür işleri çok sıkıcı daha müzelerden fax isteyenler var. Dijital çağdayız diyoruz artık hani bir mail ya da telefonla bir izin olabilir ama hala fax gönderilecek gibi engellemeler biz öğretmenleri bazı noktalarda geri çekiyor.” şeklindeki açıklaması bu gibi izin gerektiren durumların daha günümüz şartlarına uygunluk barındırmasını savunmaktadır.

Sanal müze kullanımı iki katılımcı iki sosyal bilgiler öğretmenin de derslerinde yer verdiği materyallerden biri olarak bulunurken sanal müzenin ücretsiz gezi imkanı tanınması, yol ve zaman kaybına gerek olmadan ziyaret edebilme imkanı tanımakta olup; öğretmenlerden biri ders süresinden kaynaklı sanal müzeyi uzaktan eğitimde kullanmadığını A okulu katılımcı öğretmeni E.E.: “Önceden dediğim gibi sanal müzeyi sadece uzaktan eğitimde kullanmıyorum, yüz yüze varken de kullanıyordum. İlk görev yaptığım yıllarda da kullanıyordum açıkçası. Gidemediğim müzelere vardı, paralı olanlar onları mutlaka kullandım. Çok uzun olmasa da dediğim gibi 30 dakika olduğu için dersler hani yetiştirmek külfet oluyor bize.” şeklinde aktarmaktadır. B okulu katılımcı öğretmeni V.V.: “Bir de özellikle müzelere gidemeyen öğrenci veya öğretmenlerin pek çok sorundan ötürü gidemedikleri için bunu ayağına getirmek. Çok basit öğrencileri Ankara Kurtuluş Savaşı Müzesine götürebiliyoruz. Böylece konumuzla ilgili en etkili aracı kullanmış oluyoruz. Yoksa kalkacağız da gideceğiz

Ankara'ya bunlar önemli faktörlerdir.” şeklinde sanal müze kullanımına dair düşüncelerini aktarmaktadır.

4.2.2. Sekizinci Alt Probleme İlişkin Bulgular ve Yorumlar

Tablo 16: Katılımcı Öğrencilerin Çizgi Roman Sanatı Hakkındaki Görüşleri

Temalar	Alt Temalar	Kodlar
Katılımcıların Çizgi Roman Okuma Durumu	Çizgi Roman Okuyanlar	Tarih Konulu
		Kadın Bilim İnsanlarını Anlatan
	Çizgi Roman Okumayanlar	Yapılan Araştırmayla Çizgi Romanla Tanışanlar
Çizgi Roman Materyalinin Olması Gereken Form Hakkındaki Görüşler	Olumlu Bakış	Somut Kitap Olmalı
		Dijital Kitap Olmalı
Araştırmadan Önce Çizgi Roman Destekli Ders Yapılma Durumu	Uygulama Yapanlar	Dil eğitiminde Karikatür Kullanımı
	Uygulama Yapmayanlar	Çizgi Romanla Hiç Eğitim Yapmayanlar

Katılımcıların daha önce çizgi roman okuma durumları sorulduğu zaman A okulu katılımcı öğrencisi **M.M.:** “İsimlerini fazla hatırlamıyorum ama Çanakkale Savaşı ile ilgili vardı. Güzel oluyor, eğleniyorum okurken.” şeklinde bireysel aktivitesi olan çizgi roman okumalarını tarih konularını anlatan eserler üzerinde yoğunlaştığını ve çizgi roman okumanın eğlendirici olduğunu aktarmaktadır. Bir diğer okulun katılımcı ise daha önceki bireysel çizgi roman okuma deneyimini **S.Ş.:** “Yani okuduğum çizgi

romanlarda kadınlarında savaşmasını sevmiştim. Aynı şekilde sizin çizgi romanınızda da kahraman kızdı, bunu sevdim.” şeklinde düşüncelerini ifade ederken genellikle süper kahramanların kadın olmasına karşın, hazırlanan materyaldeki özel gücü olan ana kahraman Pamir’in kadın olmasından sevinç duyduğunu aktarmaktadır.

Uzaktan eğitimin yoğunluk kazandığı dönem içerisinde öğrencilerin çizgi roman materyalini elinde somut bir kitap şeklinde mi yoksa dijital bir materyal olması konusunda dijital çizgi romanı farklı açılardan değerlendiren katılımcılar olmuştur. Dijital çizgi roman olmasını kullanışlılık açısından A okulu katılımcı öğrencisi **Ş.F.:** *“Dijital olunca hani daha çok böyle görseller, daha canlı olduğu için daha iyi oluyor. Kağıt üzerinde yırtılabiliyor, üzerine su dökülebiliyor. Dijitalde istediğimiz kadar büyüterek bakabiliyoruz.”* renklerin dijitalde daha canlılığı olduğu ve materyali dijital olarak saklamanın daha korunaklı ve kolay olduğu aktarılmaktadır. Kullanışlılık açısından bir diğer okulun katılımcı **T.U.:** *“Dijital ortamda olmalı. Yani çünkü mesela bir yere hep kitap taşıyamayız. Cep telefonlarında falan bulunsa herkes oradan etkileşime geçip okuyabilir.”* ifadesiyle istediği her zaman kolaylıkla çizgi roman okuyabilmesini dijital olmanın bir avantajı olarak ifade etmektedir. Dijital çizgi romanın varlığını ön gören bir başka katılımcı ise ulaşılabilirlik açısından dijital çizgi romanı ele almaktadır. A okulu katılımcısı **İ.İ.:** *“Hocam, dijitalde olabilirler. Dijital olsa herkesin bir tane telefon ya da tablet var yani anne babasının da oluyor o yüzden dijital olsa herkesin okuması kolay olur.”* şeklinden ifade etmektedir. Bir başka katılımcı ise somut kitap alma sürecinin zaman aldığını ancak dijital içerikli bir kitap olursa kargo ya da bir yere gidip alma gibi zaman kaybının önüne geçileceğini ve kitap ücretlerinden de yola çıkarak aynı okulun katılımcı bir diğer öğrencisi **B.A.:** *“Dijitalde de olabileceğini sizle gördük hocam. Olumlu yanı kitaba para veriyoruz, almak için zaman gereklidir. Online olursa hızlı bir şekilde ve daha ucuza alıp okuyabiliriz.”* şeklinde düşüncelerini aktarmaktadır. Önceden de çizgi roman okuyan bir katılımcı, dijital çizgi roman okumanın panel ve diyalogların akışını takip etmekte kolaylık sağladığını B okulu katılımcı öğrencilerinden **S.Ş.:** *“Bence dijitalde olması yani daha güzel gibi geliyor çünkü bazen kitaplar yırtılıyor veya üstüne su dökülüyor. Şey ben çizgi roman için şey oluyor ben okumaya başladığım zaman bazen sahneler karışabiliyor. Ama dijitalde olunca normal yazmış gibi sıralı sıralı okuyabiliyorum. Daha kullanışlı.”* şeklinde deneyimini aktarmaktadır.

Çizgi roman materyalinin somut bir kitap halinde elinde olması görüşünde olan B okulu katılımcılardan biri olan **G.M.:** *“Hocam dijitalde olabilir ama böyle elimizde olursa anı yaşıyormuş gibi oluyorsunuz. Sayfa çevirmek ve dokunarak okumayı daha çok seviyorum.”* şeklinde somut olarak dokunarak çizgi roman okumanın hikaye içerisinde olabilmesine imkan tanıdığını ifade etmektedir. Bir başka somut olarak çizgi romanın olmasının gerekliliği savunan B okulu katılımcısı **B.L.:** *“Hocam dijital kitaplarda olabilir. Tabii ki ama dijital yerine elimize alıp okumak daha güzel oluyor.; sayfaların kokusu çok güzel geliyor. Dijital olarak hem aynı şekilde telefon, tablet bu eğitim sürecinde hep elimizde. Dijital okumak bu yüzden saçma geliyor. Elimize alıp okumak daha yararlı.”* elinde olan bir kitap ile bağ kurabilmesini dokunma duyusu aracılığıyla gerçekleştirdiğini aktarmaktadır. Ayrıca uzaktan eğitimde teknolojik araç kullanımını azaltmak adına da somut bir kitap halinde olması tercih edilmiştir.

Çizgi roman destekli sosyal bilgiler dersini yapılması hakkında katılımcılardan biri olan B okulu katılımcısı **G.M.:** *“Sizinle birlikte ders yapmadan önce derste kullanılmazdı diye düşünüyordum çünkü hiç kullanılmazdı. O yüzden olması çok farklı geldi. Ama artık kullanılmalı diye düşünüyorum çünkü çok eğlenceli ve akılda kalıcı oldu. ... Çizgi romanla ders yapınca herkes daha çok el kaldırıyordu ve konuşuyordu.”* şeklinde ders içi katılımı artırıcı özelliği yanı sıra çizgi romanın öğretimi kalıcı hale getirdiği ve eğlenceli bir eğitim materyali olması dile getirilmektedir. Çizgi romanla yapılan dersin ders içi katılımı artırması konusunda hem fikir olan bir diğer okulun katılımcısı ise **Ş.F.:** *“Derse daha çok katılmak istedim, sınıftaki arkadaşlarım normalde bu kadar el kaldırmıyordu. Çizgi romanla ders işlenince herkes derse katılıp sınıfın yarısı el bile kaldırdı. Ben çizgi romandaki karakteri canlandırmayı, okumayı, onun başına gelecekleri takip etmek çok hoşuma gitti.... İlğim artar, sizinle yaptığımız gibi olunca; direkt bilgi ve anlatım sıkıcı olduğu için çizgi romanla ders olunca çok daha iyi oluyor.”* şeklinde ifade ederken eğitimde materyal kullanımını dair olumlu bakış aktarılırken aynı zamanda çizgi romanın olay örgüsü içerisindeki sürükleyicilik barındırması katılımcının dikkatini çekici, eğlenceli bir eğitim materyali olduğu iletilmektedir. Çizgi roman destekli yapılan ders bir başka katılımcıda ilgiyi ve derse olan motivasyonunu artırıcı etkisi olduğu konusunda **İ.İ.:** *“O kadar güzeldi ki heyecanla derse girmek istedim. Hem derse daha çok kişi katıldı bu derslerle birlikte. Bazı arkadaşlarımız çizgi romana bir tık daha ilgi gösterdi.”* şeklinde A okulunun katılımcı öğrencisi düşünceleri aktarılmaktadır.

Bir başka katılımcı ise çizgi romanın doğasında olan zamanı istenilen şekilde kısaltma ve istenilen kadar uzatma imkanını A okulu katılımcısı **B.G.**: *“Hem kısa kısa anlatıyor, 1-2 sayfa olsa kitaplarda daha eğlenceli olur. Konuyu da özetleyecek şekilde olursa iyi olur yani hem akılda da kalmış olur.”* öz bir anlatım olarak gördüğünü aktarmaktadır.

Katılımcılardan biri çizgi roman destekli sosyal bilgiler dersi yapılmadan önce böyle bir şeyin mümkün olmadığı konusunda B okulu katılımcısı **B.L.**: *“Daha önce bilmediğim için olmaz diye düşünüyordum. Böyle bir etkinlik olunca biraz tuhafıma geldi. Dersten çıkınca çok motive olduğumu hissettim. Konu normalde sıkıcıydı, bu konuyu pek fazla sevmezdim. Fakat o çizgi romanı okuduktan sonra tekrar gözden geçirdikten sonra konuya hakimiyetim arttı. Böyle daha motive etti. Daha fazla soru çözme isteğimi yerine getirdi.”* Özellikle tarih konularının öğrenilmesinde zorluk yaşayan bu katılımcı çizgi roman aracılığıyla öğrenmenin motivasyon sağlayıcı ve konunun öğrenimini kolaylaştırıcını artırarak derse yönelik araştırmalarına da teşvik ettiğini aktarmaktadır. B okulu katılımcısı çizgi romanın dikkat çekici olduğunu **T.U.**: *“Öğrencinin dikkatini renkli böyle eğlenceli şeyler çektiği için derse odaklanması daha kolay oluyor bana göre. Zaten o derslere normalin ötesinde katılım oldu. Normalde sınıfta o kadar katılım olmazdı. Normale göre çizgi romanla derse daha çok katıldılar derse. Bence çok güzel oldu. Hocamızla beraber çizgi roman enerji verdi. Bizi motive etti, eğlendik de güzelce bir aktivite oldu yani.”* sözleriyle ifade ederken ılımlı bir sınıf iklimi oluşturulmasına da imkan tanıdığı aktarılmaktadır. A okulu katılımcılardan **M.M.** ise çizgi roman panellerinde farklı ortam ve konuların yer almasına dayanarak *“Hocam farklı farklı içerikler olması eğlenceli yaptı o dersleri.”* düşüncelerini materyal kullanımının ders içinde eğlenerek öğrenmeye imkan tanınmasını ifade etmektedir.

Yapılan araştırmada 10 öğrenciden 9’u daha önce çizgi romanla destekli ders yapmamış olduğunu, yalnızca bir tanesi özel İngilizce kursunda çizgi romanla ders almış olduğunu ifade etmiştir. Ancak çizgi roman destekli ders aldığını aktaran öğrenciden alınan bilgilere dayanarak karikatür destekli bir ders işlenmiş olduğu tespit edilmektedir.

Tablo 17: Katılımcı Öğretmenlerin Çizgi Roman Sanatı Hakkındaki Görüşleri

Temalar	Alt Temalar	Kodlar
Dijital Çizgi Roman	Olumlu Bakış	Uygun Fiyatlı Olması
		Kolay Ulaşılabilir Olması
		Uzaktan Eğitim Materyali Olması
	Olumsuz Bakış	Teknoloji Bağımlılığına Yardımcı Olabilir
Somut Çizgi Roman	Olumlu Bakış	Kitap Okuma Alışkanlığı Kazandırması
	Olumsuz Bakış	Pahalı Olması

Katılımcı öğretmenlerden biri çocukluğundan beri aralıklarla çizgi roman okuduğunu aktarırken, bir diğer katılımcı öğretmen ise daha önce öğretmen olana kadar hiç çizgi roman okumadığını bildirmektedir. İki katılımcı öğretmen de derslerinde çizgi roman materyalini daha önce hiç kullanmamaktadır. Katılımcı öğretmenler çizgi roman materyalinin form olarak dijital mi yoksa kitap şeklinde somut mu olmalı kısmında iki katılımcı öğretmende uzaktan eğitim neticesinde dijitalleşmenin gerekliliğini ifade etmektedir. A okulu katılımcı öğretmeni **E.E.:** “Çizgi roman sadece tabii ki somut olmamalı. Şuan sonuçta dünyadaki teknoloji evrilmiş durumda daha önceki her şey dijital ortama aktarılmış durumda. Sonuçta kitaplar bile Book Reader’den okunduğuna göre çizgi romanda bu şekilde ya da çizgi roman şeklinde bilgisayar ve tabletlerden okunabilir.” şeklinde düşüncelerini aktarmaktadır. B okulunun katılımcı öğretmeni **V.V.:** “Dijitalleşmeyle çizgi roman ulaşım kolaylaştı ancak uzaktan eğitimle birlikte öğrenciler zaten hep ekran başındalar dijital çizgi roman olması sakınca meydana getirebilir. Ayrıca çizgi roman o öğrencilerin ileride okuma alışkanlığı kazanmasına yardımcı olur, severek okuduklarını gördüm.” şeklinde düşüncelerini ortaya koymaktadır. Ayrıca iki katılımcı öğrenmeden dijital çizgi roman kullanımının ekran bağımlılığına katkısı olmasından dolayı sınırlılık barındırdığını aktarmaktadır. Özellikle uzaktan eğitimle birlikte materyal kullanımı

konusunda katılımcı öğretmen V.V.: “Tabii ki özellikle hizmet içi eğitimlerin artması bu konuda yetkin olmadığımız için bu eğitimlerin varlığı ortaya çıkıyor. Bu konuda öğretmenlerin, dijital okuryazarlıkta gelişmesi gerektiğini düşünüyorum.” şeklinde uzaktan eğitimdeki ihtiyaçların özellikle eğitim çerçevesinde karşılanacağını aktarmaktadır.

E.E.: “Kesinlikle bir materyal olarak kullanılabilir. Kullanmak güzel ama bu gibi materyalleri öğrencilere aktarmak zor. Ekstra bir materyali öğrencilere aldirmek çok çok zor. Uygun olsa bile onu edinmede prosedür sıkıntısı oluyor. Bu durum öğretmene dönebilir, yok işte bundan bir gelir mi sağlanıyor ya da işte bir durum var neden bütün sınıflar almış gibi durum oluyor bu sefer bu durumu yaşamamak için dijital kullanmak daha iyi olabilir.hem sosyal bilgilerin her konusuna uygun materyal de bulunmamaktadır.” düşüncesinde olan A okulu katılımcı öğretmeni maddi imkanlar ve prosedürlerden dolayı dijital bir materyal olmasının öğretmen için ulaşılabilirliği daha kolaylaştırdığını aktarmaktadır. Kitap olarak çizgi romanların pahalı olduğu vurgulanmaktadır. Sosyal bilgiler dersi öğrenme alnına yönelik çizgi romanların yeterli olmamasından dolayı ders içinde tercih edilmeme sebebi olarak gösterilmektedir.

Tablo 18: Katılımcı Öğrencilerin Hazırlanan Çizgi Roman Materyali ve Yapılan Uygulama Hakkındaki Görüşleri

Temalar	Alt Temalar	Kodlar
Hazırlanan Çizgi		Türk İslam Bilim İnsanlarını Öğrenmeyi Sağladı.
		İslam Bilim ve Teknoloji Tarihi Müzesi’ni Ziyaret Etmiş gibi Öğrenmeyi Sağladı.
		Genel Müze Kültürünü Aktardı.
		Çizgi Romandaki gibi Hayvanlar ve Nesnelerle Konuşmak İsterdim.
		Çizgi Romandaki gibi Görünmez

Roman Materyali Hakkında Öğrenci Görüşleri	Olumlu Bakış	Olmak İsterdim.
		Pamir gibi Merak Ettiğim Yerlere Gitmek İsterdim.
		Hazırlanan Çizgi Romanın Gerçek Hayatla Bağlantısı Bulunuyordu.
		Eğlenerek Öğrenmeyi sağladı.
		Derse Olan Motivasyonu ve Katılımı Arttırdı.
		Kalıcı Öğrenme Sağladı.
Sosyal Bilgiler Öğretiminde Çizgi Roman Kullanımına Dair Görüşler	Olumlu Bakış	Eğitimi Daha Eğlenceli Hale Getiriyor
		Kalıcı Öğrenme Sağlıyor
		Eğitimi Daha Anlaşılır Kılıyor
		İlgi, Heyecan ve Motivasyonu Arttırıyor
		Derse Odaklanmayı Arttırıyor
		Soyut Konuları Somutlaştırıyor
		Gelecekteki Sosyal Bilgiler Dersinin Çizgi Roman Destekli Olması
		Özdeşleşim ve Empati Kurmaya İmkan Tanıması

Hazırlanan çizgi roman materyali ile işlenen derste çizgi romandan nasıl bilgiler alabildikleri sorulduğundan katılımcıların yarısı İslam Bilim ve Teknoloji Tarihi Müzesinin bahçesi olan İbn Sina bahçesinde geçen diyaloglar aracılığıyla bilgi edindiklerini ifade etmektedirler. A okulu katılımcılardan **Ş.F.:** “*Pamir’e öğretmeni*

ödev vermişti o da ödevini yapmak için müze gidince birçok şey yaşandı. Mesela İbn-i Sina bahçesi vardı. Orda da Tıbbın Kanunu adlı eserdeki bitkiler yetiştiriliyordu. Sağlık alanında ilaç için önemli bilgilerde bu kitapta yazıyordu.” şeklinde öğrendiklerine bir örnek aktarılmaktadır. Aynı zamanda genel müze kültür aktarımını hedefleyen araştırmada katılımcılar müze konusunda öğrendiklerini **G.M.:** *“Mesela hocam çizgi roman bize müzeyi sevdirmek istiyordu. Müzede yapılmayacaklara örnek vermişti. Şey gibi koşmamak, flash ile fotoğraf çekmemekti galiba”* şeklinde B okulu katılımcı öğrencisi direkt çizgi roman panelindeki sözleri kullanarak aktarmaktadır. Daha önce hiç müze ziyareti yapmamış A okulu katılımcı ise **Ş.F.:** *“Sizinle olan dersle müzeyi gezmiş gibi oldum hocam.”* Müze Kedisi Muke çizgi romanını eğitim materyalini kullandığında müzeyi ziyaret etmiş gibi hissettiğini dile getirmektedir.

Yapılan çizgi roman araştırması deneyimini aktaran **B.G.:** *“Ne kadar güzel oldu. Normalde okuduğumu çabuk anlarım, sizin çizgi romanı okuyunca böyle biraz düşünmem gerekti. Neden Pamir düşüyor, nereye gidiyor, hangi bilim insanı neyi neden yapmış bunlar güzeldi hocam, farklı geldi bana. Düşündürdüğü için daha çok hoşuma gitti.”* A okulu katılımcı öğrencisi düz yazı şeklinde salt bilgi aktarmayan ve düşündürerek keşfe olanak tanıyan eğitim materyalini hem eğlenceli hem de öğretici nitelikte görmüştür. Çizgi Romanla yapılan dersi başta oyuna benzeten aynı okulun katılımcısı **M.M.:** *“Sadece oyun gibi değil ki içinde müze var bilgiler var tabii öğrenilir. Ben öğrendim. Hocam mesela çizgi romanda Harezmi sıfırı bulmuştu. İbn-i Sina bir kitap yazmıştı, Avrupa’da 40 yıl okutulmuştu. Diğer adı da Avicenna idi. Biz baya tıpta gelişmişiz, o zamanlar hocam. Hem Ali Kuşçu vardı; Matematik ve Astronomi çalışmıştı, gözlem evi de yapmıştı onu rasathanede göstermişti. Hocam biliyor musun ben ilk kez rasathanenin ne olduğunu çizgi romanda siz anlatınca öğrendim.”* şeklinde çizgi romanla yapılan müze gezisi aracılığıyla hem kazanıma yönelik bilgiler hem de genel kültür aktarımına imkan tanınmış olduğu iletilmektedir. Çizgi roman destekli yapılan sosyal bilgiler dersinin aynı okulun bir başka katılımcısı da bıraktığı izlenim ise **B.G.:** *“Sanki sayfa sayfa beyninde canlanıyor gibi oluyor bende. Gülhane Parkı’nın içindeki müzeyi artık hiç unutmam.”* ifadesinde yaşantılara dayanarak kalıcı öğrenme olanağı tanıdığı görülmektedir.

Araştırmada kullanılan çizgi romanın gerçeklik bağlantısı katılımcılara sorulduğunda bütün katılımcılar hayal ürünü ve gerçekçi yanları olduğunu dile getirmişlerdir. B okulu katılımcılardan **S.Ş.:** *“Yani gerçeklikle bağlantısı bu annesiyle*

konusması, arka plandaki konuşma ve bilgiler, nesnelerde mesela müze onlar hep gerçektir. Yani ben müze bahçesindeki küre olduğunu çizgi romanda öğrendim.” ifadesiyle hem yeni bilgileri çizgi roman aracılığıyla öğrendiğini ve kullanılan ortam, arka planların, sosyal yaşam döngüsü gerçeklik barındırıcı olarak görülmektedir. Aynı okulun bir başka katılımcısı olan **B.L.** ise *“Hocam tamamı hayal ürünü değildi. Tabii ki gerçekçi şey vardı. Müze adları, müze fotoğrafları vardı bunlar gerçektir. Bize vermiş olduğu bilgiler vardı, bunlarda gerçekçiydi. Yani ne kadar hayal ürünü olsa da o kadar da gerçekçi.”* söylemleriyle çizgi romanda hayal ürünü ve gerçekçiliği birlikte barındırdığını ifade etmektedir.

Müze Kedisi Müke çizgi romanı içerisindeki fantastik güçler hakkındaki düşünceleri sorulduğunda A okulu katılımcılarından **M.M.:** *“Nesnelerle konuşabilmeyi bende çok isterdim hocam. İlk önce bilgisayar ve telefonlarla konuşurdum bazen canlı derslerde garip oluyorlar. Onların ne demek istediğini anlamak isterdim.”* şeklinde çizgi romandaki nesnelerle konuşma gücüne sahip olmak istediğini aktarmaktadır. Özellikle uzaktan eğitimde derse bağlanma sorunu yaşanan bu öğrenci teknolojik araçlarla konuşarak bu gibi sorunları çözmek istediğini dile getirmiştir. Bir başka katılımcı da nesnelerle konuşma istediğini bilgi almak için istediğini aynı okulun bir başka katılımcısı olan **B.G.:** *“Ya ben nesnelerle konuşmayı isterdim. Pamir gibi bende müzeye gidince nesnelerin başından geçenleri öğrenmek isterdim. Hem böylece daha da çok aklımda kalırdı.”* şeklinde ifade etmektedir. B okulunun katılımcısı ise çizgi romandaki özel güçleri yine aynı çizgi romandaki gibi kullanacağını **B.L.:** *“Aslında ben de Pamir gibi gider müzeleri gezerdim. Çünkü pandemi döneminde de müze gezemiyoruz. Sanal müze olunca da sıkıcı oluyor yani, çok fazla gidip göremiyorsun. Ben de gidip müzeleri gezerdim oraları.”* aktarmaktadır.

Katılımcılar hazırlanan çizgi roman materyalinden yola çıkarak eğitimde çizgi roman kullanımına dair görüşlerini özdeşleşim kurabildiklerini farklı şekillerde ifade etmişlerdir. Özdeşleşimi çizgi roman karakterleriyle bağlantı kurarak sağlanacağını ileten katılımcılar hazırlanan çizgi roman materyalindeki müze kedisi Müke üzerinden bağ kuran A okulu katılımcılardan **Ş.F.:** *“Yani ben şöyle kedileri çok seviyorum ama çok yaklaşmıyorum aslında birazda korkuyorum. Çizgi romanda Pamir de kendi konuşunca aniden korkuyordu ben de biranda kendi görünce korkuyorum. ... Pamir’in yaşadıklarını bazen bende hissettim. Onun gibi hissettim ben de.”* şeklinde anılarından yola çıkarak Pamir ile kendisi arasında bağ kurmuştur. Müze kedisi Müke üzerinden

çizgi roman ve kendisi arasında bağ kuran B okulu katılımcısı **B.L.:** *“Pamir’in kediyle konuşmasında normalde kediyle konuşmak çok tuhaf bir şey yani böyle ara sıra ben de kedimle konuşmaya çalışıyorum. Hep aklıma bu çizgi roman geliyor. Çok güzel oluyor.”* şeklindeki düşüncelerini katılımcı kendini çizgi roman kahramanının yerine koyarak o gözle okuması ve kendi yaşantılarından parçaları çizgi romanda bulabilmesiyle dile getirmektedir.

Bir başka katılımcı ise empati ve özdeşleşim kurmayı çizgi roman içerisinde yaşananlar ile yaşantıları arasında kuracağı benzerlikle aktarmaktadır. Hazırlanan çizgi romandan yola çıkarak B okulu katılımcısı **E.N.:** *“Mesela, Pamir böyle sınıfta soru sorulunca sorulara kalkmak istemediği de oluyordu. Bazen bilemediği sorularda konuşmak istemiyordu. Bu duum ben de bu aralar uzaktan eğitimde çok oluyordu. Öyle benzerlik buldum.”* şeklindeki ifadesiyle; çizgi romanda öğretmenin sınıfa soru sorduğu anda cevaptan emin olmayan Pamir’in kızarması ve sıkıntılı bir yüz ifadesinde olarak iç sesiyle konuşması görülmektedir. Sınıf ikliminin yansıtılması hedeflenen bu panel katılımcıların yarısından fazlasının yapılan araştırmadan sonra aklında kalan panel olmuştur. Bu panel aracılığıyla yaşantılarla bağ kurmasına imkan tanımaktadır. Katılımcı bu durumu yüz yüze eğitimden ziyade online eğitim içinde yaşadığını ifade etmektedir. Bir başka katılımcı ise hazırlanan çizgi romandan yola çıkarak çizgi romanın empati kurmaya imkan tanıdığını aynı okulun bir diğer katılımcı öğrencisi **İ.İ.:** *“Hayal kurmak kitap okumakla mümkün oluyor. Kitap okurken kendimi o düşüncelere çok kaptırıyorum. Kendimi o kızın yerine koyuyorum. Mesela Pamir’in yerinde de kendimi düşünüyorum yani eğlenceli de oluyor. Hocam aslında Pamir’de benim gibi çok meraklı. Ben de çok meraklıyım mesela ders konusunda ve her konuda hocam. Çizgi romanı merakla okudum.”* sözleriyle aktarmaktadır. Ayrıca hazırlanan çizgi roman materyalinin sürükleyici olduğunu dil getirirken o kurgu dünyasında kendini Pamir gibi görerek okuduğunu aktarırken kendini Pamir’in yerine koymasını da karakter özelliklerinde benzerlik barındırmasına dayandırmaktadır.

Yapılan araştırmada sosyal bilgiler dersinde öğrenciler, öğretim materyalini hem önceden okuma fırsatı edinmişlerdi hem de ders içerisinde okuma yaparak panellerdeki kazanımları eleştirel okumayla edinilmektedir. B okulu katılımcılardan **S.Ş.:** *“Ben okumayı seviyorum, derste çizgi roman okudukça da ben mutlu oldum. Çizgi romanı bir de başka seslerle duydukça daha akılda kalıcı ve eğlenceli oldu.”* şeklindeki ifadesiyle sınıf arkadaşlarının seslerinden farklı tonlama ve jestlerle okuma

yapılmasının yaşanan deneyim, öğrenimi kalıcı ve eğlenceli hale getirdiğini aktarmaktadır. Böylece ders içinde materyal olarak kullanılan çizgi romanın bireysel bir materya olmaktan çıkıp sınıf içerisinde etkinlikle öğrenmeye imkan tanıdığı görülmektedir.

A okulu katılımcılardan çizgi roman destekli dersin öğrenimi kolaylaştırarak hızlı öğrenme imkanı tanıdığı **B.G.:** *“Bence yer verilmeli bence benim aklımda daha çok kaldı böyle, o yüzden yer verilmeli hocam. Herkesin aklında kalır mı bilmem ama benim aklımda baya kaldı. Normalde Harezmi, İbn-i Sina öyle şeyler aklımda kalmazdı. Bilim adamlarını anlamak için çok tekrar etmem gerekirdi. Belki beş, altı kare ama şimdi öğrenmiş oldum.”* şeklinde aktarılmaktadır.

Sosyal bilgiler dersinin gelecekte çizgi roman materyaliyle olması konusunda motivasyon artırıcı ve derse karşı ilgiyi canlı tutan bir unsur olarak gören B okulu katılımcısı **T.U.:** *“Yani bence çizgi roman destekli olsa güzel olur çünkü öğrenciler dersten bir süre sonra sıkılıyor böyle motivasyon falan düşüyor. Böyle dikkatimi de çekiyor hem mesela biz ders sonunda Pamir’in hikayesinde yarım kalınca herkes merak içinde kalıyordu. Dersi ipe çekiyorduk. Çizgi romanla ders olursa, o konu dikkatlerini çeker ve aklına takılıp o konuda araştırma yapmak durumunda kalabilirler de faydalı olur bence.”* şeklinde düşüncelerini ifade etmektedir.

Öğrenilmesi zor olan soyut konuların öğretiminde çizgi romanı destekleyici materyal ve aynı zamanda motivasyon kaynağı olarak görmekte olan B okulu katılımcısı **B.L.:** *“Çizgi roman sıkıyor konuya karşı ilgimiz artıyor neden böyle bir şey istemeyelim. Konuyu mesela sıkıldığımız konular vardı; Kültür ve Miras ünitesi bize zor geliyordu. Keşke onunla da ilgili çizgi romanımız olsaydı. İnşallah gelecek sene de böyle bir şeyle karşılaşırız yani çok hoşumuza gider. Bu LGS’de başarılı olmak isteyenler için çok güzel olur, ben böyle bir şey isterim.”* düşüncelerini aktarmaktadır.

Tablo 19: Katılımcı Öğretmenlerin Hazırlanan Çizgi Roman Materyali ve Yapılan Uygulama Hakkındaki Görüşleri

Temalar	Alt Temalar	Kodlar
Sosyal Bilgiler Dersinde Materyal Kullanımı	Sosyal Bilgiler Dersinde Materyal Kullanımının Sebepleri	Kalıcı Öğrenme
		Motivasyon ve Dikkati Arttırma
		Bireysel Farklılıklarla Öğrenme İmkânı Sunar
Eğitim Materyali Olarak Çizgi Romanın Sosyal Bilgiler Derslerinde Kullanımı	Sosyal Bilgiler Dersinde Daha Önce Hiç Kullanılmamasının Sebepleri	Çizgi Roman Materyaliyle İlgili Daha Önce Eğitim Almamış Olmak
		Materyal Eksikliği
		Maddi İmkansızlıklar
Çizgi Roman Destekli Sosyal Bilgiler Dersinin Diğer Sosyal Bilgiler Dersinden Farkı	Olumlu Bakış	Etkin Sınıf Ortamı Oluşturması
		Öğrencilerin Konuyla ilgili Farklı Örnekler Verebilmesini Sağlaması
		Soyut Konuyu Somutlaştırması
		Empati Yapabilmeyi Sağlaması
		Derse Odaklanmayı Arttırması
		Bilişsel Olarak İyi Öğrenme Aracı
		Öğrenci ve Öğretmenin Birlikte Keyif Alabileceği Materyal
		Okumaya Teşvik Etmesi

		Dersin Akıcılığını Sağlaması
		Sıkılmayı Önlemesi
		Kalıcı Öğrenme
		Samimi Bir Sınıf İklimi

Çizgi romanın bir eğitim materyali olması konusunda A okulu katılımcı öğretmeni **E.E.:** “Çizgi roman tabii ki de bir eğitim materyali olabilir. Sonuçta görsel ve öğretici bir yanı var. Ben mesela bir sosyal bilgiler öğretmeni olarak bazı tarihi olay örgüleri ya da tarihi olayları açıkçası bilgilerden değil, okuduğum romanlardan hatırlayarak söylediğim zamanlar oluyor. Kafamda konu öyle bulunuyor.” şeklinde bu çizgi roman materyalinin okunmasıyla kalıcı öğrenmeye imkan tanıyacağı aktarılmaktadır. Çizgi roman materyali derste deneyimleyen B okulu katılımcı öğretmeni bu materyali **V.V.:** “Çizgi roman sadece bilgi veren bir kitap değil. Görmüş olduğu bir görseli oradaki görüntünün hatırlanması, eğlenerek okunması için bile bakılabilir. Çocukların hayal gücünü geliştirmesi açısından önemli bir nokta. 5, 6, 7, 8. sınıfların hepsine çizgi roman uygulanması gerektiğini düşünüyorum artık. Bunun yaş aralığı yok bence.” şeklinde değerlendirmektedir. Bir diğer okulun katılımcı öğretmeni ise daha önce çizgi roman okumuş olmasına karşın ders materyali olmasını konusunda **E.E.:** “Daha önce çizgi roman okumama karşın, ilk kez derimde uyguladım. Fırsat bulursam daha çok yer vermeye çalışacağım.” şeklinde düşüncelerini ortaya koymuştur.

Uzaktan eğitimde yapılan sosyal bilgiler dersi ile yine uzaktan eğitimde yapılan çizgi roman destekli sosyal bilgiler dersi karşılaştırıldığında bir takım farklılıklar öğretmenlerce belirlenmiştir. A okulu katılımcı öğretmeni **E.E.:** “Çizgi romanla yaptığım ders farklı bir deneyim oldu. Öğrenciler de bende keyif aldık. Çizgi romanı anlamaları okumaya, öğrenmeye hevesli olmalarını sağladı. Online eğitimde bu fırsat onlara iyi geldi. Öğrencilerden diğer derslerde de bunu kullanma isteği oldu. Öğrenciler dersle ilgili daha çok soru sordular dersin gelmesi için de çok hevesli oluyorlardı. Hem ders içinde kullanırken normalde derse çok katılmayan öğrenciler de derse katıldılar. Bu kadar yoğun bir ilgi açıkçası beklemiyordum” öğrenme sürecinde hem öğretmen hem de öğrencilerin eğlenerek öğrenme süreci

geçirebilmesine imkan tanıyarak öğrenci katılımını arttırıcı etki sağlayarak diğer öğrencilerin ilerleyen sosyal bilgiler dersinde de çizgi roman devamlılığı istediği aktarılmaktadır. Çizgi romanla yapılan ders akabinde öğrenciler, konuyla ilgili bilim insanlarının ayrıntılı bilgileri keşfederek bilgileri somutlaştırmaktadır. B okulu katılımcı öğretmeni V.V.: “Örnek veriyorum Harezmi, İbn Sina onun bazı farklı özelliklerini gördü öğrenciler bu bir avantaj. Bunun dışında çocukların görsel okuması gelişti. Kitaptaki bazı bilgiler görselliği barındırıyordu. Kimi yerlerde çocuğun hayal dünyasına bırakıp gitmiyor, çocuğa bilgileri somutlaştırıyordu. Bir de empati duygusunu geliştirdiği için kendini daha çok konuya veriyordu.” şeklinde çizgi roman destekli eğitimi empati kurma yoluyla öğrencilerde öğrenme sürecini somutlaştırdığı aktarılmamaktadır.

B okulu katılımcı öğretmeni V.V.: “Empati becerisi Pamir denilen kız, aynı yaş grubunda olduğu için hayal olmadığı görüldü. Gayet tramvaya binen, annesiyle Gülhane Parkında dolaşan bir kız öğrenci olarak samimi geldi. Bu öğrencilerin empati geliştirmesini sağladı. Bunu sözlerinden fark ettim. Bir de bilişsel konuları daha iyi aldıklarını gördüm.” şeklinde aktarırken bir diğer okulun katılımcı öğretmeni ise E.E.: “Öğrenciler dersin nasıl geçtiğini hiç anlayamadılar yani derse ilgileri arttı ve süreyi fark etmediler. Genel de ders biterken ne kadar kısa sürdü, keşke bir saat daha olsaydı dediler. Çizgi roman içerisinde görsellerle somutlaşan bilgileri soru sorunca zihinlerinde canlandığını ve daha akılda kalıcı olduğunu gördüm. Derse katılım sayısı çizgi romanla da artış gösterdi.” şeklinde ifade edilmiştir.

5. ARAŞTIRMACI GÖZLEM NOTLARI

B okulunda 15.02.2021 tarihinde saat 11.00’da yapılan ilk çizgi roman destekli sosyal bilgilerin ikinci kazanımıyla başlamaktadır. Online ders başlayıp öğrenciler derse katıldıktan sonra dersin öğretmeni **V.V.** hazırlamış olduğu slaytla dersi başlattı. Hazırlanan slaytın her sayfasını rastgele seçilen bir öğrenci okuyor ve öğretmenin sorduğu sorulara ise söz almak isteyen öğrenciler katılmaktadır. Ders içeriğine uygun görsellerle öğretim desteklenmemektedir.

Öğretimin devamında Müze Kedisi Müke çizgi romanı ekran paylaşımı yapılarak ders içerisine katılmaktadır. Ekranda çizgi romanı gören öğrencilerden **S.B:** “Yaşasın!” bir diğer öğrenci **E.N.** ise “*Hocam, hocam, ben okuyorum bunu*” şeklindeki konuşmalarıyla dersin bu anı için heyecanlarını belirtirken sınıf içinde gülüşmeler duyulmaktadır. Böylece çizgi romana daha başlamadan sadece gören öğrenciler üzerinde heyecan etkisi gözlemlenmiştir. Öğretmen sınıf kontrolünü ele alarak sessizliği sağladıktan sonra öğrencilere sosyal bilgiler öğretmenleri çizgi romanın nedir, konuşma balon nedir ne işe yarar gibi çizgi romanın bileşenleri konusunda öğrencilere kısa bilgilendirme sunmuştur.

Soyal bilgiler öğretmeni **V.V:** “*Bu çizgi romanın adı neden Müze Kedisi Müke?*” sorusunu sorunca daha önce öğrencilerle dijital ortamda paylaşılan çizgi roman materyalini inceleyen ve bu konuya açıklık getirmek isteyen öğrenciler el kaldırdı. Bu bağlamda el kaldıran 10 kişi bulunuyordu. Öğrencilerden **T.U.:** “*Hocam, ben çizgi romanı siz atınca okuyamadıma ama bir fikrim var. Müze kedisi kelimelerinin baş harfleri Müke, ondan çizgi romanın adı olabilir mi?*” diye soruya soru ile yaklaşmaktadır. O an da öğretmen **V.V.:** “*Evet bu birleşimden oluşuyor ancak Müke, bir canlı onu soruyorum.*” diyerek sorusunu yineledi. Öğrencilerden **G.M.:** “*Öğretmenim, müze kedisinin adı Müke. Yani müke bir kedi.*” şeklinde cevap vermiş bulundu. Akabinde öğretmeni materyali önceden incelemesinden dolayı öğrenciyi tebrik etti. **V.V.:** “*Peki bu kedi; kim, ne iş yapar, nerededir, ne renktir bir bakalım.*”

diyerek öğrencilerde merak uyandıran soru ile çizgi roman destekli derse giriş yapılmaktadır.

Çizgi roman panellerini paylaşılan pdf üzerinden ekranlarında takip eden öğrenciler ekranlarında toplam altı panel görünür şekilde dersleri devam ettirmişlerdir. Pdf hazırlanırken de amaç üç panel üç panel olarak birleştirmektir. Ardışık üç panel daima aynı ortam ve koşulu perçimleme ve destekleme yoluyla devam ettirilmektedir ki bağlam kopukluğunun önlemek gayesinde bulunulmuştur. Çizgi roman ile ilk kez ders işleyen öğrenciler “*Ne yapacağız, nasıl yapalım*” gibi konuşmalarda buluncunca araştırmacının görüşleri ışığında; her üç paneli farklı öğrenci seslendirip yaşatması beklenmektedir. Söz alan öğrenciler jest, mimik ve tonlamalarıyla ders içi katılımı sağlamaktadır. Çizgi romanı sesli okuyan öğrenciler karakter değişiminde seslerini inceltmekte ya da kalınlaştırmaktadır. Bu durumda okuyan öğrenciler tarafından hem dileyen öğrencilerin yer yer gülüştükleri hem de mutlu oldukları görülmüştür. Gönüllülük esasına dayanılarak yapılan okumalar uzaktan eğitime sıcak sınıf iklimini meydana getirdiği gözlemlenmiştir. Çizgi romanı okumak için söz alan öğrencilerin, sürekli söz alıp okumayı istedikleri görülmüştür. İlk üç panel okunduktan sonra söz alıp çizgi roman okumak isteyen öğrenci sayısı 16’ya çıkmaktadır.

Öğrenciler okumaya devam ederken 11. paneli okuyan K.N. bir süre duraksadıktan sonra “*Hocam buradaki panel tırtıklı ve sanki Pamir içinden konuşuyor değil mi?*” diyerek sorusunu yöneltmiştir. Öğretmen buna karşın soruyu diğer öğrencilere yönelttiği zaman öğrencilerden **P.Y.:** “*Bence de kendi kendine konuştuğu için öyle. Hem ben de kendi kendime bazen konuşuyorum.*” dediğinde Zoom programının chat kısmında sekiz öğrenci daha ben de yazarak düşüncelerini aksettirmiştir. Böylece çizgi romanda öğrenciler kendilerine ait benzer unsurları bulmaya başlamışlardır. Çizgi romanı okuyan öğrencilerin sadece okumadığı gördüklerini sorguladıkları gözlemlenmiştir.

12. paneli okuyan öğrenci kendi adını çizgi romanda görünce sevinçli bir tonda “*Öğretmenim benimde adım var, ama sınıf şubemiz bu değil*” şeklinde çizgi roman ve kendi hayatı arasındaki bağı aktarmaktadır. Bir başka öğrenci ise Pamir’in tarmvay yolculuğunu ve Gülhane Parkı’nın içersindeki müzeye gidişini anlatırken **S.Ş.:** “*Biliyormusunuz, öğretmenim ben hiç tamvaya binmedim.*” şeklinde cümlesini tamamladığında öğretmen ve öğrencilerin katılımıyla tarmvayın ne olduğu, insan yoğunluğu üzerine çizgi roman panellerini de kullanarak güncel bilgilere

değiniilmektedir. İlk panelde boş olan tramvayın bir anda dolması, tarmvayı bilenlerden **D.G.:** *“Gerçekten böyle”* **Ü.L.:** *“Bence, hep dolu tramvaylar”* şeklinde düşünce ve deneyimlerini aktarmalarına günlük hayatlarına değinmeye imkan sağlamaktadır. Çizgi romanın 17. paneli okuyan **N.T.:** *“Aa! Gülhane Parkı, öğretmenim biz bu müzeye gitmiştik, sizle”* bir başka öğrenci **A.R.:** *“Bu park çok büyük ve güzel.”* **S.Ş.:** *“Öğretmenim pandemi olmasaydı daha çok müzeye gidecektik.”* şeklindeki ifadesi ile şuanda açık olmayan müzelere öğrenciler gitme isteklerini belirtirikten sonra bir önceki sene yapılan müze ziyaretleri ve yaşananlar üzerine anılar öğrencilerle karşılıklı diyalog halinde konuşulmuştur. İlk çizgi roman destekli derste 18 panel okunmuş ve ders süresi dolmuştur. Öğrencilere ödevleri verildikten sonra ders sonlandıran sosyal bilgiler öğretmeni öğrencilerin çıkış yapmasını beklerken öğrenciler *“Ne kadar çabuk bitti ders”* *Nasıl iki der bitti anlamadım”* *“Öğretmenim biraz daha devam edelim, lütfen”* şeklinde düşüncelerini aktarırken ders sonlanmaktadır.

A okuluyla 19.02.2021 tarihinde saat 10.00 da çizgi roman destekli ilk hafta dersleri başlamaktadır. Derse katılan öğrencilerin başlangıçta hepsinin mikrofonu ve kamerası kapalıdır. Ders akışına göre söz alan öğrencilerin mikrofonu açılarak derse başlanmaktadır. Derse katılım sağlandıktan sonra öncelikle sosyal bilgiler ders kitabı dijital olarak yansıtılmaktadır. Kitap üzerinden dersin ikinci kazanımına dair öğrenciler okuma yapmaktadır. Kitap üzerinden okuma yapılırken gerekli yerlerin altı çizilmektedir. Öğrencilerle yapılan uzaktan eğitim dersinde çizgi roman paylaşılnca Zoom programı üzerinde durum bildirme imgelelerin beş kişi alkış imojisini kullandığı gözlemlenmektedir.

Pdf haline paylaşılan çizgi romanı gören öğrencilere sosyal bilgiler öğretmeni öncelikle çizgi roman hakkında beş dakikayı alan bilgi vermektedir. Daha sonra gönüllülük esasına dayalı çizgi romanın ilk üç panelini öğrencilerin okuması istenmektedir ancak el kaldıran öğrenci olmamaktadır. Öğrencilerinin çekindiğini gören öğretmen ilk üç paneli kendisi farklı tonlamalarla okuduğunda öğrencilerin de okuma isteği ve öz güvenleri yerine gelmiş olmalı ki dokuz öğrenci bir sonraki paneli okumak için el kaldırmaktadır. Öğretmen ilk üç paneli okuduktan sonra **E.E.:** *“Bu durumda Pamir kaç yaşındaymış?”* sorusuna cevaben **H.H.:** *“Hocam bizimle aynı yaştaymış.”* şeklinde cevap alındıktan sonra gönüllü öğrencilerden **Ç.Ç.** 4. panelde yer

alan BOOM! düşme sesini yüksek bir tonda söyleyince yedi öğrenci durum bildiren kısımdan gülmekten ağlayan yüz imojisini göndermektedir.

8. paneli okuyan **S.Z.:** “*Güüüünaaaaydın!*” şeklinde uzatarak ve sanki bir anne tonunda okuyunca programın chat kısmında aynı “Annem” “Benim annem” gibi, “Güüünaydın” yazıları ve gülen yüz imojileri kullanılmaktadır. 12. panele gelindiğinde paneli okuduktan sonra öğrenci **İ.İ.:** “*Öğretmenim Pamir bizim sınıftaymış hem Deniz, Beyza, Elif’te çizgi romanda*” dedikten sonra gülüşme ifadeleri kullanılmaktadır. Söz almak isteyen öğrencilerden **R.U:** “*Hocam çizgi roman bizim sınıfmış*” chat kısmında “*Çizgi roman bizim sınıf mı anlatıyor?*” şeklinde diyaloglar olmuştur. Öğrencilerden **Ö.Ö.:** “*Hadi, hadi okuyalım arakadaşlar*” kendi adını gören bir öğrenci **E.K.:** “*Hocam beni de çizmişler midir?*” şeklinde düşüncelerini aktarmaktadır. Bu bağlamda ilk 12 panel içerisinde öğrencilerin birçoğu için çizgi romana bağlanma ve bağ kurma söz konusu olmuştur. Panel akışı devam ederken 18. panel ile müzeye gelen kahramanı gören öğrenciler **M.M.:** “*Ben, hiç müzeye gitmedim.*”, **B.G.:** “*Gülhane parkına çocukken bir kere gitmiştim ama bu müzeyi hatırlamıyorum.*”, **A.A.:** “*Hocam, ben tramvayı çok seviyorum.*”, **G.G.:** “*Ben, tramvaya hiç binmedim.*” şeklinde kendilerini sorguladıktan sonraki düşüncelerini aktarmaktadırlar. Böyle çizgi romanın gerçek hayatla bağı olduğunu gören öğrenciler tamamen hayal ürünüyle karşılaşmayacaklarını fark etmişlerdir. 21. Panelin okunmasıyla birlikte dersin bittiğini söyleyen öğrenciler **H.H.:** “*İki ders bitti ben bir ders gibi hissettim.*”, **S.Z.:** “*Hocam okuyalım merak ediyorum ne olacak*”, **Z.Z.:** “*Çok güzel oldu, çok eğlenceliydi çizgi roman*” şeklinde yazı akışları olduktan sonra ders tamamlanmaktadır.

22.02.2021 tarihinde B okulunun haftanın ilk günündeki iki ders üst üste olan sosyal bilgiler dersi 11.00’da başlamaktadır. Derse öğrenci katılımı sağlandıktan sonra ders başlangıcında slyat üzerinden Türk İslam bilim insanları hakkında bilgi verilerek ilenlenmiştir. Slayt ile konu anlatımı tamamlanınca geçmiş ders ile ilgili kısa hatırlatma bilgileri verilerek çizgi roman materyaline geçiş yapılmaktadır. Çizgi romanı hatırlamak ve hatırlatma adına sosyal bilgiler öğretmeni 16. panelden başlamayı uygun bularak gönüllü 15 öğrenciden biri okuduktan sonra **V.V.** Prof. Dr. Fuat Sezgin hakkında öğrencileri aydınlatacak bilgiler aktarılmaktadır. Özellikle 2018 yılının Fuat Sezgin yılı ilan edildiği ve İslam bilim ve teknolojiye katkıları öğrencilere anlatılmaktadır. Daha sonra öğrencilerden biri 17. panelde yazan “Gülhane Parkı’nın

içinde yer alan İslam Bilim ve Teknoloji Tarihi Müzesi, zamanında Osmanlı padişahlarının atlarının bağlandığı ahır binalarının restore edildiği yerdir. 2008 yılında Prof. Dr. Fuat Sezgin'in katkılarıyla bu binalar müze haline getirilmiştir." yazan bant yazıya dayanarak **T.U:** "*Hocam, bu müze Osmanlı'dan kalmış bir bina, o zaman baya eskidir, değil mi?*" sorusuna karşılık **V.V.:** "*Yaklaşık 550 yıllık geçmişi olabilir.*" cevabı verilmektedir. Söz almak için heyecanlanan **S.Ş.:** "*Hocam, ben Gülhane parkına çok gittim. Bu müzeyede gitmiştim ama hiç Ahmet Hamdi Tanpınar Müzesi Kütüphanesini görmemiştim.*" **G.M.:** "*Hocam pandemi bitince bu müzeye'de gidermiyiz?*" sorusuna cevaben **V.A.:** "*Pandemi bitsin, müzeler açılınca elbette müze ziyaretleri yapacağız. Buraya gidelim.*" şeklinde fikri beyan edilmektedir. Bu bağlamda çizgi roman ile geçmiş müze anıları canlanmış olup, kişilerde müzeye gitme isteği ve heyecanı gözlemlenmektedir. Elbette öğrencilerin sadece okuyup geçmediği her ayrıntıdan kendilerine çıkarımda bulunduğu görülmektedir. Öğrencilerden **B.L.:** "*Öğretmenim buraya giderken yolda başka müzeler de vardı değil mi?*" sorusuna cevaben öğretmen ve öğrenciler İslam Bilim ve Teknoloji müzesi etrafında bulunan diğer müzelerin isimlerini ders içerisinde dile getirilmektedir. Bu bağlam çizgi roman desteğiyle lokasyon hakkında bilgi edinimi sağlayarak diğer müzeler hakkında da bilgi edinimi sağlandığı gözlemlenmektedir.

Ders akışını ilerletmek adına panellerin okunması hızlandırıldığında 27. panelde **E.E.:** "*Hocam, ben bazen siz soru sorunca cevabı bilsem de böyle kızarabiliyorum.*" diyerek gülmüştür. Bu panelin akabinde programın chat kısmında 18 öğrenci "*Ben de böyle oluyorum. Aynı ben. Bazen ben de.*" şeklinde düşüncelerini ifade etmektedir. Bu panel öğretmenin sorusuna karşı cevabı hatırlamayan öğrencinin yaşamış olduğu duygu durumunu yansıtmaktadır. Öğrencilerin birçoğu yazı ve sözleriyle bu panelin psiko-sosyal durumlarını yansıttığı konusunda birleşmektedir.

Çizgi romanın 34. panelinde ise İslam Bilim ve Teknoloji Tarihi Müzesinin bahçesinde İbn-i Sina'nın Tıbbın Kanunu adlı eserinde yer alan 26 bitki yetiştirildiği bant yazısını okuyan öğrencinin ardından sosyal bilgiler öğretmeni de bu bilgiyi yeni öğrendiğini söyledikten sonra İbn-i Sina hakkında bilgileri öğrencilerine aktarmaktadır. İbn-i Sina hakkında bilgiler daha önce de öğrenen öğrenciler yeni bilgilere şaşıracak keşfe açık bir şekilde çizgi roman içerisindeki bilim insanlarını ele aldıkları gözlemlenmiştir.

36. panelde müze kedisi Mücke, çizgi romanın ana kahramanıyla konuşmaktadır. Bu paneli okuyan öğrenci ise E.N.: “*Bir kedi benle de konuşsa, ben de korkarım*” diyerek çizgi romanda yer alan jest ve mimiklerin doğal olduğunu vurgulamaktadır. Bir diğer öğrenci ise hayal gücünü kullanmak adına S.Ş.: “*Keşke benim kedim de benle konuşsa.*” cümlesini kurduğu görülmektedir. Söz alan T.U.: “*Hocam, MÜKE bizim sitedeki kedine çok benziyor.*” diyerek çizgi roman kahramanlarının hayal ürünü ve gerçeği beraber barındırdığı görülmektedir. Çizgi roman kahramanı Pamir 39. panelde özel güçleri olan bir kahraman haline dönüşmektedir. Bu dönüşümün arkasından öğrenciler programın chat kısmına “*Pelerini çok iyi. O artık süper kahraman*” yazılarına ek olarak O.O.: “*Eldivenleri başka renk olsa daha güzel olabilirdi bence, hocam*” diyen öğrenciler çizgi romandaki kahraman değişimini kısa sürede farkettileri gözlemlenmiştir. 52. panele gelindiğinde kahramanın sevinçli konuşması bulunmaktadır. Bu diyalogu okuyan öğrenciden hemen sonra arkadaşları bu öğrenciyi tebrik etti. Seslendirmesi ve duyguyu yaşatmasından dolayı öğrenciler ve öğretmeni böyle bir yeteneği olduğunu çizgi roman desteğiyle görmüş oldukları gözlemlendi.

59 ve 60. panellerde yer alan resim içinde gizli nesne ve sorularının cevaplarını eşleştirme etkinliğinde sesleri açık olan öğrencilerden bilenler yüksek seslerle soruları cevaplamalarının akabinde gizli nesneleri bulmaktan keyif aldıklarını S.Ş.: “*Öğretmenim bir tane daha var mı etkinlikten ?*” diyerek ifade etmektedir. Müze ziyaretine geçildiğinde müzede uyulması gereken kulları öğretmenleri öğrencilere yönelttiğinde öğrencilerde çizgi roman panelinde gördiklerinden ve anılarından yararlanarak sorulara doğru cevaplar vermişlerdir. Panellerde müzenin gezisinin başlamasıyla birlikte D.F.: “*Gerçek müze*” diyen öğrenciye, kullanılan arka fonların gerçek müzeyi yansıttığı aktarılmaktadır. Buradan sonra dersin süresi bittiği için öğrenciler ilk dersteği gibi “*Nekadar çabuk geçti*” “*Teşekkürler öğretmenim, çok güzel bir dersti.*” “*Çizgi romanla dersler çok güzel oluyor.*” sözleriyle 60 dakikalık dersin hızlı ve keyifli bittiğini ifade edilmektedir.

A okulu 26.02.2021 tarihinde haftanın son gününde iki ders saati içerisinde çizgi roman destekli sosyal bilgiler dersi başlamaktadır. Ders başlangıcında slyat üzerinden kazanıma yönelik bilgiler öğretmen tarafından anlatıldıktan sonra çizgi roman açılır açılmaz, çizgi romana katılmak için 16 öğrenci el kaldırılmaktadır. E.E.: “*Gülhane Parkı nerededir?*” sorusuna üç öğrenciden doğru cevap gelmiş olup E.E.: “*Gülhane parkındaki müzenin adı nedir?*” sorusu sorulduğunda hem sözleriyle hemde

yazılarıyla öğrenciler İslam Bilim ve Teknoloji Tarihi Müzesi cevaplarını verilmektedir. Buna ek Ahmet Hamdi Tanpınar Müzesi diyen öğrencilerde olmuştur.

Normal derslerde derste sessiz olan ve genellikle çok katılım sağlamayan öğrenci **J.K.** derse katılıp okumasına, sosyal bilgiler öğretmeni mutlu olduğunu öğrenciye ifade etmektedir. Böylece çizgi roman yardımıyla ders içi katılımın arttığı gözlemlenmiştir. Bir kez daha okuma yapan **J.K.** 27. paneli okuduktan sonra *“Öğretmenim ben de böyle oluyordum ama çizgi romanla ders işlemeyi sevdim daha güzel oldu.”* şeklinde normalde derse katılmaya çekindiğini ve utandığını aktarmaktadır. Öğrencinin sözlerine dayanarak çizgi romanla ders işlemenin öğrenci özgüvenini olumlu etkilediği görülmektedir.

Çizgi roman da geçen hafta yazan panele istinaden **B.G.:** *“Müzenin bahçesinde İbn-i Sina’nın yazdığı kitaptaki bitkilerin yetiştiğini ablama söyledim. O da bilmiyormuş. Araştırdık hocam, çizgi romanda doğru yazıyormuş gerçekten öyleymiş.”* şeklinde derse katkısı sağladığı için tebrik edilmektedir. Böylece çizgi romanın uyandırdığı merak öğrencide araştırma güdüsü meydana getirdiği görülmüştür. 36. Panelde Mûke’nin konuştuğunu gören öğrencilerden üç kişi chat kısmına *“Kedi konuşuyor”* yazmaktadır. Söz alan **D.D.:** *“Keşke benim de Mükem olsa.”* diyerek müzeleri gezmek ve hayvanlarla konuşmak istediğini eklemektedir. Bir diğer öğrenci **M.M.:** *“Keşke bütün sosyal bilgiler dersi çizgi romanla olsa hocam.”* şeklinde düşüncelerini ifade etmektedir.

Çizgi roman içerisinde siyah beyaz flash backleri gören öğrenciler. *“Hocam renkler değişti.”* diye sorgulamaya geçerken çizgi romanı okuduktan sonra ise geriye gidiş olduğu fark edilmiştir. Çizgi roman içerisinde pelerinli kıyafet değişimini gören öğrencilerden öğretmene *“Hocam özel gücü başka var mı, varsa neler?”* sorusunu yönlendirmişlerdir. Öğretmen bunu öğrenmek için çizgi romanı takip etmek gerektiğini aktarmaktadır. Çizgi roman materyalini öğrencilerde merak uyandırarak ilgisini çektiği gözlemlenmiştir. Öğrencilerden **C.C.:** *“Hocam çizgi romanı okuduktan sonra bende Çanakkale’yle ilgili bir çizgi roman aldım.”* öğrencinin çizgi romana olan ilgisi tarih konularıyla harmanlandığı ve bu alanda eğitici okumalar yapmaya başladığı görülmektedir. Böyle çizgi roman destekli dersle öğrencinin kitap okumaya yönlendiği gözlemlenmektedir.

67. panelde müze ziyaretinde uyulması gerekenler aktarıldığında **İ.İ.:** “Müze’de sessiz olmamız gerektiğini sizinle gezerken siz de söylemişsiniz hocam.” müze ziyaretinde uyulması gereken kuralları öğrencilerin bildiği gözlemlenmektedir. Çizgi roman yardımıyla müze ziyaretlerinde yapacakları hatırlatılmaktadır. Tüm sınıfta

tepkiye sebep olan 72-74. paneller olup burada Harezmi’nin sıfırı bulması üzerine yapılan mizahi konuşma akabinde **İ.İ.:** “Harezmi, gerçekten sıfırı bulman iyi oldu mu?” **N.N.:** “Sıfır olmasa yüz alamazdım. İyi ki buldun Harezmi” şeklinde karşılıklı diyaloglar yaşanmaktadır. Öğrencilerin öğrenmelerine ve kalıcılığı sağladığına öğretmenlerle yapılan görüşmeler sonrasında öğrencilerin hala bu mizahi konuşmayı devam ettirdiği aktarılınca görülmüştür. Dersin süresi dolduktan sonra öğrenciler “Bu ders çok eğlendik hocam” “Harezmi’yi asla unutmayacağım” “Yine ders çabucak bitti.” sözleriyle ders tamamlanmış bulundu.

B okulunda çizgi roman destekli yapılan son ders 01.03.2021 tarihinde yapılmaktadır. Sosyal bilgiler öğretmeni ders başlangıcında bu zaman kadar öğrenilen bilgileri içeren kısa soru cevaplar yapmaktadır. Yapılan araştırmada İbn-i Sina, Altın Çağ, El Kanuni Fı Tıbb-i olan cevaplara öğrenciler cevap verirken çizgi romanda okuduklarını ya da oradaki görseller yardımıyla cevapları bulduklarını ifade etmektedir. Böylece çizgi roman panellerinde yardımıyla kalıcı öğrenme sağladıkları gözlemlenmiştir.

Çizgi roman pdf olarak yansıtıldığında sosyal bilgiler öğretmeni **V.V.:** “Nerede kalmıştık?” sorusuna takiben öğrencilerden bir çoğu hangi panelde olduklarını ifade etmillerdir. Bu durum dersi ilgiyle takip ettiklerini göstermektedir. Dersin başında konuşmak isteyen **B.B.:** “Hocam ben okudum bitti. Çizgi romanı sizinle böyle konuşarak okumak daha güzel oluyor.” şeklinde hem bireysel etkinlikte bulunduğunu hem de sınıf içi öğretim materyali olmasındaki düşüncelerini aktarmaktadır. **B.B.** öğrencinin düşüncesine istinaden **T.T.:** “Ben bir kez daha okuyacağım, çok güzel oldu.” şeklinde çizgi roman hakkındaki fikrini aktarmaktadır. 63. panelden 74. panele kadar sosyal bilgiler öğretmenin tonlamaları, jest ve mimikleriyle okumaları gerçekleştirmektedir. Paneller içerisinde Filli Su Saatini gören öğrenciler, onu görür görmez tandılar. Bu müzeye daha önce giden öğrenciler bu saatin gök bilimiyle ilgili olduğunu dile getirmişlerdir. 74. paneldeki mizahi usnur öğrenciler arasında gülüşmelere ve sıfırı bulan kişiyi tanımak öğrenmeye karşı duydukları mutluluğu gözlemlenmektedir. **D.D.:** “Gerçekten sıfırı bulan kişi Harezmi herkesin hayatını

değiştirdin.” şeklinde öğrenmeyi içeren mizahi cümleler sınıf içinde gülüşmeleri meydana getirmektedir. Rasathaneyi ilk kez gören öğrencilerden biri **A.A.:** “*Rasathane nedir?*” sorusuna sosyal bilgiler öğretmeni bilgi verilmiştir. Böylece çizgi roman desteğiyle öğrencilerin merak duygusunun harekete geçtiği görülmüştür. Panel ilerleyişinde müze gezisi yapan kahramanın müze koleksiyonlarında görmüş olduğu usturulaplara dayanarak **E.N.:** “*Usturulap nedir?*” sorusuyla karşılaşmaktadır. Sosyal bilgiler öğretmeni bu konuya açıklık getirici bilgileri güncel örnekler sunarak öğrencilerine iletmiştir.

Çizgi romanın devam eden sürecinde Müze kedisi Muke’nin miyavladığı her yerde bütün öğrenciler de kedi taklidi yaparak katılım sağladığı gözlemlenmiştir. Eğitici çizgi romanda Amerika’daki müzeyi ziyaret etmeyi okuyan öğrenci hemen arkasından sanal müzeyle gideceğine dair yorum getirilmektedir. Daha önce sanal müze gezisi yapan öğrenci bu konuda, fiziki mesafenin önem arz etmediğini aktarmaktadır. Çizgi roman panellerinde nano teknoloji anlatıldığı zaman sosyal bilgiler öğretmeni askerlik anılarına dayanarak askeri üniformalarda da nano teknolojinin kullanılmasından bahsederek konunun kalıcılığını sağlamaya çalıştığı gözlemlenmektedir.

Çizgi roman materyali tamamlandıktan sonra öğrenciler çizgi romanla yapılan dersle ilgili **E.N.:** “*Kedinin adı bence, bilge kedi olmalıydı*”, **S.Ş.:** “*Öğretmenim kedi aynı zamanda bir müze eğitimci değil mi?*”, **B.L.:** “*Ben bu müzeyi gezmemiştim ama gezmiş gibi oldum.*”, **Ş.Ş.:** “*İleride yine çigi romanla ders yapar mıyız?*” **İ.İ.:** “*Bu konu kitaptan okununca hiç aklımda kalmıyor ama çizgi romandaki bilim insanlarını hiç unutmuyorum.*” **H.H.:** “*Ders hiç bitmeseydi. Sosyal bilgiler kitabında da çizgi roman olsaydı.*” şeklinde değerlendirmelerini yaptıkları gözlemlenmektedir.

05.03.2021 A okulunda çizgi roman destekli son sosyal bilgiler dersi yapılmaktadır. Dersin başlangıcında slayt üzerinden konu anlatımı yapılmaktadır. Öğrencilerin konuyu pekiştirmesi adına on soruluk online test yapılmaktadır. Online teste Harezmi’yi gören öğrenciler soruyu okumadan sıfırı bulan Harezmi olduğunu ifade ettikleri gözlemlenmektedir. Boşluk doldurma sorularında yer alan kısımda İbn-i Sina öğrenciler tarafından “*Çizgi romanda da okumuştuk.*” sözleriyle ifade edilmektedir. Pdf olarak yansıtılan çizgi roman panelleri okunmaya başlandığında seksen dördüncü panelde yer alan karakterin ten rengi öğrencilerden **J.J.** adlı öğrenciye benzetilmektedir. Böylece çizgi roman üzerinden bağ kurulumu sağlanmaktadır. Çizgi roman panellerinde görülen dünya küresi hakkında **M.M.:** “*Gülhane parkına gimiştim*

ama daha önce hiç bu küreyi görmemiştim” şeklinde çizgi roman üzerinden öğrenimleri pekiştirilmektedir.

Çizgi roman bittikten sonra öğrencilerden **B.G.:** *“Pamir gibi meraklıyım, araştırmayı severim benim başıma gelse güzel olurdu. Bende isterdim.”* **F.F.:** *“Çizgi romanı okuduk, sadece okumadık hem dinledik hem de gördük güzel ve eğlenceliydi.”* **B.B.:** *“Çizgi romanı kendi sesimden duyunca daha çok sevdim.”* **Y.Y.:** *“Dersin nasıl bittiğini anlamadık.”* **D.D.:** *“En azından ders kitabından bir iki sayfa olsaydı.”* **L.L.:** *“Hocam sene sonunda bir kere daha çizgi romanla ders yapabilir miyiz?”* **V.V.:** *“Ben tarih konularını pek sevmiyordum ama çizgi romanla sevdim yani çok sevmedim ama daha iyi oldu hocam.”* şeklinde düşünceleri aktarılmaktadır.



6. SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER

Bu bölümde sosyal bilgiler dersinin “Bilim, Teknoloji ve Toplum” öğrenme alanının iki kazanımına yönelik hazırlanan çizgi roman materyaliyle yapılan uygulamadan elde edilen nitel ve nicel bulgulara yönelik sonuçlar yer almaktadır.

Öğrencilerin; bilgi, beceri, tutum, eleştirel düşünme, etkin okuma yapabilmeye yönelik oluşturulan ders içi ve ders dışı öğretim materyali olan çizgi romanlar basılı ya da dijital olarak kullanılabilir. Eğitim öğretimin her alanında olduğu gibi çizgi romanlardan sosyal bilgiler dersi kapsamında yararlanmak mümkündür. Ders içi öğretim materyali olan çizgi romanlar öğrencilerin aktif derse katılmalarına imkan tanımaktadır. Birçok sosyal bilimi içerisinde barındıran sosyal bilgiler doğası gereği soyut konu, kavram, durum ya da olguların öğretimi yapmaktadır. Bu bağlamda soyut konuların öğretimi kolaylaştıran çizgi roman uygulama için avantaj barındırmaktadır.

Akademik başarı testinden elde edilen ön test sonuçlarında deney ve kontrol grupları arasında anlamlı bir fark olmadığına ulaşılmaktadır. Ön test sonuçlarında anlamlı bir farkın bulunmaması iki grubun birbirine benzer olduğunu ifade etmektedir. İki grubun son test akademik başarı puanları arasında ise anlamlı bir fark bulunmaktadır. Deney grubunda yer alan öğrencilerin akademik başarı düzeyi ile kontrol grubuna göre anlamlı derecede yükseldiğini göstermektedir. Öğrencilerin çizgi romanla akademik başarı testi puanları arasında anlamlı farklılık olduğu bulunmuştur. Deney ve kontrol grupları arasındaki akademik başarı karşılaştırıldığında; Topkaya, Şimşek (2015) tarafından vatandaşlık ve demokrasi eğitimi konu alan, Topkaya (2016) tarafından çevre sorunlarının öğretimi bağlamında çizgi roman eğitimi temele alan çalışmalarda deney grubunun akademik başarı testi sonuçlarının kontrol grubuna göre daha yüksek olduğu sonuçlarına ulaşılmıştır. Yukarıda sözü edilen araştırmaların sonuçları ile yapılan bu araştırma sonuçları örtüşmektedir.

Hem deney hem de kontrol grubu için ön test ve son test puan ortalamaları karşılaştırıldığında istatistiksel açıdan fark bulunmuştur. Bu durumda “Bilim, Teknoloji ve Toplum” öğrenme alanı kazanımlarının öğrenmeyi olumlu yönde etkilediği sonucuna ulaşılmaktadır. Deney grubu kendi içinde ön test ve son test akademik başarı puanları olarak değerlendirildiğinde iki ortalama arasında istatistiki fark mevcuttur. Kontrol grubu kendi içinde değerlendirildiğinde ise ön test ve son test akademik başarı puanları arasında istatistiki açıdan anlamlı bir fark mevcuttur. Ancak deney grubunun ortalama farkı daha fazla olduğu için bu grubun daha etkili bir öğrenme gerçekleştirdiğini söylemek mümkündür. Bu durumda deney grubunun lehine daha fazla artışın olması, çizgi roman materyalinin ders içi dijital materyal olduğu uygulamanın etkisini göstermektedir. Deney grubunun kendi içinde değerlendirildiği ön test ve son test sonuçları anlamlı bulunduğu bir diğer çalışma İlhan tarafından 2016 yılında hazırlanan doktora tezidir. Bu tezde yedinci sınıf kademesindeki öğrencilerin İstanbul’un Fethini anlatan eğitici çizgi roman kullanan araştırmacı deney grubu ön ve son başarı testi sonuçlarının arasında anlamlı fark olduğu olduğu ve çizgi roman materyalinin sosyal bilgiler eğitiminde kullanımının öğretimi kalıcı, eğlenceli ve akademik başarıyı olumlu yönde etkilediği sonucuna varılmıştır (İlhan, 2016). Deney grubunun kendi içinde ön test ve son test başarı testi sonuçları arasında anlamlı farkın bulunduğu çalışmalardan birisi de Topakaya tarafından 2014’te hazırlanan doktora tezidir. Bu çalışmada kullanılan eğitici çizgi roman materyalinden yola çıkarak çizgi roman materyalinin öğretimi kolaylaştırarak başarı sağladığı sonucuna ulaşılmıştır (Topkaya, 2014). Fizik öğretiminde çizgi roman materyalinin uygulaması Orçan tarafından 2013 yılındaki tezinde görülmektedir. Araştırmada deney grubu ön test ve son test başarı testi sonuçlarında anlamlı fark elde edilmektedir. Aynı zamanda çizgi roman materyalinin öğretimde kullanılmasının öğrenci başarısını olumlu yönde etkilediği sonucuna ulaşılmaktadır (Orçan, 2013). Daha önce yapılmış olan yukarıda adı geçen çalışmaların başarı testi ön test ve son test sonuçları bu araştırma ile örtüşmektedir.

Araştırma İstanbul ilinin sosyoekonomik düzeyi farklı iki okulunda yürütülmüştür. Okul değişkenine göre akademik başarı ön test ve son test sonuçlarına bakıldığında istatistiki açıdan fark bulunmamıştır. Bu durumda çizgi roman materyali sosyoekonomik durum farkı gözetmeyen eğitim materyali olduğu sonucuna buradan yola çıkarak ulaşılmaktadır. Ayrıca deney grubu öğrencilerinden alınan nitel verilerde

öğrencilerin çizgi romanla konuları somutlaştırdığına sonucuna varılmaktadır. Sosyal bilgiler dersinde çizgi roman materyalinin kullanılmasının öğrenci başarısına etkisi üzerine; Avaroğlu, Mutlu (2019) tarafından yapılan araştırma kapsamında altı haftalık uygulama sürecini kapsayan dijital çizgi roman sitesi Pixton üzerinden sosyal bilgiler öğretmen adaylarının görüşleri alınmaktadır. Araştırma neticesinde çizgi roman materyaline yönelik olumlu sonuçlar elde edilmektedir (Avaroğlu, Mutlu, 2019, 538-547). Şentürk, Şişman (2021, 515-525) tarafından çizgi roman ve çizgi film materyallerinin kullanımının öğrenci başarısını olumlu yönde etkilediği sonucuna ulaşılmaktadır.

Sosyal bilgiler öğretiminde çizgi roman materyali destekli yapılan bu uygulama ile tutumları arasında değişikliği tutum ölçeği üzerinden ortaya konulmaktadır. Sosyal bilgiler dersine yönelik kontrol grubu ön tutumları deney grubuna göre daha olumlu olduğu görülmektedir. Ancak deney ve kontrol grupları arasındaki bu fark istatistiki açıdan anlamlı değildir. Bu bağlamda sosyal bilgiler dersine yönelik benzer tutum sonuçlarına sahip gruplar olduğu görülmektedir. Deney ve kontrol gruplarının kendi içinde ön tutum ve son tutum puanlarına bakıldığında deney grubunun ön tutum ve son tutum puanları arasında istatistiki açıdan anlamlı bir fark bulunmakta olup istatistiki açıdan bu fark anlamlı bir fark oluşturmamaktadır; kontrol grubu için ise ön test ve son test tutum ölçeği puan farkı bulunmamaktadır. Ancak deney grubu öğrencilerinin ön test ve son test tutumlarına yönelik az da olsa değişim bulunması sosyal bilgiler eğitiminde materyalin önemini vurgulamaktadır. Sosyal bilgiler öğretiminde 2019 yılında İlhan, Oruç tarafından yapılan Sosyal Bilgiler Dersinde Çizgi Roman Kullanımı: Teksas Tarihi adlı çalışmada yarı deneysel yöntem ile çizgi roman materyali ortaokul kademesindeki öğrencilerin öğrencilerin hem motivasyonunu hemde başarısının arttığına dair sonuçlara ulaşılmaktadır (İlhan, Oruç, 2019). Bu kapsamda sosyal bilgiler öğretiminde çizgi roman kullanılmasına dair sonuçları bu çalışmayla benzerlik barındırmaktadır.

Deney ve kontrol gruplarının son tutum verileri incelendiğinde anlamlı bir fark bulunamamaktadır. Araştırma neticesinde öğrencilerin ön ve son tutum testi sonuçlarına dayanarak anlamlı bir fark bulunmamaktadır. Bu bağlamda yapılan çalışmada tutumda farklılaşma gözlemlenmemektedir. Tutum ölçeği verileri ön tutum ve son tutumda anlamlılık barındırmamaktadır. Bu durum ölçeğin 26 madden ve 5’li likert tipte kullanılmasından, online toplanan verilerin dijital için uzun ve

cevaplamak için netlik meydana getirmemesinden, öğretmenler tarafından gerekli özende doldurulması konusunda bilgi verilmemesinden ya da uzaktan eğitimde olmanın vermiş olduğu sıkılmadan dolayı katılımcı öğrenciler tarafından doğru doldurulamamasından kaynaklanabilmektedir. Ünal, Demirkaya (2019) tarafından sosyal bilgiler öğretiminde ilköğretim beşinci sınıf kademesinde çizgi romanın kullanılmasına yönelik yapılmış olarak ön test ve son test yarı deneysel çalışmada iklim ve yaşamım ve haritayı tanıyorum konuları çizgi roman materyaliyle yürütülmektedir. Yapılan araştırma sonucunda sosyal bilgiler öğretiminde çizgi roman kullanımına yönelik olarak öğrenci başarısına olumlu etki yaparken, derse yönelik tutumda etkisini olmadığı sonucuna ulaşılmıştır. Fen öğretimi üzerine Özdemir (2010)'in araştırmasında çizgi roman materyaliyle yürütülen fen bilgisi dersinin öğrenci tutumunda olumlu bir yansıması olmaz iken öğrenci akademik başarısına olumlu yönde katkı sağladığı sonucuna ulaşılmaktadır. Bu bağlamda Ünal, Demirkaya (2019) ve Özdemir (2010)'in araştırmalarının sonuçlarıyla yapılan bu araştırmanın başarı ve tutum sonuçlarının örtüştüğü gözlemlenmiştir.

Okul değişkenine göre sosyoekonomik düzeye göre farklılaşan iki okulun ön tutum ve son tutum verileri arasında istatistiki açıdan anlamlı fark bulunmamaktadır. Ancak nitel veri toplama araçları üzerinden müze eğitimi konusunda ailelerin bu sürece dahil olmadığı ve müze gezilerini yapan öğrencilerin sadece okul ile yaptığı sonucuna ulaşılmaktadır. Müzenin eğitime katılmasıyla öğrencilerin derse karşı ilgi, heyecan ve motivasyonlarının arttığı, özellikle de tarih konularının soyutluktan çıkıp somutlaştığı ifadelerine ulaşılmaktadır. Müze eğitiminin sosyal bilgiler öğretimi alanında Dönmez, Yeşilbursa (2014, 425-442) tarafından ilköğretim beşinci sınıf kademesinde yapılan çalışma neticesinde tarih konularının tarih algısının müzeler aracılığıyla değiştirebilmesi ortaya konulmaktadır. Ayrıca müze ve müze eğitimi barındıran çizgi roman materyaliyle katılımcı öğrencilerde müze ziyaret anılarını canlandırarak müzeyi ziyaret etme isteğini tetiklerken, daha önce müze ziyareti yapamayan bireylerin ise müze ziyareti yapma isteğinde olduğu bilgisine ulaşılmaktadır. Müze eğitiminin önemi konusunda katılımcı sosyal bilgiler öğretmenleri prosedür ve maddi zorluklar ortadan kalktığında müze ziyaretleri destekli sosyal bilgiler dersi yapılmasını ifade etmektedirler. Sosyal bilgiler öğretmenlerinin müze destekli öğretim gerekliliği konusunda Sönmez (2011) tarafından müzelerin sosyal bilgiler dersinde kullanımının önemini mevcut araştırmanın sonuçlarıyla uyum barındırmaktadır. Abacı (2005,

30)'da müze eğitiminin geçmişe dönük olay, durum ve kavramları somutlaştırmakta olduğunu vurgulamaktadır. Bu hususta müze eğitiminin tarihi konuları aktarmadaki yetkinliği vurgulanmaktadır.

Deney grubu öğrencilerinin nitel veri sonuçları öğrenci tutumunda iyileşmeyi yani öğrencilerin çizgi roman uygulamasıyla sosyal bilgiler dersini sevdiklerini ifade etmektedir. Araştırma sonucunda nitel veriler ışığında öğrencilerin sosyal bilgiler dersine tutum ve yaklaşımlarının olumlu yönde değiştiği gözlemlenmektedir. Bununla birlikte öğrenciler ders içi ılımlı sınıf iklimi oluşmasında çizgi romanların etken rol oynadığı saptanmaktadır. Ayrıca öğretmenlerin görüşlerine göre ders içi katılım ve derse katılım mevcudu çizgi romanla yapılan derslerde arttığı görülerek ileride çizgi roman materyalini eğitim içinde kullanma istekleri ifade edilmektedir. İlhan, Kaba, Şin (2021) tarafından Etkin Vatandaş Bilge isimli çizgi roman materyali ortaokul kademesinde uzaktan eğitimde, etkin vatandaşlık öğrenme alanı üzerinde araştırma yapılmıştır. Yapılan araştırma neticesinde çizgi roman üzerinden soyut kavramların anlatımı sağlanmış olup, katılımcı öğrencilerin çizgi roman materyalini kullanmaya yönelik görüşleri; heyecan, mutluluk, eğlenerek öğrenmek şeklinde olduğu sonucuna varılmaktadır (İlhan, Kaba, Şin, 2021). Bu bağlamda araştırmanın öğrenci ve öğretmenlerinin çizgi roman materyaline yönelik görüşleri İlhan, Kaba, Şin (2021) araştırmasıyla paralellik göstermektedir.

Nitel kısımda ders yürütücüsü iki öğretmen, eğitimin yüz yüze olması kanaatinde olup uzaktan eğitimin teknolojik avantajlarından yararlandıklarını vurgulamaktadır. Öğretmen ve öğrencilerinin somut olarak aynı ortamda bulunması elzem olarak görülmüş, eğitimin kolaylığından aktarımına kadar birçok öğeyi doğrudan etkilediği sonucuna varılmaktadır. Görüşme yapılan öğrenenlerin her ikisi de öğrencilerin öğreneceği bilgiler hususunda motivasyon araçlarından birinin de ders materyali olduğunu aktarmaktadır. Katılımcı iki sosyal bilgiler öğretmeni de derslerinde çeşitli materyal kullanma dikkat ettiklerini dile getirmektedir. Özellikle de yüz yüze eğitimde materyal kullanımını daha çok gerçekleştirme fırsatı bulduklarını ve materyal kullanımıyla bilgileri kalıcı hale getirmeye, dikkat ve motivasyonu sağlama işlevlerinden yararlandıklarını aktarmaktadır. Öğrenciler ellerinde bulunan materyale ek bir materyal aracılığıyla öğrendiklerini farklı sorular ve anlatımlarla konuyu pekiştirme ihtiyacını karşıladığı üzerinde durmaktadır. Bu bağlamda ders içinde materyal kullanımını gerekli bulunduğu ortaya konmuştur. Ayrıca çizgi roman

materyali destekli dersin nitel verileri açısından öğretmenler; öğrencilerin odaklanmasının arttığı, bilişsel öğrenme sürecinin hızlandığı, ilgi ve motivasyonu arttırdığı, sıkılmayı önlediği, samimi bir sınıf ortamına imkan tanıdığı sonuçlarına ulaşılmaktadır. Çizgi roman destekli yapılan sosyal bilgiler dersinde öğrencileri çizgi romanla empati kurabilme, eğlenme, derse daha çok katılma ve zihinde canlandırmaya imkan tanıdığı vurgulanmaktadır. Zivtci (2006) tarafından görsel materyaller içerisinde yer alan çizgi roman materyalinin senaryoları ve mizahi öğeleri aracılığıyla okuyucunun odaklanmasına imkan tanımakta olduğunu belirtmektedir. Ayrıca çizgi romanların yaratıcılığı ortaya çıkarmayı sağladığını belirtmektedir. Bu bağlamda doğası itibariyle çizgi romanların eğlenerek öğrenmeyi sağlamasını çizgi roman kahramanı yerine kendini koyan okuyucunun orda yaşananlarla empati kurarak deneyimler edinebildiklerini vurlamaktadır (Zivtci, 2006, 245-247). Nitel veri toplama araçlarından ulaşılan bilgiler dahilinde öğrenci görüşmelerinde sınıf arkadaşlarının seslerine eklenen jest ve mimiklerle çizgi romanı canlandıran ders içerisinde o an, o sınıfta olmaktan mutlu olduklarını belirtilmektedir.

Nitel veri toplama araçlarından görüşmede; öğrencilerin online eğitimde özellikle sosyal bilgiler dersinin sınırlı kaldığını aktarmaktadır. Bu sınırlılık teknolojik ve teknik sorunlar olarak ifade edilmektedir. Yaşanan teknolojik sorunla kimi zaman öğrencilerin derse katılmasına, kimi zaman da dersi dinlemesine, kimi zaman da dersi görmesini engelleyecek boyutlar halinde olduğu ifade edilmektedir. Teknolojik ve teknik problemlerle beraber öğrenci ve öğretmen arasında sağlıklı ve etkili iletişimin kurulamayışı, eğitim öğretim sürecinde meydana getirdiği öğrenme zorluğunu tetiklediği görülüp, ders süresinin kısıtlı olması da bir diğer sınırlılık olarak aktarılmaktadır. Nitel veriler de uzaktan eğitimde yürütülen bu süreçte ders kitaplarına ek olarak dijital çizgi roman materyalinin sağladığı okumadaki kolaylık, öğrencilerin farklı açılardan dikkatini toplayan unsur olduğu öğretmen ve öğrenci görüşleriyle ifade edilmektedir. Çizgi romanın dijital ya da ciltli bir kitap olması konusunda avantajlar ve dezavantajlar katılımcı öğretmenler tarafından ön görülmüştür. Ciltli kitap olarak kullanmak isteyen öğrenciler somut olarak kitap okumadan daha çok keyif aldıklarını, özellikle de kitap sayfası, dokusu ve kokusunu sevdiklerini aktarmaktadır. Öğrencilerden bir kaçı dijital olmasında hem fikir olurken bunu; saklama, yaklaşıp bakabilme, renklerin daha canlı olması, taşımadaki kolaylık, kolayca ulaşılabilir olması –kargo ya da kitapçıya gitme gibi zaman kaybının olmaması- ve daha ucuz

olması gibi başlıklar altında birleşmektedir. Öğretmenler de dijital içerik kullanımının ders içi materyal olarak daha kolay ve prosedüre takılmadan rahatça kullanılacak eğitici materyal olmasını vurgulamaktadır. Öğretmenlerin dijital çizgi roman hakkında hem fikir olduğu dezavantajı ise; dijital içerikli bu eğitim materyalinin özellikle de pandemi döneminde yoğun ekranda kalan bu çocuklar için ekran bağımlılığına yol açabilmesi yönündedir. Sosyal bilgiler öğretiminde çizgi roman materyalinin pixton programında geliştirilmesi konusunda; Keskin, İlhan (2021, 250-264) tarafından 48 kareden oluşan değerler eğitimi konu alan çizgi roman; Çelik, İlhan (2021, 262-249) tarafından 56 kareden çocuk haklarını konu alan çizgi roman; Ak, Erdoğan, İlhan (2020, 2458- 2484) etkin vatandaşlık öğrenme alanını kapsayan 32 kareden meydana gelen çizgi roman çalışmaları alana katkı sağladığı görülmektedir.

Yapılan araştırmanın nitel verileri, öğrenci ve öğretmenler çizgi romanı bir kere okuyup bitecek ve bir daha bakılmayacak bir materyal olması yerine tekrar tekrar okuma imkanı bulacakları materyal olduğuna ulaşılmaktadır. Bu da çizgi romanın bireyi güdüleyerek öğrenme isteğini perçimlemekte olduğu bilgisine ulaşılmasını sağlamaktadır.

6.1. Öneriler

İlköğretim yedinci sınıf sosyal bilgiler dersinde müze eğitime yönelik geliştirilen dijital çizgi romanın öğrencilerin akademik başarısına ve tutumuna etkisini belirlemek amacıyla geliştirilen bu çalışmanın sonuçlarından hareketle yapılan öneriler “Alana Yönelik Önerileri”, “MEB’e Yönelik Öneriler” ve “Öğretmen Eğitime Yönelik Öneriler” olmak üzere üç başlık altında açıklanmıştır.

6.1.1. Alana Yönelik Önerileri;

- Sosyal bilgiler öğretmenlerinden alınan görüşlere dayanarak öğrenme alanı kazanımlarına yönelik olarak eğitici çizgi roman materyalleri hazırlanmalıdır.
- Öğretmenlere konu ve kazanıma uygun çizgi roman kaynaklarının bulunduğu tavsiye çizgi roman kitaplığı sunulmalıdır.
- Çizgi romanla yapılan müze eğitimini temele alan çalışmada öğretmen görüşlerine dayanarak; uzaktan eğitimde dijital çizgi roman kullanımı olumlu ders ortamı oluşmasına imkan sağlamaktadır. Bu bağlamda uygun konu ve kazanıma yönelik öğrencilerin çizgi roman okuma etkinliklerine katılmalıdır.

- Hazırlanan çizgi roman materyaline yönelik alınan öğrenci görüşlerine göre çizgi roman soyut konuların somutlaşmasına imkan sağlamaktadır. Bundan dolayı eğitimi kolaylaştırmak adına sosyal bilgilerin müze eğitimi gibi soyut konularını içeren çizgi roman materyalleri hazırlanmalıdır.
- Derste kullanılan çizgi romanlar içerisindeki konun ya da bağlamın geçtiği alanlar ziyaret edilebiliyorsa öğrencilerle müze ve tarihi alan gezileri yapılabilir.
- Yapılan çizgi roman çalışmalarının öncesinde ve sonrasında öğrencilere açık uçlu sorular sorulmalıdır.
- Yapılan araştırma kapsamında çizgi roman ve müze eğitimi üzerine öğrenci algılarının zayıf olduğu görülmektedir. Bu bağlamda öğrencilerin çizgi roman ve müze eğitimini konu alan karikatür, çizgi roman, slogan, broşür vb. çalışmalar gerçekleştirilebilir.
- Yapılan bu araştırma İstanbul ilinin Avrupa yakasında gerçekleştirilmiştir. Türkiye'nin birçok yerinde benzer çalışmalar yapılabilir.
- Bu araştırma kapsamında devlet okulu ve devlet okulundaki öğretmenler ile görüşme yapılmıştır. Bir başka çalışmada özel okul ve devlet okulunda yapılan çalışmalar karşılaştırılabilir.

6.1.2. MEB'e Yönelik Öneriler;

- Eğitimin her branşında müze ve müze eğitimini destekleyici materyaller geliştirilmelidir. Bu materyallerden dijital eğitici çizgi roman kitaplığı oluşturulabilir. Eğitim ve öğretim içeriklerinin zenginleştirecekleri tahmin edilmektedir.
- Öğrenci ders ve çalışma kitaplarının içerisinde çizgi roman ve müze bağlamını içeren öğrencinin bilişsel ve psiko sosyal gelişimine uygun olarak hazırlanan kısa çizgi roman panellerine yer verilerek etkinlik sayılarının sayısı da çoğaltılmalıdır.
- Milli Eğitim Bakanlığı ve Kültür ve Turizm Bakanlığı ortak girişiminde eğitimi destekleyici programların teşviki sağlanmalıdır.
- Sosyal bilgiler öğretmenleri için çizgi romanın eğitimde kullanılması konusunda kitapçık basılabilir.

- Eğitimin her branşı için öğrencilerin Web 2.0 araçlarından daha çok yararlanmasına imkan tanımak adına öğrencilerin ücretsiz yararlanabileceği çizgi roman üyeliklerinin olması sağlanabilmelidir.

6.1.3. Öğretmen Eğitime Yönelik Öneriler;

- Öğretmen adaylarına çizgi roman sanatı, dijital çizgi roman oluşturma üzerine ders verilmelidir.
- Araştırma kapsamında öğretmenlerle yapılan yarı yapılandırılmış görüşme sonucunda görüldüğü üzere çizgi romanı ders materyali olarak kullanma olguları üzerinde zayıf algıları olduğu görülmüştür. Bu konuda üniversitelerin eğitim fakültesi içerisinde çizgi roman ve müze eğitimi adı altında seçmeli ya da zorunlu dersler açılmalıdır. Böylece söz konusu geçen alanda kendini geliştiren öğretmenlerin yetişmesi sağlanarak, öğrencilerin anlamlı öğrenmeye ulaşmasına imkan oluşturulacaktır.

KAYNAKÇA

- Abacı, Oya. 2005. **Çocuk ve Müze**. İstanbul: Morpa Yayınları.
- Affeldt, Fiona, Daniel Meinhart, Ingo Eilks. 2018. The Use of Comics in Experimental Instructions in a Non-formal Chemistry Learning Context. **International Journal of Education in Mathematics Science and Technology**. c.6. s.1. : 93-104.
- Ak, Mustafa, M, Muhammed F. Erdoğan, Genç O. İlhan. 2020. Görsel Bir Öğretim Materyali Olarak Dijital Çizgi Roman Tasarımı: Gezdım, Gördüm, Öğrettim. **Jounal of History School**. c. 13. S. 7. : 2458- 2484.
- Akengin, Çağatay. 2011. İlköğretim 6. Sınıf Görsel Sanatlar Dersinde Müze Kaynaklı İşbirliğine Dayalı Öğretim Yönteminin Öğrenci Kazanımlarına Etkisi. Doktora Tezi. Gazi Üniversitesi. Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Akgül, Fatih. 2019. Karikatür (Çizgi Roman) Yoluyla Yabancı Dil Öğretimi. Yüksek Lisans Tezi. Atatürk Üniversitesi. Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Aktaş, Veysi. 2017. Sosyal Bilgiler Öğretmenlerinin Sanal Müze Kullanımına Yönelik Tutumları. Yüksek Lisans Tezi. Marmara Üniversitesi. Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Akın, Sunay. 2019. **Hayal Kahramanları**. 4. bs. İstanbul: Türkiye İş Bnakası Kültür Yayınları.
- Akpınar, Mehmet, Selahattin Kaymakcı. 2012. Ülkemizde Sosyal Bilgiler Öğretiminin Genel Amaçlarına Karşılaştırmalı Bir Bakış. **Kastamonu Eğitim Dergisi**. c. 20. s. 2. : 605-626.
- Alsaç, Üstün. 1994. **Türkiye’de Karikatür, Çizgi Roman ve Çizgi Film**. 1. bs. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Alpin, Hakan. 2002. **1001 Soruda Çizgi Roman**. 1. bs. İstanbul: İm Yayınları.
- Arı, Çağnur. 2010. Müze Bilinci Öğrenme Alanı Etkinliklerinin Gerçekleşebilirliğine İlişkin Öğretmen Görüşleri. Yüksek Lisans Tezi. Anadolu Üniversitesi. Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Arı, Ayşe, Barış Demir, Işık Baydar. 2019. Matematik Eğitiminde Manga Çizgi Roman Kullanımı. **Bayburt Üniversitesi Fen Bilimleri Dergisi**. c. 2. s. 2. : 261-265.

- Ata, Bahri. 2002. Müzelerle ve Tarihi Mekanlarla Tarih Öğretimi: Tarih Öğretmenlerinin “Müze Eğitime” İlişkin Görüşleri. Yayınlanmamış Doktora Tezi. Gazi Üniversitesi. Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- _____.2013. Sosyal Bilgiler Eğitiminde Müzelerin Önemi, Edt. Refik. Turan, Kadir Ulusoy, **Sosyal Bilgilerin Temelleri**. (342-355). Ankara: Pegem Akademi Yayıncılık.
- Atila, Ufuk. 2017. Görsel Sanatlar Dersi Müze Eğitimi Konusunun 8. Sınıf Öğrencilerinin Sanatsal Değerlendirme Yapabilmelerine Olan Etkilerinin İncelenmesi. Yüksek Lisans Tezi. Marmara Üniversitesi. Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Avaroğlu Ayten K., Zeynep Mutlu. 2019. Pre-service Social Studies Teachers Opinions on Using Comis Books in Social Studies Teaching. **Asian Journal of Education and Training**. c.5 s.4. : 538-547.
- Aydoğan, Yeşim. 2020. Kültürel Miras Bilinci Kazanımıyla İlgili Müze Eğitimi Dersi Üzerine Bir Durum Çalışması. Doktora Tezi. Anadolu Üniveristesi. Eğitim Biimleri Enstitüsü.
- Ayers, William, Alexander Ryan Tanner. 2014. **Öğretmek İçin: Çizgi Romanda Yolculuk**. çev. Aysel Tüfekçi. 1. bs. İstanbul: Pegem Akademi.
- Aytekin, Halil. 2011. Harry Potter ve Felsefe Taşı’nda Üslup ve Mizah, **Erciyes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi**. c.1. s. 30. : 167-184.
- Azer, Hikmet. 2019. **7. Sınıf Sosyal Bilgiler Ders Kitabı**. Ankara: Ekoyay Yayınları.
- Balcı, Ali. 2001. **Sosyal Bilimlerde Araştırma; Yöntem, Teknik ve İlkeler**. Ankara: Pegem Akademi.
- Beaty, Beaty. 2017. **Unpopular Culter: Transforming the European Comic Book in the 1990s**. Toronto: University of Toronto Press.
- Becker, Howard, S. 2013. **Art Worlds**. Berkeley: University of California Press.
- _____. 2013. **Sanat dünyaları**. çev. Evren Yılmaz. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Benchley, Peter. 1989. **Special Report: The Story of Pop, Pop Art: The Critical Dialogue**, ed Carol Anne Mahsun. MI: UMI Research Press.
- Binark, Mutlu. 2004. Neden Japon Popüler Kültürü? Neden Manga?. **Çizgili Hayat Klavuzu**. der. Levent, Cantek, 2. bs. (429-442). İstanbul: İletişim.
- Bodur, Feyyaz. 2002. Yazılı Basında Fotoğraf Dışında Kullanılan Görsel Öğeler: Grafikler ve İllustrasyonlar. **Selçuk Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi**. c. 2. s. 2 : 124-132.
- Bolan, Burhan, 2000. **Çizgi Roman Sanatı**. İstanbul: Engin Yayıncılık.

- Boyacı, Ufuk. A. 2019. Müzede Yaratıcı Drama Etkinlikleri ile Sosyal Bilgiler Dersi Kazanımlarına İlişkin Öğrenci Görüşlerinin Değerlendirilmesi. Yüksek Lisans Tezi. Ankara Üniveristesı. Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Bülbül, Handan. 2016. Müze ile Eğitim Yoluyla Ortaokul Öğrencilerinde Kültürel Miras Bilinci Oluşturma. **ODÜ Sosyal Bilimler Araştırmaları Dergisi (ODÜSOBİAD)**. c. 6. s.3. : 681-694.
- Büyüköztürk, Şener, Ebru Kılıç Çakmak, Özcan Erkan Akgün, Şirim Karadeniz, Funda Demirel. 2017. **Bilimsel Araştırma Yöntemleri**. Ankara: Pegem Akademi.
- Cantek, Levent. 2004. Çizgi Roman Nedir? **Çizgili Hayat Klavuzu**, der. Levent, Cantek, 2. bs. (18-35). İstanbul: İletişim.
- _____. 2019. **Türkiye’de Çizgi Roman**. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Cantek Levent, Levent Göneç. 2017. **Muhalefet Defteri: Türkiye’de Mizah Dergileri ve Karikatür**. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Caruso, Francisco, Nilton. D. Freitas 2009. Física Moderna No Ensino Médio: O Espaço-Tempo De Einstein Em Tirinhas. **Caderno Brasileiro de Ensino de Física**. c.26. s.2. : 355-366.
- Chistensen, Larry, Burke R. Johnson, Lisa Turner. 2015. **Research Methods, Desing and Analysis**. Boston: Pearson.
- Coşkun, Dicle. 2014. Sosyal Bilgiler Dersi Kapsamında Yapılan Müze Gezilerinin Öğrenci Görüşlerine Göre Değerlendirilmesi (Amasya ve Diyarbakır İlleri Örneği). Yüksek Lisans Tezi. İnönü Üniversitesi. Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Creswell, John W. 2012. **Educational Research: Planing, Conducting and Evaluating Quantitavive Research**. (4th ed.) Boston: Pearson.
- Creswell, John W. 2017. **Karma Yöntem Araştırmalarına Giriş**. çev. Mustafa Sözbilir. 1. bs. Ankara: Pegem Akademi.
- Cowie, Bronwen, Judy Moreland. 2015. Leveraging Disciplinary Practices to Support Students Active Participation in Formative Assessment. **Assessment in Education : Principle, Policy & Practive**. c.22. s.2 : 247-264.
- Çakan, Güzin, Y. 2011. İlköğretim 7. Sınıf Görsel Sanatlar Dersi Röprodüksiyon Konusunun, Müze Eğitim Atölyeleri Ortamında İşlenmesinin İncelenmesi. Yüksek Lisans. Marmara Üniversitesi. Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Çalışkan, Hüseyin, Sebahat Çerkes. 2012. An Evaluation of Education with Museum Practices in Social Studies Classes Based on Student Views. **International Online Journal of Educational Sciences**. c. 4. s.1.: 162-173.
- Çelik, Kadriye, Genç O. İlhan. 2021. Çocuk Haklarına Yönelik Eğitici Çizgi Roman: “Sadece Biriyim”. **Türkiye Eğitim Dergisi**. c.6. s.1. : 262-249.

- Çerkez, Sebahat. 2011. Sosyal Bilgiler Dersinde Müze Eğitime Dayalı Öğretim Uygulamalarının Öğrencilerin Akademik Başarısına ve Tutumlarına Etkisi. Yüksek Lisans Tezi. Kastamonu Üniversitesi. Sosya Bilimler Enstitüsü.
- Çetin, Murat. 2014. Sosyal Bilgiler Öğretmen Adaylarının Eğitiminde Müze Ortamının Kullanılması. Yüksek Lisans Tezi. Akdeniz Üniversitesi. Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Çıldır, Burcu. 2016. Müzede Eğitim Etkinliklerinin Öğrencilerin Yazma Becerilerine Etkisi. Doktora Tezi. Ankara Üniversitesi. Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Dağ, Betül. 2016. Fen Bilgisi Öğretmenlerinin İnfomal Öğrenmesi (Ankara İli Keçiören İlçesi Ortaokulları Örneği). Yüksek Lisans Tezi. Ankara Üniversitesi. Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Dedeal, Mehmet, N. 2018. **Karakter Tasarımı**. İstanbul: Epsilon.
- Demir, Abdülkerim. 2015. Sosyal Bilgiler Öğretim Programında Müze Eğitimiyle İlişkilendirilen Kazanımların Gerçekleştirilmesine Yönelik Sosyal Bilgiler Öğretmenlerinin Yaklaşımları (Tokat İli Örneği). Yüksek Lisans Tezi. GaziOsmanPaşa Üniversitesi. Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Demir, Selçuk Beşir, Hamza Akengin. 2010. Sosyal Bilgiler Dersine Yönelik Bir Tutum Ölçeğinin Geliştirilmesi: Geçerlik ve Güvenirlik Çalışması. **E-Uluslararası Eğitim Araştırmaları Dergisi**, c. 1. s. 1. : 26-40.
- Demirel, Özcan, ve diğ. 2001. **Öğretim Teknolojileri ve Materyal Geliştirme**. ed. Özcan Demirel, Eralp Altun. Ankara: Pegem Akademi Yayınları.
- Dey, Ian. 1993. **Qualitative Data Analysis: A User-Friendly Guide for Social Scientists**. London: Routledge Publications.
- Dinç, Betül. G. 2021. Interdisciplinary Research on Picture Books and Comics for Museums and Cultural Heritage Sites. Yüksek Lisans Tezi. Koç Üniveristesi. Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Dinç, Okan. 2017b. 7. Sınıf Öğrencilerine Göre Müze Gezilerinde Yaşanan Sorunlar. Yüksek Lisans Tez. Gazi Üniversitesi. Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Doğan, Yasin. 2007. Sosyal Bilgiler Öğretiminde Tarihsel Yazılı Kanıtların Kullanımı. Doktora Tezi. Gazi Üniversitesi. Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Doğanay, Ahmet. 2004. Hayat Bilgisi ve Sosyal Bilgiler Öğretimi. **Sosyal Bilgiler Öğretimi**. ed. Cemil Öztürk, Dursun Dilek (15-46). Ankara: Pegem Akademi.
- Doğanay, Ahmet. 2008. Çağdaş Sosyal Bilgiler Anlayışı Işığında Yeni Sosyal Bilgiler Programının Değerlendirilmesi. **Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi**. c.17. s. 2. : 77-96.
- Dönmez, Cemil, Cemil C. Yeşilbursa. 2014. Kültürel Miras Eğitiminin Öğrencilerin Somut Kültürel Mirasa Yönelik Tutumlarına Etkisi. **İlköğretim Online**. c.12. s.2 : 425-442.

- Durmuş, Figen. 2011. Görsel Sanatlar Dersinde Müze Bilinci Kazandırılması Amacıyla İllüstrasyon Tekniğinden Yararlanılması. Yüksek Lisans Tezi. Dumlupınar Üniversitesi. Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Efecioğlu, Ekinci E. 2013. The Role of Graphic Novels in Teaching English As a Foreign Language. Master's Thesis. Hacettepe University Institute of Social Sciences.
- Egüz, Şule. 2011. İlköğretim Sosyal bilgiler Dersinde Müze ile Eğitimin Öğretmen ve Öğrenci Görüşlerine Göre Değerlendirilmesi: Samsun İli Örneği. Yüksek Lisans Tezi. On Dokuz Mayıs Üniversitesi. Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Ekelik, Göker, H. 2010. Sosyal Bilgiler Dersinde Müze Faaliyetlerinin Programlanması (Konya Müzeleri Örneği). Yüksek Lisans Tezi. Selçuk Üniversitesi. Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Epik, Cengiz. 2004. Müzelerin Lise Öğrencilerinin Tarih Dersi Başarıları ve Hatırd Tutma Becerileri Üzerindeki Etkileri. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Dokuz Eylül Üniversitesi. Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Erdoğan, Tülay. 2003. Türkiye'deki Arkeoloji Müzelerinde Yapılan Eğitsel Faaliyetler. Dönem Projesi. Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Müze Eğitimi Anabilim Dalı.
- Ermiş, Bülent. 2010. İlköğretim 6. Sınıf Öğrencilerinin Görsel Sanatlar Dersinde “Üç Boyutlu Sanal Müze Ziyareti” Etkinliğine İlişkin Görüşleri. Yüksek Lisans Tezi. Gazi Üniversitesi. Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Ertem, Bedirhan. 2015. Görsel Sanatlar Dersinde Müzelerden Yararlanma Düzeylerine İlişkin Öğretmen Görüşlerinin d-Değerlendirilmesi (Diyarbakır İli Örneği). Yüksek Lisans. Dicle Üniversitesi. Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Ertemsir, Esin. 2011. Yüksek Öğretimde Yöneticilik Eğitimi ve Yeni Bir Öğretim Yöntemi Olarak İnteraktif Çizgi Roman: Yöntemin Yarattığı Faydalılık Algısı Üzerine Bir Araştırma. Doktora Tezi. İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Ertürk, Türker M. 2019. 8. Sınıf Türkiye Cumhuriyeti İnkılap Tarihi ve Atatürkçülük Dersinde Müze Eğitimine Dair Sosyal Bilgiler Öğretmenlerinin Görüşleri. Yüksek Lisans Tezi. Necmettin Erbakan Üniversitesi. Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Esmer, Burcu. 2014. Çizgi Romanların Çocuk Eğitimi Açısından İncelenmesi. Yüksek Lisans Tezi. Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Filiz, Nilüfer. 2010. Sosyal Bilgiler Öğretiminde Müze kullanımı. Yüksek Lisans Tezi. Marmara Üniversitesi. Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Garfield, Simon. 2018. **Tam Benim Tipim: Tam Bir Font Kitabı.** çev. Sabri Gürses. İstanbul: Domingo Yayıncılık.

- Ghiso, Maria, P., Low David. 2013. Students Using Multimodal Literacies to Surface Micronarratives of United States Immigration. **Literacy**. c.47. s.1 : 26-34.
- Goodson, Ivor, Rob Walker. 2005. Putting life into educational research. **Qualitative research in education: Focus and Methods**. eds. Sherman, Robert, R., Webb, Rodman, B. (108- 120) London: RoutledgeFalmer.
- Gökkaya, A. Kürşat, Cemil C. Yeşilbursa. 2009. Sosyal Bilgiler Öğretiminde Tarihi Yerlerin Kullanımının Akademik Başarıya Etkisi. **Türk Eğitim Bilimleri Dergisi**. c.7. s.2. : 483-506.
- Greenfield, David. 2017. Beyond Super Heroes and Talking Animals: Social Justice in Graphic Novels in Education. Doctoral Dissertation. Pepperdine University.
- Greene, William, H. 2005. Reconsidering Heterogeneity in Panel Data Estimators of the Stochastic Frontier Model. **Journal of Econometrics**. c.123 s. 2.: 269-333.
- Greenhill-Hooper, E. 1999. **Müze ve Galeri Eğitimi**. çev: Meltem Örgü Evren ve Emine Gül Kapçı. Ankara: Ankara Üniversitesi Basımevi.
- Güler, Ahmet, Mustafa Bülent Halıcıoğlu, Serkan Halıcıoğlu. 2015. **Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma**. Ankara: Seçkin Yayınevi.
- Güler, Mihriban. 2011. İlköğretim 7. Sınıf Öğrencilerinde Görsel Sanatlar Dersinde Kültür Bilincini Geliştirme. Yüksek Lisans Tezi. Marmara Üniversitesi. Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Gülersoy, Ali. E., Berkay Türkal. 2020. Oluşturma-Geliştirme Açısından Sosyal Bilgiler Öğretiminde Bir Öğretim Materyali Olarak Çizgi Roman Kullanımı. **Uluslararası Sosyal Bilimler Eğitimi Dergisi**. c.6. s. 2. : 299-326.
- Günaydın, Gökçe. 2008. İlköğretim 6. Sınıf Sosyal Bilgiler Öğretiminde Drama Yönteminin Erişi ve Tutum Üzerindeki Etkisi. Doktora Tezi. Dokuz Eylül Üniversitesi. Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Gündüz, Uğur. 2004. Bir Popüler Ürün Olarak Çizgi Romanın, Kültürel, Toplumsal ve Siyasal İşlevleri. Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Üniversitesi.
- _____. 2005. Bilinç ve Endüstri Kavramları Işığında Çizgi Romana Farklı Yaklaşımlar. **İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi**. c. 1. s. 21. : 127-133.
- Gündüz, Mustafa. 2012. **Mustafa Satı Bey ve Eğitim Bilimi Fenn-i Terbiye Cilt 1 ve 2: Türkiye’de İlk Modern Bilim Kitabı**. Ankara: Otorite Yayınları.
- Güngör, Burak. E. 2016. Sosyal Bilgiler Öğretmenlerinin Müze Alışkanlıkları (Erzurum İli Örneği). Yüksek Lisans Tezi. Giresun Üniversitesi. Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Gürbüz, Sait, Faruk Şahin. 2014. **Sosyal Bilimlerde Araştırma Yöntemleri**. Ankara: Seçkin Yayıncılık.

- Gürol, Mehmet. 2013. Eğitimde Yeni Yönelimler. **Eğitim Bilimlerine Giriş**. ed. Mehmet Taşpınar, 6.bs. (352-382). Ankara: EDGE Akademi.
- Gürsoy, Can, H. 2018. Kitap Okuma Alışkanlığının Kazandırılmasında Yardımcı Bir Araç Olarak Çizgi Romanların Kullanılması. Yüksek Lisans Tezi. Erciyes Üniversitesi. Eğitim Bilimleri.
- Rastoll, Gwen. 2007. Bande Dessiné Génération Manga, Télégramme, 30 December.
- Hacısalıhoğlu, Özlem. 2013. Yüksek Lisans Tezi. Dokuz Eylül Üniversitesi. Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Hands, Tayla, Amy Shaw, Maria Gibson, Kelly Miller. 2018. People and Their Plants: The Effect of an Educational Comic on Gardening Intentions. **Urban Forestry & Urban Greening**. s. 30. : 132-137.
- Hatton, Alf. 2012. The Conceptual Roots of Modern Museum Management Dilemmas. **Museum Management and Curatorship**. c. 27. s.2. : 129-147.
- Heise, Thorsten, Thomas Hemstege. 1992. **Comics zeichnen und gestalten: mach'Dir Deinen eigenen Comic!**. Hamburg: Hübner Einzelunternehmen.
- Hosler, Jay, Karen, B. Boomer. 2011. Are Comic Books an Effective Way to Engage Nonmajors in Learning and Appreciating Science?. **CBE—Life Sciences Education**. c. 10 s. 3. : 309-317.
- Hutchinson, Katharine H. 1949. An Experiment in the Use of Comics as Instructional Material. **Journal of Educational Sociology**. s.23. : 236-245.
- İlgaz, Sevil. 1997. **Çizgi Film**. İstanbul: Leya Yayınları.
- Inge, M. Thomas. 1997. **Çizgi Romanlar**, çev. Doğan Şahiner, Sanat Dünyamız, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- International Museum Day. [03.04.2021]. International Council of Museums, Activities. <http://icom.museum/imd.html>.
- Ishikura, Naoko. 2013. The Impact of Japanese Popular Culture and Motivation on Language Learning: Exploring the Use of Manga for Teaching Japanese Culture and Reading. Master's thesis. Purdue University.
- Işık, Ece, Çetin Semerci. 2019. Nitel Araştırmalarda Veri Üçgenlemesi Olarak Odak Grup Görüşmesi, Bireysel Görüşme ve Gözlem. **Turkish Journal of Educational Studies**. c.6. s.3 : 53-66.
- Işık, Hasan. 2016. Sosyal Bilgilerde Müze ve Tarihi Mekanlar ile Eğitim. **Sosyal Bilgiler Eğitimi**. ed. Dursun Dilek. 1 bs. (602-631). İstanbul: Pegem Akademi.
- İlhan, Çakır Ayşe vd. 2019. **Müze Eğitimi**. ed. Sibel Akbıyık. Ankara: MEB. https://edirne.meb.gov.tr/meb_iys_dosyalar/2019_06/25162109_1Muze_EYiti mi.pdf [10.01.2021].

- İlhan, Genç. O. 2016. Sosyal Bilgiler Öğretiminde Çizgi Romanların Kullanımı. Doktora Tezi, Afyon Kocatepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- İlhan, Genç. O., Şahin Oruç. 2019. Sosyal Bilgiler Dersinde Çizgi Roman Kullanımı: Teksas Tarihi. **Eğitim ve Bilim**. c.44. s.198. : 327-341.
- İlhan, Genç. O, Gamze Kaba, Maide Sin. 2021.Usage of Digital Comics in Distance Learning During COVID-19.**International Journal on Social and Education Sciences**. c.3. s.1. : 161-179.
- Jalette, Jocelyn. 2011. L’Aventure de la Bande Dessinée. **Le Journal de L’Alpha**. c.6. s. 12. : 19-24.
- Johnson, Burke, R, Anthony. J. Onwuegbuzie. 2004. Mixed Methods Research: A Research Paradigm Whose Time Has Come. **Educational Researcher**. c. 33. s.7. : 14-26.
- Kaba, Gamze, Maide Şin, İlhan, Genç. 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.
- Karagöz, Beytullah. 2018. Eğitici Çizgi Romanların Disiplinler Arası İçeriklerinin Belirlenmesi ve Okuduğunu Anlama Stratejilerine Uygulanabilirliği: Adam Olmuş Çocuklar ile Kahraman Kadınlarımız Serisi Örneği. **Erzincan Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi**. c. 20. s. 3. : 637-661.
- Kalıncı, Elif. 2015. Sanal Sanat Müzelerinin ve Sanal Galerilerin Görsel Sanatlar Eğitimine Katkısı. Yüksek Lisans Tezi. Gazi Üniversitesi. Enstitüsü. Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Kamçı, Samet. 2015. Öğretmen Adaylarının Sosyal Bilgiler Öğretiminde Müze Kullanımına İlişkin Görüşlerinin İncelenmesi. Yüksek Lisans Tezi. Abant İzzet Baysal Üniversitesi. Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Kara, Cihan. 2013. 2004 İlköğretim 7. Sınıf Sosyal Bilgiler Öğretim Programındaki Kazanımların Ön-Son Test Sonuçlarına ve Öğretmen Görüşlerine Göre Değerlendirilmesi. Doktora Tezi. Fırat Üniversitesi. Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Karadeniz, Ceren. 2017. Müze ve Toplum: Müzeyle Topluma Ulaşmak.**Itobiad: Journal of the Human & Social Science Researches**. c.6. s.8. : 19-37.
- Karadeniz, Ceren, Ayşe Okvuran. 2018. Cumhuriyetin İlanından Günümüze Türkiye’de Müze Eğitimi: Tarihsel Gelişim ve Gelecek Tasarıları.**Milli Folklor**.c.30. s.118. : 101-113.
- Karakaya, İsa. 2015. Ortaokul Öğrencilerinin Sosyal Bilgiler Dersinde Müze Alışkanlıkları (Giresun İli Örneği). Yüksek Lisans Tezi. Giresun Üniversitesi. Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Karasar, Niyazi. 2013. Bilimsel Araştırma Yöntemi. Ankara: Nobel.

- Kerrien, Fanny, Auquier Jianauquier, 2007. **L’Invention de la Bande Dessinée**. CBBD, Belgique.
- Keskin, Ayşe, Genç O. İlhan. 2021. Değerler Eğitime Yönelik Dijital Çizgi Roman Tasarımı: “Gizemli Labirent”. İnsan ve Sosyal Bilimler Dergisi. c.4. s.1. : 250-264.
- Khoii, Roya, Zahra Forouzesh. 2010. Using comic strips with reading texts: Are we making a mistake?. **Literacy Information and Computer Education Journal**. c.1. s.3. : 168-177.
- Kılıçkaya, Ferit, Jaroslaw Krajka. 2012. Can the Use of Web-based Comic Strip Creation Tool Facilitate EFL Learners’ Grammar and Sentence Writing?. **British Journal of Educational Technology**. c.43. s.6. : 161-165.
- Kısa, Yavuz. 2012. Sosyal Bilgiler Öğretiminde Müze Kullanımına İlişkin Öğretmen ve Öğrenci Görüşlerinin İncelenmesi (Afyonkarahisar Müzeleri). Yüksek Lisans Tezi. Afyon Kocatepe Üniversitesi. Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Kireççi, Ümit. 2008. **Çizgi Roman Senaryosu: Önce Yazı Sonra Çizgi**. İstanbul: Crea Yayıncılık.
- _____. 2018. Çizgi Romanda Çeviri. Yüksek Lisans Tezi. İstanbul Üniversitesi. Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Koçak, Kaya. S. 2010. İlköğretim Görsel Sanatlar Eğitimi Dersindeki Müze Etkinliklerine Yönelik, Öğrenci, Öğretmen ve Müze Yetkililerinin Görüşleri. Yüksek Lisans Tezi. Gazi Üniversitesi. Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Kurt, Sedef. 2019. Sosyal Bilgiler Öğretiminde Çizgi Roman Kullanımına İlişkin Sosyal Bilgiler Öğretmen Adaylarının Görüşlerinin İncelenmesi. Yüksek Lisans Tezi. Üniversitesi, İstanbul.
- Külük, Şule, C. 2015. Gezici Bavul Müze Uygulamaları ve Türkiye için Bir Model Önerisi (Çorum Müzesi Örneği). Doktora Tezi. Ankara Üniversitesi. Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Larrick, Nancy A. 1958. **Parent’s Guide to Children’s Reading**. New York: Pocket Book.
- Leech, Nancy L., Anthony J. Onwuegbuzie. 2007. A Typology Of Mixed Methods Research Designs. **Qual Quant**. s. 43. : 265–275.
- Liu, Jun. 2004. Effects of Comic Strips on L2 Learners Reading Comprehension. **TESOL Quarterly**. c.38. s.2. : 225-243.
- Milli Eğitim Bakanlığı. 2018. Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programı (ilkokul ve ortaokul 4, 5, 6, 7. Sınıflar). Ankara: Yazar. <http://mufredat.meb.gov.tr/ProgramDetay.aspx?PID=354>

- Meydan, Ali, Hakan Akdağ. 2015. Sosyal Bilgiler Dersinde Öğretim Teknolojileri ve Materyal Tasarımı. **Özel Öğretim Yöntemleri İle Sosyal Bilgiler Öğretimi**. ed. Bayram. Tay, Adem. Öcal, 4.bs. (154-192). Ankara: Pegem Akademi.
- Meydan, Ali, Akif Akkuş. 2014. Sosyal Bilgiler Öğretiminde Müze Gezilerinin Tarihi ve Kültürel Değerlerin Kazandırılmasındaki Önemi. **Marmara Coğrafya Dergisi**. s. 29. : 02-42.
- McVicker, Claudia. 2007. Comic Strips as a Text Structure for Learning to Read. **The Reading Teacher**. c. 61. s.1. : 85–88.
- Mercin, Levent. 2006. Müzeler ve Toplum. **Milli Eğitim Dergisi**. 151-160.
- Mutlu, Zeynep. 2019. Sosyal Bilgiler Öğretmen Adaylarının Sosyal Bilgiler Öğretiminde Çizgi Roman Kullanımına Yönelik görüşleri. Yüksek Lisans Tezi. Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi. Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Nacar, Sedat. 2019. 7. Sınıf Görsel Sanatlar Eğitimi Dersinin Müzede İşlenmesinin Öğrenci Başarısına Katkıları. Yüksek Lisans Tezi. Hatay Mustafa Kemal Üniversitesi. Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Malgorzata, Olsza. 2019. Comic Art and Avant-Garde: Bill Waterson's' Calvin and Hobbes' and the Art of American Newspaper Comic Strips. **Polish Journal for American Studies**. s. 13. : 146-150.
- Oruç, Şahin. 2006. Sosyal Bilgiler Öğretiminde Mizah. Doktora Tezi. Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- _____. 2010. Sosyal Bilgiler Öğretiminde Mizah Kullanımının Öğrencilerin Akademik Başarılarına ve Tutumlarına Etkisi. **Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi**. s.3. : 56-73.
- Orçan, Aslı. 2013. Çizgi Roman Tekniği ile Geliştirilen Bilim Kurgu Hikâyelerinin Öğrencilerin Yaratıcı Düşünme Becerilerinin ve Fiziğe İlişkin Tutumlarının Gelişimine Etkisi. Yüksek Lisans Tezi. Gazi Üniversitesi. Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Önder, Alev, Oya Abacı, Işık Kamaraj. 2009. Müzelerin Eğitim Amaçlı Kullanımı Projesiâ: İstanbul Arkeoloji Müzesindeki Marmara Örnekleme. **Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi**. c. 25 s. 25. : 103-117.
- Öner, Sidal. 2013. The Effect of A Selected Graphic Novel on Reading Comprehension. Master of Arts. Çağ University. Institute of Social Sciences.
- Özakman, Turgut, 2001. **Oyun ve Senaryo Yazma Tekniği**. Ankara: Bilgi Yayınevi.
- Özdemir, Ertuğrul. 2010. The Effect of Instructional Comics on Sixth Grade Students' Achievement in Heat Transfer. Doctoral Dissertation. Middle East Technical University.

- Özdemir, Murat. 2010. Nitel Veri Analizi: Sosyal Bilimlerde Yöntembilim Sorunsalı Üzerine Bir Çalışma. **Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi**. c.11. s.1 ; 323-343.
- Öztürk, Cemil. 2006. Sosyal Bilgiler: Toplumsal Yaşama Disiplinlerarası Bir Bakış. **Hayat Bilgisi ve Sosyal Bilgiler Öğretimi**. ed. Cemil Öztürk. 1.bs. (21-50). Ankara: Pegem Akademi.
- _____. 2012. **Sosyal Bilgiler Öğretimi Demokratik Vatandaşlık Eğitimi**. 3.bs. Ankara: Pegem Akademi.
- Öztürk, Cemil, Sevgi. C. Kesin, Rahmi Otluoğlu. 2002. **Sosyal Bilgiler Öğretiminde Edebi Ürünler ve Yazılı Materyaller**. Ankara: Pegem Yayınları.
- Park, Jin. S., Kim, Dae. H., Chung, Min. S. 2011. Anatomy Comic Strips. **Anatomical Sciences Education**. c. 4. s. 5. : 275-279.
- Peker, Neşe. 2014. Sosyal Bilgiler Dersinde Sanal Müze Kullanımı ve Sosyal Bilgiler Öğretmeni Adaylarının Sanal Müze Kullanımına Yönelik Tutumları. Yüksek Lisans Tezi. Aksaray Üniversitesi. Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Popa, Nicoleta. L., Elena Tarabuzan. O. 2015. Using comic strips in teaching and learning French as foreign language: Changes in motivational beliefs. **Review of Artistic Education**. c.9. s.10. : 273–278.
- Richter, Torsten, Antje Rendigs, Claudette P. Maminirina. 2015. Conservation messages in speech bubbles-evaluation of an environmental education comic distributed in Elementary School in Madagascar. **Sustainability**. c.7 s.17: 8855-8880.
- Rota, Gladis, Izquierdo Juan. 2003. "Comics" As A Tool For Teaching Biotechnology in Primary Schools. **Issues in Biotechnology Teaching**. c.6. s.2. : 85-89.
- Saout, Lucie. 2015. Le dessin animé s'insère pertinemment au sein de cette catégorie puisqu'il diffuse aussi bien des images que du son. MEEF- Premier degré.
- Sargologos, P. Fred. 2011. Les Roman Graphique, une Bande Dessinée Prescriptrice de Légitimation Culturelle. Mater. Université de Lyon.
- Sarıbıyık, Mustafa Said. 2018. İlkokullarda Milli Tarih Şuurunu Kazandırmada Tarihi Çizgi Romanların Önemi: Tarkan Çizgi Romanları Örneği. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Giresun Üniversitesi: Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Sönmez, Emine. 2011. İlköğretim II. Kademe 6. Sınıf Sosyal Bilgiler Dersi Eskiçağ Tarihi Konularının İşlenmesinde Müzelerin Önemi, Karşılaşılan Sorunlar ve Çözüm Önerileri (Şanlıurfa İl Merkezi Örneği). Yüksek Lisans Tezi. Selçuk Üniversitesi. Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Sönmez, Veysel. 2010. **Sosyal Bilgiler Öğretimi ve Öğretmen Kılavuzu: Yeni Programa Göre Düzenlenmiş Yeni Ders Planı Örnekleri**. Ankara: Anı Yayıncılık.

- Sözver, Ersin. 2015. Ortaokul (İlköğretim) 7. Sınıf Öğrencilerinin Müze, Kültür, Tarih Alan Bilgisi ve Bilinç Düzeylerinin İncelenmesi: Kars İli Örneği. Yüksek Lisans Tezi. Kafkas Üniversitesi. Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Süzen, Nilüfer. H. 2005. İlköğretim Okullarında Görevli Yöneticilerin ve Resim-İş Öğretmenlerinin Müze ve Sanat Galerinin Görsel Sanatlar (Resim-İş) Eğitimi Amaçlı Kullanılmasına Yönelik Görüşleri. Yüksek Lisans Tezi. Gazi Üniversitesi. Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Spiegelman, Art. **Mause**, çev: Ali Cevdet Akkoyunlu, İstanbul: İletişim Yayınları, 2012.
- Stake, R. E. 1995. **The Art of Case Study Research**. Thousand Oaks, Sage Publication.
- Sternberg, S. 1989. The Art of Participation. Museum Education History, Theory and Practice. eds. N. Berry, S. Mayer. Virginia: Reston.
- Sutherland, Zena, Arbuthnot Mayhill, Dianne L. Monson. 1986. **Children and Books**. IL: Foresman.
- Şahan, Melek. 2005. Müze ve Eğitim. **Türk Eğitim Bilimleri Dergisi**. c. 3. s. 4. : 487-501.
- Şanlıer, Aslı. 2018. Ortaokul 8. Sınıf Görsel Sanatlar Dersi Müze Uygulaması (İstanbul Modern Örneği). Yüksek Lisans Tezi. Anadolu Üniversitesi. Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Şentürk, Mehmet. 2020a. Sosyal Bilgiler Dersinde Eğitici Çizgi Roman ve Eğitici Çizgi Film Kullanımının Öğrencilerin, Tutum, Motivasyon ve Akademik Başarılarına Etkileri. Doktora Tezi. Atatürk Üniversitesi. Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Şentürk, Mehmet, Ufuk Şimşek. 2021. Educational and Educational Cartoons as Teaching Material in the Social Studies Course. **African Educational Research Journal**. c.9 s.2 : 515-525.
- Şentürk, Özge. Ç. 2020b. Argümantasyon Destekli Eğitici Çizgi Romanların Öğrencilerin Çevreye Yönelik İlgi, Motivasyon ve Akademik Başarılarına Etkisi ile Öğrenci Deneyimleri. Doktora Tezi, Gazi Üniversitesi.
- Şentürk, Mürvet. 2019. Sosyal Bilgiler Öğretmenlerinin ve 7. Sınıf Öğrencilerinin Müze Kullanımına İlişkin Görüşleri: Manisa İli Örneği. Yüksek Lisans Tezi Afyon Kocatepe Üniversitesi. Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Şirin, Mustafa. R., 1987. **Çocuk Edebiyatına Eleştirel Bir Bakış. Çocuk Edebiyatı Yıllığı**. İstanbul: Gökyüzü Yayınları.
- _____. 1994. **Çocuk Edebiyatı**. İstanbul: Çocuk Vakfı Yayınları.
- _____. 2007. **Okuma Alışkanlığı ve Medya Sarmalı. Çocuk Edebiyatı Kültürü**. Ankara: Kök Yayıncılık.

- Şişman, Zehra. B. 2019. Sosyal Bilgiler Öğretiminde Kültürel Varlıklara İlişkin Öğrencilerde Farkındalık Bilinci Oluşturmada Müze Eğitiminin Etkisi (Malatya İli Örneği). Yüksek Lisans Tezi. İnönü Üniversitesi. Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Tabachnick, Barbara G., Linda, S. Fidell. 2013. **Using Multivariate Statistics (6th ed.)**. Allyn and Bacon, Boston, M. A.
- Tan, Zülfü. 2009. İlköğretim Birinci Kademe Görsel Sanatlar Eğitimi Müze Bilinci Öğrenme Alanında Materyal Kullanımının Etkisi ve Uygulanması. Yüksek Lisans Tezi. Selçuk Üniversitesi. Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Tatalovic, Mico. 2009. Science Comics as Tools for Science Education and Communication: A Brief, Exploratory Study. International Schools For Advanced Studies. c.8. s.4. : 1-17.
- Taylor, Aaron. 2007. He's Gotta Be Strong, and He's Gotta Be Fast, and He's Gotta Be Larger Than Life: Investigating the Engendered Superhero Body. **The Journal of Popular Culture**. c. 40. s. 2: 344-360.
- Topkaya, Yavuz. 2014. Vatandaşlık ve Demokrasi Eğitimi Dersinde Eğitici Çizgi Roman Kullanımının Bilişsel ve Duyuşsal Öğrenmelere Etkisi. Doktora Tezi. Atatürk Üniversitesi.
- _____. 2016. Eğitici Çizgi Romanların Çevre Sorunlarına Yönelik Bilişsel ve Duyuşsal Öğrenmeler Üzerindeki Etkisi, **Eğitim ve Bilim**. c. 41. s. 187. : 199-219.
- Topkaya, Yavuz, Ufuk Şimşek. 2015. Vatandaşlık ve Demokrasi Eğitimi Dersine Yönelik Tutum Üzerinde Eğitici Çizgi Romanların Etkisi, Bilgisayar Eğitim ve Araştırma Dergisi, c. 3. s. 6. : 152-167.
- Tuncer, Nilüfer. 1993. **Çizgi Roman ve Çocuk**. İstanbul: Çocuk Vakfı Yayınları.
- Turgut, Gülay. 2015. Sosyal Bilgiler Dersinde Bir Eğitim Aracı Olarak Sanal Müzelerden Yararlanma.Yüksek Lisans Tezi. Andnan Menderes Üniversitesi. Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Turinay, Necmettin. 2010. Cumhuriyetin Onuncu Yılında Bir İnkılap Müzesi Tasavvuru. **Türk Yurdu**. s. 270. : 35-46.
- Türnüklü, Abbas. 2000. Eğitimbilim Araştırmalarında Etkin Olarak Kullanılabilecek Nitel Bir Araştırma Tekniği: Görüşme. **Kuram ve Uygulamada Eğitim Yönetimi**. c. 24. s.24. : 543- 559.
- Tüzün, Ahmet. B. 2010. Modern Müze İşletmeciliği. Yüksek Lisans Tezi. Çukurova Üniversitesi. Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Ulu, Merve. 2019. Müzede Sosyal Bilgiler Öğretiminde Yaratıcı Dramanın Bir Yöntem Olarak Kullanımına İlişkin Uzman Görüşleri. Yüksek Lisans Tezi. Gazi Üniversitesi. Eğitim Bilimleri Enstitüsü.

- Ustaoğlu, Atakan. 2019. Ortaokul Sosyal Bilgiler Derslerinde Müzelerin Önemi ve Kullanılma Durumuna İlişkin Öğretmen Görüşleri (Sinop İli Örneği). Yüksek Lisans Tezi. On Dokuz Mayıs Üniversitesi. Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Ustaoğlu, Aydan. 2012. İlköğretim 7. Sınıf Sosyal Bilgiler Dersi Türk Tarihinde Yolculuk Ünitesinde Sanal Müzelerin Kullanımının Öğrenci Başarısına Etkisi. Yüksek Lisans Tezi. Gazi Üniversitesi. Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Ülkar, Esra. 2019. Müzede Eğitim Başlıyor. Hürriyet Gazetesi. 29. Mayıs.
- Ünal, Orhan. 2018. Sosyal Bilgiler Dersinde Eğitici Çizgi Roman Kullanımının Öğrenci Başarısı ve Tutumuna Etkisi. Yüksek Lisans Tezi. Akdeniz Üniversitesi. Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Ünal, Orhan, Hilmi Demirkaya. 2019. Eğitici Çizgi Romanın Sosyal Bilgiler Dersinde Kullanılmasına Yönelik Yarı Deneysel Bir Çalışma. **International Journal of Geography and Geography Education**. s.40 : 92-108 .
- Üztemur, Servet. 2017. Sosyal Bilgiler Öğretimi Bağlamında Tarihi Mekânlar ve Müze ile Eğitim Etkinliklerinin Geliştirilmesi ve Uygulanması: Manisa İli Örneğinde Bir Eylem Araştırması. Doktora Tezi. Uşak Üniversitesi. Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Yağlı, Ali, 2017. **Modern Bir Anlatı Sanatı Olarak: Çizgi Roman**. İstanbul: Kriter Yayınları.
- Yanmaz, Durmuş. 2017. Doğa Tarihi Müzesinde Rehber Hazırlama ve Çalışma Yaprakları ile Öğretimin Öğrencilerin Akademik Başarı ve Fen Öğrenimine Yönelik Motivasyonları Üzerine Etkisi. Yüksek Lisans Tez. Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi. Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Yanpar, Tuğba. 2005. Hayat Bilgisi ve Sosyal Bilgiler Öğretimi. **Öğretim Materyal ve Teknolojileri**. ed. Cemil Öztürk ve Dursun Dilek. (327-364). Ankara: Pegem Akademi.
- Yaşar, Erkan. 2014. Bilim Müzesi Ziyaretçilerinin Müze İstasyonundan Öğrendiklerinin Bilgi Hiyerarşisi ile Ölçülmesi ve İstasyondan Öğrenilenlerin İstasyonunun tasarım Amacı ile Karşılaştırılması. Yüksek Lisans Tezi. Marmara Üniversitesi. Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Yeşiltaş, Erkan. 2015. Sosyal Bilgiler Öğretiminde Öğretim Materyalleri ve Teknolojileri. **Sosyal Bilgiler Öğretimi**. ed. Mustafa. Safran, 4.bs. (224-242). Ankara: Pegem Akademi.
- Yıldırım, Hüsniye. 2015. Ortaokul Öğrencilerinin Sanat Gelişiminde Müzelerin Etkisi. Yüksek Lisans Tezi. Arel Üniversitesi. Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Yıldırım, Ali, Hasan Şimşek. 2018. **Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri**. Ankara: Seçkin Yayınları.
- Yıldız, Rauf. 2004. Öğretim Materyalleri Hazırlama İlkeleri. **Öğretim Teknolojileri ve Materyal Geliştirme**. (13-28). Konya: Atlas Kitabevi.

- Yin, Robert K. 2012. Applications of Case Study Research (3 ed.). United States of American: Sage Publications.
- Yorulmaz, Eda. 2016. Sosyal Bilgiler Dersi Kapsamında Okul Dışı Çevrelerin Kullanımı: Çorum Yatılı Arkeoloji Müzesinde Bir Gün. Yüksek Lisans Tezi. Cumhuriyet Üniversitesi. Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Zengin, Ahmet. Yaşar, Nesrin Zengin. 2003. **Eğitim Fakülteleri için Çocuk Edebiyatı**. İstanbul: Efe Yayınları.
- Zivtci, Figen. 2006. Çocuk kitaplarında Kahramanların Yeri ve Önemi. II. Ulusal Çocuk ve Gençlik Edebiyatı Sempozyumu (Gelişimler, Sorunlar ve Çözüm Önerileri). Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Yayınları.
- Weitkamp, Emma, Frank Burnet. 2008. The Chemedian Brings Laughter to The Chemistry Classroom. **International Journal of Science Education**. c. 29. s. 15. : 1911-1929.
- Wertham, Frederic. 2002. Gangster Hikayeleri Zararlıdır. **Çizgili Hayat Kılavuzu: Kahramanlar, Dergiler ve Türler**, İstanbul: İletişim Yayınları.

EKLER

Ek-1 Bilim, Teknoloji ve Toplum Öğrenme Alanı Akademik Başarı Test Soruları

SORULAR

1. Türk bilginlerinden biridir. Batı kaynaklarında ‘Alpharabius’ adıyla tanınır. Felsefe alanında çok önemli çalışmalarda bulunmuştur. Türk İslam bilim insanına göre insan ahlakının temeli bilgidir. Akıl iyi ve kötüyü ayırmak için bilgiyi kullanır.

Yukarıdaki bilgiler hangi Türk islam bilim insanına aittir?

- A. Biruni B. Farabi C. İbn-i Haldun D. İbn-i Sina

2.



Merhaba sevgili öğrenciler; size sorum olacak. İlk çağdan günümüze kadar geçen süreçte birçok buluşlar oldu. Birçok Türk bilim insanı bu bilimsel gelişim sürecine katkı sağlamıştır. Aşağıdakilerden hangisi Türk İslam Bilim insanlarına örnek değildir?

- A. Harezmi B. Galileo C. Farabi D. İbn-i Haldun

3. Aşağıdaki Türk bilim insanları eşleştirilmesinde hangisinde hata yapılmıştır.

I. Robotiğin kurucusudur.	El- Cezeri
II. 0 sayısının mucididir.	Harezmi
III. Fatih Sultan Mehmet döneminde medreselerde hocalık yapmıştır.	Ali Kuşçu
IV. Dünya haritasını çizmiştir.	İbn-i Haldun

- A. I B. II C. III D. IV

4.

- I. Hazini
II. Cezeri
III. Sokrates
IV. Ali Kuşçu
V. Leonardo Da Vinci

Öncüllerde yer alanlardan hangileri Türk İslam bilim insanlarının arasında sayılabilir?

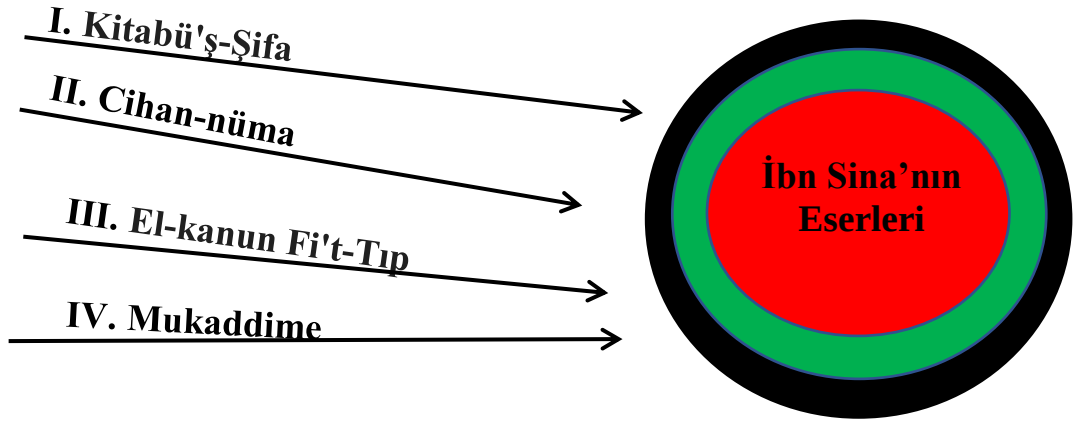
- A. II-V B. IV-III-I C. I-II-V D. I-II-IV

5. Verilen cümleleri skolastik düşünceye ait olanları bulup işaretleyiniz.

- a. Kilise ne derse doğrudur.
b. Deney ve gözlem gereklidir.
c. Gelişime için bilimsel araştırmalara ihtiyaç vardır.
d. Bilgi ve deney gözlem bilimsel gelişmeler sağlar.
e. Skolastik düşünce bilimsel gelişmeyi engellemiştir.

- A. a,b B. a,e C. c,b D. b,d

6. Matbaanın icadı ile ilgili olarak verilen seçeneklerden hangisine ulaşılamaz?
- A. Bilimsel gelişmeler hız kazanmıştır.
B. Bilgi birikimi artmaya devam etmiştir.
C. Fikirler hızlı yayılma fırsatı kazanmıştır.
D. Tarihi çağlar başlamıştır.
7. Dünya'nın yuvarlak olduğu fikrini ortaya atan bilinen ilk kişi kimdir?
- A. Piri Reis B. Biruni C. Tales D. Galileo
8. Buhar gücünün etkisiyle sanayi devrimi ya da diğer adıyla endüstri devrimi seri üretimi başlatmıştır. Bütün dünyayı saran bu gelişme hangi ülkede başlamıştır?
- A. İtalya B. Almanya C. İngiltere D. Portekiz
9. Matbaanın kağıt üzerine baskı yapmasını icat edenler kimlerdir?
- A. Çinliler
B. Türkler
C. Almanlar
D. Portekizler
10. Ortaçağ İslam medeniyetlerinde bilimsel çalışmalar ve bilimsel gelişmeler olağanca hızla ilerlemekteydi. İslam dünyasında bilimin geliştiği bu döneme, ne ad verilmektedir?
- A. Karanlık Dönem B. Altın Çağ C. Skolastik Çağ D. Parlak Çağ
11. İbni Sina, değişik birçok konu hakkında eser meydana getirmiş bir bilim insanıdır. Elimizde bulunan bu yazıların 150 tanesi felsefe, 40 tanesi tıp üzerine yazılmıştır. Uzun yıllar Avrupa üniversitelerinde okutulan kitap, tıp tarihinin en önemli eserleri arasında görülmektedir. Aşağıda İbni Sina'nın en bilinen önemli eserlerinden hangileri darta isabet eder?



- A. Yalnız III B. II,III C. I,III D. I,II,III
12. Aşağıda bilim insanlarının çalışmaları ve çalışmalarının hangi alanda olduğu yer almaktadır. Soru işaretli kısma aşağıdakilerden hangi alana ait olduğunu yazınız?
- ✧ Harezmi, ilk kez “0” (sıfır) rakamından bahsetmiştir. ➡ MATEMATİK
✧ Cezeri, İlk robotu yapıp çalıştırdığı kabul edilmektedir. ➡ ?
✧ Hazini, yerçekimi gücü üzerine çalışmıştır. ➡ FİZİK
- A. Askeri B. Matematik C. Mekanik D. Sosyal

13. VIII. ve XV. yüzyıllar arasında bazı İslam memleketleri bilimsel çalışmaların merkezi olmuştur. Buralarda yetişen bilim adamları ve yapılan bilimsel çalışmalar sonraki yüzyılların aydınlanmasını sağladı. Aşağıdakilerden hangisi bu İslam bilim şehirlerinden değildir?

A. Endilüs B. Buhara C. İstanbul D. Semerkant

14. “Dünya’nın hem kendi etrafında hem de Güneş etrafında döndüğünü ispatlamış bilim insanı Kilise, bu düşüncesinden dolayı engizisyon mahkemesine çıkararak yargıladı. Ona bu düşüncesinden vazgeçmezse idam edileceğini söylediler.”

Yukarıda boş bırakılan yere aşağıdakilerden hangisi getirilmelidir?

A. Galileo B. Aristo C. Thales D. Macellan

✧ Kelime anlamı cüce veya küçük anlamına gelmektedir.

✧ Kirlenmeyen kumaş, çizilmeyen plastik ve akıllı ilaçların hayatımıza katılmasını sağlamıştır.

15. Yukarıdaki maddelerin gerçekleşmesini sağlayan ne olmuştur, işaretleyiniz?

A. Radyoloji B. Nano teknoloji C. Buhar gücü D. Kütle çekim kanunu

Ek-2 Sosyal Bilgiler Dersi Tutum Ölçeği

MADDELER	Tamamen Katılıyorum	Katılıyorum	Kararsızım	Katılmıyorum	Tamamen Katılmıyorum
1-Sosyal Bilgiler dersinde zilin nasıl çaldığını anlamıyorum.					
2-Sosyal Bilgiler dersinden nefret ediyorum.*					
3-Sosyal Bilgiler dersi yerine başka bir derse girmeyi tercih ederim.*					
4-Mecbur olmasam Sosyal Bilgiler dersine girmem.*					
5-Keşke her ders Sosyal Bilgiler olsa...					
6-Bence Sosyal Bilgiler dersine ayrılan sürenin azaltılması gerekir.*					
7-Ah Ah keşke Soysa Bilgiler olmasa...*					
8-Sosyal Bilgiler dersinin konuları bana çok eğlenceli geliyor.					
9-Sosyal Bilgiler dersinde yeni konuları öğrenmek bana heyecan veriyor.					
10-Sosyal Bilgiler dersi bende güzel duygular uyandırıyor.					
11-Sosyal Bilgiler dersini iple çekiyorum.					
12-Sosyal Bilgiler sevdiğim dersler arasındadır					
13-Mümkün olsa boş derslerimde Sosyal Bilgiler dersine girmek isterim.					
14-Tarihi hikâyeleri dinlemek bana zevk verir.					
15-Boş zamanlarımda Sosyal Bilgiler dersiyle ilgili kitapları okurum.					
16-Sosyal Bilgiler öğretmenimiz beni Soysal Bilgiler dersinden soğuttu.*					
17-Sosyal Bilgiler öğretmeni yüzünden Soysal Bilgiler kelimesini bile duymak istemiyorum.*					
18-Sosyal Bilgiler öğretmeninden nefret ediyorum.*					
19--Sosyal Bilgiler dersinde asla başarılı olamam.*					
20-Sosyal Bilgiler öğretmenim bana Sosyal Bilgiler dersini sevdirdi.					

21-Sosyal Bilgiler dersine çalışmam gerektiği zaman kendimi yorgun hissediyorum.*					
22-Hata yapmaktan korktuğum için Sosyal Bilgiler dersinde konuşmam.*					
23-Sosyal Bilgiler dersine asla iyi bir not alamam.*					
24-Sosyal Bilgiler dersi olmasaydı, okulu daha çok severdim.*					
25--Sosyal Bilgiler dersi zaman kaybıdır.*					
26-Sosyal Bilgiler dersinde canım çok sıkılıyor.*					
* Olumsuz Tutum Cümleleri ifade etmektedir					

Ek-3 Tez Araştırmasında Kullanılan Görüşme Soruları

Öğretmen Görüşme Soruları

1. Ders işlenişiniz sırasında daha çok kullandığınız eğitim materyalleri nelerdir? Nasıl kullanmaktasınız?
2. Uzaktan eğitimin en temel materyali olan ders kitaplarına ek olarak online eğitimde dijital materyalde en çok neye ihtiyaç duydunuz, neyi kullandınız? Neden?
3. Çizgi roman okudunuz mu? Okuduysanız nelerdir?
4. Çizgi roman sadece somut mu olmalı, dijital çizgi romanda olabilir mi? Avantaj ve dezavantajları nelerdir?
5. Çizgi roman bir eğitim materyali olabilir mi olmaz mı? Neden?
6. Eğitim süreci içerisinde daha önce siz eğitici çizgi romana derslerinizde yer verdiniz mi? Yer verip vermeme sebepleriniz nelerdir?
7. Sosyal bilgiler dersi mahiyeti çoklu ortam kullanımı ve birçok duyuya aynı anda hitap edecek materyallerle ders işlenişine uygun bir ders midir? Neden?
8. Okul dışı öğrenme alanlarından olan müzelerin sosyal bilgiler dersi kapsamında kullanımı ve konumunu yeterli buluyor musunuz? Yeterli buluyorsanız neden? Yoksa müzelere sosyal bilgiler kapsamında daha fazla yer verilmesi gerekirse hangi konularda nasıl çalışmalar yapılabilir?
9. Uzaktan eğitimde sanal müze ziyaretlerini dersleriniz içerisinde kullandınız mı? Kullandıysanız hangi konuda nasıl kullandınız? Kullanmadıysanız yer vermeme sebepleriniz nedir?
10. Çalışma için hazırlanan çizgi romanla yaptığınız dersin diğer derslerden ayıran bir şey oldu mu? Neden?
11. Çizgi roman aracılığıyla yapılan dersi motivasyon, bilgi, dikkat, muhakeme hususlarında değerlendirir misiniz?

Öğrenci Görüşme Soruları

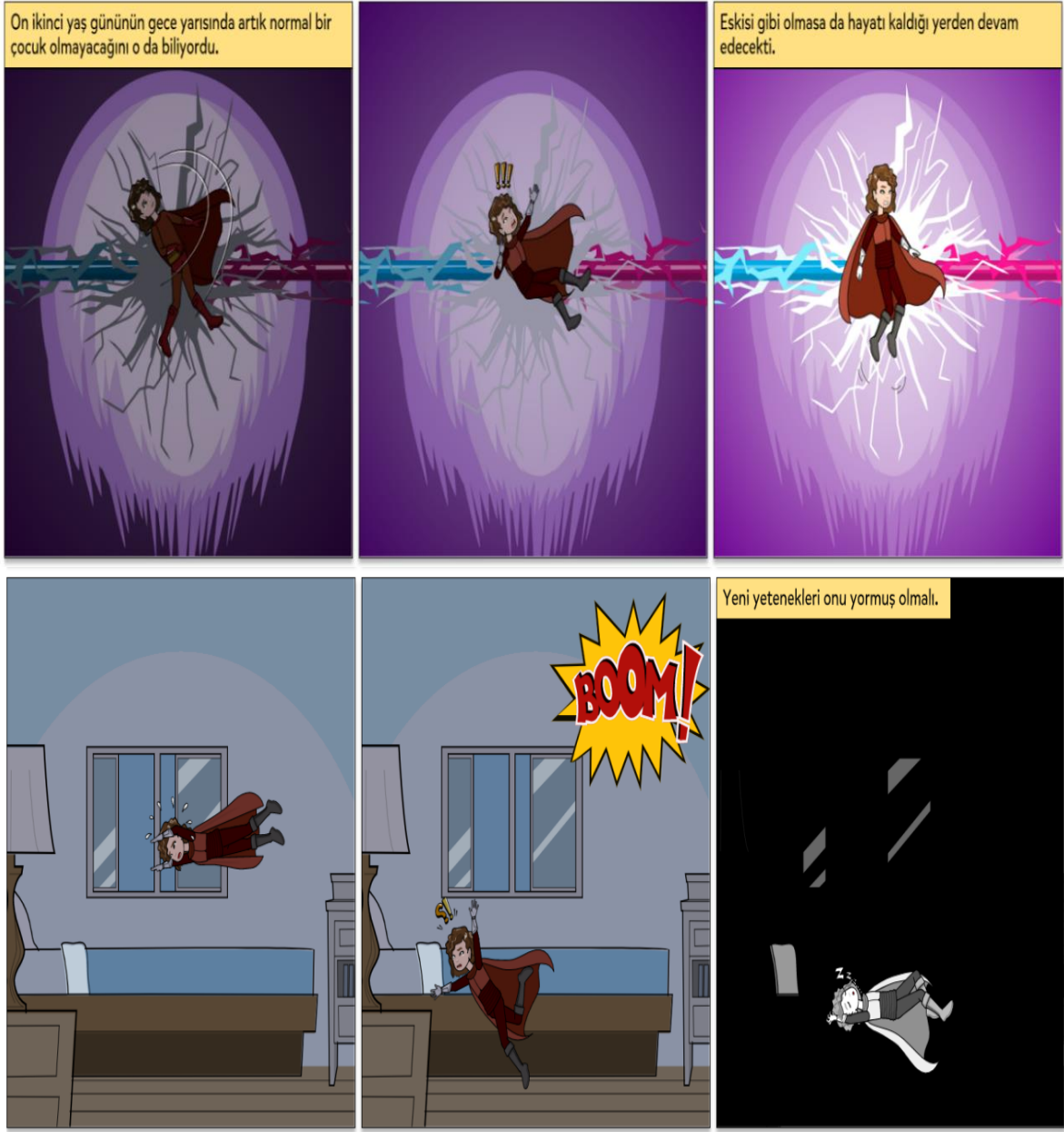
1. Sosyal Bilgiler dersinde daha önce müze ziyaretiyle ders işlendi mi?
2. Uzaktan eğitimde sanal müze gezisi yaptın mı? Yaptıysan hangi müzeler? Bu müzeleri nasıl keşfettin?
3. Daha önce çizgi roman okunuz mu?
4. Çizgi romanlar sadece somut mu olur, dijital çizgi romanlarda olabilir mi? Olumlu ve olumsuz yanları sizce nedir?
5. Derslerde çizgi romanın kullanılması sizce mümkün müdür? Neden?
6. Eğitim içerisinde çizgi roman daha önce kullanıldı mı? Kullanıldıysa nasıldı?
7. Sosyal bilgiler dersinde eğitici çizgi roman kullanımı nasıldı? Ders içerisinde ilgi ve motivasyonunuzu nasıl etkiledi?
8. Çalışma için hazırlanan çizgi roman materyaline ders içerisinde yer verildi. Bu çizgi roman içerisindeki karakterin başına gelenlerden, yaşadıklarından okuyucunun bilgi alabilmesi ve konuyu öğrenebilmesi mümkün müdür? Örnek verebilir misiniz?

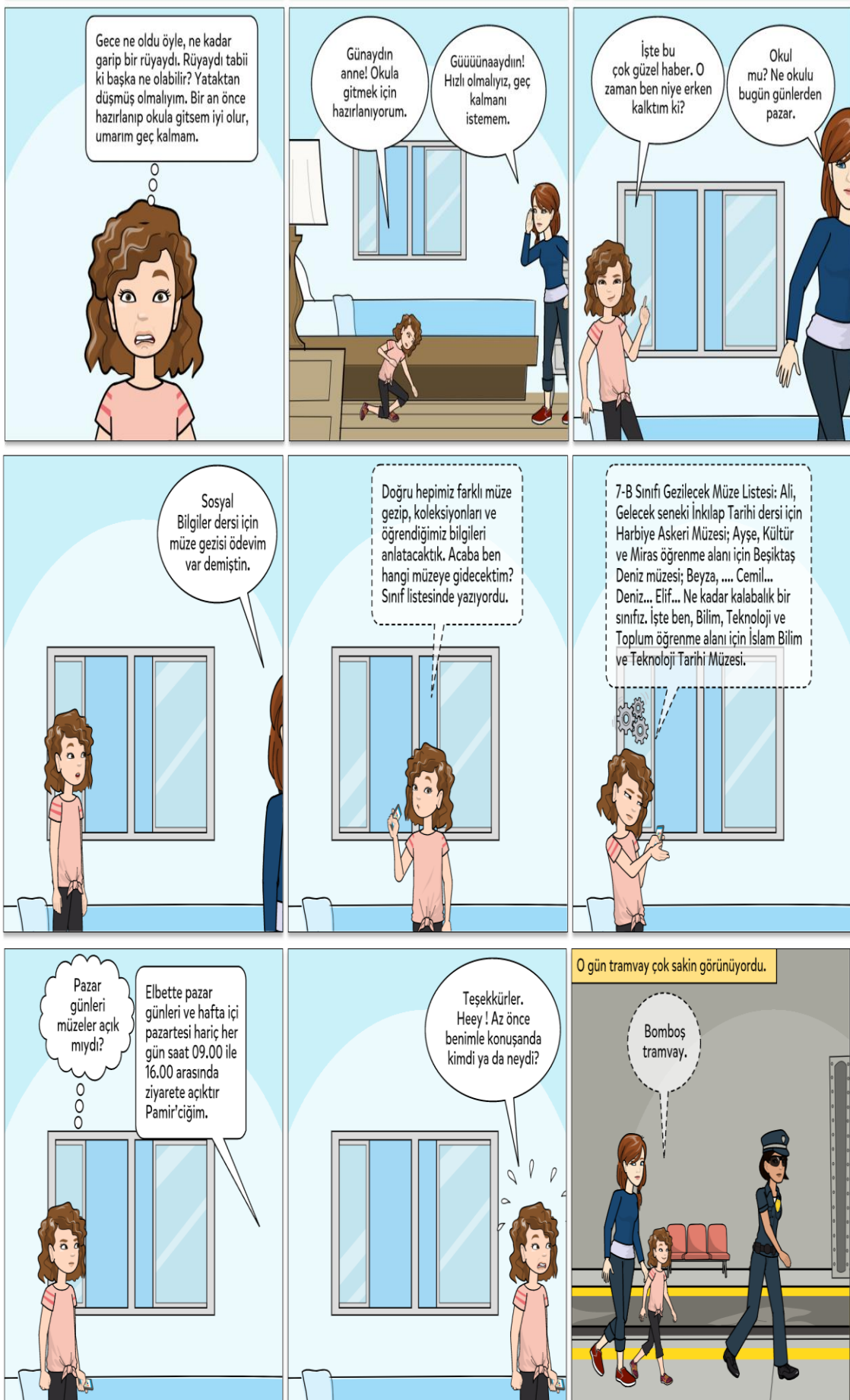
- 9.Çizgi roman okunurken empati yapılabilir mi? Okunan çizgi romanda empati ya da özdeşleşim kurduğun bir şey oldu mu? Neden?
10. Çizgi romanda olup senin de keşke hayatımda olsa dediğin bir şey var mı? Neden?
11. Çizgi romanda sizce gerçeklik doğru ve etkili yansıtılmış mıdır? Bunu neye istinaden söylemektесiniz.
12. Gelecek neslin çizgi roman destekli sosyal bilgiler dersi öğrenmesini ister misiniz? Neden?



Ek-4 Tez Araştırmasında Konu ve Kazanımlara Yönelik Hazırlanan Çizgi Roman

MÜZE KEDİSİ “MÜKE”





Tramvayın sakinliğine aldanılmamalıdır.



Gülhane Parkı'nın içinde yer alan İslam Bilim ve Teknoloji Müzesi, zamanında Osmanlı padişahlarının atlarının bağlandığı ahır binaları restore edildi. 2008 yılında Prof. Dr. Fuat Sezgin'in katkılarıyla bu binalar müze haline gelmiştir.



Saat 08.30 henüz müze açılmadı.



Pamir, saat 08.40'da online iş toplantım var. Müzede konuşamayacağım için müze gezinde sana eşlik edemeyeceğim, üzgünüm.

Sorun değil anne. Ben müze ziyaretini tek başıma da yapabilirim.



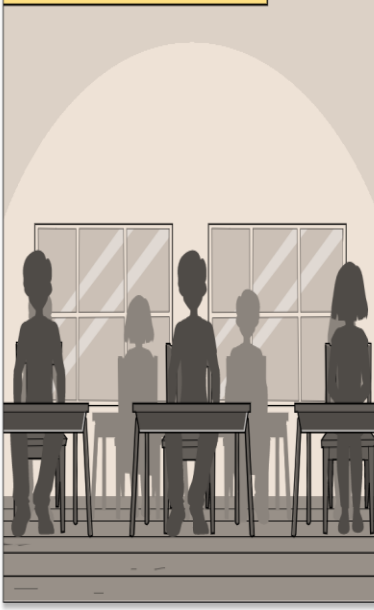
Biraz ileride İBN SİNA bahçesi var istersen orada müzenin açılmasını bekleyebilirsin.

İBN SİNA ?





Cuma günü ödevin verildiği son ders.



Gezilecek müzelerinizin listesini gruba attım. Lütfen gitmeden önce müzeler hakkında ufak bir araştırma yapın, müzeleri arayın ve müze eğitimcilerin randevu alarak destek alın. Ayrıca bazı müzelerin atölyeleri oluyor önceden arasanız bu atölyelere katılma fırsatı edebilirsiniz.



Altın Çağ yaşıyordu hocam.

Kısaca Orta Çağ Avrupası'nda skolastik düşüncenin etkisiyle bilimsel ilerleme yavaşlamıştı. Buna karşın Doğu'da İslamiyet ile bilimsel çalışmalar ilerlemekteydi. Nazif, Doğu'daki bu döneme ne ad veriliyordu?



HOCAM!

Zilin çalmasına ne kadar kaldı?

Gençler son soru ve dersi bitiriyoruz. Türk İslam Bilim insanlarından İBN SİNA'nın bilime katkısı neler olmuştur?

Hocam!



Umarım hoca beni kaldırmaz. İBN SİNA'ya Batı'da Avicenna diyorlardı. Tıp ve astronomi alanında çalışmıştı ama ne gibi katkıları olduğunu hiç hatırlamıyorum.



İBN SİNA botanik bahçesinde hava bir anda bozuldu.



Bu bahçede İBN SİNA'nın muhteşem eseri "El Kanuni Fi't Tıb"ta yer alan 26 tane bitki yetiştirilmektedir.



Yoo! Az önce kedi konuşmadı değil mi, ben yanlış duydum. Lütfen ben yanlış duymuş olmalıyım.

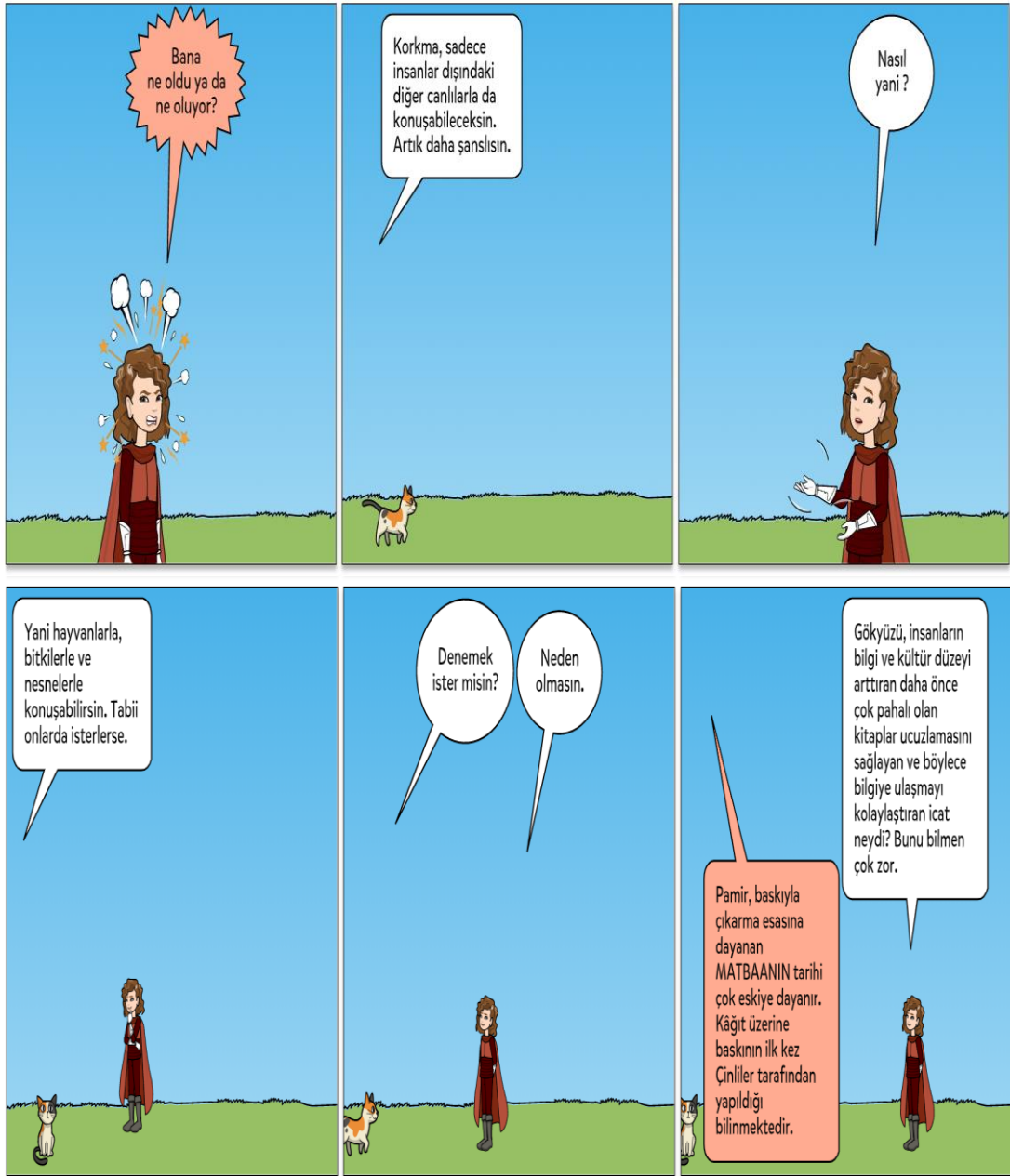


Bu kadar korkmana gerek yok. Benimle konuşan ilk kişi değilsin eminim ki son da olmayacaksın.



Galiba bu sabah olan şey yine oluyor.





Ayrıca Almanya'da Johann Gutenberg (Yohan Gutenberk) yeni basım tekniği broşürlerin ve kitapların hızla basılmasına imkân sağlamıştır.

Ülkemize matbaayı getiren kişi İBRAHİM MÜTEFERRİKA olmuştur. Bu bilgiler yeterli mi?

Vaov! Gerçekten yeterli geldi.

Bu arada tanışma fırsatımız olmadı ben Müze Kedisi kısaca MÜKE.

Tanıştığımıza memnun oldum, bende Pamir. Bir kısaltmam yok maalesef.

O zaman sana da kısaca PAM desek nasıl olur?

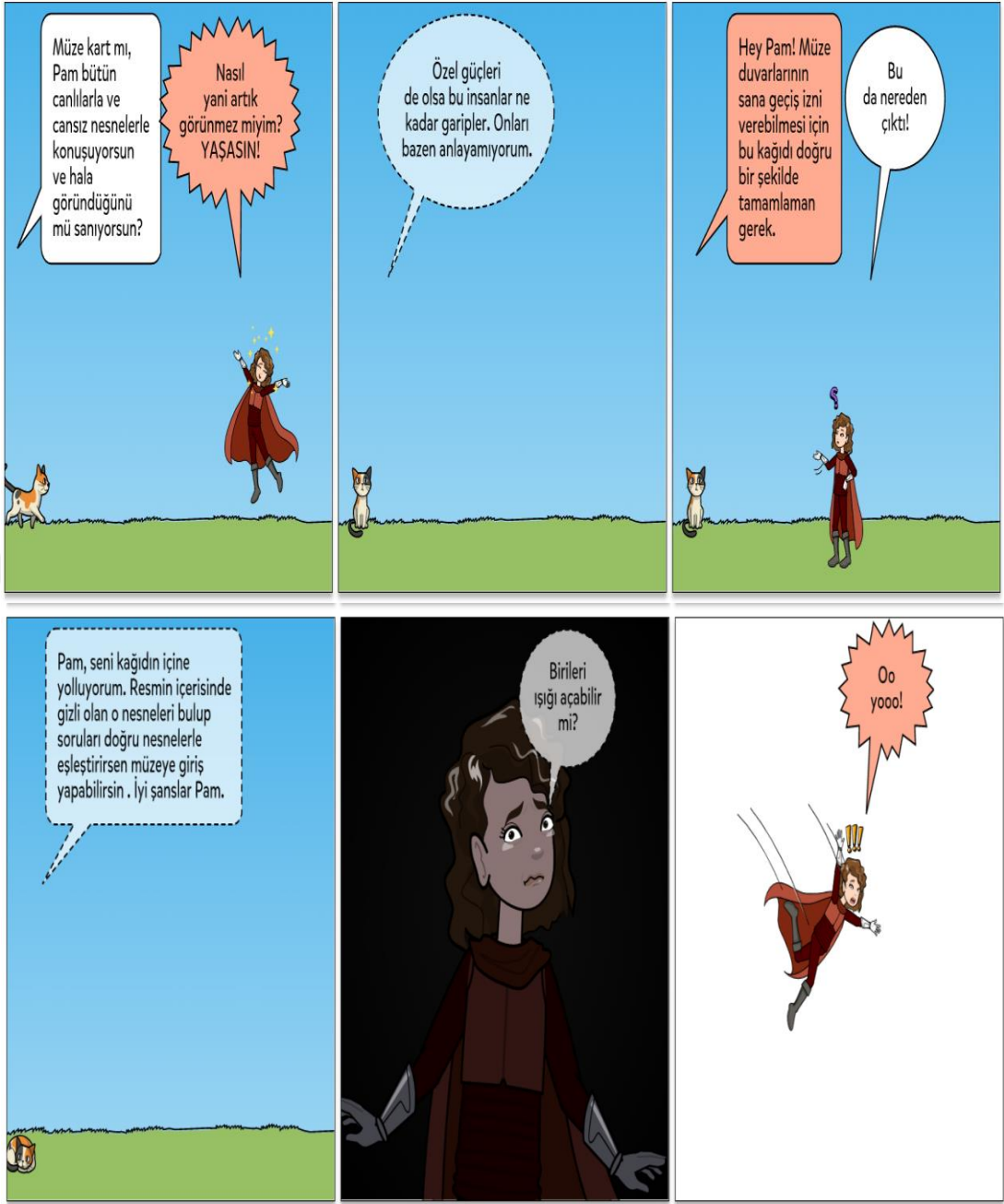
Olur ve hatta çok daha güzel olur.

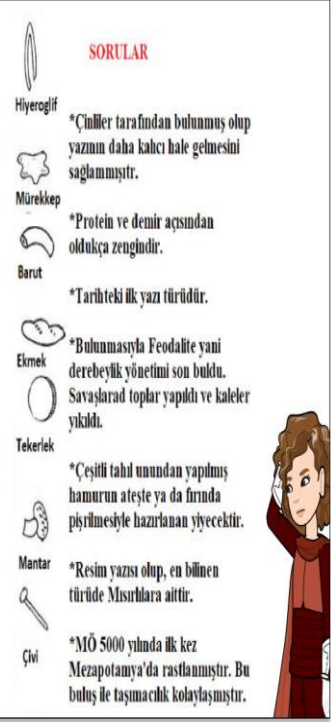
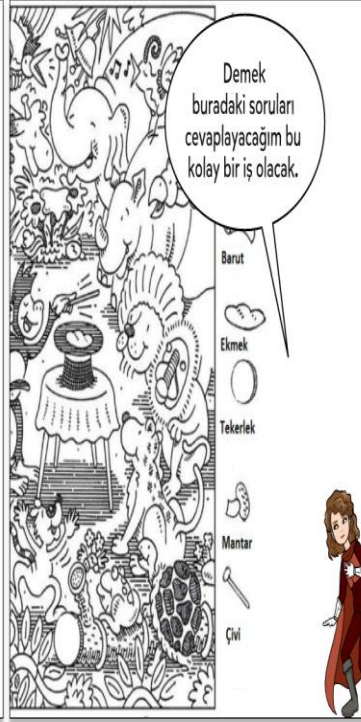
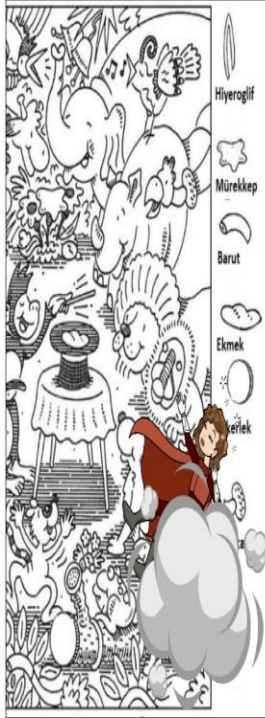
Pam, hadi bakalım İslam Bilim ve Teknoloji Müzesine gidelim. Yeni yeteneklerini orada deneyelim.

Pam yeni yeteneği için oldukça sabırsız görünüyordu.

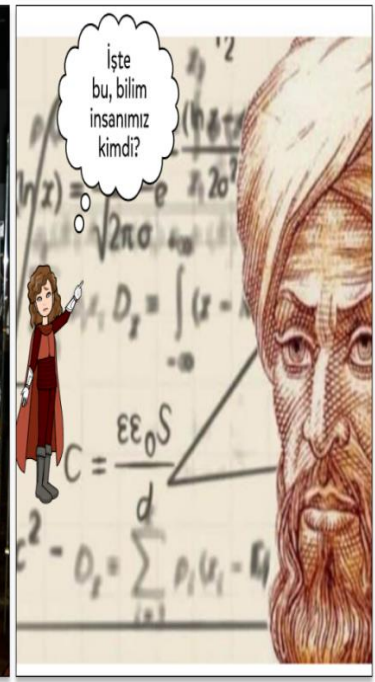
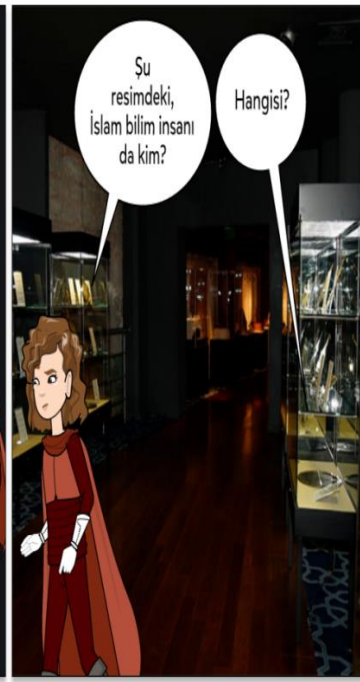
Pam, kuyruğumu takip et ve müze gezimiz başlasın. Bakalım müzede hangi eserler sana ne söyleyecek.

Müze giriş için annem de yanımda olsaydı, müze kartını bulması gerekirdi.









Filli Su Saati EL-CEZERİ'ye aittir.



Duymuştum da pek hatırlayamadım.

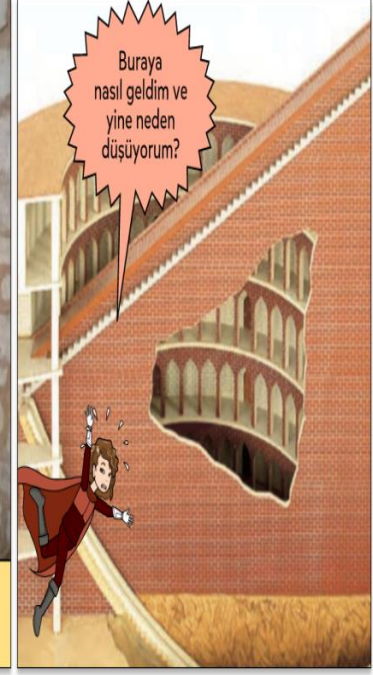
Yok artık, FİLLİ SU SAATİ'Nİ duymadım deme.



Burada ne kadar farklı hayvanlar var. Fil, ejderha ve zümrüdüanka bulunuyor, çok hoş.

Pam, hepsinin bir anlamı var. Fil kraliyet ve soyluluğu, zümrüdüanka yeniden doğuş ve hayatı, ejder güç ve yenilmezliği temsil etmektedir.

Mekanik mühendisliği konusunda çalışmalar yapan, ilk robotu yapıp çalıştırdığı kabul edilmekte olan Türk İslam Bilim insanı EL-CEZERİ'dir.



Buraya nasıl geldim ve yine neden düşünüyorum?

Uluğ Bey Rasathanesi 1449 yılında, üç katlı olarak yapılmıştır. Bugün bu rasathane Semerkant (Özbekistan) sınırları içerisinde bulunmaktadır.



İslam bilim insanlarını hakkında bilgi toplamana yardımcı olmak istemiştım. Burası Uluğ Bey Rasathanesi'nin maketi.

Bu rasathanede ünlü matematikçi ve bilim insanı olan Ay'ın haritasını çıkarıp İstanbul'un enlem ve boylamını hesaplayan, ALİ KUŞÇU da burada astronom olarak bulunmuştur.



Rasathane mi, o da nedir?

Rasathane yani gözlem evi, yıldızlar ve gökyüzünün incelendiği yerdir.

İslam'ın Altın Çağı olan bu dönemde; Endülüs, Semerkant ve Buhara'da bu şehirlere örnektir.



Sanırım bu kadar heyecan bana fazla geldi, biraz dışarı çıkıp hava alsam iyi olur.

İstediğin zaman yine gel, görüşürüz.



O anda kürenin etrafındaki konuşma.

Skolastik (karanlık) çağda, insanlar nasıl olurda Dünya'yı düz bir tepsi olup boğanın boynuzları üstünde sanıyordu ki?

Deprem olduğunda boğanın sinirlendiğini ve hatta denizlerin dünyadan aşağıya aktığını eğer ilerleseler düşeceklerini sanmaları çok daha garip.



Bana coğrafya gizemli bir alan gibi geliyor. Elif, coğrafyacı Türk İslam Bilim insanı var mıydı?

Unuttun mu?

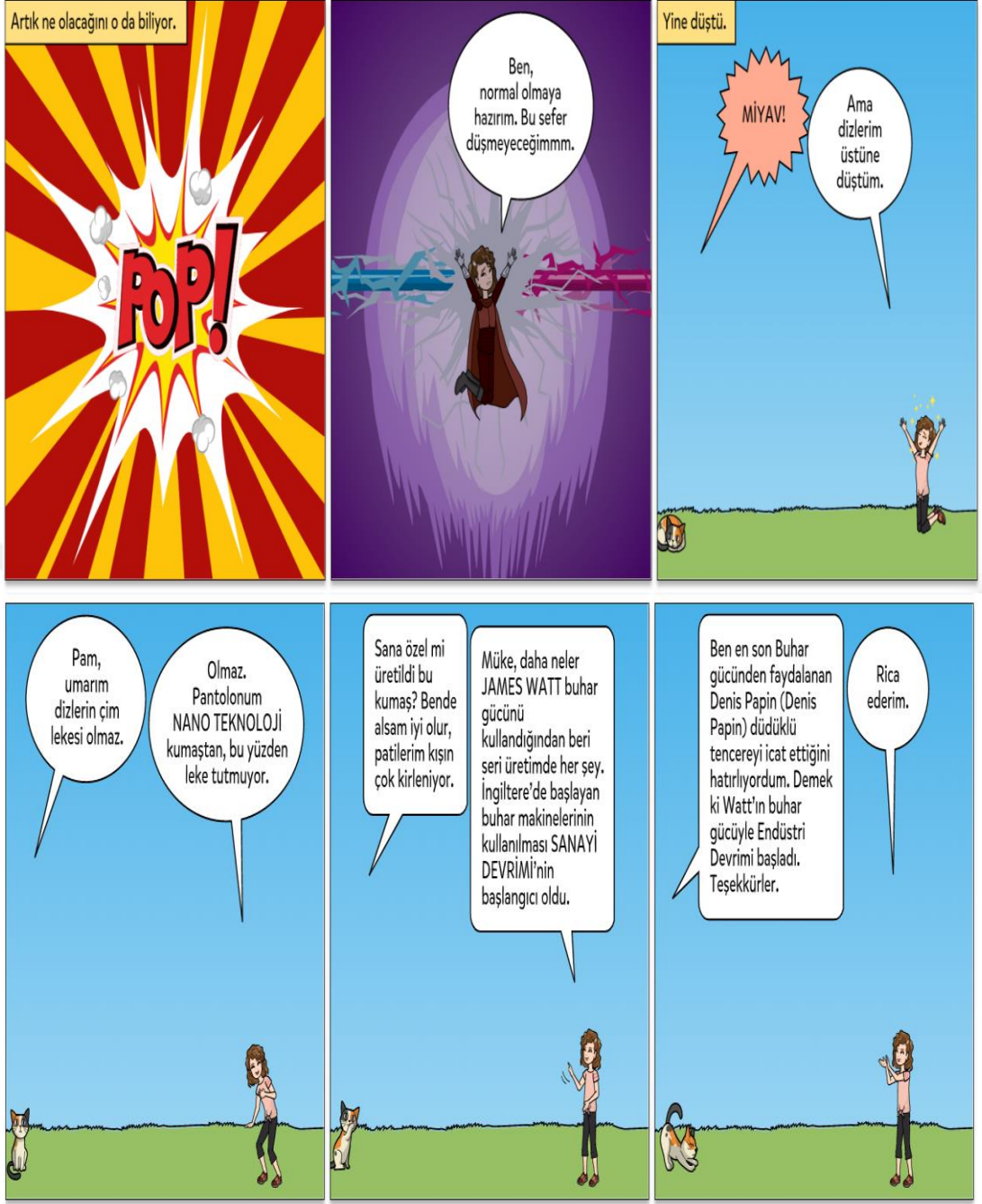


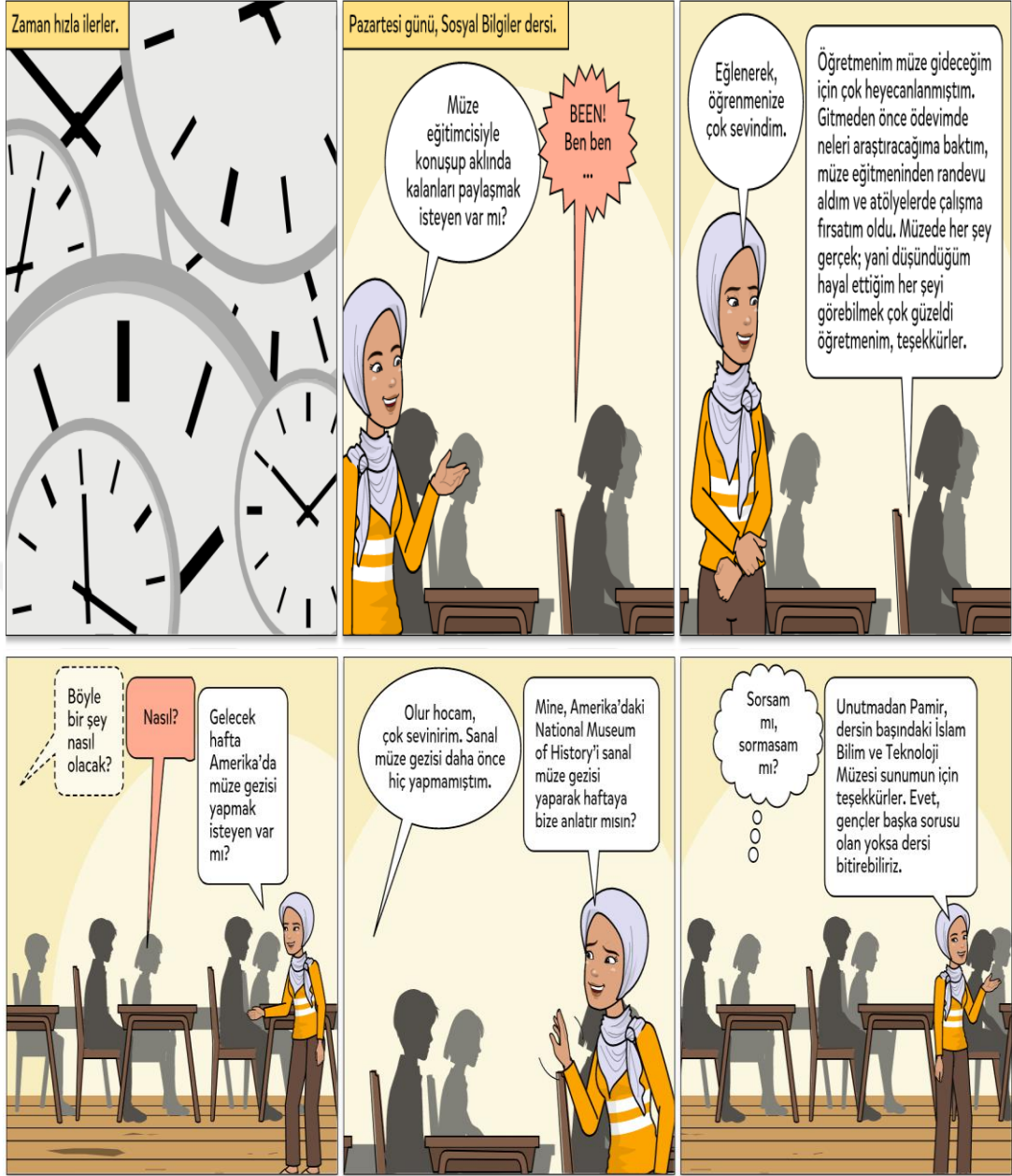
O anda kürenin etrafındaki konuşma son bulur.

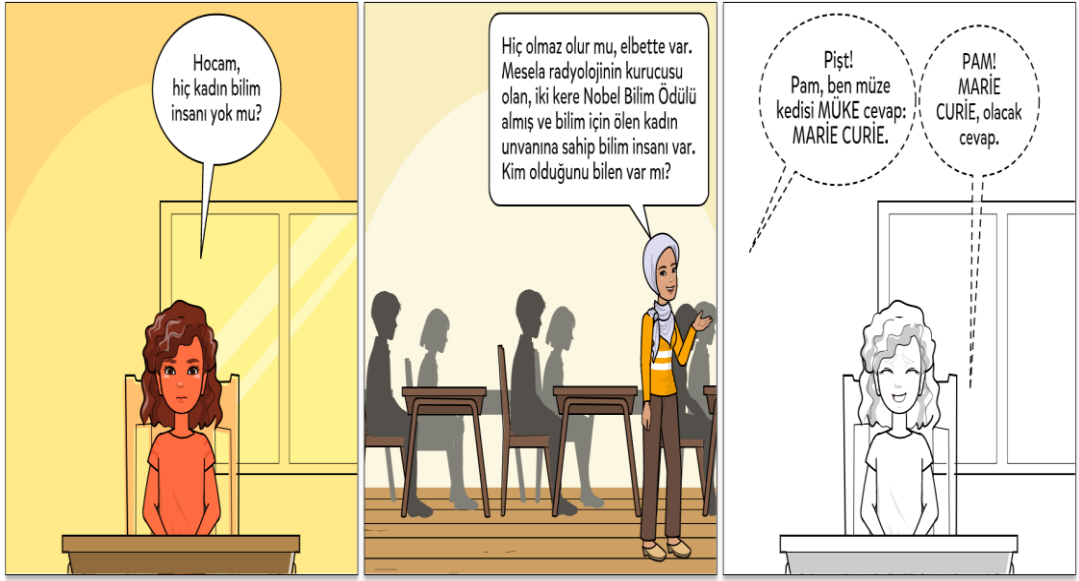


İyi ki Dünya'nın dairesel şekli; THALES, PİSAGOR, BİRÜNİ, GALİLEO ve MACELLAN gibi bilim insanları sayesinde kanıtlandı.









Yeni maceralara düşme kalkanı gitmeye hazırdır PAM.



Ek-4 Milli Eğitim Bakanlığı İzin Belgesi



T.C.
İSTANBUL VALİLİĞİ
İl Millî Eğitim Müdürlüğü

Sayı : E-59090411-20-23361349
Konu : Anket ve Araştırma İzinleri

31/03/2021

ANKET VE ARAŞTIRMA İZNİ UYGUN GÖRÜLENLER
YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ

2020 - 2021 EĞİTİM VE ÖĞRETİM YILINDA GEÇERLİDİR

Araştırmacı	Yazı Tarihi	Sayı	Araştırma Konusu	Araştırma Yeri	Araştırma Kişiler
Zehra GÜNEYSU	11.03.2021	21031 10215	Türk ve Yabancı Uyraklı 5 Yaş Çocuklarının Vatan ve Türkiye Kavramlarına Yönelik Algılarının İncelenmesi	İl Geneli	Okul Öncesi Eğitim Kurumlarında
Gülruze KABA	03.03.2021	21030 30189	Çizgi Romanla Müze Eğitimi	İl Geneli	Ortaokullarda Öğrenim Gören Öğrencilere



Bu belge güncel olarak izlenilebilir. <https://www.meb.gov.tr/meb-diyar>

Adres : Bilkent Mah. İnterim Ökme Cad. No: 1 Sultanzadei Fahi İstanbul
Telefon : 0212 384 36 32
E-posta : muhsin@meb.gov.tr
Web Adresi : www.meb.gov.tr

Belge Doğrulama : <https://www.meb.gov.tr/meb-diyar>
Bilgi İçin : Aydın BALTA
Ünvan : Veri Bazı ve Kontrol İşletmeni
İletişim Adresi : aydin@meb.gov.tr

3/6

Bu belge güncel olarak izlenilebilir. <https://www.meb.gov.tr/meb-diyar> 5b08-8618-3f0f-64b8-000000000000

Ek-5 Yıldız Teknik Üniversitesi Etik Kurul Belgesi



T.C.
YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
Araştırma ve Planlama Rektör Yardımcılığı

Sayı : E-73613421-604.01.02-2102150029
Konu : Etik Kurul Kararı 2021/01

Tarih: 15.02.2021

Sn. Gamze KABA

YTÜ Etik Kurulu, Üniversitemiz yüksek lisans öğrencisi olarak hazırlamış olduğunuz **“Çizgi Romanla Müze Eğitimi”** başlıklı çalışmanızı etik açıdan incelemiştir. Sunulan dosya ve bu dosyaya göre yapılacak olan veri toplama araç ve yöntemlerine konu olan bilgiler hakkında etige aykırı herhangi bir bulguya rastlanmamıştır.

Bilgilerinize rica ederim.

Prof. Dr. Bestami ÖZKAYA
Rektör a.
Rektör Yardımcısı

Ek: Etik_Kurul_Karar_15.pdf(Elektronik Ek)

Belge Doğrulama Kodu: a1d105a

Adres: İstanbul

Tel / Faks: (0212) 383 20 59 / (0212) 298 51 40

Kep Adresi: yildizteknikuniversitesi@bilgi.ktp.tr

Bu belge, güvenli elektronik imza ile onaylanmıştır.

Belge Doğrulama Adresi: <http://ebys.yildiz.edu.tr/Dogrulama/Index>

İmza: Hale Nur KARDAŞ

Web: <http://www.agry.yildiz.edu.tr/>

E-Posta: bekardas@yildiz.edu.tr

