

Sosyal Bilgiler Dersi Etkin Vatandaşlık Öğrenme Alanına Yönelik Dijital Çizgi Roman Tasarımı: "Minik Vatandaşlar"

Onur Kavak¹ , Genç Osman İlhan² 

Makale Bilgisi

DOI:
10.29329/jirte.2021.408.5

Makale Geçmişi:

Alındı: 19/10/2021

Düzeltilme: 09/12/2021

Kabul: 13/12/2021

Tür: Derleme

Anahtar Sözcükler

Sosyal bilgiler,
Materyal,
Çizgi roman,
Etkin vatandaşlık,
WEB 2.0

Özet

Sosyal Bilgiler dersi, yapısı gereği içinde soyut ve anlaşılması zor olan konular barındırır. Dersin içeriğinde yer alan bu konuları öğretebilmek için çeşitli materyaller işe koşulur. İşe koşulan materyallerden kalıcı öğrenme sağlaması ve anlamlı öğrenme çıktıları oluşturması beklenir. Bu materyallerden biri olan çizgi romanın ders sürecini destekleyici bir araç olduğu kanıtlanmıştır. Çalışmada Sosyal Bilgiler dersi 5. Sınıf 6. Öğrenme alanı olan Etkin Vatandaşlık başlığı çizime aktarılmaya çalışılmıştır. Bu öğrenme alanının çizgi romanlaştırılmasının sebebi öğrencilerin, Etkin Vatandaşlık öğrenme alanını öğrenmede zorluklar yaşamamasıdır. Öğrenme alanının çizimleri, WEB 2.0 aracı olan "Pixton" adlı internet sitesi üzerinden yapılmıştır. Yapılan çizimler sonucunda ortaya çıkan "Minik Vatandaşlar" adlı çizgi roman, 153 kareden oluşmaktadır. Bu çalışma Sosyal Bilgiler öğrenme alanlarından birisinin, bütün kazanımlarına ve içeriğine göre çizgi romanlaştırılması ve de materyale dönüştürülmesi açısından önemlidir. Geliştirilen çizgi romanın ders işleme sürecinde öğretmen ve öğrencilere yardımcı bir kaynak olarak kullanılabileceği düşünülmektedir. Ayrıca eğitici dijital çizgi roman tasarlama süreçlerinin öğrenilmesi açısından önemlidir.

Digital Comics Design for Social Studies Course Active Citizenship Learning Area: "Little Citizens"

Article Info

DOI:
10.29329/jirte.2021.408.5

Article History:

Received: 19/10/2021

Revised: 09/12/2021

Accepted: 13/12/2021

Type: Review

Keywords

Social studies,
Material,
Comics,
Active citizenship,
WEB 2.0

Abstract

Social Studies course includes subjects that are abstract and difficult to understand due to its structure. In order to teach these subjects in the content of the course, various materials are used. It is expected that the materials used will provide permanent learning and create meaningful learning outcomes. One of these materials, comics, has been proven to be a supportive tool for the course process. In the study, the title of Active Citizenship, which is the 5th grade 6th learning area of the Social Studies course, was tried to be transferred to the drawing. The reason for making this learning area a comic is because students have difficulties in learning the Active Citizenship learning area. The drawings of the learning area were made on the website called "Pixton", a WEB 2.0 tool. The comic book "Little Citizens", which emerged as a result of the drawings, consists of 153 squares. This study is important in terms of turning one of the Social Studies learning areas into a comic book according to all its acquisitions and content and transforming it into material. It is thought that the developed comic book can be used as a helpful resource for teachers and students in the course process. It is also important in terms of learning the educational digital comic design processes.



This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

Atıf: Kavak, O. ve İlhan, G. O. (2021). Sosyal bilgiler dersi etkin vatandaşlık öğrenme alanına yönelik dijital çizgi roman tasarımı: "Minik Vatandaşlar". *Öğretmen Eğitiminde Yenilikçi Araştırmalar Dergisi*, 2(3), 243-265. <https://doi.org/10.29329/jirte.2021.408.5>

¹Sorumlu Yazar, Marmara Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Sosyal Bilgiler Eğitimi, Türkiye, onurkavak3091@gmail.com

²Yıldız Teknik Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Sosyal Bilgiler Öğretmenliği, Türkiye, gosman.ilhan@gmail.com

EXTENDED ABSTRACT

Purpose

Comics is the art where a created or present story is transmitted through squares in harmony of graphics and text, and the sequential squares are interpreted by creating simultaneous and reciprocal dialogues. Comics have characteristics on its own and this makes it a separate branch of art, which thereby drew much attention from various fields. Comics have been used in many areas for instruction and entertainment for a long time. Especially for abstract subjects in education, comics is suggested as a supportive tool for concretization. Social studies course is also one of these areas where students have difficulty in comprehension because of the density of abstract notions. With this in mind, this study aimed to develop digital comics for social studies education. Previous studies indicate "Active Citizenship [Etkin Vatandaşlık]" learning area is difficult for students to grasp (Doğan, 2007; Ocak & Yurtseven, 2009; Uygur & Yanpar-Yelken, 2010; Çevik-Kansu, 2015; Tokcan & Topkaya, 2018; Eryılmaz, 2019; Şener, 2019; Şahin & Ekici, 2019; Arcanlı, 2019; Gürbüz & Ilgaz, 2021; Yeler & Ocak, 2021). To increase student interest and success, this study aimed to develop digital comics for 5th grade social studies course, "Active Citizenship" learning area.

Method

The study is designed as a material development study. Material development is a significant stage for education as learning environments are enriched by the materials teachers develop for different goals. Material development has its theoretical and practical phases. In this study, the development of digital comics for social studies course is explained in detail. These stages are significant for explaining how digital comics could and should be developed. The steps digital comics development went through are:

- 1st step: Literature review on "Active Citizenship" learning area in the 5th grade social studies course
- 2nd step: Pre-study on the use of "pixton" website and learning how to use it in comics in education course.
- 3rd step: The objectives of "Active Citizenship" learning area in the 5th grade social studies are analyzed
- 4th step: A script modelling is prepared accordingly with the course objectives and script is written.
- 5th step: Characters were chosen and developed for the script.
- 6th step: The script is transferred into the Pixton website, which is a Web 2.0 tool. Researchers started creating the comic.
- 7th step: The voice effects, speech balloons, empty panels, the strips are included in the comic.
- 8th step: The comic is controlled for language and graphics and completed.

Results

The first squares of "Little Citizens" digital comics are created for the first objectives of the learning area. The first square is designed as the cover of the comics, so the little citizens were depicted in the square. In the second square, the main character Selim is introduced to the reader and the up strip explains what he will do to the reader. The problem is developed in the early squares of the comics. Through main characters, thinking and relating skills are aimed to be activated. Also, the gestures of characters are specially designed for intriguing readers into the comics.

In the comics, informative squares are given with transition to different contexts and places. Social studies teacher, Osman, in the comics instructs the subject to little citizens at school. Teacher and student dialogues are given in the comics, and questions directed to both students in the comics and student readers. This way, the attention of students is aimed to be drawn.

Real pictures, different places and connections are integrated into comics to explain the main objectives, draw attention and activate higher order thinking skills.

Discussion and Conclusion

Citizenship education is one of the most difficult subjects in social studies course as it is an abstract notion. Students experience difficulties in understanding the concepts and the objectives. Among various ways to solve this problem, comics stand as a shiny way as it is both attractive for students and effective tool for learning. In

the study, digital comics is developed for citizenship education in social studies course. "Little Citizens" digital comics is developed for "Active Citizenship" learning area in the 5th grade social studies curriculum. The comics developed in this study involves all the features of comic nature, and it is designed specifically for one learning area and objectives of it. Thus, it seems to be an effective tool for lessons. It is anticipated that the material developed in the study would increase learner entertainment, effective learning, and learning permanence. The application of "Little Citizens" digital comics is recommended to be applied in classrooms and its effects on learning could be investigated. Also, different comics for different objectives/learning areas and courses are recommended to be developed for further studies.

GİRİŞ

Sosyal Bilgiler dersi, 4. sınıfla beraber öğretimine başlanan ve 7. sınıfın sonuna kadar süren bir derstir. Ders, 9 ve 13 yaş aralığında yer alan öğrenci grubuna verilmekte ve ders çocukluktan ergenliğe doğru ilk adımın atıldığı dönemi kapsamaktadır. Bu yaş dönemi Piaget'in bilişsel gelişim dönemleri olan somut işlem ve soyut işlem dönemleri içerisinde yer almaktadır. Somut işlem döneminde çocuk, mantıksal düşünmeye başlamıştır ve somut nesnelere üzerinden problem çözebilmektedir. Soyut işlem döneminde ise karmaşık gelen soyut konular ve kavramlar, çocuk tarafından algılanır ve anlamlı hale getirilir (Aydın, 2016; Deniz-Yöndem ve Taylı, 2019; Köksal-Akyol, 2020 ve Kandemir, 2020). Bu süreç içerisinde eğitici bireyler olan öğretmenlerin, soyut konuların öğretiminde zorluk yaşamaları ve zorluğu aşacak yollara başvurmaları olasıdır. Bunun için etkili ders anlatımını sağlama ve aktif bir ders süreci oluşturma yolunda eğitim alanına mensup kişiler, öğretimsel arayışlar içerisinde olmuş ve bu arayış sürecinde etkili bir öğretimi sağlayacak materyaller geliştirmişlerdir. Oluşturulan materyaller hem etkinlik hem de etkililik bakımından kıymetli sonuçlar doğurmuştur. Süreç içerisinde gerek strateji, yöntem ve tekniklerle eş güdümlü gerekse de görece onlardan bağımsız olarak sunulan materyaller, öğretimi anlaşılır ve anlamlı kılan araçlar haline gelmiştir. Materyallerin doğasında yer alan ders işleyişine farklı bir boyut katma-kazandırma gücü ders, ders içeriği, öğretmen ve öğrenciyi olumlu yönde etkilerken öğretimi de zenginleştirerek anlamlı öğrenme çıktılarının kazanılmasını sağlamıştır. Süreç ve öğrenciler üzerinde anlamlı etkileri olan materyallerin özelliklerine baktığımızda: Yeşiltaş (2009, s. 225-227), materyallerin dikkat çeken, soyut durumları somut hale getiren, zamandan tasarruf ettiren, tekrar hatırlamayı sağlayan, tekrar tekrar kullanılabilme imkanına sahip ve içeriğin basitleştirilerek anlaşılmasını kolaylaştırıcı etkilerinin olduğunu belirtmiştir. Meydan ve Akdağ (2015, s. 156), materyallerin algılama ve öğrenmeyi kolaylaştırmakla beraber ilgi oluşturan, okuma ve araştırma yapmaya sevk eden, monotonluğun önüne geçen ve bilgiyi tamamlayarak pekiştirici ve kalıcı öğrenme sağlayan bir yapısının olduğunu dile getirmiştir. Çelikkaya (2017, s. 42), materyallerin süreç içerisinde ne kadar dahil edilirse o kadar faydalı olduğunu ve ihtiyaç duyulan somut yaşantıları kazandırdığını belirtir. Uygun ve Kılıçkara (2019, s. 92), materyallerin öğrenme ve öğretme sürecinde mühim bir rol oynadığını, öğrenciyi olumlu etkilediğini ve dersi anlamlı ve verimli hale getirdiğini aktarmaktadır. Yaşar ve Gültekin (2006, s. 288), araç-gereç olarak ifade ettiği materyallerle ilgili benzer ifadeleri kullanmakla beraber öğretme ve öğrenme süreçlerinin araç-gereçlerle desteklenmesi gerektiğini vurgular. Dere ve Ateş'in (2020, s. 498) ifadesinde ise teknolojiyle desteklenmiş materyallerin kullanımı; dersi akıcı hale getirir, katılımı artırır ve öğrencilerin odaklanmasını sağlar. Materyallerin süreç ve öğrenci öğrenmesine anlamlı katkıları olduğu yapılan çalışmalarda görülmektedir. Ders sürecinin yürütücüsü olan öğretmenlerin, materyal kullanımı konusunda çeşitli görüşleri bulunmaktadır. Bu görüşler: Toptaş ve Çekirdekçi (2011, s. 146), materyallerin önemine değinmekle beraber öğrencilerin zihinsel faaliyetlerini olumlu anlamda etkilediğine dair öğretmen görüşlerini bildirmiştir. Şahin (2015, s. 1002), tarafından yapılan çalışmada öğretmenlerin öğretim materyallerinin işlevleri hakkında görüşleri: ilgi ve dikkat çeker, öğrencileri güdüler, bilgiyi somutlaştırır, dersi eğlenceli kılar, etkin katılımını sağlar, hedeften haberdar eder ve ön bilgileri hatırlatır şeklindedir. Bozpolat ve Arslan (2018, s. 65), tarafından yapılan çalışmada bir öğretim materyalinde bulunması gereken özellikler hakkında öğretmen görüşleri alınmıştır. Bu görüşlerde ön plana çıkanlar şunlardır: materyal, öğrenci seviyesine ve amacına uygun, kullanışlı, kalıcı öğrenmeyi sağlayan, dikkat çekici, açık ve ekonomik olmalıdır. Anlaşıldığı üzere materyaller, öğretim sürecinin aktif hale gelmesinde ve etkililik düzeyini arttırmada mühim derecede belirleyici olmaktadır. Sürece dâhil edilen her materyalin belirli görevleri olduğu gibi süreç esnasında ve sonunda anlamlı öğrenmeyi sağlamaya olumlu yönde katkıları olmaktadır. Eğitim-öğretim materyalleri değinilen ve de değinilemeyen birçok farklı durumda etkili olmakta, eğitimcilerle öğrencilerin işini kolaylaştırmaktadır. Eğitim ortamlarında uzun bir süredir farklı materyaller kullanılmıştır ve de kullanılmaktadır. Bu materyallerden birisi de batı da yaygın olan ama ülkemizde son zamanlarda daha sık kullanılmaya başlanan çizgi romanlardır.

Araştırmacılara göre çizgi roman, müstakil bir sanat haline gelmiştir. Hatta çizgi roman ile ilgili yapılan tartışmalarda, sanat olmasından öte olarak onun 8. veya 9. sanat dalı olduğu düşüncesi tartışılmaktadır (Eğribel, 1992; Ceran, 2002; Alpin, 2006 ve Yağlı, 2017). Bu minvalde "çizgi roman nedir?" denildiğinde karşılaşılan tanımlar şunlardır: Yıldır (1994), çizgi romanı birbirinden farklı özelliklere sahip olan resim ve yazının bir araya gelerek bir sanat oluşturması olarak tanımlamaktadır. Alsaç (1994), çizgi romanları, anlatılmak istenen hikâyenin art arda gelen kareler yoluyla aktarılması şeklinde ifade etmektedir. Eisner (1985), çizgi romanların okura görsel ve yazı birlikteliği ile hitap etmesi ve ardışık bir sanat olması üzerinde durmaktadır. McCloud (2019) ise çizgi romanı, okuyucuda estetik bir tepki uyandırmak ve iletilmek istenen mesajı bir düzen içerisinde ardışık duran

görsel veya başka imgeler yoluyla iletmek şeklinde tanımlamaktadır. Anlatılmak istenen öykünün birbiri ardına devam eden kareler ile aktarılması, metin ve görselin birlikte yer alması, bir düzen ve bütünlük oluşturması çizgi romanın en belirgin özellikleridir (Tuncer, 1993). Tanımlardan yola çıkarak çizgi romanın ne olduğu kısaca şu şekilde özetlenebilir: Oluşturulan veya var olan bir hikâyenin, resim ve metin birlikteliği hususuna bağlı kalınarak kareler vasıtasıyla aktarıldığı ve birbiri ardınca gelen karelerin, karakterler yoluyla eş zamanlı ve karşılıklı diyaloglar oluşturularak anlamlandırıldığı sanattır. Görüldüğü gibi çizgi romanının kendi doğasına ait özellikleri bulunmaktadır. Bu özellikler çizgi romanı müstakil bir sanat haline getirdiği gibi süreç içerisinde yüksek ilgiyi üstüne çekmesini sağlamış ve eğitim-öğretim süreçlerinde kullanışlı bir materyal olarak öne çıkarmıştır. Eğitimde çizgi roman kullanımı, dünyada uzun bir zamandır ülkemizde ise son dönemlerde tanınır olmaya başlamıştır. Çizgi roman ve eğitim ilişkisi, farklı araştırmacıların ortaya koyduğu çalışmalarda tavsiye edilmiştir. Bu konuda Cihan (2014), çizgi romanların birçok işlevi olan etkili bir eğitim materyali olarak kullanılabilirliğini belirtmiştir. Ayrıca Debroy (2011), farklı alanlarda eğitim materyali olarak kullanılabilirliğini belirtir. Bu durumu Uslu-Üstten ve Pilav (2016), görselliği öne çıkartıp, olayları kısa ifadelerle aktarmasına bağlar. Hutchinson (1949), çizgi romanın motivasyonu ve katılımı artırıcı rolü üzerinde durur. Karagöz (2018), pek çok işlevi olduğunu dile getirdiği çizgi romanlar için şunları söylemektedir: Okuyucuyu bilgilendirir, bilgi verirken eğlendirir, okuyan kişilerin davranışlarını olumlu yönde etkiler ve okuma yazma becerilerinden imla kurallarının öğretilmesine kadar birçok konuda etkin bir öğretim materyali olarak işlev sunar. Çizgi romanların eğitimde kullanılması ile ilgili farklı alanlarda yapılmış birçok araştırma vardır; Fizik öğretiminde (Orçan ve Kandil-İnceç, 2016), Fen Bilgisi alanında (Özdemir, 2010; Şentürk, 2020 ve Yıldız, 2021), Kimya alanında (Weitkamp ve Burnet, 2007), Biyoloji öğretiminde (Hosler ve Boomer, 2011), dil öğretimi-araştırmaları konularında (Efecioglu, 2013; Akkaya, 2013; Yıldırım, 2013; Cimermanova, 2014; Cimermanova, 2015; Uslu-Üstten ve Pilav, 2016; Tekin ve İlhan, 2021; Vassilikopoulou, Retalis, Nezi ve Boloudakis, 2011; Kılıçkaya ve Krajka, 2012; Aşçı, 2020), öğrenci ilgisine yönelik (Griva, Alevriadou ve Semoglou, 2012), öğretmen görüşüne yönelik (Yıldırım, 2016), Tarih öğretiminde (Sarıbiyık, 2018; Kougiourouki, 2017), okuma yazma becerilerinde (Dechant ve Smith, 1977; Botzakis, 2013; Gavigan ve Albright, 2015; Karagöz, 2018; Gavigan, 2011; Gürsoy, 2018), yöneticilik alanında (Ertemsir, 2017), çocuk eğitimi (Esmer, 2014), kültürel aktarım (Yağlı, 2017; Altunbay ve Önal, 2018), çevre bilgisi (Ritcher, Rendigs ve Maminirina, 2015), Matematik öğretiminde (Arı, Demir ve Baydar-İşık, 2019), göç eğitiminde (Ghisso ve Low, 2013; Seçmez ve İlhan, 2021), özel eğitim (Pierson ve Glaeser, 2007) gibi eğitimin bütün alanlarında hatta konularında çizgi roman kullanımına yönelik örneklerle rastlamak mümkündür. Çizgi romanın eğitimde kullanıldığı farklı alanlardan birisi de Sosyal Bilgiler eğitimidir. Sosyal Bilgiler dersinin bir asırlık tarihi içerisinde birçok materyal araştırmacılar tarafından çalışmalara konu edilmiş ve uygulamaları yaptırılmıştır. Özellikle son dönemlerde eğitimde kullanımı artan çizgi roman materyalinin, çeşitli ve zor konuların öğretiminde kullanışlı bir materyal olduğu gerçeği ona yönelik talebi de etkilemiştir. Diğer alanlarda olduğu gibi Sosyal Bilgiler eğitiminde de artan sayıda çalışmanın olduğu görülmektedir. Bu çalışmalara baktığımızda; Sosyal Bilgiler öğretiminde kullanılmasının gerekliliği (Fisher ve Frey, t.y.) ve öğretmenlerin çizgi roman materyalini kullanma konusunda olumlu tutuma sahip olduğu (Mathews, 2011; Kiriş-Avaroğulları ve Mutlu, 2019; Kurt, 2019) belirtilir. Bununla beraber Sosyal Bilgiler dersinde göç öğretimi (Darwazeh, 2016), derse yönelik bilgi ve becerilere yönelik olumlu etki (Yıldırım, 2013), Vatandaşlık ve Demokrasi eğitimi (Topkaya, 2014), çevre sorunları (Topkaya, 2016), Sosyal Bilgiler - Tarih konuları (İlhan, 2016; İlhan ve Oruç, 2019), Sosyal Bilgiler - Coğrafya konuları (Ünal ve Demirkaya, 2019), sosyal bilgilerde çizgi roman-çizgi film karşılaştırması (Şentürk, 2020) ve Covid-19 sürecinde uzaktan eğitim (İlhan, Kaba ve Şin, 2021) gibi araştırmalar örnek olarak verilebilir. Ayrıca yapılan "Minik Vatandaşlar" çalışmasına benzer olarak Sosyal Bilgiler eğitimine yönelik geliştirilmiş materyal çalışmaları literatürde yer almaktadır (Ak, Erdoğan ve İlhan, 2020; Kaba, Şin ve İlhan, 2020; Gülersoy ve Türkal, 2020; Keskin ve İlhan, 2021; Çelik ve İlhan, 2021). Görüldüğü üzere eğitimin genelinde ve de Sosyal Bilgiler eğitimi özelinde çizgi romanla yapılmış akademik çalışmaların sayısının arttığı söylenebilir. İlgili literatürün hem nitelik hem de nicelik olarak genişlemesi bu araca yönelik eğitim ortamlarında ilginin arttığı şeklinde ifade edilebilir. Özellikle çizgi romanın somutlaştırma gücü, araştırmacıların öğretimde kullanmayı istedikleri yanı olarak karşımıza çıkmaktadır.

Çizgi romana aktarılan "Etkin Vatandaşlık" konularının öğrenilmesi zor konular arasında yer aldığı daha önce yapılan araştırmalarda ortaya konulmuştur (Doğan, 2007; Ocak ve Yurtseven, 2009; Uygur ve Yanpar-Yelken, 2010; Çevik-Kansu, 2015; Tokcan ve Topkaya, 2018; Eryılmaz, 2019; Şener, 2019; Şahin ve Ekici, 2019; Arcanlı, 2019; Dere, 2019; Gürbüz ve Ilgaz, 2021; Dere ve Yavuzay, 2019; Yeler ve Ocak, 2021). İlgili araştırmalar bu öğrenme alanının öğretiminde yaşanan zorlukları ve bazı çözüm önerilerini içermektedir. Uzun bir dönemde

ele alınan çalışmaların “Etkin Vatandaşlık” konularının öğretimindeki sıkıntıları ortaya koymasını geliştiren bu çizgi romanın konu seçiminde baş etken olmuştur. Ayrıca 5. sınıftaki öğrencilerin öğrenme sürecinde somutlaştırmaya daha fazla ihtiyaç duymaları bu sınıf seviyesinde yer alan “Etkin Vatandaşlık” öğrenme alanının tercih edilmesini sağlamıştır. Tüm bilgiler ışığında bu araştırma 5. Sınıf Sosyal Bilgiler dersi Etkin Vatandaşlık öğrenme alanının dijital ortamda çizgi romana aktarılması amacıyla yapılmıştır.

YÖNTEM

Bu çalışma, eğitici bir materyal geliştirme çalışmasıdır. Materyal geliştirme, eğitim-öğretim süreçleri için önemli bir aşamadır çünkü öğretmenlerin kendi geliştirdikleri araçları veya hazır üretilmiş olanları sınıf ortamında kullanmalarıyla öğretim zenginleşmektedir. Geliştirilen materyallerin, bir teorik ve bir de materyal geliştirme safhaları bulunmaktadır. Bu çalışmada dijital ortamda hazırlanmış olan çizgi roman materyalinin hangi süreçlerden geçerek ortaya çıktığının ilgililer tarafından anlaşılması önemlidir. Hazırlanan çalışma ile eğitici çizgi roman çalışmasının nasıl ortaya çıktığına dair bilgiler verilecektir.

“Minik Vatandaşlar” Çizgi Romanı Oluşum Süreci

Minik Vatandaşlar çizgi romanı, Sosyal Bilgiler öğretiminde önemli konulardan biri olan Etkin Vatandaşlığı anlatmaktadır. Konunun çeşitli zorlukları olduğu incelenen literatür sonucu belirlenmiştir. Bu sebeple yazım ve çizim aşamalarının üzerinde özenle durulmuştur. Sürecin sonunda “Minik Vatandaşlar” adlı çizgi roman ortaya çıkarılmıştır. Minik Vatandaşlar çizgi romanının geçirdiği aşamalar maddeler halinde şu şekilde belirtilebilir:

1. Aşama: Sosyal Bilgiler 5. Sınıf 6. Öğrenme alanı olan “Etkin Vatandaşlık” konusyla ilgili literatür taranmıştır.
2. Aşama: Web 2.0 aracı olan “Pixton” isimli sitenin kullanımıyla ilgili ön hazırlık yapılmış ve bu uygulamanın dersini veren araştırmacıdan eğitim alınmıştır.
3. Aşama: Sosyal Bilgiler 5. Sınıf 6. Öğrenme alanı olan “Etkin Vatandaşlık” kısmının kazanımları incelenmiştir.
4. Aşama: İncelenen kazanımlara uygun senaryo modellemesi hazırlanmış ve senaryo yazılmıştır.
5. Aşama: Hazırlanan senaryoda kullanılacak olan karakterler belirlenmiştir.
6. Aşama: Oluşturulan senaryo, Web 2.0 aracı olan “Pixton” adlı sitede dijital olarak çizilmeye başlanmıştır.
7. Aşama: Çizim esnasında hazırlanan senaryoya uygun ses efektleri, konuşma balonları, yazısız boş paneller ve alt ve üst bant gibi çizgi roman doğasına uygun içerikler dahil edilmiştir.
8. Aşama: Hazırlanan çizgi roman dil ve üslup açısından kontrol edilerek tamamlanmıştır.

“Minik Vatandaşlar” Adlı Çizgi Romanın Yapı Özellikleri

- Çizgi roman toplam 153 kareden oluşmaktadır.
- Konu: Sosyal Bilgiler 5. Sınıf 6. Öğrenme alanı olan Etkin Vatandaşlığı anlatmaktadır.
- Karakterler: Selim, Nihal, Osman, Murat ve Elif.
- Zaman ve Mekân: Çizgi roman farklı zaman ve mekân dilimlerine sahiptir.

Senaryo ve Tasarım

5. Sınıf Sosyal Bilgiler Etkin Vatandaşlık öğrenme alanı için oluşturulan çizgi roman materyalinin oluşum sürecinde öğrenme alanı ve kazanımlarına uygun bir senaryo yazımına odaklanılmıştır. Bu süreçte bir senaryo modeli oluşturulmuş, bu modele bağlı kalınarak çizgi roman senaryosu yazılmış ve çizimi yapılmıştır.

Senaryo Modellemesi

Senaryonun dört esas bölümü vardır. Bu bölümleri kazanımlar oluşturur. Biri hazırlayıcı giriş bölümü olmak üzere dört de ara geçiş bölümü vardır. Giriş bölümüyle başlayan çizgi roman hikayesi, okuyucuları 1. Kazanımın içeriğine hazırlar. Okuyucu, hikâyenin içine dâhil edilerek hem hikâyeyi hem de karakterleri tanıma fırsatı bulur. Çizgi romana ısındırılan okuyucular, devam eden karelerde "1. Kazanımın" içerdiği konuları çizimler ve diyaloglar vasıtasıyla görmeye başlar. Süreç esnasında bir aşamadan diğerine geçilirken geçilen yeni bölüm ifade edilmez. Okuyucunun çizgi roman metninde bunu fark etmesi ve zihninde yapılandırması sağlanır. Hikâyenin iç dinamiğinde konular bütünleştirilir ve bir süreklilik oluşturulduğu için akışı bozacak herhangi bir başlıktan kaçınılmaya çalışılır. Bir kazanımdan diğerine geçiş hususunda ise "ara geçiş" bölümleriyle hikâye bir anda kesilmeden birbirine bağlanarak devam ettirilir. Modellemedeki bu gidişat takip edilerek "2. Kazanım, ara geçiş, 3. Kazanım, ara geçiş ve 4. Kazanım" oluşturulmuştur. 4. Kazanımın anlatımından sonra hikâye sona ermektedir.

Şekil 1. Senaryo Modellemesi



Senaryo

Ümit Kireççi'nin yazdığı "Çizgi Roman Senaryosu" adlı kitap incelenmiş ve senaryo yazımının inceliklerine dikkat edilmiştir. Çizgi roman senaryosu yazımının kendine has şekli olduğunu belirten Kireççi'nin (2020) eseri incelenerek çizgi roman senaryosu oluşturulmuştur. Oluşturulan Minik Vatandaşlar çizgi romanının, çizim öncesi ana safhasını oluşturan senaryo yazımında dikkat edilen hususlar şunlardır:

- Senaryo yazımında okuyucuyu sıkabilecek etmenlerden ve gereksiz tekrarlardan kaçınılarak hareket edilmiştir.
- Karelerde etkin bir dinamizmle hareket edilerek kare içi arka plan, karakterler ve diyaloglar bir bütünlüğü sağlayıcı ve canlılığı muhafaza edici şekilde konumlandırılmıştır. Bu konunun ilk kareden son kareye kadar titizlikle üzerinde durulmuştur.
- Çizimleri besleyen diyaloglarda verilmek istenen mesajlar bütünüyle verilmemiştir. Okuyucuların düşünmesi ve hayal etmesi sağlanmaya çalışılmış ve verilmek istenen mesajı tamamlayabileceği alanlar bırakılarak çizgi romandan okuyucuya tek taraflı bir süreç değil okuyucunun da dâhil olduğu karşılıklı etkin bir süreç oluşturulmuştur.
- Çizgi roman içeriği kesintisiz bir akış yerine belirli bölümlerde es verme anlamını taşıyan boş veya çeşitli şekillerin var olduğu kareler kullanılarak sürdürülmüştür. Çizgi romanda bu yöntem bir durumdan diğerine geçişte sık kullanılan bir durumdur.
- Bunların dışında konuşma balonları, karakterlerin kare içi konumları ve hareketleri, jest ve mimikleri, renk uyumu, diyalogların kısa ve öz ifade biçimleri gibi hususlar dikkate alınarak süreç tamamlanmıştır.

Oluşturulan senaryo içeriğine dair ise şunları dile getirebiliriz:

Senaryonun başlığı "Minik Vatandaşlar" olarak belirlenmiştir. Minik Vatandaşlar başlığı ileride yetişkin olacak öğrencileri Türkiye Cumhuriyeti vatandaşlığına hazırlama ve haklarından haberdar etmek amacıyla seçilmiştir. Minik Vatandaşlar çizgi romanı, bir kız ve bir erkek karakter olacak şekilde iki karakter ekseninde hikâyesi oluşturulmuştur. Burada çizgi roman ana teması olarak olağanüstülüklerle sahip karakter veya karakterler çevresinde gelişecek bir hikâye yerine günlük hayatın etrafında gelişecek şekilde kurgu yapılmıştır. Bununla

beraber çizgi romanın doğası gereği yer yer olağanüstü figür veya efektler canlılığı sağlamak adına kullanılmıştır. Hikâyenin omurgası olan Etkin Vatandaşlık öğrenme alanında, toplumsal grup, kurum ve sosyal yapıların tanınması sağlanarak bunların süreç içerisinde bireye ve kültüre etkileri ortaya konulmaya çalışılmaktadır (MEB, 2018). Bu minvalde hikâyenin başından sonuna kadar hareket edilmiştir. Hikâyenin içeriğine baktığımız zaman minik vatandaş olan "Selim" karakteri üzerinden hikâye başlar. Giriş bölümünde karakterlerin başından geçenler, okuyucuları Etkin Vatandaşlık öğrenme alanı 1. kazanımına hazırlar. Etkin Vatandaşlık öğrenme alanı 1. Kazanımında hedeflenen, bireysel ve toplumsal ihtiyaçları ve bunlara yönelik hizmet veren kurumları öğretmektir (MEB, 2018). Gezinmeye çıktığı esnada karşılaştığı kişiler ona toplumsal ihtiyaçları karşılayan bir kurum olan Gençlik ve Spor bakanlığının görevlerini anlatır. Futbol meraklısı olan "Selim" bunları ilgiyle dinler. Devam eden karelerde Selim ve arkadaşı Murat, hasta bir köpeğin tedavi sürecine tanık olur. Onunla ilgilenirler ve insanlar gibi hayvanlarında ihtiyaçları olduğu anlatılır. Köpeğin tedavi ettirilmesiyle mutlu bir sona ulaşan arkadaşları yeni bir günde Sosyal Bilgiler dersi beklemektedir. Öğretmen Osman karakteri, dersini güncel bir gelişme olan İzmir depremini anlatarak başlar. İnsanların olağanüstü durumlarla karşılaştıklarında ortaya çıkan ihtiyaçlarını karşılayan kurumlar belirtilir. Burada ders kitabı içine giren birçok kurum ve kuruluş zikredilir. Karşılıklı diyaloglarla anlatımın monotonlaşmasından kaçınılır. İhtiyacın ne olduğu, neleri oluşturduğu ve karşılayan kurum ve kuruluşlar süregelen karelerde öğretmen tarafından anlatılır. Kazanımın sonuna doğru senaryo, ana karakterlerden biri olan Nihal karakteri ekseninde dönüşmeye başlar. 1. Kazanımın son karesinde Nihal karakteri üzerinden öğrencilere bir çağrı yapılarak bölüm sonlandırılır. 2. Kazanım, Nihal karakterinin eve dönüşüyle başlar. 2. kazanımda hedeflenen, yönetim birimlerini ve görevlerini öğretmektir (MEB, 2018). Hikâye, hız kesmeden devam ettirilir. TV'de gördüğü Türkiye'nin uzaya gideceği haberi onu heyecanlandırır çünkü kendisinin astronot olma hayali vardır. Bu hayalin içindeyken bir anda Nihal'in annesi gelir ve başına gelen bir durumu belirtir bunun üzerine yola çıkarlar. Kazanımın konusunu oluşturan yönetim birimlerine dair bilgiler yolculuk esnasında yaşanan karşılıklı diyaloglarla belirtilir. Burada kazanımın gerekli bilgileri aktararak bölüm sonlandırılır. Hikâye, 3. Kazanımında tekrar Selim karakteri eksenine döner. 3. Kazanımında hedeflenen, temel hakları ve bunların önemini öğretmektir (MEB, 2018). Hikâyede yaşananlar Selim karakterinin kendisi ve ailesi üzerinden şekillenir. Selim karakteri evine döndüğünde ailesinin bir konuşma içerisinde olduğunu görür. Bu konuşmaya dahil olduktan sonra kendini bir oylama sürecinin içinde bulur. Burada kazanımın içeriğini oluşturan katılım, oylama, eşitlik ve demokrasi gibi süreçler okuyuculara hissettirilir. Temel hakların ve demokrasi kültürünün temelleneceği esas noktanın aile olduğu yansıtılır. Yapılan seçim sonucunda gidilen tiyatro etkinliğinin konusu olan "Antik Mısır'da Yaşam" onlara, geçmiş dönemlerde insanlara karşı yapılan muameleyi gösterir. Bu durum Selim'de tepkiler uyandırır. Bunun üzerine tiyatro sonrasında babasıyla girdiği diyaloglar ona temel haklarını hatırlattığı gibi geçmiş ve şimdinin durumunu kavramasını sağlayarak sahip olduğu hakları benimsemesi ve savunması gerektiğini öğretir. Katılım hakkı ve düşünce özgürlüğü gibi temel hakların vurgulandığı kazanım (MEB, 2018) bu şekilde aktarılmış ve bölüm sonlandırılmıştır. Son bölüm olan 4. Kazanımın içeriğinde egemenlik ve bağımsızlık sembolleri ile Mehmet Akif Ersoy yer alır (MEB, 2018). Hikâye de karakterler önemli gün ve haftalardan yola çıkar ve tarihin 12 Mart 2021 olduğunu ve bu tarihin İstiklal Marşının kabul edilmişinin 100. yılı olduğunu belirterek devam eder. Karakterler arasında İstiklal Marşının 100. yılı, Mehmet Akif Ersoy ve bağımsızlık sembolleri üzerine diyaloglar gelişir. Gençlerin marşı sahiplenmesi karelere yansıtılır. Bu diyaloglar esnasında Mehmet Akif Ersoy hatıra evine gitmeleri öğrencilere önerilir. Gelişen sahnelerde yoğun tempolu olarak bağımsızlık sembolleri açıklanır. Bölümün sonunda ders yeniden Sosyal Bilgilerdir. Öğrencilerle kurulan diyaloglardan sonra sözü alan Osman öğretmen, bayrak, toprak, millet ve devlet olgularını çarpıcı bir dille sunarak dersi bitirir. Bu şekilde 5. Sınıf 6. Öğrenme alanı olan Etkin Vatandaşlık konusu sona erdirilmiştir.

Karakterler ve Tasarım

Ana Karakterler

"Minik Vatandaşlar" adlı çizgi roman çalışmasının iki ana karakteri vardır. Bu iki ana karakter üzerinden hikâye şekillenir ve devam eder. Hikâyenin, iki ana karakterinin özellikleri şöyledir:



- Karakterin adı Selim'dir.
- 5. Sınıfa gitmektedir.
- Kendisi futbol aşığdır. Futbol sevdası onu çeşitli maceralara sürükler.

- Karakterin adı Nihal'dir.
- 5. Sınıfa gitmektedir.
- Hayali astronot olmaktadır. Uzayla ilgili tüm gelişmeleri takip etmektedir.
- Sosyal Bilgiler dersini sever ve derse katılmaktan çok hoşlanır.



Yan Karakterler

Burada "Minik Vatandaşlar" adlı çizgi roman çalışmasının üç yan karakteri verilmiştir. Üç yan karakterin ana özellikleri şöyledir:



- Karakterin adı Osman'dır.
- Sosyal Bilgiler öğretmenidir.
- Çizgi romanlara karşı yüksek bir ilgisi vardır.
- Öğrenmekten ve öğretmekten hoşlanır.

- Karakterin adı Murat'tır.
- Selim'in yakın arkadaşıdır.
- Spor yapmayı çok sever.
- Heyecanlı ve rekabetçi bir yapısı vardır.



- Karakterin adı Elif'tir.
- Nihal'in yakın arkadaşıdır.
- Derslere karşı ilgisi yüksektir ve derse katılmaktan hoşlanır.

"Minik Vatandaşlar" Çizgi Romanı Görsel 1



"Minik Vatandaşlar" adlı çizgi roman çalışmasının ilk kareleri 1. kazanıma giriş niteliğinde hazırlanmıştır. Çizgi romanın kapağı olan 1. kare, sarı ve turuncu zemin üzerine gelen yazı ve karakterlerden oluşmakta ve hareketli karakterler tasvir edilerek ilgi çekici bir hikâyenin mesajı verilmektedir. Jest ve mimikler ile içinde buldukları ruh hali aktarılmaya çalışılmıştır. 2. karede ana karakter olan Selim ile hikâye başlar. Burada üst bant yardımıyla Selimin ne yapacağı okuyucuya bildirilir. Aynı kare içerisinde yer alan konuşma balonu yardımıyla da Selim karakterinin içinden geçen düşünce okuyucuya aktarılır. Devam eden karede Selim karakterinin peşinde olduğu durum gerçekleşince bu duygu durumuna da yansımış ve pembe renkli konuşma balonuyla içinden geçenler sesli olarak ifade edilmiştir. Konuşma balonlarının biçimsel durumları, karakterin verdiği mesajın içe veya dışa dönük olduğunu aktarmaktadır.

Görsel 2



Çizgi romanın devam eden karelerinde 1. kazanımın içeriğinde yer alan bakanlıklara dair bir sahne geliştirilmiştir. Burada okuyucu 1. kazanıma hazırlanmakla beraber ana karakter üzerinden düşündürme – ilişki kurma amaçlanmıştır. Birinci karede Selim karakterinin üzerinde yer alan minik kalp şekilleri karakterin var olan duruma yönelik memnuniyetini bildirir. Çizgi roman sanatında çizimlere canlılık katan bu yapılara "efekt" adı verilmektedir. Ayrıca karelerde yer alan karakterlerin, hareket, jest ve mimikleri sürekli bir biçimde değişerek okuyucuyla çizgi roman arasındaki ilişki diri tutulmaya çalışılmıştır. Çünkü çizgi roman, hareketli bir yapı üzerine kurulur. Çizimler süregelen karelerde değişir ve monotonluğun önüne geçilir.

Görsel 3



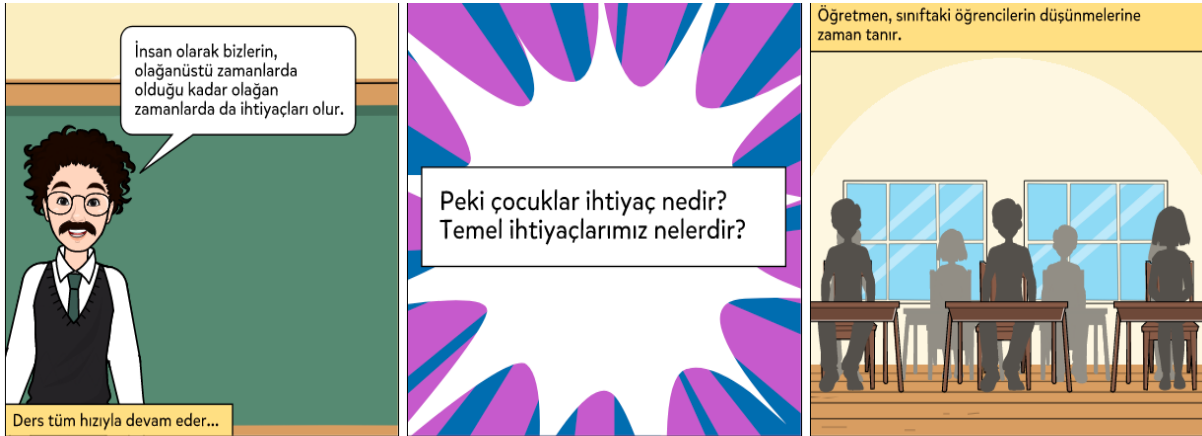
Hikâye devam ederken yer yer bilgilendirici kareler yoluyla farklı mekân ve olaylara geçiş yapılmaktadır. Burada da yer alan 1. Kare, yeni bir dersi müjdeleyerek okuyucuya haber vermektedir. Nitekim 2. Kare de yer alan üst bant yardımıyla müjdelenen dersin Sosyal Bilgiler olduğu belirtilmektedir. Karelerde yer alan Sosyal Bilgiler öğretmeni Osman karakteriyle 1. Kazanımın içeriğine dair konular anlatılmaya başlanır.

Görsel 4



1. Kazanımın içeriğini oluşturan ihtiyaç nedir, ihtiyaçlarımız nelerdir soruları yakın zaman önce İzmir’de yaşanan deprem felaketi üzerinden anlatılmaktadır. Burada ders, öğretmenin anlatımıyla başlamakta ve öğrenci ve öğretmenin karşılıklı diyaloglarıyla devam etmektedir. Kazanım aktarılırken güncel bir gelişme olan İzmir depremine de değinilmiştir.

Görsel 5



Dersin devamında kazanımın içeriğinde yer alan ihtiyaç nedir ve ihtiyaçlarımız nelerdir soruları sorulur. Okuyucunun çizgi karakterlerle eş güdümlü soruya cevap vermesi sağlanır ve okuyucu tam anlamıyla hikâyenin içine çekilir. Diyalogun yer almadığı son karede üst bant yardımıyla sorulan soru hakkında öğrencilere zaman tanınarak onların düşünmesi sağlanır.

Görsel 6



Burada sınıf içerisinde yaşanan ders içi diyaloglar aktarılmıştır. Etkileşimli bir sınıf örneği okuyuculara sunulmaktadır. Ders sürecinin öğretmen merkezli ilerlediği bir modelden ziyade karşılıklı diyaloglarla anlam bulan bir süreç aktarılmıştır.

Görsel 7



Çizgi romanın doğası gereği konular arası geçişler, müjdeleyici bir kare ile olmaktadır. 1. Karede yer alan ifadeler, okuyucuların yeni durumlarla karşılaşacağını ifade etmektedir. Ders sürecinde konuya ısındırılan ve hazır hale getirilen öğrenciler burada da resmî kurumlar olan bakanlıkları öğrenerek hizmetleri konusunda genel bir kaniye ulaşacaktır. Çıkan gezintide bakanlıklara dair logolar verilmiş ve belirtilen bakanlıkların işlevlerine yönelik görsellere de çizgi roman içerisinde yer açılmıştır. Burada yapılan çizimlerin yanında gerçek hayattan görsellerin kullanılabilmesi çizgi roman sanatının artlarından biridir.

Görsel 8



Derste öğrenilen konular, okul dışı mekânlarda öğrenciler tarafından dile getirilmektedir. Çizgi romanı okuyan okuyucu ve okuyucular, burada kendilerini herhangi bir karakter yerine koyabilir ve belirtilen ifadeleri seslendirebilir. Nitekim devam eden karelerde yaşanan öğrenilmiş bilgi yanılığı nedeniyle okuyucu konunun içine çekilir. Okuyucuya alt bant yardımıyla gelişen sahne hakkında soru sorulur. Devam eden karede de görülen içerik sonucu "Darüşşafaka" kuruluşunun ne olduğu ve ne olmadığı konusu açıklığa kavuşur. Bunu da okuyucu zihninde netleştirmiş olur.

Görsel 9



1. Kazanımın sona erdiğini ve yerine gelecek 2. kazanımın varlığı alt bant yardımıyla ifade edilir. Burada okuyucuya bu durum sezdirilmeden yapılır. Bunu sadece öğretimi gerçekleştirilen öğretici bilmektedir. Kare içerisinde yer alan ana karakterlerden "Nihal" yardımıyla, kazanım içerisinde yer alan STK'lar konusuna yönelik öğrencilere bir çağrı yapılmıştır. Bununla amaçlanan öğrencileri harekete geçirmek, toplumsal bir ihtiyacın tespiti için çalıştırmak ve bir STK fikri üzerine düşündürmektir.

Görsel 10



Çizgi roman modellemesinde de belirtildiği gibi 2. Kazanım öncesi ara geçiş oluşturulmuştur. Bir durumdan diğerine bir anda gerçekleşen geçiş yerine okuyucular, 2. Kazanıma önce hazırlanır sonra geçiş yapılır. Burada verilen ilk kare ile yeni bir duruma geçiş okuyucuya açıklanır. Gelişen karelerde ise günümüzün çok önemli mesleklerinden biri olan astronotluk, Nihal karakteri üzerinden aktarılırken bir yandan da Türkiye'yi ilgilendiren güncel bir olay olan uzay programına vurgu yapılır. Bu da çizgi roman materyalinin güncelliğe açık yanını gözler önüne serer. Ayrıca çizgi romanın astronotluk mesleği gibi diğer meslek gruplarına öğrencileri özendirilebileceği gerçeği önem taşımaktadır.

Görsel 11



2. Kazanımın içeriğini oluşturan yönetim birimleri konusuna, sunulan kareler vasıtasıyla geçilmeye başlanır. Karakterlerin duruşları, jest ve mimikleri ile mekân görünümleri değiştirilerek okuyucunun ilgisi sürdürülmeye çalışılır.

Görsel 12



Anne ve Nihal karakteri yolculukları esnasında yönetim birimleri ve görevlerine dair konuşmalarda bulunmuştur. Karşılıklı konuşmalarda kazanım içeriğine uygun bilgiler verilerek okuyucular kazanım hakkında bilgilendirilir.

Görsel 13



Yolculukları sona eren karakterlerin eve dönüşü belirtilmiştir. Nihal karakterinin eve dönüşü sonrası uzay yolculuğuna kaldığı yerden devam etmesi hikâyenin sürekliliğini sağlar. Bununla birlikte okuyucuların da hikâyeye karşı ilgisini canlı tutarak olaylar arasında ilişki kurmasını kolaylaştırmaktadır. Oluşturulan karelerin ikincisinde yer alan "Zzz" efekti çizgi roman dilinde uyumayı temsil etmektedir.

Görsel 14



3. Kazanımda "Selim" karakterinin ailesi üzerinden kazanımın içeriğinde yer alan oylama ve karar verme davranışı vurgulanır. Aile içi görüntülerde görüşlere saygı duyma ve eşitlik anlayışı öne çıkartılır. Ülkemizin temel unsurlarından olan demokrasi kültürünün, toplumun temel taşı aile üzerinden aktarılması önem taşır. Ayrıca çizgi roman içeriğinde dile getirilen müze veya tiyatroya gitme fikri, okuyucuları farklı sanat etkinliklerine gitme konusunda teşvik etmektedir. Karelerde yer alan "yanan bir ampul aniden gelen bir fikri, mor renkli soru işareti anlaşılmalı bir durumu ve ışıldayan yıldızlar ise yaşanan probleme çözüm getirildiğini" ifade etmektedir.

Görsel 15



Kazanım içerisinde yer alan düşünce özgürlüğü ve katılım hakkı, okuyuculara bir tiyatroya gerçekleşen diyaloglar üzerinden verilmeye çalışılmıştır. "Selim" karakteri vasıtasıyla geçmiş ve şimdi arasında bir sorgulama yapılmasına fırsat verilmektedir. Burada okuyucu hem bunların ne olduğunu hem de ne kadar değerli olduğunu farkına varır. Tiyatro sahnesinde yer alan karakterlerin hal ve hareketleri ve onlara eşlik eden diyalogları, çizgi romana hareketlilik kazandırır.

Görsel 16



4. Kazanımın içerisinde yer alan egemenlik sembolleri ve Mehmet Akif Ersoy konusu İstiklal Marşının 100. yılı üzerinden anlatılmaya çalışılmıştır. 100. Yılın önemi ve güncelliği yansıtılmış olan karelerde, egemenlik sembollerinin ne olduğu ve olabileceği anlatılmaya ve heyecan duygusu oluşturulmaya özen gösterilmiştir. Üçüncü karede yer alan Murat karakterinin üzerinde yer alan alev efekti, çizgi karakterin konu hakkında hassasiyetini ve istekliliğini temsil etmektedir.

Görsel 17



Son kazanımın içeriğinde yer alan bayrak, toprak, millet ve devlet gibi olgular gösterilen karelerde çarpıcı bir dille yansıtılmaya çalışılmıştır. Karakterin hareket, jest ve mimikleri kullanılan dili destekleyici bir özellik olarak düzenlenmiştir. Yansıtılan konuda gençliğe gelecek adına bir amaç yükleme görevini üstlenen Sosyal Bilgiler dersinin, önemli öğrenme alanlarından biri olan Etkin Vatandaşlığın, vatanseverlik ve değerlerine sahip çıkma hususu ortaya koyulmuştur. Bu karelerin devamında çizgi roman sona ermektedir.

SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER

Sosyal Bilgiler dersinin özü olan vatandaşlık eğitimi, içerisinde zor ve soyut konuları barındırır. Konuların öğretimi ve öğrenimi sırasında birçok sıkıntı yaşanabilmektedir. Yaşanan sıkıntıları önlemek adına çeşitli yollar denenmiş ve denenmektedir. İlgili yollardan birisi de ders sürecinde materyal kullanımıdır. Bu maksatla 5. Sınıf 6. Öğrenme alanı olan Etkin Vatandaşlık ele alınarak "Minik Vatandaşlar" çizgi romanı üretilmiştir. Çünkü Etkin Vatandaşlık öğrenme alanının öğretiminde birçok zorluğun olduğu yapılan araştırmalarda ortaya koyulmuştur. Ocak (2007), öğrencilerin kavramları, hatırlama ve uygulama seviyesinin düşük olduğunu belirtmiştir. Ocak ve Yurtseven (2009) ile Tokcan ve Topkaya (2018), ünite eksikliklerinin olduğunu ve ünitelerin anlatılırken zorlanıldığını ifade etmiştir. Eryılmaz (2019), soyut ve öğrenci seviyesine uygun olmayan konuların varlığını belirtirken, Şener (2019), bu durumun kavramlar hakkında bilişsel zayıflık oluşturduğunu dile getirir. Bunlara paralel olarak Arcanlı (2019) ile Şahin ve Ekici (2019), soyut, ezberci, öğrenci özelliklerini göz ardı eden, az süreye ve yetersiz uygulamaya sahip, uygulamaların yaşama dönük olmayan ve gündelik hayattan uzak olduklarını belirtir. Bu sonuçlar göstermektedir ki dersin işleniş sürecini olumsuz etkileyen durumları önleyerek süreci anlamlı hale getirmek gerekmektedir. Bunun da gerçekleşmesi etkili materyal kullanımıyla mümkün olmaktadır. Uygur ve Yanpar-Yelken (2010) ile Çevik-Kansu (2015), materyal kullanımının öğrenciyi aktif hale getirdiğini ve öğretim sürecinin araç-gereçlerle desteklemenin önemli olduğunu belirtmiştir. Fakat sadece ana materyal olarak ders kitaplarının kullanıldığı durumlarda Gürbüz ve Ilgaz (2021) ile Yeler ve Ocak (2021) etkili olmadıklarını belirtir. Çünkü bazı soyut kavramların öğrenilemediği, konuların anlaşamadığı ve tekrar tekrar sorulduğu dile getirilmiştir. Bu sonuçlar vatandaşlık eğitiminde destekleyici materyallere başvurulması gerektiğini ortaya çıkarmaktadır. "Minik Vatandaşlar" çizgi romanı oluşturma sürecinde de bu durumlar göz önünde bulundurulmuş olup senaryo ve çizimler buna göre yapılmıştır. Son dönemlerde özellikle dijital ortamlarda bu çalışmaya benzer çalışmaların yayınlandığı görülmektedir. Ak, Erdoğan ve İlhan (2020), çalışmalarında demokrasi konusunu ele almış ve bu konuya yönelik "Gezdim, Gördüm, Öğrettim" adlı materyali tasarlamışlardır. Hazırladıkları çizgi roman tasarımıyla Sosyal Bilgiler dersinin zor bir konusunu ve kavramını anlatmışlardır. Kaba, Şin ve İlhan (2020), "Etkin Vatandaş Bilge" adlı bir materyal tasarlamış ve tasarlanan materyalle yönetim biçimleri anlatılmıştır. Soyut olan bu konunun somutlaştırılması için çizgi romandan yararlanmışlardır. İlgili çalışma bir uygulamada da kullanılmış ve olumlu sonuçlar alınmıştır (İlhan, Kaba ve Şin,

2021). Keskin ve İlhan (2021), "Gizemli Labirent" adlı çalışmasında değerler eğitime yönelik dijital çizgi roman tasarımı yapmışlardır. Çelik ve İlhan (2021), çocuk haklarına yönelik olarak "Sadece Biriyim" adlı çizgi roman materyalini tasarlamışlardır. Seçmez ve İlhan (2021), Bulgaristan Türklerinin 1989 yılında yaşadığı zorlu göçü, "Geride Kalanlar" başlığıyla oluşturdukları çizgi roman tasarımıyla anlatmışlardır. Dijital ortamda tasarlanan çalışmaların genel özelliğinin yapılan bu çalışmayla benzerlikler taşıdığı görülmektedir. Yapılan çalışmaların Sosyal Bilgiler öğrenme alanları ve konularıyla ilgili eğitimi kolaylaştırmak adına yapıldığı ve de somutlaştırma gayesi taşıdığı öne çıkan bir gerçektir. Çünkü çizgi roman, doğası gereği uzun uzun cümleleri kendi özgünlüğü içinde basitleştirerek farklı ve ilgi çekici bir hale getirir. Bu durum da okuyucuları yani faydalanacak öğrencileri çizgi romana ve çizgi romanın anlattığı içeriğe karşı ısındırır. Süreç sonucunda öğrenciler hem konuyu anlamış hem de sürecin sonuna kadar ilgiyle takip etmiş olur. Çizgi romanın konuları basitleştirmesi ve görsel planların içine dahil etmesi konunun anlaşılabilirliğini artırabilir. Fakat çizgi roman karelerinin sağladığı bütünlük ile kare içi konuşmaların varlığı birbirini tamamladığı için öğrencinin konuyla ilgili zihninde boşluk kalmamaktadır. Aksine ders kitaplarının uzun ve kendini tekrarlayan cümlelerini içeriğine dahil etmediği için öğrencileri lüzumsuz bilgilerden korur. Art arda gelen resimleri zihninde yapılandırarak onlara anlam kazandırır. Bununla beraber çizgi roman, anlamı öne çıkartır ve denilmek isteneni daha kısa ve net olarak belirtir. Özgün niteliklerinden olan hayal ettirme gücü de ilk kareden son kareye kadar sürmektedir. Bu sebeplerden ötürü etkili bir çizgi roman tasarımı, eğitimin hedef kitleleri olan öğrencileri farklı bir öğrenme süreci geçirmesini sağlar. Ayrıca öğrenmede kalıcılığı sağlarken eğlendirici bir öğretim ortamı oluşturur.

Bu çalışma diğer çalışmalarla benzer olarak çizgi roman doğasının tüm özelliklerini barındırır. Farklılık noktasında ise bir öğrenme alanının tümü çizgi roman haline dönüştürülmüştür. Sosyal Bilgiler eğitiminde bir öğrenme alanının tümünün çizime aktarılması önemlidir. Gerçekleştirilen bu çalışmanın Sosyal Bilgiler eğitimi Etkin Vatandaşlık konusuna katkı sağlaması ümit edilmektedir.

Sosyal Bilgiler eğitiminde çizgi roman kullanımına yönelik öneriler ise şu şekildedir:

- Sosyal Bilgiler eğitiminin tüm sınıf seviyelerinde yer alan öğrenme alanları çizime aktarılabilir.
- Sosyal Bilgiler eğitiminde yer alan beceriler ve değerlere yönelik çizimler yapılabilir.
- Sosyal Bilgiler öğretiminde yer alan kavramlara yönelik çizgi roman tasarımları yapılabilir.
- MEB 20. Milli Eğitim Şûrası tavsiye kararlarından olan ders kitaplarının yanında yardımcı kaynak ve tamamlayıcı materyal verilmesi hususunda çizgi roman sanatı, eğitimi destekleyici bir materyal olarak dağıtılabilir.
- Sosyal Bilgiler öğretmenlerine, dijital çizgi roman eğitimi verilerek derslere yönelik çizimler yapmaları ve öğretimi zenginleştirmeleri sağlanabilir.
- Sosyal Bilgiler eğitime yönelik çeşitli araştırmacıların yaptığı materyal tasarım çalışmaları artırılabilir ve böylelikle Sosyal Bilgiler eğitimi literatürü zenginleşebilir.
- İlhan, tarafından verilen eğitimde çizgi roman kullanımına ilişkin lisans ve yüksek lisans derslerinin hem süreç ve tasarım hem de yayın olarak olumlu sonuçlarının olduğu görülmektedir. Bu tür derslerin farklı üniversitelerde de açılması yenilikçi bir eğitim anlayışı açısından önemli olabilir.
- Üretilen bu çizgi romanın, istenildiği takdirde ilgililerle paylaşımı ve kullanımı sağlanabilir.

Araştırmacıların Beyanı

Araştırmacıların katkı oranı beyanı: Yazarlar makaleye eşit oranda katkı sağlamıştır.

Çatışma beyanı: Yazarlar, bu makalenin araştırılması, yazarlığı veya yayınlanmasına ilişkin herhangi bir potansiyel çıkar çatışması beyan etmemiştir.

Destek ve teşekkür: Bu çalışma "TUBİTAK 2209-A Üniversite Öğrencileri Araştırma Projeleri Destekleme Programı" kapsamında desteklenmiştir.

Kaynakça

- Ak, M. M., Erdoğan, M. F. ve İlhan, G. O. (2020). Görsel bir öğretim materyali olarak dijital çizgi roman tasarımı: Gezdim, Gördüm, Öğrettim. *Journal of History School (Johs)*, 13(7), 2458-2484. DOI: 10.29228/joh.44172
- Akkaya, A. (2013). A different activity in grammar learning in Turkish course: Educational comic strips. *International Journal of Academic Research Part B*, 5(5), 118-123. DOI: 10.7813/2075-4124.2013/5-5/B.18.
- Alpin, H. (2006). *Çizgi roman ansiklopedisi*. İstanbul: İnkılap Kitabevi.
- Alsaç, Ü. (1994). *Türkiye'de karikatür, çizgi roman ve çizgi film*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Altunbay, M. ve Önal, A. (2018). Kültürel kimlik inşasında çizgi roman: karşılaştırmalı bir inceleme (Red Kit ve Tommiks örnekleme). *Türk & İslam Dünyası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 5(16), 333-349.
- Arcanlı, Ç. (2019). *Etkin vatandaşlık öğrenme alanına ilişkin sosyal bilgiler öğretmenlerinin ve öğretmen adaylarının görüşleri*. Yayımlanmış yüksek lisans tezi, Fırat Üniversitesi, Elâzığ.
- Arı, A., Demir, B. ve Baydar-Işık, B. (2019). Matematik eğitiminde manga çizgi roman kullanımı. *Bayburt Üniversitesi Fen Bilimleri Dergisi*, 2(2), 261-265.
- Aşçı, A. U. (2020). Ortaokul Türkçe ders kitaplarında yer alan çizgi romanların değerler eğitimi açısından incelenmesi. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 13(69), 868-889. Doi: 10.17719/Jisr.2020.4006.
- Aydın, A. (2016). *Eğitim psikolojisi gelişim-öğrenme-öğretim*. Ankara: Pegem Akademi.
- Botzakis, S. (2013). Why I teach comics in higher education: Finding turth, justice and literacy with graphic novels. *Knowledge Quest*, 41(3), 68-71.
- Bozpolat, E. ve Arslan, A. (2018). Öğretmen adaylarının öğretim teknolojileri ve materyal tasarımı dersine ilişkin görüşleri. *E-Uluslararası Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 9(3), 60-84. Doi: 10.19160/ljer.463977.
- Cihan, N. (2014). Eğitsel araç olarak çizgi romanın ilköğretim 8. sınıf Türkçe ders konularına uyarlanması. *Eğitim ve Öğretim Araştırmaları Dergisi*, 3(3), 313-321.
- Cimermanova, I. (2014). Graphic novels in foreign language teaching. *Journal of Language and Cultural Education*. 2(2), 85-94.
- Cimermanova, İ. (2015). Using comics with novice EFL readers to develop reading literacy. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 174, 2452-2459. Doi: 10.1016/J.Sbspro.2015.01.916.
- Çelik, K. ve İlhan, G. O. (2021). Çocuk haklarına yönelik eğitici çizgi roman: "Sadece Biriyim". *Türkiye Eğitim Dergisi*, 6(1), 262-279.
- Çelikkaya, T. (2017). Sosyal bilgiler öğretiminde araç-gereç ve materyal kullanımının önemi. R. Sever ve E. Koçoğlu (Ed.). *Sosyal bilgiler öğretiminde eğitim teknolojileri ve materyal tasarımı* içinde (ss. 37-62). Ankara: Pegem Akademi.
- Çevik-Kansu, C. (2015). *İlkokul 4. sınıf öğrencilerinde etkin vatandaşlık eğitiminin etkililiği*. Yayımlanmış doktora tezi, Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Samsun.
- Darwazeh, R. (2016). *Migration narratives: Using graphic novels in teaching social studies*. Published Master's Thesis, University of Victoria, British Columbia.
- Debroy, D. (2011). The graphic novel in India: East Transforms West. *Bookbird: A Journal of International Children's Literature*. 49(4), 32-39. Doi: 10.1353/Bkb.2011.0060.
- Dechant, E. V. ve Smith, H. P. (1977). *Psychology in teaching reading*. United States of America: Prentice Hall.
- Deniz-Yöndem, Z. ve Taylı, A. (2019). Bilişsel gelişim ve dil gelişimi. A. Kaya (Ed.) *Eğitim psikolojisi* içinde (ss. 73-114). Ankara: Pegem Akademi.
- Dere, İ. ve Yavuzay, M. (2019). Sosyal bilgiler öğretmen adaylarının dijital vatandaşlık göstergelerinin incelenmesi. *MANAS Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 8(3), 2400-2414. Doi: 10.33206/mjss.537592
- Dere, İ. (2019). Sosyal bilgiler öğretmen adaylarının 'iyi vatandaş' kavramı hakkındaki metaforik algıları. *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 20(1), 434-456.

- Dere, İ. ve Ateş, Y. (2020). Sosyal bilgiler derslerinde teknolojik araç ve materyal kullanımı: bir durum çalışması. *Erzincan Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 22(2), 496-514.
- Doğan, O. (2007). *İlköğretim 5. sınıf sosyal bilgiler dersi "Bir Ülke Bir Bayrak" ünitesindeki kavramların öğrenilmesinin bazı değişkenler açısından incelenmesi*. Yayınlanmış Yüksek lisans tezi, Çukurova Üniversitesi, Adana.
- Efecioğlu, E. E. (2013). *The role of graphic novels in teaching English as a foreign language*. Yayınlanmamış doktora Tezi, Hacettepe Üniversitesi, Ankara.
- Eğribel, E. (1992). Çizgi roman olayı ve toplum. *Sosyoloji Dergisi*, 3(3), 1-44.
- Eisner, W. (1985). *Comics & sequential art*. Tamarac, Fl: Poorhouse Press.
- Ertemsir, E. (2017). Yöneticilik eğitiminde interaktif çizgi roman: yöntemin yarattığı faydalılık algısı üzerine bir araştırma. *İstanbul Üniversitesi İşletme Fakültesi İşletme İktisadi Enstitüsü Yönetim Dergisi*, 24(74), 164-197.
- Eryılmaz, E. (2019). *Sosyal bilgiler öğretim programında yer alan etkin vatandaşlık öğrenme alanı kazanımlarının uygulanabilirliği hakkında öğretmen görüşleri*, Yayınlanmış yüksek lisans tezi, Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Samsun.
- Esmer, B. (2014). *Çizgi romanların çocuk eğitimi açısından incelenmesi*. Yayınlanmış yüksek lisans tezi, Yüzüncü Yıl Üniversitesi, Van.
- Fisher, D. ve Frey, N. (t.y.). Using graphic novels: Popular culture and social studies interact. *Program Research*, 67-78. Retrieved from <http://EcommerceProd.Mheducation.Com.S3.Amazonaws.Com/Unitas/School/Program/American-Journey/American-Journey-Research-Base-Ww1-Series.Pdf#Page=69>
- Gavigan, K. ve Albright, K. (2015). Writing from behind the fence. *Journal Of Adolescent & Adult Literacy*, 59(1), 41-50.
- Gavigan, K. (2011). More powerful than a locomotive: Using graphic novels to motivate struggling male adolescent readers. *Journal Of Research on Libraries and Young Adults*, 1(3), 7-8.
- Ghiso, M. P. ve Low, D. E. (2013). Students using multimodal literacies to surface micronarratives of united states immigration. *Literacy*, 47(1), 26-34.
- Griva, E., Alevriadou, A. ve Semoglou, K. (2012). Reading preferences and strategies employed by primary school students: gender, socio-cognitive and citizenship issues. *International Education Studies*, 5(2), 24-35.
- Gülersoy, A. E. ve Türkal, B. (2020). Oluşturma-geliştirme açısından sosyal bilgiler öğretiminde bir öğretim materyali olarak çizgi roman kullanımı. *Uluslararası Sosyal Bilimler Eğitimi Dergisi*, 6(2), 299-326.
- Gürbüz, N. ve İlgaz, S. (2021). 5. sınıf sosyal bilgiler dersinde drama ve bilgisayar destekli öğretimin akademik başarı ve bilgilerin kalıcılığına etkisi. *Milli Eğitim Dergisi*, 50(229), 179-203.
- Gürsoy, H, C. (2018). *Kitap okuma alışkanlığının kazandırılmasında yardımcı bir araç olarak çizgi romanların kullanılması*. Yayınlanmış yüksek lisans tezi, Erciyes Üniversitesi, Kayseri.
- Hosler, J. ve Boomer, K. B. (2011). Are comic books an effective way to engage nonmajors in learning and appreciating science?. *Cbe Life Sci Educ.* 10(3), 309-317.
- Hutchinson, K. H. (1949). An experiment in the use of comics as instructional material. *The Journal of Educational Sociology*, 23(4), 236-245. <https://doi.org/10.2307/2264559>.
- İlhan, G. ve Oruç, Ş. (2019). Sosyal bilgiler dersinde çizgi roman kullanımı: Teksas tarihi. *Eğitim ve Bilim*, 44(198), 327-341.
- İlhan, G. O. (2016). *Sosyal bilgiler öğretiminde çizgi romanların kullanımı*. Yayınlanmış doktora tezi, Afyon Kocatepe Üniversitesi, Afyonkarahisar.

- İlhan, G. O., Kaba, G. ve Sin, M. (2021). Usage of digital comics in distance learning during Covid-19. *International Journal on Social and Education Sciences (IJONSES)*, 3(1), 161-179. <https://Doi.Org/10.46328/ljonses.106>.
- Kaba, G., Şin, M. ve İlhan, G. O. (2020). Eğitimde dijital çizgi roman tasarımı: Etkin Vatandaş Bilge. *Jass Studies-The Journal of Academic Social Science Studies*, 83, 107-123.
- Kandemir, M. (2020). Bilişsel gelişim. Ş. Işık (Ed.). *Eğitim psikolojisi* içinde (ss. 85-135). Pegem Akademi: Ankara.
- Karagöz, B. (2018). Eğitici çizgi romanların disiplinler arası içeriklerinin belirlenmesi ve okuduğunu anlama stratejilerine uygulanabilirliği: Adam olmuş çocuklar ile kahraman kadınlarımız serisi örneği. *Erzincan Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi* 20(3), 637-661.
- Keskin, A. ve İlhan, G. O. (2021). Değerler eğitimine yönelik dijital çizgi roman tasarımı: "Gizemli Labirent". *İnsan ve Sosyal Bilimler Dergisi*, 4(1), 250-264. DOI: 10.53048/Johass.923826.
- Kılıçkaya, F. ve Krajka, J. (2012). Can the use of web-based comic strip creation tool facilitate EFL learners grammar and sentence writing?. *British Journal of Educational Technology* 43(6), 161-165.
- Kireççi, Ü. (2020). *Çizgi roman senaryosu*. Lal Kitap: İstanbul.
- Kiriş-Avaroğulları, A. ve Mutlu, Z. (2019). Pre-Service social studies teachers' opinions on using comic books in social studies teaching. *Asian Journal of Education and Training*, 5(4), 538-547.
- Kougiourouki, A. (2017). *İlkokul tarih öğretiminde çizgi roman kullanımı*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Trakya Üniversitesi, Edirne.
- Köksal-Akyol, A. (2020). Bilişsel gelişim. A. Ulusoy (Ed.). *Gelişim ve öğrenme psikolojisi* içinde, (ss. 76-106). Ankara: Anı Yayıncılık.
- Kurt, S. (2019). *Sosyal bilgiler öğretiminde çizgi roman kullanımına ilişkin sosyal bilgiler öğretmen adaylarının görüşlerinin incelenmesi*. Yayınlanmış yüksek lisans tezi, İstanbul Üniversitesi, İstanbul.
- Mathews, S. A. (2011). Framing preservice teachers' interpretations of graphic novels in the social studies classroom. *Theory And Research In Social Education*, 39(3), 416-446.
- McCloud, S. (2019). *Çizgi romanı anlamak* (Çev. C. Ülgen). Sırtlan Kitap: İstanbul.
- Milli Eğitim Bakanlığı [MEB]. (2018). *Sosyal bilgiler dersi öğretim programı*. TTKB Yayınları.
- Meydan, A. ve Akdağ, H. (2015). Sosyal bilgiler dersinde öğretim teknolojileri ve materyal tasarımı. A. Öcal ve B. Tay. (Ed.). *Özel öğretim yöntemleriyle sosyal bilgiler öğretimi* içinde (ss. 154-190). Ankara: Pegem Akademi Yayınları.
- Ocak, G. ve Yurtseven, R. (2009). Beşinci sınıf sosyal bilgiler ders kitaplarının yapılandırmacı öğrenme yaklaşımına göre değerlendirilmesi. *Balikesir Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 12(22), 94-109.
- Orçan, A. ve Kandil-İnceç, Ş. (2016). Fizik öğretiminde çizgi-roman tekniği ile geliştirilen bilim-kurgu hikâyelerinin yaratıcı düşünme becerilerine etkisi. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 31(4), 628-643. DOI: 10.16986/Huje.2015014138.
- Özdemir, E. (2010). *Eğitici çizgi romanların altıncı sınıf öğrencilerinin ısı transferi kavramındaki başarıları üzerindeki etkileri*. Yayınlanmamış doktora tezi, Orta Doğu Teknik Üniversitesi, Ankara.
- Pierson, M. R. ve Glaeser, B. C. (2007). Using comic strip conversations to increase social satisfaction and decrease loneliness in students with autism spectrum disorder. *Education and Training in Developmental Disabilities*, 42(4) 460-466.
- Richter, T., Rendigs, A. ve Maminirina, C. P. (2015). Conservation messages in speech bubbles—evaluation of an environmental education comic distributed in elementary schools in Madagascar. *Sustainability*, 7, 8855-8880.
- Sarıbiyık, M. S. (2018). *İlkokullarda milli tarih şuurunu kazandırmada tarihi çizgi romanların önemi: Tarkan çizgi romanları örneği*. Yayınlanmış yüksek lisans tezi, Giresun Üniversitesi, Giresun.

- Seçmez, N. ve İlhan, G. O. (2021). Türklerin yaşadığı 89 göçünün çizgi romanı: "Geriye Kalanlar". *II. Uluslararası Bilim, Eğitim, Sanat ve Teknoloji Sempozyumu*, 28-29 Mayıs, içinde (ss. 246). İzmir, Türkiye.
- Şahin, İ. F. ve Ekici, Ö. (2019). Sosyal bilgiler öğretmenlerinin perspektifinde ortaokullarda vatandaşlık eğitiminde yaşanan sorunlar. *Tarih Okulu Dergisi (TOD)*, 12, 85-116. Doi: 10.14225/Joh1524.
- Şahin, M. (2015). Öğretim materyallerinin öğrenme-öğretme sürecindeki işlevine ilişkin öğretmen görüşlerinin analizi. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 23(3), 995-1012.
- Şener, P. (2019). *Ortaokul öğrencilerinin etkin vatandaşlık öğrenme alanındaki kavramlara yönelik bilişsel yapılarının ve kavram algılarının belirlenmesi*. Yayınlanmış yüksek lisans tezi, Gazi Üniversitesi, Ankara.
- Şentürk, M. (2020). *Sosyal bilgiler dersinde eğitici çizgi roman ve eğitici çizgi film kullanımının öğrencilerin tutum, motivasyon ve akademik başarılarına etkileri*. Yayınlanmış doktora tezi, Atatürk Üniversitesi, Erzurum.
- Şentürk, Ö. Ç. (2020). *Argümantasyon destekli eğitici çizgi romanların öğrencilerin çevreye yönelik ilgi, motivasyon ve akademik başarılarına etkisi ile öğrenci deneyimleri*. Yayınlanmış doktora tezi, Gazi Üniversitesi, Ankara.
- Tekin, E. ve İlhan, G. O. (2021). Çizgi romanların yabancı dil öğretiminde kullanımı üzerine bir inceleme. *Anasay*, 17, 105-124. Doi: 10.33404/Anasay.961190.
- Tokcan, H. ve Topkaya, Y. (2018). Sosyal bilgiler öğretmenlerinin öğretimini kolay buldukları ve zorlandıkları üniteler. *Akdeniz Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 12(23), 22-33. DOI: 10.29329/Mjer.2018.138.2.
- Topkaya, Y. (2014). *Vatandaşlık ve demokrasi eğitimi dersinde eğitici çizgi roman kullanımının bilişsel ve duyuşsal öğrenmelere etkisi*. Yayınlanmış doktora tezi, Atatürk Üniversitesi, Erzurum.
- Topkaya, Y. (2016). Eğitici çizgi romanların çevre sorunlarına yönelik bilişsel ve duyuşsal öğrenmeler üzerindeki etkisi. *Eğitim ve Bilim*, 41(187), 199-219.
- Toptaş, V. ve Çekirdekçi, S. (2011). Sınıf öğretmenlerinin matematik (4. ve 5.sınıf) dersinde öğretim materyalleri kullanımını engelleyen unsurlarla ilgili görüşleri. *Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 29(29), 137-149.
- Tuncer, N. (1993). *Çizgi Roman ve çocuk*. Çocuk Vakfı Yayınları: İstanbul.
- Uslu-Üstten, A. ve Pilav, S. (2016). Temel seviyede yabancı dil olarak Türkçe öğretiminde çizgi romanların öğrenme düzeyine etkisi. *Ana Dili Eğitimi Dergisi*, 4(4), 599-606.
- Uygun, K. ve Kılıçkara, S. (2019). Sosyal bilgiler öğretmenlerinin öğretim teknolojileri ve materyal kullanımına ilişkin görüşleri. *Uşak Üniversitesi Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 5(2), 90-108.
- Uygur, M. ve Yanpar-Yelken, T. (2010). Sosyal bilgiler dersinde grup çalışmasıyla gazete kupürlerinden poster oluşturma tekniğinin öğrenciler üzerindeki etkileri. *Millî Eğitim Dergisi*, 39(185), 314-327.
- Ünal, O. ve Demirkaya, H. (2019). Eğitici çizgi romanın sosyal bilgiler dersinde kullanılmasına yönelik yarı deneysel bir çalışma. *International Journal of Geography and Geography Education (IGGE)*, 40, 92-108.
- Vassilikopoulou, M., Retalis, S., Nezi, M. ve Boloudakis, M. (2011). Pilot use of digital educational comics in language teaching. *Educational Media International*, 48(2), 115-126.
- Weitkamp, E. ve Burnet, F. (2007). The chemedian brings laughter to the chemistry classroom. *International Journal of Science Education* 29(15), 1911-1929. Doi: 10.1080/09500690701222790.
- Yağlı, A. (2017). *Modern bir anlatı sanatı olarak çizgi roman*. İstanbul: Kriter Yayıncılık.
- Yaşar, Ş. ve Gültekin, M. (2006). Sosyal bilgiler öğretiminde araç-gereç kullanımı. C. Öztürk (Ed.). *Hayat bilgisi ve sosyal bilgiler öğretimi* içinde (ss. 288-310). Ankara: Pegem A Yayıncılık.
- Yeler, M. ve Ocağ, G. (2021). 5. sınıf sosyal bilgiler etkin vatandaşlık öğrenme alanı kazanımlarına ilişkin eğitim durumlarının incelenmesi: durum çalışması. *OPUS International Journal of Society Researches*, 18(39), 175-222.
- Yeşiltaş, E. (2009). Sosyal bilgiler öğretiminde öğretim materyalleri ve teknolojileri. M. Safran (Ed.). *Sosyal bilgiler öğretimi* içinde (ss. 224-241). Ankara: Pegem Akademi Yayınları.

Yıldır, E. (1994). Batı'da çizgi-roman. *Töre Aylık Fikir ve Sanat Dergisi*, 152, 7-12.

Yıldırım, A.H. (2013), Using graphic novels in the classroom. *Journal of Language and Literature Education*, 8, 118-131.

Yıldırım, E. (2016). Sınıf öğretmeni adaylarının eğitici çizgi roman hakkındaki görüşlerinin incelenmesi. *Kilis 7 Aralık Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 6(11), 52-70.

Yıldız, E. (2021). İşbirlikli hikâye ve çizgi roman yazma çalışmalarının öğretmen adaylarının akademik başarılarına etkisi. *Ahi Evran Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 7(1), 32-49.